grass valley

EDIUS
EDIT ANYTHING

EDIUS X Pro Topic Library

F2542009150
September 2020
Version 10.00

www.grassvalley.jp

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。
- Grass Valley、グラスバレー、GV STRATUS、K2、Aurora、Summit、EDIUS、EDIUS MYNC、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、Internet Explorer は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- Intel、インテル、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。
- Final Cut Pro、Macintosh、ProRes 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 ロゴ、Adobe Reader、Photoshop、Adobe PDF および Adobe PDF ロゴ、After Effects、Flash および Flash ロゴ、Adobe Flash Player は、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の商標です。
- Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Unpublished work. Copyright 2003-2012 Dolby Laboratories, Inc. and Dolby Laboratories Licensing Corporation. All right reserved.
- 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。
- XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、SxS はソニー株式会社の商標です。
- HDMI、High-Definition Multimedia Interface、および HDMI ロゴは、米国およびその他の国における HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または登録商標です。
- P2、AVCCAM、AVC-Intra、AVC-Ultra は、パナソニック株式会社の商標です。
- AVCHD はパナソニック株式会社とソニー株式会社の商標です。
- EOS はキヤノン株式会社の商標です。
- Blu-ray は Blu-ray Disc Association の商標です。
- SD カードは SD Association の商標です。
- Google Chrome、YouTube および YouTube ロゴは、Google Inc. の商標または登録商標です。
- Vimeo は、Vimeo, LLC の商標または登録商標です。
- RED の商標、サービスマーク、商品名のロゴ、製品名は、米国およびその他の国にある Red.com, Inc. の商標または登録商標です。
- Avid、Pro Tools、Media Composer、Avid DNxHD、Avid DNxHR は、米国における Avid Technology, Inc. またはその子会社の商標または登録商標です。
- AMD は、Advanced Micro Devices, Inc. の商標です。
- Firefox は、米国 Mozilla Foundation の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- GoPro は、GoPro, Inc. の米国およびその他の国における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。
- 本書で使用している画像およびイラスト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。
- 本書の操作手順は、ご使用のパソコンの OS が Windows 10 の場合を例に記載しています。
- 本書では、EDIUS Workgroup、EDIUS Pro や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。
- 本書では、Microsoft® Windows® operating system を、次のように表記しています。
  - Microsoft® Windows® 7 operating system は、Windows 7（Ultimate、Enterprise、Professional、Home Premium、Home Basic の総称）
  - Microsoft® Windows® 8.1 operating system は、Windows 8.1（Enterprise、Pro、Core Edition の総称）
  - Microsoft® Windows® 10 operating system は、Windows 10（Enterprise、Education、Pro、Home の総称）
- 本書内のマークと意味は、次のとおりです。

マーク	意味
	操作するうえでポイントとなることについて説明しています。
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。
ご注意	操作する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。

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。

もくじ

ご注意 2
表記について 3
警告 3
健康上の注意 3
著作権について 3

1章　EDIUS について

EDIUS について 24
EDIUS X Pro について 24
動作環境 / 仕様 25
動作環境 25
OS 25
CPU 25
メモリ 25
その他の仕様 25
グラフィックス 25
ハードディスク 25
光学ドライブ 26
サウンド 26
ディスプレイ 26
インターネット環境 26
サポート 26
EDIUS X 製品別機能比較表 27
Grass Valley HQX Codec について 30
画面構成 31
EDIUS の画面構成について 31
デュアルモニター時のレイアウト 31
シングルモニター時のレイアウト 32
プレビューウィンドウ 32
デュアルモード 32
シングルモード 33
メニューバー 33
プレーヤー 34
レコーダー 35
タイムラインウィンドウ 36
タイムスケール設定 / トラックヘッダー 37
トラックの種類 38
ビンウィンドウ 39
ソースブラウザーウィンドウ 40
パレットウィンドウ 40
［インフォメーション］パレット 40
［エフェクト］パレット 41
［マーカー］パレット 42
数値の入力方法 44
キーボードやマウスで数値を入力 44
数値を直接入力 44
オフセット入力 44
十字キーでの設定 44

マウスホイールでの入力 44

2章　インストール

インストール / アクティベーション 46
インストール前の準備 46
eID の作成 46
EDIUS のインストール 47
EDIUS のアクティベーション 48
アンインストール 50
eID Web 51
［ログイン］ 51
［お知らせ］ 51
［ライセンス一覧］ 51
［EDIUS］ 52
［Mync］ 52
［マイアカウント］ 52
［ログアウト］ 52
ユーザー登録 52
ユーザー登録方法 52

3章　起動 / プロジェクト

起動 54
起動方法 54
［スタートアップ］ダイアログ 54
初回起動時 54
終了 56
プロジェクトの終了 56
EDIUS の終了 56
プロジェクトの作成 57
プロジェクトの新規作成 57
プロジェクトプリセット 57
プロジェクトテンプレート 57
初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成 57
プロジェクト新規作成（簡易設定） 58
プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレートを使用したプロジェクト新規作成 58
既存のプロジェクトをテンプレートとして使用したプロジェクト新規作成 58
［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログ 59
プロジェクト新規作成（詳細設定） 59
［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ 60
コーデックの詳細設定 62
オーディオチャンネルマップの設定 64
オーディオチャンネルマッププリセットの作成 65
オーディオチャンネルマッププリセットの切り替え 65
オーディオチャンネルマッププリセットの削除 66
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】 66
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】 66
起動後のプロジェクト新規作成 66
プロジェクト設定の変更 68
プロジェクト設定の変更（簡易設定） 68
プロジェクト設定の変更（詳細設定） 68

シーケンス設定 69
［シーケンス設定］ダイアログ 69
プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレート 70
プロジェクトプリセットの新規作成 70
［プロジェクトプリセット］画面 70
［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 70
プロジェクトプリセットの簡易作成 71
プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレートの削除 71
プロジェクトプリセットの複製 72
プロジェクトプリセットの変更 72
プロジェクトプリセットの読み込み【インポート】 72
プロジェクトプリセットの書き出し【エクスポート】 73
プロジェクトの保存 74
上書き保存 74
別名保存 74
プロジェクトテンプレートとして保存 74
［テンプレートとして保存］ダイアログ 75
オートセーブ / バックアップ 75
プロジェクトのインポート / エクスポート 76
プロジェクトの再開（起動時） 76
プロジェクトの再開（起動後） 76
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 76
［シーケンスのインポート］ダイアログ 77
プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 77
［プロジェクトのコンソリデート］ダイアログ 78
プロジェクトで使用しなかったクリップをビンから削除 79
AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】 79
［プロジェクトのエクスポート（AAF）］ダイアログ 80
［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログ 81
EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】 82
エクスポートされる内容 82
［EDL エクスポート　詳細設定］ダイアログ 82
クリップのスプリットと縦割り 83
AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】 84
EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】 85
［EDL インポート　詳細設定］ダイアログ 85
Final Cut Pro XML ファイルの読み込み【FCP XML インポート】 86
P2 PLAYLIST の読み込み【P2 PLAYLIST インポート】 87
XDCAM ファイルの読み込み【XDCAM インポート】 87
プロジェクトを持ち出して編集 89
プロジェクトの持ち出し【チェックアウト】 89
［プロジェクトのチェックアウト］ダイアログ 89
チェックアウト先での編集 90
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】 90
［プロジェクトのチェックイン］ダイアログ 90
チェックアウトの取り消し 91
オフラインクリップの復元 92
素材のリンクの復元 92
オフラインクリップを復元 92
再リンクして復元 93

キャプチャして復元 94
リール番号をもとにファイルを検索して復元 95
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 95
部分オフラインクリップの復元 96
仮編集クリップの復元 98

4章　設定

設定内容一覧 100
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 100
[システム設定] 101
[アプリケーション] 101
[カラースペース] 101
[プロキシ] 103
[再生] 103
[キャプチャ] 104
[レンダリング] 104
[プロファイル] 105
[プロジェクトプリセット] 105
[ソースブラウザー] 105
[ファイルエクスポート] 106
[アップデートの確認] 106
[ハードウェア] 106
[インポーター / エクスポーター] 106
[AVCHD] 107
[静止画] 107
[RED] 107
[MPEG] 108
[MXF] 109
[P2] 109
[リムーバブルメディア] 110
[XDCAM EX] 110
[XDCAM] 110
[XF] 111
[Mync] 111
[Cinema RAW] 112
[HEVC] 112
[Sony RAW] 113
[ProRes RAW] 113
[エフェクト] 114
[GPUfx] 114
[VST プラグインブリッジ] 114
[カラーコレクション] 115
[入力コントローラー] 116
[フェーダー] / [ジョグコントローラー] 116
[ユーザー設定] 117
[アプリケーション] 117
[タイムライン] 117
[マッチフレーム] 118
[バックグラウンドジョブ] 118
[プロキシモード] 118

［プロジェクトファイル］ 119
［その他］ 120
［プレビュー］ 120
［再生］ 120
［モニター］ 121
［オンスクリーンディスプレイ］ 122
［情報表示］ 122
［素材］ 123
［デュレーション］ 123
［自動補正］ 123
［オフラインクリップ復元］ 124
［部分転送］ 124
［入力コントローラー］ 125
フェーダー / ジョグコントローラー 125
編集環境の管理 127
プロファイルによる編集環境の切り替え 127
プロファイルの登録 127
プロファイルの変更 128
プロファイルの複製 128
プロファイルの削除 128
プロファイルの切り替え 129
プロファイルの読み込み【インポート】 129
プロファイルの書き出し【エクスポート】 129
編集環境をサーバーで管理する 130
ネットワークプロファイルの作成 130
ローカル端末でのネットワークプロファイルの使用 131
外部機器の設定 132
デバイスの使用 132
カメラを利用したキャプチャ 132
ハードウェアを利用したキャプチャやモニター出力 132
対応ハードウェア 132
デバイスプリセットの登録 132
［デバイスプリセット］ 画面 134
デバイスプリセットの変更 137
デバイスプリセットの削除 137
デバイスプリセットの複製 137
デバイスプリセットの読み込み【インポート】 137
デバイスプリセットの書き出し【エクスポート】 138
デバイスプリセットの入力プリセットへの割り当て 138
プレビューに使用する外部機器の設定 138
プレビューデバイスの設定 138
配置のカスタマイズ 140
画面レイアウトの変更 140
レイアウトの登録 140
レイアウト名の変更 140
レイアウトの適用 140
レイアウトの削除 140
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 140
画面のカスタマイズ 142
操作ボタンの表示を変更 142

操作ボタンの設定 142
プレビューウィンドウの表示を変更 143
シングルモード / デュアルモードの切り替え 144
プレビューウィンドウのフルスクリーン表示 144
プレビューウィンドウの回転表示 144
プレビューウィンドウの情報の表示 / 非表示 144
ステータスエリアの表示 / 非表示 145
クローズドキャプションの表示 / 非表示 146
コントロール部の設定 147
再生を停止したときの画面表示の切り替え 148
アルファチャンネルの表示 / 非表示 148
立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示 148
ビンウィンドウの表示を変更 149
フォルダービューの表示 / 非表示 149
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 149
クリップビューの表示 150
ビンの詳細表示の項目設定 150
ソースブラウザーウィンドウの表示を変更 151
フォルダービューの表示 / 非表示 151
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 151
クリップビューの表示 152
操作画面の色の変更 153
ショートカットキー 154
ショートカットキー 154
ショートカットキーについて 154
キーボードショートカットの割り当てを変更 154

5 章　素材の取り込み

キャプチャ 157
キャプチャの前に確認しておきたいこと 157
デバイスプリセットと連携する外部機器の登録 157
キャプチャ時の動作設定 157
外部機器との接続 157
キャプチャして素材を取り込む 157
キャプチャする範囲の指定方法について 159
立体視素材のキャプチャ（L/R 個別キャプチャ） 159
デッキ制御できない機器からの取り込み 160
素材をまとめてキャプチャ 161
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 161
バッチキャプチャリストの保存 164
バッチキャプチャリストの読み込み 164
ファイルのインポート 166
ファイルの取り込み 166
登録可能なファイル形式 166
ファイルをクリップとしてビンに登録 168
連番静止画の登録 168
クローズドキャプションファイルを結合して登録 169
フォルダーの登録 169
ソースブラウザーについて 170
ソースブラウザーに対応しているフォーマットについて 170

ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示 171
ソースブラウザーのクリップ表示 171
クリップの選択 171
クリップの並べ替え 171
表示フォルダーの切り替え 171
クリップのプロパティの確認 171
簡易検索バーで検索 172
ソースブラウザーのファイルをコピーして取り込む 172
素材を取り込む前に確認しておきたいこと 172
デジタルカメラから取り込む 173
XDCAM EX デバイスから素材を取り込む 173
P2 素材を取り込む 174
XDCAM デバイスから取り込む 175
RED 素材を取り込む 175
Cinema RAW 素材または Cinema RAW Light 素材を取り込む 176
Sony RAW 素材を取り込む 176
XF 素材を取り込む 177
立体視素材を取り込む 178
Mync に登録しているクリップなどを取り込む 178
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 178
ソースブラウザーでファイルを直接読み込む 180
各種デバイスから直接ビンへ登録 180
各種デバイスから直接タイムラインへ配置 180
必要な部分だけを転送 181
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 181
必要な部分を転送 182
素材の再生 183
素材を再生して確認 183
プレーヤーの操作ボタンで再生 183
シャトル / スライダーで再生 183
マウスで再生【マウスジェスチャ】 184
クリップをプレーヤーで表示 184
素材に In 点、Out 点を設定 185
In 点、Out 点の設定 185
ビデオ / オーディオの In 点、Out 点設定 186
In-Out 点間を再生【ループ再生】 187
In 点、Out 点へ移動 187
In 点、Out 点の削除 188
プレーヤーに表示したクリップをビンに登録 188
プレーヤーのクリップをビンに登録 188
In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】 189

6 章　素材の管理

ビンについて 191
ビンウィンドウの表示 / 非表示 191
登録可能なクリップの種類 191
クリップ 191
クリップの表示 192
クリップの設定 193
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめる 193

複数クリップの結合【シーケンス化】 193
シーケンスの解除 193
カラーバー / カラーマット / タイトルクリップの作成 193
カラーバークリップ 193
カラーマットクリップ 194
タイトルクリップ 195
立体視クリップの作成 196
対になるファイルを選んで立体視化 196
ビン内の別々の L/R クリップを立体視化 196
クリップの立体視解除 197
立体視クリップのシーケンス化 / シーケンスの解除 197
立体視クリップのサブクリップを作成 197
非立体視クリップを立体視クリップとして扱う 197
キャプションデータを含むクリップの作成 198
キャプションクリップの結合 198
キャプションクリップの結合解除 198
クリップのキャプション情報を使う 198
クリップの情報や内容の変更 198
プロパティの修正 198
クリップ名の変更 199
クリップ名の変更（適用範囲選択） 199
複数クリップのプロパティの修正 200
設定ダイアログの修正 201
ファイルの変換 201
MPEG ファイルのメディア設定 202
H.264 メディア設定 202
クリップの保存先の確認 202
ソフトウェアで開く 203
クリップの管理 204
クリップビューでの操作について 204
クリップの選択 204
クリップのコピー 204
クリップの切り取り 204
クリップの貼り付け 204
タイムラインからの登録 205
クリップの登録解除 205
クリップの並べ替え 205
クリップの色分け 206
プロジェクトフォルダーへ転送 206
ハイレゾデータの転送 206
フォルダービューでの操作について 207
フォルダーの作成 207
フォルダーの移動 207
フォルダーの複製 207
フォルダーの削除 207
表示フォルダーの切り替え 208
ビンの情報の書き出し / 読み込み 208
ビンの書き出し【エクスポート】 208
ビンの読み込み【インポート】 208
登録情報の出力【HTML 出力】 209

ビンに登録したクリップを検索 209
ビン内の検索 209
簡易検索バーで検索 210
未使用クリップの検索 210
検索結果の削除 210

7章　編集

タイムラインの設定 213
トラックについて 213
トラックの表示について 213
トラックヘッダー 213
トラックの種類 214
トラックの表示のカスタマイズ 215
トラックヘッダーの幅変更 215
トラックの高さ変更 215
トラック名変更 215
トラックの操作 216
トラックの設定方法 216
トラックの選択 216
トラックのロック 216
トラックの追加 217
トラックの複製 217
トラックの移動 217
トラックの削除 218
タイムラインの表示について 218
タイムスケールのマーク 218
タイムスケール設定 218
表示範囲の移動 219
任意の範囲にフィット 220
タイムラインのクリップの色分け 220
編集モードの切り替え 221
クリップを配置・移動するときのモードの切り替え 221
挿入 / 上書きモード 221
シンクロック（同期） 221
リップルモード 222
グループ / リンクモード 223
イベントスナップモード 223
伸縮 / 固定モード 224
伸縮モード / 固定モードに設定 224
伸縮モードに設定 224
固定モードに設定 225
クリップの配置 227
チャンネル振り分けの設定 227
ソースチャンネルの接続 / 解除 227
ソースチャンネルの接続先変更 228
タイムラインに In 点、Out 点を設定 229
タイムラインに In 点、Out 点を設定 229
クリップの両端に In 点、Out 点を設定 230
タイムラインの In 点、Out 点を削除 230
クリップの配置 230

クリップの配置 230
クリップに In 点、Out 点を設定して配置 232
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 233
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】 233
タイムラインに特殊なクリップを配置 234
クリップの移動 234
複数クリップの選択 234
クリップの移動 235
選択クリップ以降のクリップの移動 236
タイムライン上のクリップをビン内で検索 237
クリップの操作 238
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 238
リンク解除 238
リンク設定 238
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱う 238
グループ設定 238
グループ解除 239
クリップのコピー / 貼り付け 239
コピー 239
切り取り 239
貼り付け 239
クリップの In 点、Out 点に貼り付け 240
置き換え 240
部分置き換え 241
クリップの分割 241
クリップをタイムラインカーソル位置で分割 241
クリップを In 点、Out 点で分割 242
分割したクリップを結合 243
クリップの有効化 / 無効化 243
クリップの削除 244
クリップを削除 / リップル削除 244
タイムラインの In-Out 点間を削除 / リップル削除 244
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
再生速度の調整 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
ハイクオリティースローモーション 252
ビデオレイアウト 254
映像の変形・回転 254
レイアウトの編集 254
モーショントラッキング（[レイアウター]） 259
編集内容をプリセットとして保存 261
プリセットを適用したレイアウトの編集 262
時間軸に沿ってレイアウトを変化させる 263
キーフレームの設定 263
クリップのトリミング 266
トリムモードについて 266

トリムモードに切り替え 266
トリムウィンドウについて 267
トリミングの種類 268
In 点トリム /Out 点トリム 268
リップルトリム 269
スプリットトリム 269
スライドトリム 270
スリップトリム 270
ローリングトリム 271
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 271
トリミングの操作方法 272
タイムライン上でトリミング 272
プレビューウィンドウ上でトリミング 273
タイムコード入力でトリミング 274
ショートカットでトリミング 275
マーカー 277
素材にマーカーを設定 277
［クリップマーカー］リストの表示 277
キャプチャ時のクリップマーカーの設定 278
クリップマーカーの設定 279
範囲付きクリップマーカーの設定 279
クリップマーカーの削除 280
クリップマーカーの表示 / 非表示 281
マーカーの利用 281
クリップマーカーへのコメント入力 281
クリップマーカーの色の変更 282
クリップマーカー位置に移動 282
クリップマーカーリストの読み込み【インポート】 282
クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】 283
タイムラインにマーカーを設定 283
［シーケンスマーカー］リストの表示 283
シーケンスマーカーの設定 285
シーケンスマーカーのシンクロック設定について 285
シーケンスマーカーの種類について 286
範囲付きシーケンスマーカーの設定 286
シーケンスマーカーの削除 287
シーケンスマーカーの利用 287
シーケンスマーカーへのコメント入力 287
シーケンスマーカーの色の変更 288
シーケンスマーカー位置に移動 288
シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】 288
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】 289
タイムラインの再生 290
タイムラインの再生 290
スクラビングで再生 290
レコーダーの操作ボタンで再生 290
シャトル / スライダーで再生 291
マウスで再生【マウスジェスチャ】 292
タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 292
タイムラインカーソルの周辺を再生 293

見たいシーンをすぐに表示 293
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ 293
タイムコードを入力してジャンプ 293
マッチフレームとは 294
プレーヤーからタイムラインへジャンプ 294
タイムラインから素材クリップへジャンプ 294
プレーヤーとタイムラインを同期【ギャングモード】 295
スムーズに再生 296
タイムスケールの色分けについて 296
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング 297
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング 297
過負荷部分 / 負荷部分のみレンダリング 298
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング 298
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング 298
クリップ / トランジションのレンダリング 299
一時ファイルの手動削除 299
タイムラインから静止画クリップの書き出し 300
ドラフトプレビュー 301
シーケンス 302
シーケンスの新規作成 302
シーケンスとは 302
シーケンスの新規作成 302
シーケンスの編集 303
シーケンスを開いて編集 303
シーケンスを閉じる 303
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集 304
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 304
トラックに空のシーケンスクリップを作成 304
シーケンスの複製 304
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】 304
マルチカム編集 306
同期ポイントを設定してクリップを配置 306
［マルチカムシンク］ダイアログ 307
オーディオシンク 308
マルチカムモードに切り替え 310
画面数の変更 311
カメラ割り当ての変更 311
マルチカム表示の設定 311
カメラ切り替えポイントの設定とカメラの選択 311
カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定 312
カメラ切り替えポイントの設定 312
再生中のカメラ切り替えポイントの設定 312
カメラ切り替えポイントの移動 313
カメラ切り替えポイントの削除 314
選択カメラの切り替え 314
ショートカットでマルチカム編集 315
カメラ切り替えポイント周辺の再生 316
採用クリップのみをトラックにコピー 317
プロキシ編集 318
プロキシファイルを使用した編集 318

プロキシモードに切り替え 318
プロキシファイルの作成 318
カメラのプロキシファイルを使用した編集 319
ハイレゾ、プロキシ切り替え編集のフロー 319
プロキシ起点編集のフロー 319
3D 編集 323
立体視編集モードについて 323
立体視編集での注意事項 323
立体視編集のワークフロー 323
操作の取り消し / 取り消しのやり直し 324
実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 324
取り消した操作をやり直す【リドゥ】 324
色の確認 325
色情報の確認 325
［ビデオスコープ］ 325
GV Job Monitor 329
GV Job Monitor の起動と終了 329
GV Job Monitor の起動 329
GV Job Monitor の終了 329
GV Job Monitor の画面構成について 330
［設定］ダイアログ 331

8 章　エフェクト

［エフェクト］パレット 333
エフェクトについて 333
［エフェクト］パレットの表示 / 非表示 333
エフェクトの種類 334
エフェクトのプロパティ 335
エフェクトの適用方法 335
エフェクトの調整方法 336
エフェクトの設定 338
色 / 明るさ調整【カラーコレクション】 338
3-Way カラーコレクションを調整する 339
YUV カーブを調整する 340
カラーバランスを調整する 343
カラーホイールを調整する 343
モノトーンを調整する 344
プライマリーカラーコレクションを調整する 345
ビデオフィルター 352
オーディオフィルター 353
手ぶれ補正 353
［スタビライザー］ 353
立体視調整 354
［立体視調整］ 354
範囲を限定したエフェクト / 複数フィルター 355
マスクフィルター 355
モーショントラッキング（［マスク］） 357
トランジション 361
クリップのマージン 361
クリップトランジション 361

トラックトランジション……362
オーディオクロスフェード……363
デフォルトエフェクトの適用……364
デフォルトエフェクトの変更……364
エフェクトのデュレーションを変更……364
エフェクトのデュレーション変更……364
合成……364
合成……365
キー……365
キーの設定……366
トランスペアレンシー……369
［フェードイン］/［フェードアウト］……370
アルファチャンネル……372
［トラックマット］……373
タイトルエフェクト……375
タイトルミキサー……375
エフェクトの操作……377
エフェクトの確認 / 調整……377
［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示……377
エフェクトの確認 / 調整……378
エフェクトの有効 / 無効切り替え……379
ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用……380
エフェクトの削除……380
調整したエフェクトを他のクリップに適用……381
エフェクトのコピー……381
エフェクトの置き換え……382
プリセット……384
プリセットの登録……384
［エフェクト］パレットにエフェクトを登録……384
［エフェクト］パレットからエフェクトを削除……384
［エフェクト］パレットのカスタマイズ……385
［エフェクト］パレットにフォルダー作成……385
エフェクトの名前変更……385
［エフェクト］パレットのフォルダー構成……385
フォルダー構成を固定する……385
フォルダー構成を変更する……385
フォルダーショートカット……386
エフェクトビューで設定……386
フォルダーショートカットの削除……386
［エフェクト］パレットの初期化……386
インポート / エクスポート……387
エフェクトの書き出し【エクスポート】……387
エフェクトの読み込み【インポート】……387

9 章　タイトル

Quick Titler……389
Quick Titler の起動と終了……389
タイトルの新規作成……389
Quick Titler の終了……390
Quick Titler の画面構成について……390

画面について……390
バーの表示 / 非表示……391
バーの移動……391
タイトルクリップの新規作成 / 保存……392
タイトルクリップの新規作成……392
タイトルクリップの読み込み……392
静止画の書き出し……393
上書き保存……393
別名保存……393
自動で別名保存……393
テキスト・オブジェクトの作成……394
テキストの入力……394
書式の設定……394
イメージの作成……395
図形の作成……396
線の作成……396
外部ファイルの取り込み……397
テキスト・オブジェクトの操作……398
コピー……398
切り取り……398
貼り付け……398
削除……399
テキスト・オブジェクトの拡大 / 縮小……399
テキスト・オブジェクトの回転……399
操作の取り消し / 取り消しのやり直し……400
テキスト・オブジェクトの位置調整……400
テキスト・オブジェクトの移動……400
テキスト・オブジェクトの整列……401
レイアウトの設定……402
テキスト・オブジェクトの順序入れ替え……403
グリッド・セーフエリアの表示 / 非表示……403
背景の表示……404
テキスト・オブジェクトに効果を設定……404
色の設定……404
透明度の設定……405
テクスチャ貼り付け……405
エッジ（枠線）の設定……406
影の設定……407
エンボスの設定……407
ぼかしの設定……408
ロール / クロールの設定……408
編集した効果を登録……409
スタイルの適用……409
スタイルの登録……409
スタイル名の変更……409
スタイルの削除……410
エフェクトの設定……411
タイトルミキサーの適用……411
タイトル詳細設定……411
［タイトル詳細設定］ダイアログ……411

タイトル位置の調整 413
レイアウトの設定 413
［レイアウター］ダイアログ 413

10 章　オーディオ

ボリューム / パン調整 415
クリップのボリュームとパンの調整 415
ラバーバンドポイントの追加 415
ラバーバンドの調整 415
数値を入力して調整 417
パンのラバーバンドをセンターに設定 417
ラバーバンドポイントの削除 / 初期化 417
オーディオミキサー 418
オーディオミキサーでの調整 418
音量差を保ったまま調整 421
指定トラックのみ再生 / ミュート 421
ノーマライズ 422
複数クリップの音量を均一化【ノーマライズ】 422
クリップのゲイン値を確認・変更 422
部分的な音量の調整 423
ウェーブフォーム（波形）表示 423
瞬間的なノイズを抑える（V ミュート機能） 423
オーディオの追加・編集 425
ナレーションや効果音の追加 425
ボイスオーバーで音声を追加 425
オーディオをずらして再生 426
オーディオのオフセット 426

11 章　出力

ファイル形式で出力 428
出力前に確認しておきたいこと 428
マーカーの設定について 428
出力フォーマットについて 428
出力設定の登録 430
エクスポーターで出力 430
［ファイルへ出力］ダイアログ 432
［WindowsMediaVideo］ダイアログ 434
プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力 434
AVI 形式 437
オーディオ形式 437
QuickTime 形式 437
BD 形式 438
MP4 形式 439
MPEG-2 形式 441
静止画形式 443
Flash Video（F4V）形式 443
AVCHD 形式 444
3DA1 に出力 445
XDCAM EX 形式 445
P2 形式 446

XDCAM 形式 447
XAVC S 形式 448
XAVC 形式 448
AAF 形式 449
クローズドキャプションの出力 449
立体視プロジェクトの出力 450
エクスポーターの設定を既定のエクスポーターとして登録 451
既定のエクスポーターの作成 452
既定のエクスポーターの削除 452
エクスポーターの設定をプリセットとして登録 452
エクスポータープリセットの作成 452
エクスポータープリセットの削除 453
エクスポータープリセットの読み込み【インポート】 453
エクスポータープリセットの書き出し【エクスポート】 453
複数のシーケンス・範囲をまとめて出力 453
出力する範囲をバッチリストに登録 453
複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】 454
登録した範囲をバッチリストから削除 456
ディスクに出力 457
DVD や BD に出力 457
ディスクに出力 457
イメージファイルをディスクに書き込み 461

12 章　付録

ライセンス管理 464
シリアルナンバーの管理 464
GV LicenseManager の起動 464
オンライン環境下でライセンスを移動 465
オフライン環境下でライセンスを移動 465
EDIUS システムレポーター 467
編集のワークフローと各種設定 468
編集のワークフロー 468
編集環境の設定（制限ユーザーではできません） 469
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 469
デバイスプリセットの新規作成 → システム設定 469
その他編集環境の設定 → システム設定 469
プロファイルの新規作成 → システム設定 469
プロジェクトの新規作成 469
プロジェクトの新規作成 → プロジェクト設定 469
素材取り込み 469
カメラやデッキから素材をキャプチャ 469
ファイルベースの素材をコピー 469
タイムラインの編集 470
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 470
編集環境のカスタマイズ → ユーザー設定 470
ビデオレイアウトを編集 470
エフェクトの編集 470
出力 470
ファイルに出力 → エクスポーター 470
プロジェクトのフォーマット 471

ビデオ信号レベルの制限 **472**
キーボードショートカット **473**
[編集] 473
[表示] 473
[タイムライン] 473
[プレビュー] 474
[プレビュー - プレーヤー] 475
[プレビュー - レコーダー] 475
[トリム] 475
[クリップ] 476
[クリップ - 削除] 476
[クリップ - 選択] 477
[トラック] 477
[マーカー] 478
[モード] 479
[モード - マルチカム] 479
[キャプチャ] 479
[レンダリング] 479
エフェクト一覧 **480**
[ビデオフィルター] 480
[カラーコレクション] 480
[アンチフリッカー] 480
[エンボス] 480
[オールドフィルム] 480
[クロミナンス] 480
[シャープネス] 480
[スタビライザー] 480
[ストロボ] 480
[ソフトフォーカス] 480
[チャンネル選択] 480
[トンネルビジョン] 480
[ビデオノイズ] 481
[ブラー] 481
[ブレンドフィルター] 481
[マスク] 481
[マトリックス] 481
[ミラー] 481
[メディアン] 481
[モザイク] 481
[モーションブラー] 481
[ラスタースクロール] 481
[ループスライド] 481
[単色] 481
[線画] 481
[立体視調整] 481
[高品位ブラー] 482
[複合フィルター] 482
[ガウシアンブラー] 482
[トランスフォーム] 482
[オーディオフィルター] 482

［グラフィックイコライザー］ 482
［ディレイ］ 482
［トーンコントロール］ 482
［ハイパスフィルター］ 482
［パラメトリックイコライザー］ 482
［パンポット & バランス］ 482
［ピッチシフター］ 482
［ローパスフィルター］ 482
［トランジション］ 483
［2D］ 483
［3D］ 484
［GPU］ 484
［SMPTE］ 487
［アルファ］ 488
［オーディオクロスフェード］ 488
［カットアウト→カットイン］ 488
［カットアウト→カーブ］ 488
［カットアウト→リニア］ 488
［カーブ→カットイン］ 488
［カーブ→カーブ］ 488
［リニア→カットイン］ 488
［リニア→リニア］ 489
［タイトルミキサー］ 489
［スライド A］ 489
［スライド B］ 489
［ソフトスライド］ 489
［ソフトワイプ］ 489
［フェードスライド A］ 489
［フェードスライド B］ 489
［レーザー］ 489
［ワイプ］ 489
［垂直ワイプ］ 489
［水平ワイプ］ 489
［フェード］ 489
［ブラー］ 490
［キー］ 490
［合成］ 490
［クロマキー］ 494
［トラックマット］ 494
［ルミナンスキー］ 494
サポートについて **495**
ユーザーサポート 495
個人情報の取扱いについて 495
お客様の個人情報の取扱いに関するご意見、お問い合わせ 495
製品のお問い合わせ窓口について 495
メールサポート 495
製品の補足情報について 495
当社ホームページについて 496

1 章
EDIUS について

この章では、EDIUS の概要や製品別機能、画面構成などについて説明しています。

EDIUS について

EDIUS X Pro について

EDIUS X Pro は、高速なリアルタイム編集と快適な操作性を備え、様々なカメラフォーマットをネイティブで扱うことができるノンリニアビデオ編集ソフトウェアです。XAVC や AVC-Ultra など、4K、60p/50p、10-bit に対応した最新フォーマットも変換することなくネイティブで扱うことができ、放送や映画、CM、ドキュメンタリー、PV、個人制作など、幅広い用途で活用することができます。マルチフォーマットの混在編集、マルチカム編集、プロキシ編集、合成、エフェクト、タイトル、素材管理、Blu-ray/DVD オーサリングなど、高品質な映像制作に必要となる多彩な機能を搭載し、エディターのクリエイティビティーを自由に表現することができるフィニッシングツールです。

動作環境 / 仕様

EDIUS をご使用になるには、次の動作環境 / 仕様が必要です。

動作環境

OS

- Windows 10 64-bit (Version 1903 以降)

- Windows 8.1、Windows 7 ではご使用いただけません。
- OS によるメモリの上限は、“メモリ” をご参照ください。
  “メモリ”（▶ 25 ページ）

CPU

- AVX2 をサポートする第 4 世代 Intel CPU 以降、または同等の AMD CPU

メモリ

- 4 GB 以上 (4K 編集には 32 GB 以上を推奨)
  PC メモリ容量の最小構成は、プロジェクトによって異なります。

プロジェクトフォーマット		PC メモリ容量		ビデオメモリ容量	
解像度	ビデオ量子化ビット	最小	推奨	最小	推奨
SD	8-bit	4 GB	8 GB	256 MB	512 MB
	10-bit	4 GB	8 GB	512 MB	1 GB
HD	8-bit	8 GB	16 GB	512 MB	1 GB
	10-bit	8 GB	16 GB	1 GB	2 GB
4K 以上	8-bit	16 GB	32 GB 以上	2 GB	2 GB 以上
	10-bit	16 GB	32 GB 以上	2 GB	2 GB 以上

ご注意

- 搭載可能な PC メモリ容量は、OS によって異なります。
  - Windows 10 Enterprise/Windows 10 Education/Windows 10 Pro、64-bit : 512 GB
  - Windows 10 Home、64-bit : 128 GB

その他の仕様

グラフィックス

- Direct3D 9.0c 以降、および PixelShader Model 3.0 以降に対応した GPU

- 4K 編集には 2 GB 以上のビデオメモリが必要です。
- 各プロジェクトでのビデオメモリの最小および推奨構成は、“メモリ” をご参照ください。
  “メモリ”（▶ 25 ページ）

ハードディスク

- EDIUS のインストールに 6 GB 以上の空き容量が必要
- 映像用に、SSD または SATA/7200 rpm 以上のドライブが必要

- RAID-0 を推奨します。

光学ドライブ

- Blu-ray や DVD を作成するには、対応したドライブが必要

サウンド

- WDM に準拠したサウンドデバイスが必要

ディスプレイ

- HiDPI ディスプレイ対応

インターネット環境

- インストール、アップデート、ライセンス認証、ユーザー登録、サポートにインターネット環境が必要

- EDIUS は、ライセンス認証のため定期的なインターネットへの接続が必要です。

サポート

- サポートについては、“サポートについて”をご参照ください。
  “サポートについて”（▶ 495 ページ）

ご注意

- 記載された動作環境 / 仕様に適合するすべての環境での動作を保証するものではありません。
- 最新の動作環境 / 仕様については、当社ホームページをご確認ください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

EDIUS X 製品別機能比較表

✓ : 対応
— : 非対応
オプション : オプションを使用すると、対応可能です。

■ 入力

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
ビデオカメラ、デジタル一眼カメラなど、一般的なカメラからの読み込み	✓	✓
4K、2.5K 対応カメラからの読み込み	✓	✓
プロフェッショナルカメラフォーマット（MXF）の読み込み	✓	✓
Cinema RAW のソースブラウザー対応 / デコード対応	✓	✓
Cinema RAW Light のソースブラウザー対応 / デコード対応	✓	✓
Sony RAW/Sony X-OCN のソースブラウザー対応 / デコード対応	✓	✓
H.265/HEVC のデコード	✓	✓
H.265/HEVC の高速デコード	✓	✓
Canon XF-HEVC（H.265）のデコード	✓	✓
3D（立体視）カメラの読み込み	✓	✓
写真やイラストなど静止画の読み込み	✓	✓
静止画連番ファイルの読み込み	✓	✓
音素材の読み込み	✓	✓
Final Cut Pro XML の読み込み	✓	✓
キャプチャ	✓	✓
ソースブラウザー	✓	✓
Avid DNxHD コーデックのサポート	✓	オプション
Dolby Digital Professional 形式、または Dolby Digital Plus 形式のファイルのインポート	オプション	—

■ 設定

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
8K 対応	✓	—
4K、10-bit 対応	✓	✓
ハイビジョン対応	✓	✓
1080/60p 対応	✓	✓
プロジェクト設定でのカラースペース選択	✓	✓
カラースペースリストの編集機能	✓	✓
編集作業中のレンダリングフォーマット選択	✓	✓
TC プリセット	✓	✓
ユーザープロファイル	✓	✓
FTP アップロード / ダウンロード	✓	—
60p/50p タイムコード表示	✓	✓

■ 編集

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
HDR 編集	✓	✓
マルチフォーマット・リアルタイム混在編集	✓	✓
インテル クイック・シンク・ビデオ ハードウェアデコード	✓	✓
洗練されたユーザーインターフェイス	✓	✓
マルチカム編集	✓	✓
ステレオスコピック（3D）編集	✓	✓
さまざまな編集モード	✓	✓

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
プロキシ編集	✓	✓
プリロール編集	✓	✓
タイトル挿入モード	✓	—
時差編集キャプチャ	✓	—
プロジェクト内の複数シーケンス	✓	✓
ネストシーケンス	✓	✓
ドラフトプレビュー	✓	✓
RED 素材の再生画質設定	✓	✓
フルスクリーンプレビュー	✓	✓
プレビューウィンドウの回転	✓	✓
ゼブラ表示	✓	✓
モニターコントロール	✓	—
タイムリマップ	✓	✓
ハイクオリティースローモーション	✓	✓
ハイクオリティースローモーション アドバンスドマッチングモード	✓	✓
ベクトルスコープ / ウェーブフォーム	✓	✓
ビデオスコープ	✓	✓
プライマリーカラーコレクション	✓	✓
マーカー機能	✓	✓
クローズドキャプションの表示（CEA-708/CEA-608）	✓	✓

■ 音声

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
オーディオモニタリングモード	✓	—
ラウドネスメーター	✓	—
オーディオミキサー	✓	✓
オーディオチャンネルマップ	✓	✓
オーディオビットストリームのパススルー	✓	—
ノーマライズ	✓	✓
オーディオウェーブフォーム（音声波形表示）生成	✓	✓
ボイスオーバー	✓	✓

■ エフェクト

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
ビデオフィルター	✓	✓
トランジション	✓	✓
オーディオエフェクト	✓	✓
Quick Titler	✓	✓
アルファチャンネル	✓	✓
マスクフィルター	✓	✓
トラックマットキーヤー	✓	✓
複合フィルター	✓	✓
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）	✓	✓
シェイクスタビライザー（手ぶれ補正）	✓	✓
ガウシアンブラー	✓	✓
エフェクトのカスタマイズ	✓	✓

■ 出力

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Windows Media や QuickTime など、一般的なフォーマットの出力	✓	✓
Dolby Digital Professional 形式、または Dolby Digital Plus 形式での出力	オプション	—
4K を含む XAVC フォーマットの高速・高画質出力	✓	✓
HDR メタデータ付きの XAVC/MP4 クリップエクスポート	✓	✓
一般的な MXF ファイルのエクスポート	✓	—
Blu-ray/DVD の出力（オーサリング）	✓	✓
インテル クイック・シンク・ビデオを活用した Blu-ray/H.264 の高速エンコード	✓	✓
インテル クイック・シンク・ビデオを活用した H.265/HEVC（MP4）の高速エンコード	✓	✓
出力	✓	✓
バッチエクスポート	✓	✓
ビデオ出力の変換	✓	—

■ その他の機能

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Mync（コンテンツ管理アプリケーション）	✓	✓
クイックスタートアップ	✓	✓
EDIUS OFX Bridge	✓	✓
Titler Pro 5 for EDIUS 9	✓	✓
eID	✓*1	✓
EDIUS X と EDIUS 9 の同時インストール	✓	✓
オフライン編集	✓	—
他社製プラグイン対応	✓	✓
64-bit ネイティブ OS 対応	✓	✓
自動アップデート通知機能	—	✓
GV STRATUS	オプション	—
EDIUS XRE	オプション	—
K2 接続（SAN）	オプション	—
K2 接続（FTP）	オプション	—

*1　eID の登録は任意です。

■ 対応機器

機能	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
サードパーティー製 I/O ハードウェアサポート	✓	✓

- 対応しているハードウェアについては、当社ホームページにてご確認ください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）
- 対応しているプラグインについては、当社ホームページにてご確認ください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

Grass Valley HQX Codec について

EDIUS は 4K 映像や 60p 映像などをネイティブで読み込み、フレーム単位で編集することができます。ただ、そのような情報量の多い映像の編集は PC に大きな負荷をかけることになり、マシンのスペックによっては快適な操作での編集を行えないばかりか、満足に再生ができないこともあります。そのような場合は、編集に最適な中間コーデックに変換し、作業の効率化を図ります。

Grass Valley HQX Codec は、EDIUS の編集性能を最大限に引き出す中間コーデックです。最大 8K/60p/10-bit まで対応し、あらゆる素材をマスターのフォーマットを保ったまま変換することができます。また、Windows/Macintosh にかかわらず使用でき、アルファにも対応しているフリーのコーデックとして、カラーグレーディングやコンポジション作業にも柔軟に対応することができます。

Grass Valley HQX Codec は、単なる編集作業にとどまらないすべてのワークフローを結ぶ中間コーデックとしての可能性を秘めています。

■ 対応フォーマット

フレームサイズ	24x24 ～ 8192x4320 (ピクセル)
フレームレート	60 fps まで
ビット深度	8-bit/10-bit
アルファチャンネル	対応
ラッパー	QuickTime/AVI/MXF
OS	Windows/Macintosh

一般的に中間コーデックへの変換はマスター画質からの劣化が想像され、クオリティーに重きを置く現場では敬遠されがちですが、Grass Valley HQX Codec は劣化を最小限にとどめ、マスター画質の美しい品質を保つことができます。4 : 2 : 2 カラースペース、フレームの画に合わせて圧縮率を変更しクオリティーと容量の高度なバランスを保つ VBR、変換を繰り返した場合でも劣化が少ない高世代耐性など、イベントや放送などの本番環境にも耐えうる高いクオリティーを持っています。

■ 仕様

カラースペース	4 : 2 : 2
ビットレート	VBR (最大 7680 MB/s)
フレーム圧縮	フレーム内圧縮

ご注意

- Grass Valley HQX Codec は画によって変動する VBR を採用し、変換する映像によっては容量が増えることもありますので、可能な限り高速・大容量のハードディスクドライブをご使用ください。

画面構成

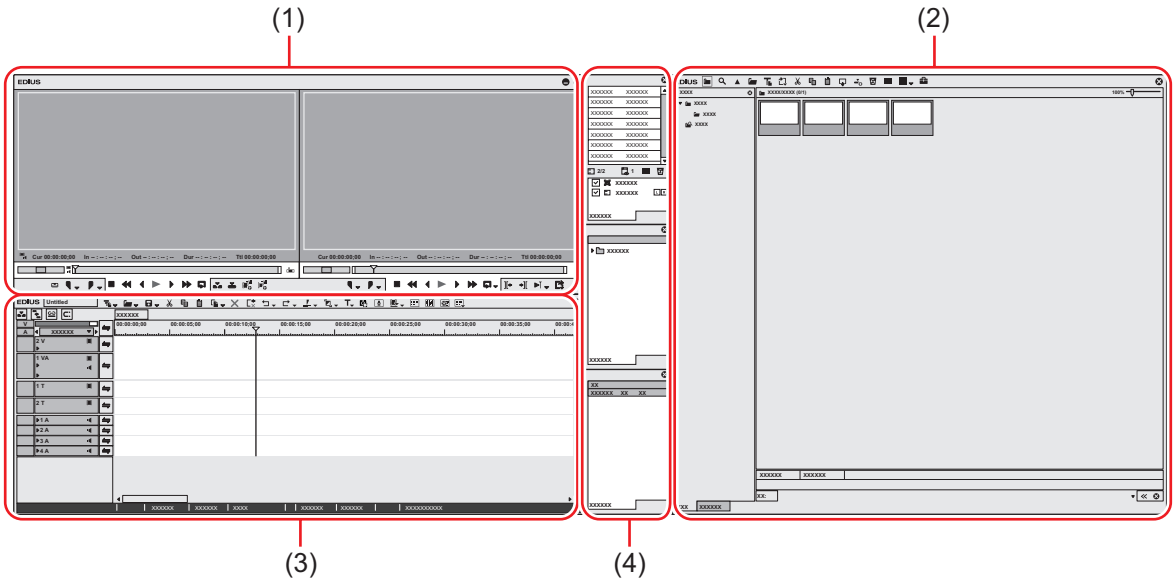
EDIUS の全体の画面構成、各ウィンドウやパレットについて説明しています。

EDIUS の画面構成について

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。

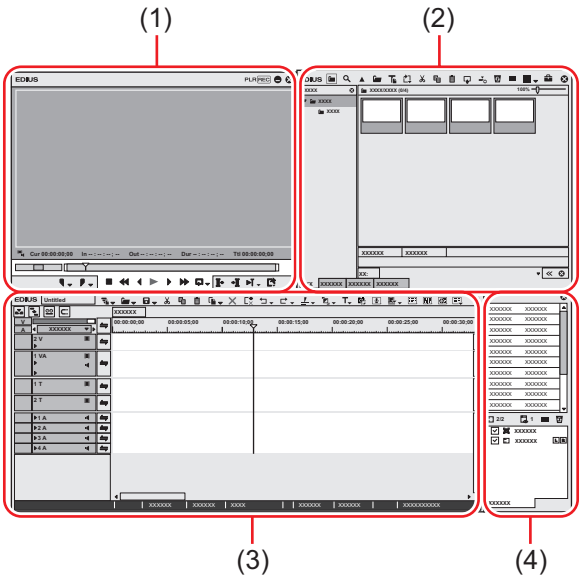
各ウィンドウは、辺や角をドラッグしてリサイズができます。また各ウィンドウはそれぞれスナップするので、簡単に辺や角でそろえて配置することができます。お好みのウィンドウ配置を保存しておくこともできます。

デュアルモニター時のレイアウト



(1)	**プレビューウィンドウ**	映像を確認するウィンドウです。左にプレーヤー、右にレコーダーが表示されます。
(2)	**ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウ**	ビンウィンドウとソースブラウザーウィンドウは、タブをクリックして切り替えます。 **ビンウィンドウ** EDIUS に取り込んだクリップを管理するウィンドウです。 **ソースブラウザーウィンドウ** AVCHD ビデオカメラや業務用ビデオカメラなどの、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。
(3)	**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。
(4)	**パレットウィンドウ**	[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。

シングルモニター時のレイアウト



(1)	プレビューウィンドウ
(2)	ビンウィンドウ / [エフェクト] パレット / [マーカー] パレット / ソースブラウザーウィンドウ
(3)	タイムラインウィンドウ
(4)	[インフォメーション] パレット

- 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

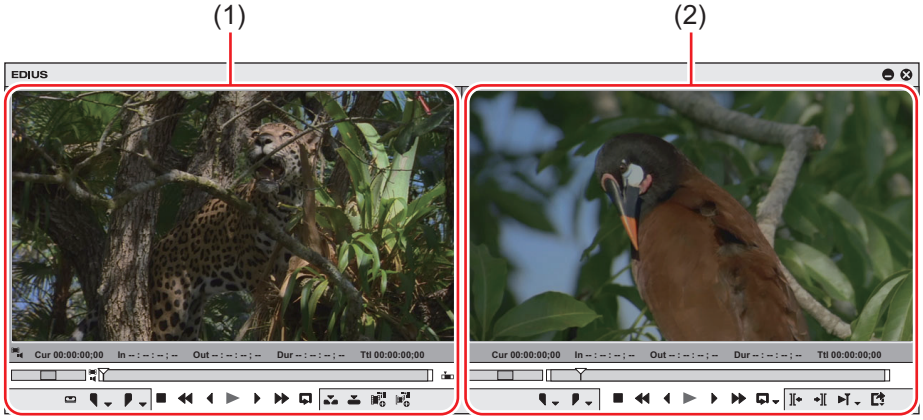
プレビューウィンドウは、シングルモードとデュアルモードに切り替えられます。
メニューバーの [表示] をクリックし、[シングルモード] または [デュアルモード] をクリックすると、プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。
“メニューバー”（▶ 33 ページ）

ご注意

- 8K 対応のビデオカードを装着しても、8K の編集映像をネイティブの解像度のままプレビューすることはできません。

デュアルモード

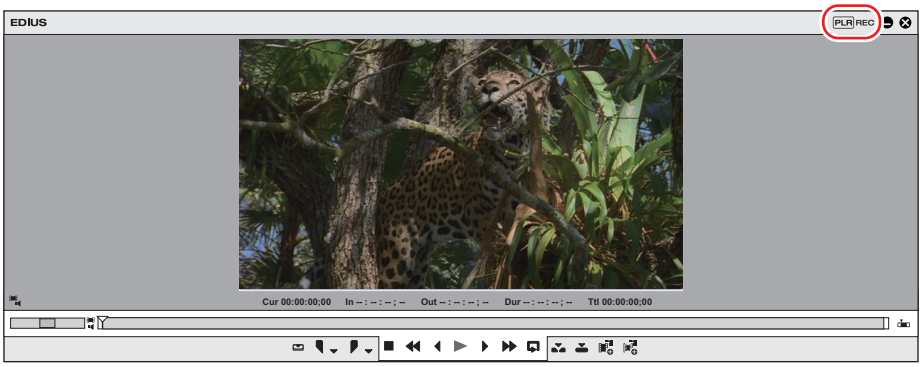
デュアルモード時には左にプレーヤー、右にレコーダーが表示されます。

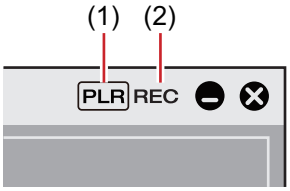


(1)	**プレーヤー**	クリップの確認に使用するウィンドウです。ビンウィンドウにあるクリップ、キャプチャ中の素材などを確認でき、In 点、Out 点を設定することも可能です。
(2)	**レコーダー**	タイムラインの確認に使用するウィンドウです。エフェクトをかけた映像や、合成した映像もリアルタイムに確認できます。

シングルモード

プレビューウィンドウに、プレーヤーとレコーダーのどちらかを表示し、切り替えながら使用します。





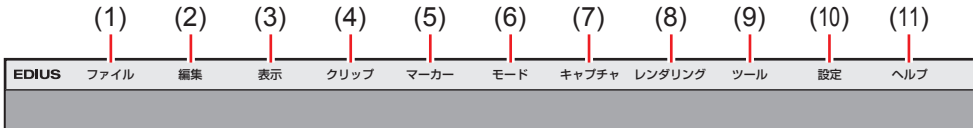
(1)	**[プレーヤーに切り替え]**	プレーヤーを表示します。
(2)	**[レコーダーに切り替え]**	レコーダーを表示します。

その他の方法

- プレーヤー / レコーダーに切り替え:**[Tab]**

メニューバー

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。

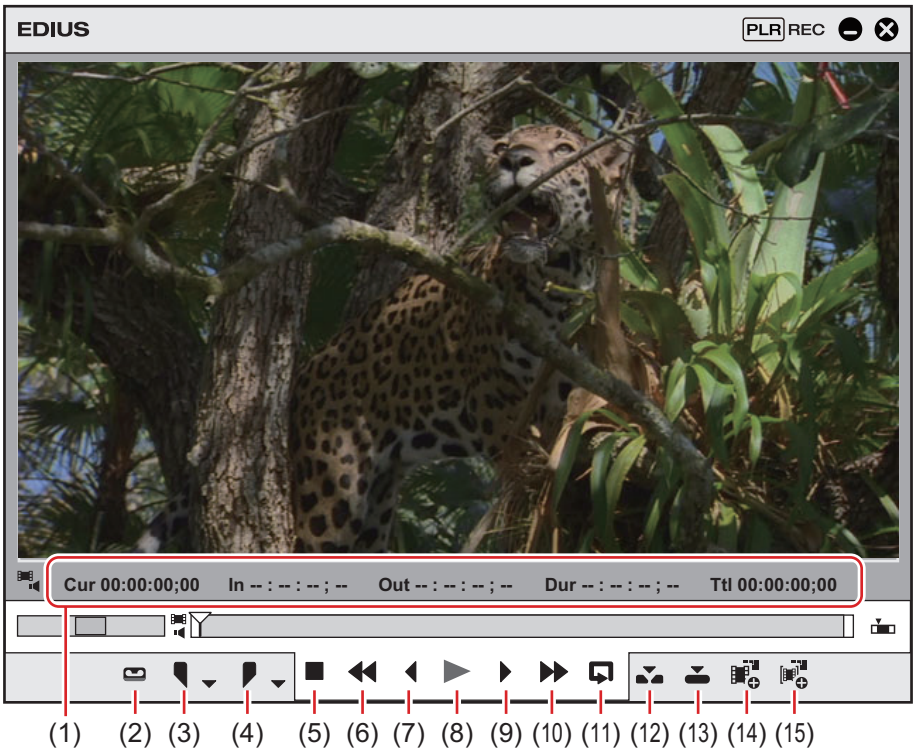


(1)	**[ファイル]**	プロジェクトの新規作成や保存、プロジェクトやクリップの管理、編集結果の出力、EDIUS の終了などができます。
(2)	**[編集]**	カットポイントの追加やクリップの削除、アンドゥ、リドゥなど、編集機能を実行できます。
(3)	**[表示]**	ウィンドウ、パレット、機能の表示 / 非表示、ウィンドウレイアウトの管理、デュアルモード / シングルモードの切り替え、フルスクリーンプレビューなど、表示について設定できます。
(4)	**[クリップ]**	クリップの新規作成、クリップのリンクや非表示の設定、レイアウターの起動、[時間エフェクト]の設定など、クリップの操作ができます。
(5)	**[マーカー]**	マーカーの追加 / 削除、マーカーリストのインポート / エクスポートなど、マーカーについて設定できます。
(6)	**[モード]**	トリムモードやマルチカムモードなど、編集モードを設定できます。
(7)	**[キャプチャ]**	[キャプチャ] ダイアログや[ボイスオーバー] ダイアログの起動、デバイスの選択などができます。
(8)	**[レンダリング]**	編集中クリップのレンダリングをさまざまな方法で行うことができます。
(9)	**[ツール]**	Disc Burner や Mync、GV Job Monitor などのツールを起動できます。
(10)	**[設定]**	プロジェクトプリセットやハードウェアのデバイスプリセットなどを設定できる [システム設定]、タイムコード表示などを設定できる[オンスクリーンディスプレイ] や[キーボードショートカット]などを設定できる [ユーザー設定] のような各種設定メニューを開くことができます。
(11)	**[ヘルプ]**	オンライン FAQ の表示やユーザー登録などができます。

- 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、オンラインマニュアルを表示できます。
  - 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。
  - オンラインマニュアル表示 :**[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

素材クリップの再生 / 編集などを行うときに使用するウィンドウです。

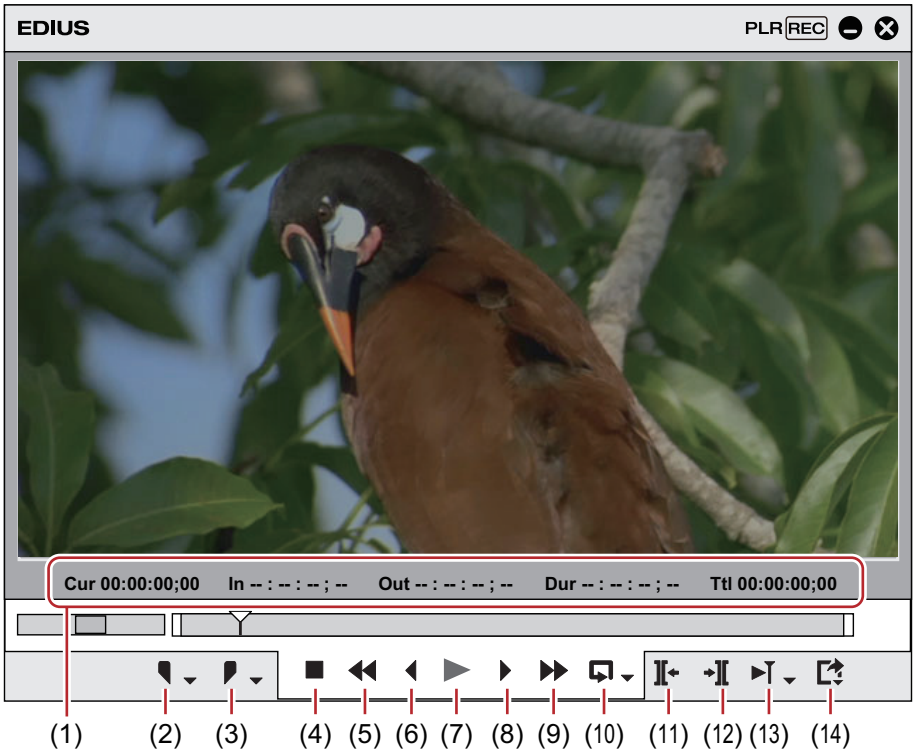


(1)	**タイムコードエリア**	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2)	**［入力プリセット 1］～［入力プリセット 8］**	デバイスプリセットを入力プリセットとして割り当てておくと、クリックするだけでデバイスプリセットを呼び出せます。
(3)	**［In 点の設定］**	素材の In（開始）点を設定します。 **［I］**
(4)	**［Out 点の設定］**	素材の Out（終了）点を設定します。 **［O］**
(5)	**［停止］**	再生を停止します。 **［K］、［Shift］+［↓］**
(6)	**［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］**
(7)	**［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。 **［←］**
(8)	**［再生］**	正方向に再生します。再生中にクリックすると一時停止します。再度クリックした場合、再生を再開します。 **［Enter］、［Space］**
(9)	**［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。 **［→］**

(10)	[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]
(11)	[ループ再生]	In-Out 点間を繰り返し再生します。 [Ctrl] + [Space]
(12)	[タイムラインへ挿入で配置]	タイムラインカーソルの位置に、クリップを挿入して配置します。 [[] “挿入 / 上書きモード”（▶ 221 ページ）
(13)	[タイムラインへ上書きで配置]	タイムラインカーソルの位置に、クリップを上書きして配置します。 []] “挿入 / 上書きモード”（▶ 221 ページ）
(14)	[プレーヤーのクリップをビンへ追加]	プレーヤーに表示したクリップをビンに登録します。 [Shift] + [Ctrl] + [B]
(15)	[サブクリップとしてビンへ追加]	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、ビンに登録します。 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。

レコーダー

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。

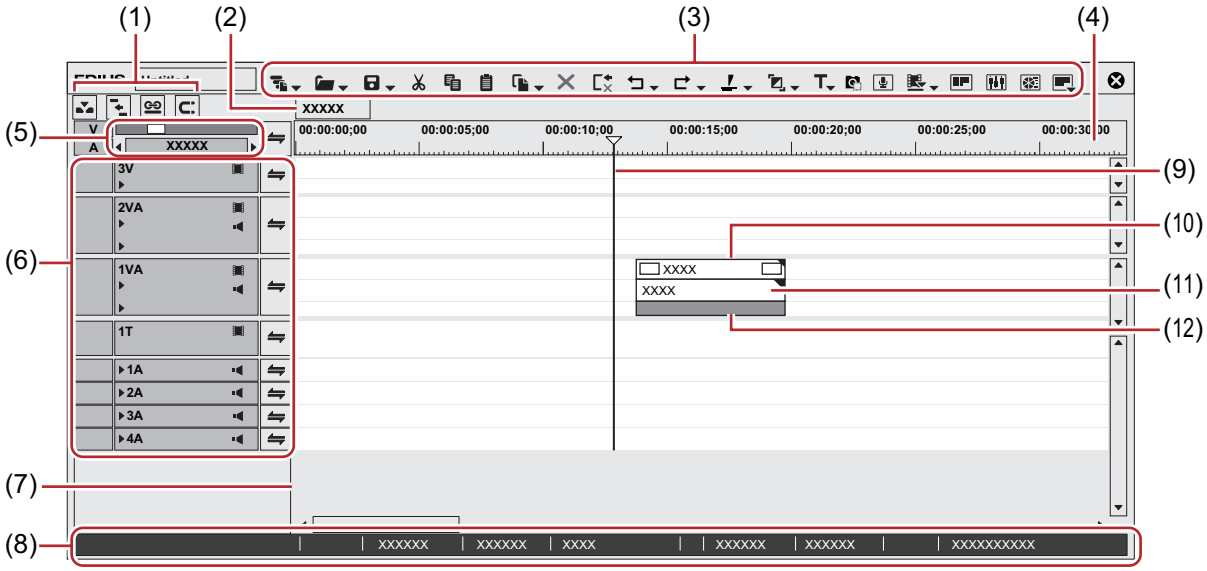


(1)	タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、タイムラインの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2)	[In 点の設定]	タイムラインの任意の位置に In 点を設定します。 [I]
(3)	[Out 点の設定]	タイムラインの任意の位置に Out 点を設定します。 [O]
(4)	[停止]	タイムラインの再生を停止します。 [K]、[Shift] + [↓]
(5)	[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]
(6)	[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。 [←]
(7)	[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]

(8)	[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。 [→]
(9)	[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]
(10)	[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。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]
(11)	[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] + [←]
(12)	[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] + [→]
(13)	[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。
(14)	[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。

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。

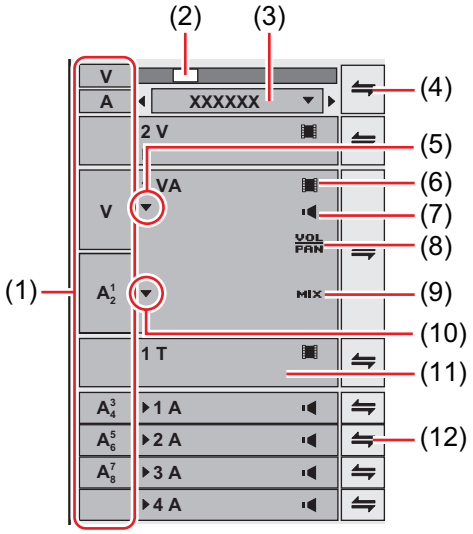


(1)	モードバー	編集モードを切り替えるボタンが配置されています。配置するボタンの種類や並び順はカスタマイズできます。 **“編集モードの切り替え”（▶ 221 ページ）** **“操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）**
(2)	シーケンスタブ	タイムラインに配置したクリップを 1 つのまとまりとして扱うためのタブです。
(3)	操作ボタン	編集操作を行うボタンが配置されています。配置するボタンの種類や並び順はカスタマイズできます。 **“操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）**
(4)	タイムスケール	タイムラインの時間の尺度を表します。
(5)	タイムスケール設定	タイムスケールの表示単位を変更できます。 **“タイムスケール設定”（▶ 218 ページ）**
(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”（▶ 213 ページ）**
(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”（▶ 227 ページ）** **“トラックの操作”（▶ 216 ページ）**

(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。 GV Job Monitor のアイコンをダブルクリックすると、GV Job Monitor が起動します。ファイル出力およびバッチエクスポートのレンダリングジョブを処理している間は、アイコンの色が紫色に変わります。 **“GV Job Monitor のアイコン表示”（▶ 329 ページ）**
(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の調整”（▶ 415 ページ）**
(12)	**ミキサー部**	キーイングなどの設定をする部分です。

タイムスケール設定 / トラックヘッダー

タイムラインのタイムスケール設定やトラックの設定を行うエリアです。

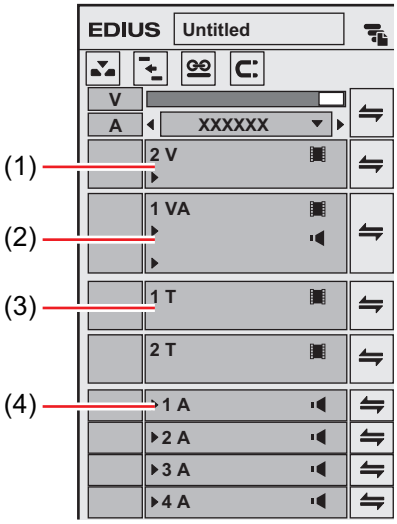


(1)	**トラックパッチ**	クリップをプレーヤーに表示したとき、またはビンでクリップを選んだとき、そのクリップの持つチャンネル（ソースチャンネル）がトラックパッチに表示されます。 **“ソースチャンネルの接続 / 解除”（▶ 227 ページ）**
(2)	**タイムスケールスライダー**	ドラッグして表示単位を変更できます。左へ動かすと表示単位が小さく、右へ動かすと大きくなります。
(3)	**タイムスケール設定**	タイムスケールの表示単位を変更できます。中央部をクリックするたびに、設定している表示単位と［フィット］を切り替えられます。 ● ［フィット］に設定すると、表示単位を自動調整し、タイムライン上にあるすべてのクリップを表示できます。
(4)	**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）”（▶ 221 ページ）**
(5)	**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]** **“クリップのボリュームとパンの調整”（▶ 415 ページ）**
(6)	**[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]**
(7)	**[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]**
(8)	**[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の調整”（▶ 415 ページ）**
(9)	**[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”（▶ 369 ページ）**
(10)	**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。 **“トランスペアレンシー”（▶ 369 ページ）**
(11)	**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。

(12)	**ロックパネル**	クリックすると、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）”（▶ 221 ページ）** 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。

トラックの種類

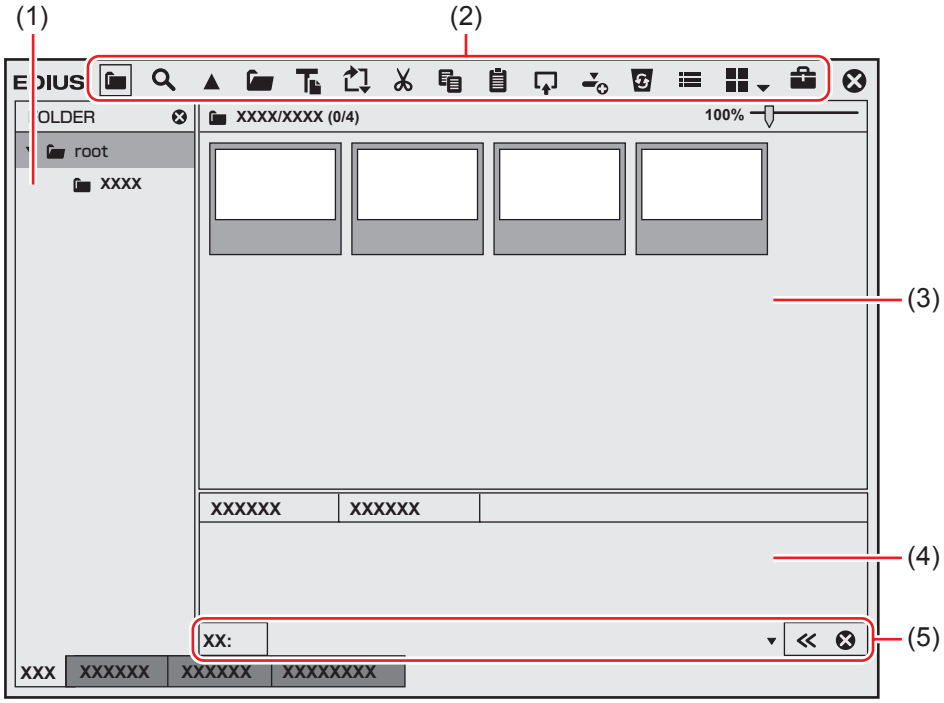
トラックの追加や削除、移動などについては、“トラックについて”を参照してください。
“トラックについて”（▶ 213 ページ）



(1)	**V トラック**	映像専用のトラックで、ビデオ、静止画、タイトルクリップなどを配置できます。音声付きビデオクリップを配置した場合は、オーディオ部分がカットされます。
(2)	**VA トラック**	映像 / 音声がセットになったトラックです。ビデオ、オーディオ、静止画、タイトルクリップなどを配置できます。
(3)	**T トラック**	タイトルクリップ用のトラックです。ビデオ、静止画、タイトルクリップなどを配置できます。作成したタイトルクリップを配置すると、映像の上にタイトルを重ねることができます。 **“タイトル”（▶ 388 ページ）**
(4)	**A トラック**	音声専用のトラックで、オーディオクリップを配置できます。音声付きビデオクリップを配置した場合は、ビデオ部分がカットされます。 **“オーディオ”（▶ 414 ページ）**

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”（▶ 204 ページ）



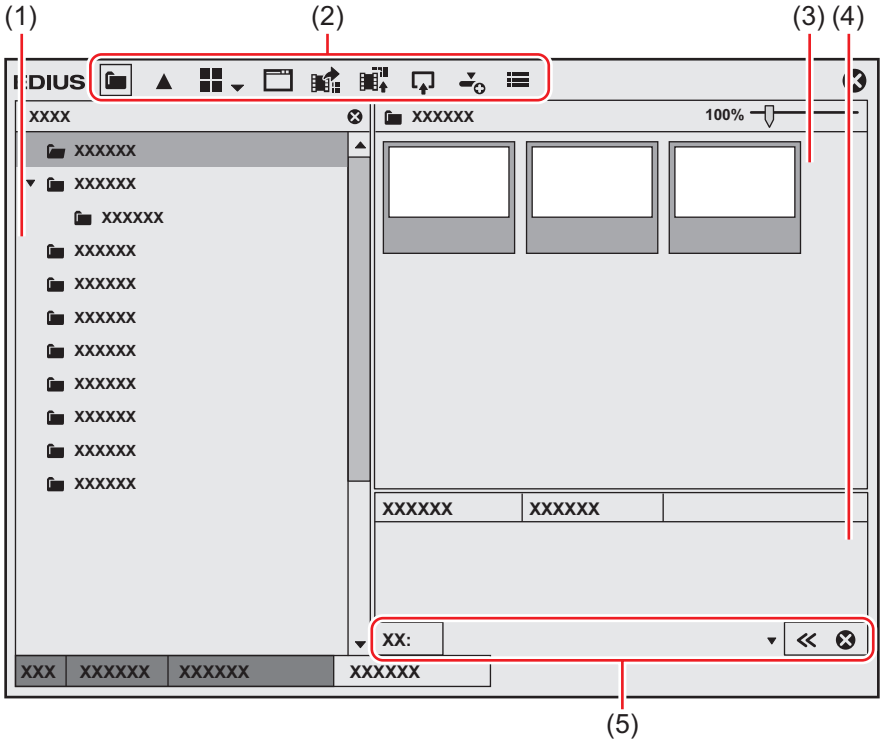
(1)	**フォルダービュー**	フォルダーを階層化し、クリップを整理できます。フォルダーは［root］フォルダーから階層構造で作成でき、素材を格納している PC 上のフォルダーごとビンに登録することもできます。 **“フォルダービューでの操作について”（▶ 207 ページ）**
(2)	**操作ボタン**	素材の登録やコピー、クリップの作成など、ビンウィンドウの各種操作を行います。
(3)	**クリップビュー**	フォルダーに含まれるクリップの一覧を表示します。 **“クリップビューでの操作について”（▶ 204 ページ）**
(4)	**メタデータビュー**	クリップのメタデータを一覧で表示します。
(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

AVCHD ビデオカメラや業務用ビデオカメラなどの、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]”（▶ 106 ページ）**
(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。 **“ソースブラウザーについて”（▶ 170 ページ）**
(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。



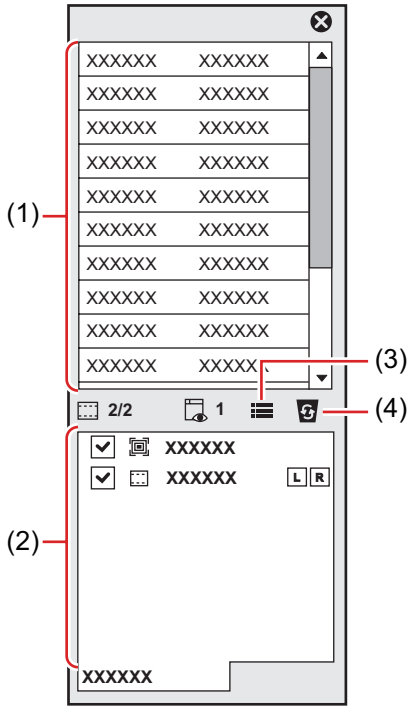
パレットウィンドウ

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

タイムラインに配置したクリップの情報を表示したり、設定したエフェクトを調整したりできます。
- 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。

“[インフォメーション] パレットの表示 / 非表示”（▶ 377 ページ）



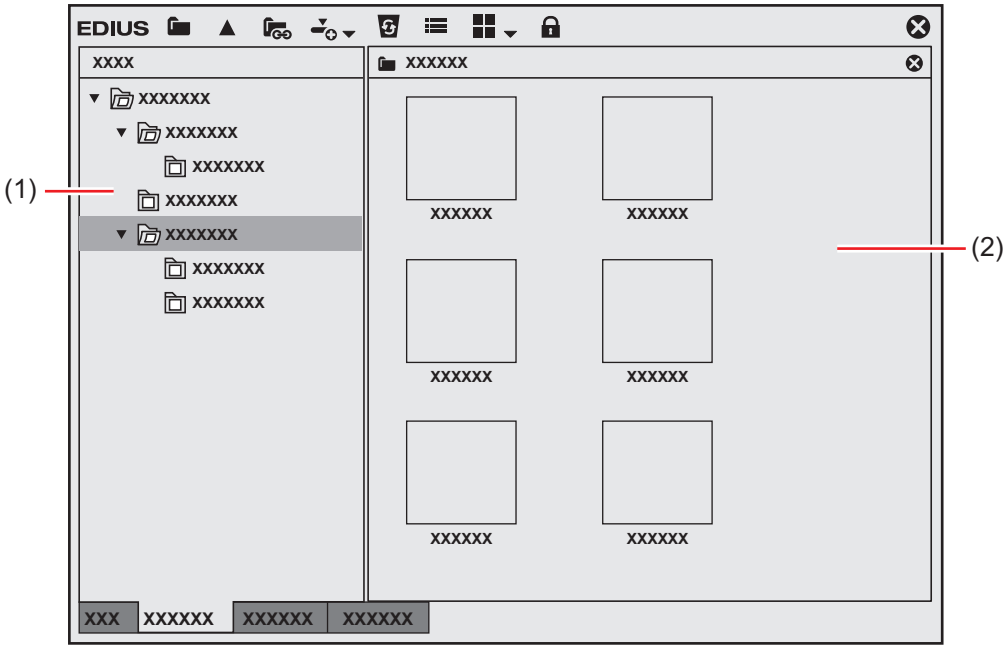
(1)	**情報表示部**	ファイル名やデュレーション、カラースペースなどの情報が表示されます。表示される内容は、タイムライン上で選ばれている対象によって異なります。
(2)	**エフェクトリスト**	適用されているエフェクトを一覧で表示します。設定したエフェクトをプリセットとして登録することもできます。 **“[エフェクト] パレットにエフェクトを登録”（▶ 384 ページ）** • ビデオ部を持つクリップの場合、常に［レイアウター］が表示されます。
(3)	**[設定]**	各エフェクトを調整する設定ダイアログまたは［レイアウター］ダイアログが表示されます。
(4)	**[削除]**	エフ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。

[エフェクト] パレット

映像の明るさや色の調整、特殊効果の付加、映像の合成などをするためのエフェクトが用意されています。

- 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。

“[エフェクト] パレットの表示 / 非表示”（▶ 333 ページ）

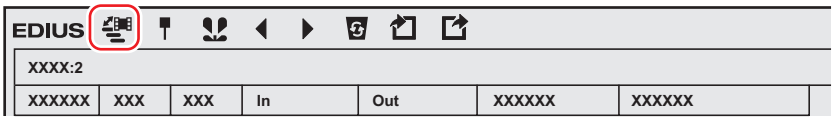


(1)	**フォルダービュー**	エフェクトのフォルダーがツリー表示されます。

(2)	**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。

［マーカー］パレット

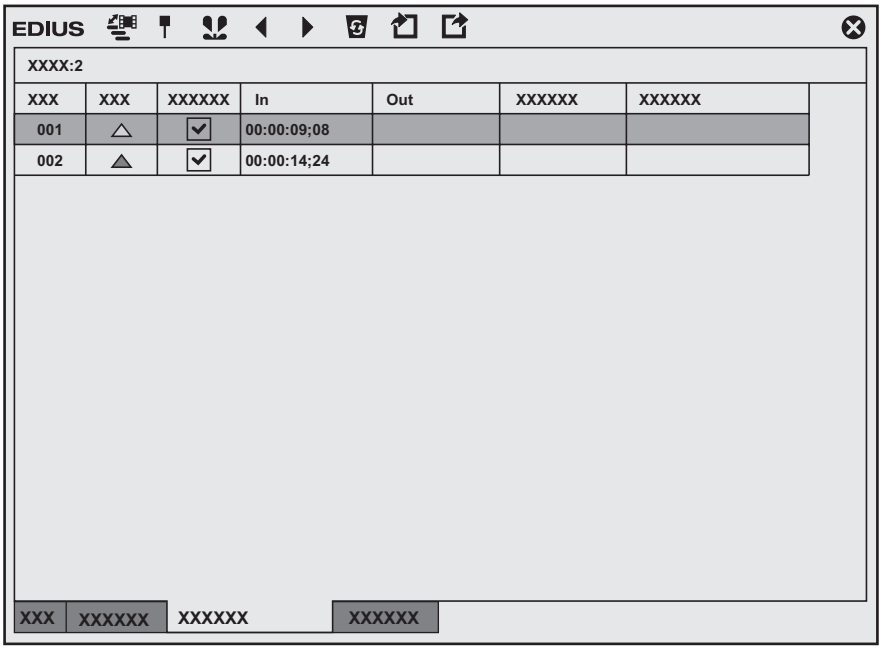
タイムラインに付加するシーケンスマーカーと、クリップに付加するクリップマーカーを管理します。［シーケンスマーカー］リストと［クリップマーカー］リストは、ボタンをクリックして切り替えられます。



■［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。

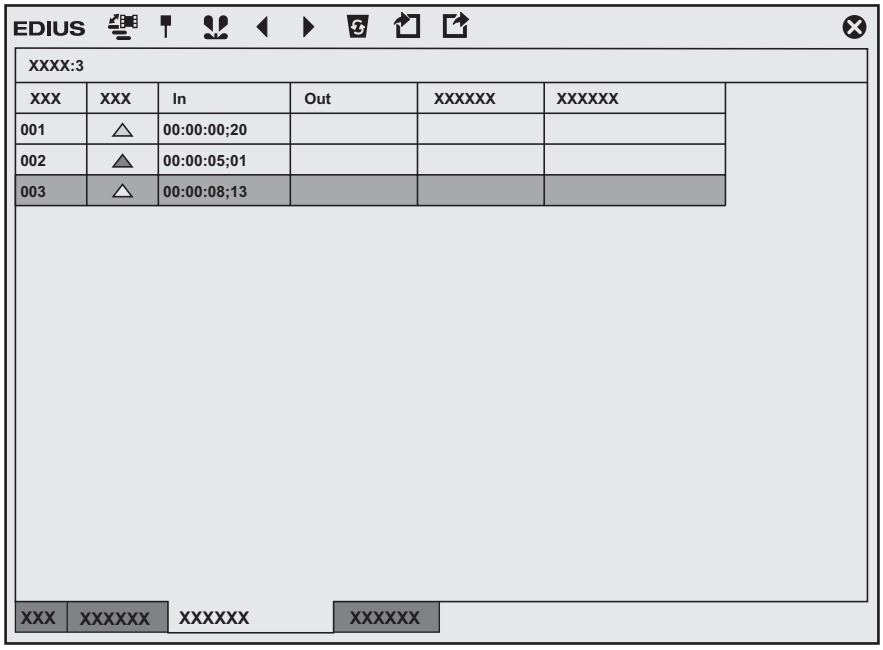
“［シーケンスマーカー］リストの表示”（▶ 283 ページ）



■［クリップマーカー］リスト

- 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。

“[クリップマーカー] リストの表示”（▶ 277 ページ）



- 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”（▶ 140 ページ）
- 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

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。

2 章
インストール

この章では、EDIUS のインストール / アンインストール、eID の登録などについて説明しています。

インストール / アクティベーション

ご注意

- Version 8 以降の EDIUS Workgroup、または EDIUS Pro をご使用の場合は、EDIUS のインストール時に自動的に Mync（Mync Standard）がインストールされます。
- EDIUS や Mync などの当社製品を使用するには、製品をインストールする PC がインターネットに接続されている必要があります。インターネットに接続できない環境では使用できない場合がありますのでご注意ください。
- 使用する PC が製品の動作環境の条件を満たしていることをご確認ください。
  “動作環境 / 仕様”（▶ 25 ページ）
- ここでは Windows 10 でのインストール方法を説明しています。

インストール前の準備

EDIUS や Mync などの当社製品を起動するには、シリアルナンバーと eID の認証が必要です。インストール後、初回起動時にシリアルナンバーと eID の認証画面が表示され、正しく認証されるとソフトウェアが起動します。

ご注意

- EDIUS Workgroup を使用する場合は、eID の認証は任意です。
- 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。
- インストールされるアプリケーションおよびインストールに必要なセットアップファイルは、モデルにより異なる場合があります。
- 最新の EDIUS をインストールする前に、キーボードショートカットなどのカスタマイズした設定ファイルのバックアップをとり、アンインストールしておいてください。
- アンチウイルスソフトウェア（セキュリティー対策ソフトウェア）をご使用の場合は、ソフトウェアの停止が必要な場合があります。

eID の作成

eID を作成します。

■ eID とは

eID は、所有している当社製品のライセンスをユーザーと結びつけるオンライン ID 機能です。シリアルナンバーの初回認証時に、シリアルナンバーと eID を紐づけることで、ライセンスのセキュリティーをより強固なものとし、ライセンスのユニーク性を確保します。
また、eID によってログインできるメンバーシップ Web サイト「eID Web」では、所有しているシリアルナンバー情報の閲覧や製品のダウンロードを行うことができます。
“eID Web”（▶ 51 ページ）

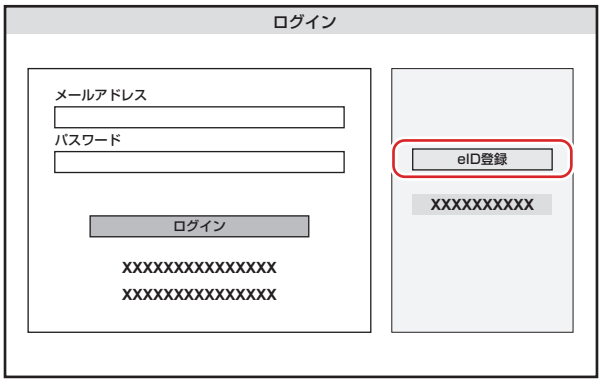
ご注意

- eID の利用は、本マニュアルおよび Web 上の注意事項を十分理解したうえで行ってください。
- eID Web の推奨環境は、次のとおりです。
  – ブラウザー : Internet Explorer、Mozilla Firefox、Google Chrome

1)　eID Web の［ログイン］ページを表示する

- 次の URL にアクセスしてください。
  https://ediusid1.grassvalley.com/

2)　［eID 登録］をクリックする



- ［メールアドレスの入力］画面が表示されます。

3)　登録したいメールアドレスを入力する

- 必ずプライバシーポリシーをお読みいただき、［プライバシーポリシーを読み、その内容に同意します］にチェックを入れてください。

ご注意

- 登録するメールアドレスおよびパスワードは、必ず他の ID サービスと異なるものをご使用ください。複数のサービスで使用しているメールアドレスおよびパスワードは不正アクセスの危険性が高まります。
- 過去に登録されたことがあるメールアドレスは、使用できません。

4)　［送信］をクリックする

- 仮登録完了の画面が表示されますので、ウィンドウを閉じてください。登録したメールアドレスに本登録の手順を記載した仮登録完了メールが届きます。

ご注意

- 登録したメールアドレスおよびパスワードは重要な情報になりますので、絶対に他者に教えないでください。万が一メールアドレスおよびパスワードが流出した場合は、すぐに変更してください。本システムに関連しないメールアドレスおよびパスワードの流出に関しては、保障できません。
- 仮登録完了メールに記載されている有効期限内に本登録手続きを完了してください。有効期限内に完了できなかった場合、仮登録で登録した情報は削除されます。

5)　仮登録完了メールに記載されている本登録用 URL をクリックする

- ［本登録］画面が表示されます。

6)　［パスワード］や［生年月日］、［居住国 / 地域］などの登録内容を入力する

7)　［確認］をクリックする

- ［本登録確認］画面が表示されます。

8)　登録内容を確認し、［登録］をクリックする

- ［本登録完了］画面が表示されます。eID の登録が完了します。

EDIUS のインストール

EDIUS をインストールします。

ご注意

- 本製品をご使用いただくには、インストール時に表示される使用許諾契約に同意いただく必要があります。使用許諾契約に同意いただけない場合は［閉じる］をクリックしてインストールを中止してください。
- 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。
- ［診断と使用状況のデータをグラスバレーに自動送信する］にチェックを入れると、インストールするソフトウェアの診断結果と使用状況のデータを当社に自動送信します。
  送信されたデータは、ソフトウェアの品質、信頼性、パフォーマンスを向上させるために使用されます。
- インストールが正常に完了しない場合は、お使いのアンチウイルスソフトウェア（セキュリティー対策ソフトウェア）のメーカーホームページや当社ホームページにて最新の情報をご確認ください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

1)　旧バージョンの EDIUS のアンインストールを行う

- EDIUS 9 がインストールされている PC に EDIUS X をインストールすると、1 台の PC で 2 つのバージョンの EDIUS を使用できます。
- アンインストールするときは、ライセンスの認証を解除しないでください。必要に応じて、PC を再起動してください。

2)　EDIUS のセットアップファイル（exe 形式）をダブルクリックする

- 画面にしたがって、インストールを進めてください。

EDIUS のアクティベーション

EDIUS の初回起動時には、シリアルナンバーと eID の認証が必要です。シリアルナンバーまたは eID の認証を行わなかった場合、EDIUS は起動できません。

ご注意

- シリアルナンバーまたは eID の認証にはオンライン環境が必要です。

1)　デスクトップ上の EDIUS アイコンをダブルクリックする

- EDIUS 初回起動時のみ、シリアルナンバーの入力画面が表示されます。

その他の方法

- デスクトップに EDIUS のアイコンがない場合は、スタート画面の左下にある Windows ロゴをクリックしてスタートメニューを表示し、［Grass Valley］→［EDIUS X］をクリックします。

2)　シリアルナンバーを入力し、［登録］をクリックする



- シリアルナンバーが正しく認証されると、確認画面が表示されます。

- シリアルナンバーは、左の欄に 6 桁、右の欄に 16 桁の文字列を入力してください。
- シリアルナンバーは再発行できませんので、紛失されないように大切に保管してください。
- 次の操作でも、シリアルナンバーを登録できます。
  - スタート画面の左下にある Windows ロゴをクリックしてスタートメニューを表示し、［Grass Valley］→［GV LicenseManager］をクリックして GV LicenseManager を起動し、［オンラインでの認証］をクリックします。

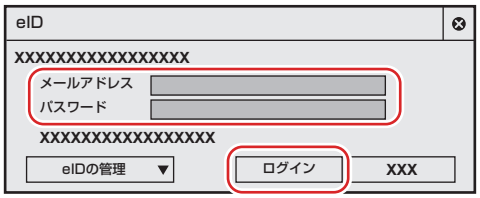
3)　確認画面で［OK］をクリックする

- eID の入力画面が表示されます。

ご注意

- アップグレード版をインストールする場合は、旧バージョンの EDIUS のシリアルナンバーを入力する画面が表示されることがあります。必要に応じてお持ちの EDIUS のシリアルナンバーを入力してください。

4)　eID の登録内容を入力し、[ログイン] をクリックする



- eID が正しく認証されると、シリアルナンバーと eID が紐づき、EDIUS が起動します。

- [メールアドレス] と [パスワード] は、eID の登録内容を入力してください。
- eID については、“eID の作成” を参照してください。
  “eID の作成”（▶ 46 ページ）
- PC に登録している eID 対象製品すべてのシリアルナンバー情報が eID に紐づきます。
- eID を登録していない場合は、[eID の管理] をクリックして [eID をお持ちでない方] をクリックし、eID を登録してください。
- メールアドレスまたはパスワードを忘れた場合は、[eID の管理] をクリックして [メールアドレスをお忘れの方] /[パスワードをお忘れの方] をクリックし、画面にしたがって再設定してください。

アンインストール

ご注意

- アン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アンインストール作業を行ってください。
- ここでは Windows 10 でのアンインストール方法を説明しています。
  ご使用の OS の種類やバージョンによって、操作が異なる場合があります。

1)　スタート画面の左下にある Windows ロゴをクリックしてスタートメニューを表示し、［設定］をクリックする

2)　［アプリ］をクリックする

3)　［EDIUS X］を選び、［アンインストール］をクリックし、画面にしたがってアンインストールを行う

ご注意

- EDIUS をアンインストールしても、EDIUS に付属の Mync はアンインストールされません。Mync をアンインストールする場合は、Mync 単体でのアンインストールが必要です。

eID Web

eID Web にログインすると、シリアルナンバーの確認や体験版の入手など様々なメンバーシップ機能が利用できます。

[ログイン]

1)　eID Web の [ログイン] ページを表示する

- 次の URL にアクセスしてください。
  https://ediusid1.grassvalley.com/

2)　[メールアドレス] と [パスワード] を入力し、[ログイン] をクリックする

- 正しくログインできると、[マイページトップ] が表示され、メンバーシップ Web サイトの各種機能が利用できます。
- 画面左側にあるサイドバーの項目を選択すると、各メニューを表示できます。
  “[お知らせ]”（▶ 51 ページ）
  “[ライセンス一覧]”（▶ 51 ページ）
  “[EDIUS]”（▶ 52 ページ）
  “[Mync]”（▶ 52 ページ）
  “[マイアカウント]”（▶ 52 ページ）

- [メールアドレス] と [パスワード] は、eID の登録内容を入力してください。
- メールアドレスまたはパスワードを忘れた場合は、[メールアドレスをお忘れの方はこちら] または [パスワードをお忘れの方はこちら] をクリックし、画面にしたがって再設定してください。

[お知らせ]

当社製品の最新情報が表示されます。

[ライセンス一覧]

[ライセンス一覧] では、eID に紐づけられている当社製品のシリアルナンバーの情報を確認できます。

[製品名 - バージョン]	製品名と、製品のバージョン情報が表示されます。
[シリアル番号]	シリアルナンバーが表示されます。
[アクティベーション日]	初めてアクティベーションを行った日が表示されます。
[期限]	使用期限が表示されます。
[ダウンロード]	アイコンをクリックすると、eID Web から入手した EDIUS の体験版、または Mync Standard の体験版をダウンロードできます。（2020 年 9 月時点）
[備考]	自由記入欄です。テキストを入力後、[保存] をクリックすると、入力内容が保存されます。

- eID に紐づく製品は、次のとおりです。
  - Mync（Mync Basic、Mync Standard）
  - EDIUS X（EDIUS X Workgroup、EDIUS X Pro）
  - EDIUS 9（EDIUS Workgroup 9、EDIUS Pro 9）
  - EDIUS 8（EDIUS Workgroup 8、EDIUS Pro 8）
  - EDIUS 7（EDIUS Elite 7、EDIUS Pro 7）
  - EDIUS 6.5（EDIUS Elite、EDIUS Pro 6.5）
  - EDIUS Neo 3.5
  - EDIUS Express
  - 上記世代のオプションライセンス
- 当社製品の体験版も eID に紐づけられます。

ご注意

- 各製品と紐づいたシリアルナンバーの情報は、固有のライセンスとしてロックされます。

[EDIUS]

EDIUS の体験版を入手できます。
リストボタンをクリックして任意の製品を選択し、[送信] をクリックしてください。登録しているメールアドレスに、ダウンロード用 URL やシリアルナンバーなどの情報を記載した案内メールが届きます。

ご注意
- EDIUS の体験版の入手は、1 つの製品につき 1 回限りです。

[Mync]

Mync Standard の体験版を入手できます。(2020 年 9 月時点)
リストボタンをクリックして任意の製品を選択し、[送信] をクリックしてください。登録しているメールアドレスに、ダウンロード用 URL やシリアルナンバーなどの情報を記載した案内メールが届きます。

ご注意
- Mync Standard の体験版の入手は、1 つの製品につき 1 回限りです。

[マイアカウント]

eID に登録した各種情報を確認および編集できます。

■ eID の登録情報の編集

1)　[マイアカウント] 画面で [情報編集] をクリックする

2)　登録情報を変更し、[変更] をクリックする
- パスワード入力画面が表示されます。

3)　現在のパスワードを入力し、[変更] をクリックする
- 登録情報の変更が完了します。登録しているメールアドレスに、登録情報変更の確認メールが届きます。

ご注意
- 登録情報を変更した場合、EDIUS 起動時に eID の再認証が必要になる場合があります。

[ログアウト]

1)　画面上部にある [ログアウト] をクリックする
- eID Web からログアウトします。

ユーザー登録

インストール後にユーザー登録を行うことができます。ユーザー登録には、オンライン環境が必要です。

ユーザー登録方法

1)　EDIUS を起動する

2)　メニューバーの [ヘルプ] をクリックし、[ユーザー登録] をクリックする
- Web ブラウザーが起動し、ユーザー登録ページが表示されます。画面にしたがってユーザー登録を行ってください。

3 章
起動 / プロジェクト

この章では、EDIUS の起動方法や、プロジェクトの作成について説明しています。

起動

EDIUS の起動方法やはじめて起動したときの操作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”（▶ 54 ページ）

その他の方法

- Windows 10 では、スタート画面の左下にある Windows ロゴをクリックしてスタートメニューを表示し、[Grass Valley] → [EDIUS X] をクリックします。

- EDIUS 起動時に、最新のアップデータが存在することを通知するダイアログが表示されることがあります。
  “［アップデート通知］ダイアログ”（▶ 106 ページ）

［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”（▶ 127 ページ）**
［プロジェクトの新規作成］	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。 **“初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）** 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。 **“プロジェクト新規作成（簡易設定）”（▶ 58 ページ）**
［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。

初回起動時

インストール後、はじめて起動したときは、シリアルナンバーを登録したり、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たりします。

1)　“EDIUS のアクティベーション”の手順 1) ～ 4) の操作を行う

- **“EDIUS のアクティベーション”（▶ 48 ページ）**
- アクティベーションが正しく完了すると、［フォルダーの設定］ダイアログが表示されます。

2)　［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して［OK］をクリックする

- プロジェクトファイルの保存先を指定します。次回からプロジェクトを作成すると、指定したフォルダーに保存されます。

- プロジェクトファイルの保存先は、OS などのシステムがインストールされているドライブ以外に設定することをおすすめします。

3) ［OK］をクリックする

- ［スタートアップ］ダイアログが表示されます。
- 初めて起動したときは、続いてプロジェクトプリセット（プロジェクトのフォーマット）を作成します。“初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”に進んでください。
  “初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）

- ［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］”（▶ 119 ページ）

終了

EDIUS の終了方法について説明しています。

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]**

プロジェクトの作成

プロジェクトの新規作成

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。
プロジェクトを新規作成するときは、プリセットを使用します。プリセットには、プロジェクトプリセットとプロジェクトテンプレートの 2 種類があります。

- 既存のプロジェクトを指定し、テンプレートとして利用する方法もあります。
  “既存のプロジェクトをテンプレートとして使用したプロジェクト新規作成”（▶ 58 ページ）

プロジェクトプリセット

プロジェクトプリセットは、プロジェクト設定のプリセットです。
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ます。初回起動時は、［プロジェクトプリセット］ウィザードで登録します。
“初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）
アプリケーションによっては、プロジェクトプリセットがあらかじめ登録されている場合があります。その場合は、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。

プロジェクトテンプレート

プロジェクトテンプレートは、ほかのプロジェクトのプロジェクト設定、素材（映像、音声、静止画、タイトルなどのファイル）、エフェクト、シーケンス、ビンなどすべての情報をテンプレートとして保存したプリセットです。
プロジェクトテンプレートは、再利用したいプロジェクトを編集し、テンプレートとして保存することで作成できます。
“プロジェクトテンプレートとして保存”（▶ 74 ページ）

ご注意

- 素材は、プロジェクトフォルダー内に保存されているときのみ再利用できます。
  プロジェクトフォルダー以外に保存されているとき、プロジェクトテンプレートを作成した PC 以外で編集する場合はオフラインクリップとなります。

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、初めて起動した場合は、プロジェクトプリセットを登録する必要があります。作成するプロジェクトプリセットのフォーマットを設定し、登録してください。
プロジェクトのフォーマットは、使用する素材のフォーマットや、最終出力形態に合わせて設定してください。

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］、［オーディオチャンネル］の各項目に 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、フレームレート、ビデオ量子化、オーディオチャンネルを設定します。1 項目に複数のチェックを入れることもできます。
- ［オーバースキャンサイズを 0% に設定する］にチェックを入れると、プロジェクトプリセットの［オーバースキャンサイズ］を［0%］に設定します。

- 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。

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ます。作成したプロジェクトプリセットが、［プリセット / テンプレートを使用する］の［使用可能なプリセット］に、［プロジェクトプリセット］として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”（▶ 59 ページ）

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］”（▶ 105 ページ）

プロジェクト新規作成（簡易設定）

EDIUS の起動時、プロジェクトを新規作成します。
プロジェクトを新規作成するには、プロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートを選んで作成する方法と、既存のプロジェクトをテンプレートとして開いて作成する方法があります。

プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレートを使用したプロジェクト新規作成

EDIUS の起動時、プロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートを選び、プロジェクトを新規作成します。

- プロジェクトテンプレートを使用するには、あらかじめ使用するプロジェクトテンプレートを指定のフォルダーに準備しておく必要があります。
  “プロジェクトテンプレートとして保存”（▶ 74 ページ）

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”（▶ 59 ページ）

- 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。
  “初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）

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) ［プリセット / テンプレートを使用する］を選ぶ

4) プロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートを選ぶ

- ［プリセット / テンプレートを使用する］の［プロジェクトテンプレート］に表示されるプロジェクトテンプレートは、［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］の［テンプレートフォルダーの保存先］で設定した保存先にあるファイルです。
  “［プロジェクトプリセット］画面”（▶ 70 ページ）

5) ［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。

既存のプロジェクトをテンプレートとして使用したプロジェクト新規作成

EDIUS の起動時、既存のプロジェクトをテンプレートとして開き、プロジェクトを新規作成します。
プロジェクトテンプレートと同様に、指定したプロジェクトに含まれる情報をすべて再利用できます。
“プロジェクトテンプレート”（▶ 57 ページ）

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”（▶ 59 ページ）

- 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。
  “初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）

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) ［既存のプロジェクトをテンプレートとして使用する］を選ぶ

4) ［...］をクリックしてプロジェクトファイルを指定し、［OK］をクリックする

5) ［OK］をクリックする

［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。［...］のリストボタンをクリックし、最近使用した保存先の履歴から選ぶこともできます。履歴は、10 件まで表示されます。 ［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。
［プリセット / テンプレートを使用する］	**［プロジェクトプリセット］** 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。 **［プロジェクトテンプレート］** 使用できるプロジェクトテンプレー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テンプレートを使用して新規プロジェクトファイルが開きます。 **“プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレートを使用したプロジェクト新規作成”（▶ 58 ページ）**
［プリセットを変更して使用する］	［プリセット / テンプレートを使用する］でプロジェクトプリセットを選んでいるときのみ、使用できます。 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。 **“プロジェクト新規作成（詳細設定）”（▶ 59 ページ）** 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。
［既存のプロジェクトをテンプレートとして使用する］	既存のプロジェクトをプロジェクトテンプレートとして使用し、新規プロジェクトファイルを開きます。 **“既存のプロジェクトをテンプレートとして使用したプロジェクト新規作成”（▶ 58 ページ）**
［説明］	［プリセット / テンプレートを使用する］を選んでいるときは、プロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートの設定内容を表示します。 ［既存のプロジェクトをテンプレートとして使用する］を選んでいるときは、指定したプロジェクトの設定内容を表示します。

プロジェクト新規作成（詳細設定）

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）以外の設定でも、プロジェクトを作成できます。

ご注意

- ここでは、プロジェクトプリセットの設定をカスタマイズし、プロジェクトを作成する方法について説明しています。この方法では、元となるプロジェクトプリセット自体は変更されません。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］”（▶ 105 ページ）

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”（▶ 59 ページ）

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”（▶ 60 ページ）

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。 **［カラースペース］** プロジェクトのカラースペースを選択します。 **［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”（▶ 323 ページ）** **［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”（▶ 62 ページ）** **[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”（▶ 254 ページ）** **[HDR/SDR ゲイン]** HDR のカラースペースと SDR のカラースペースとを相互に変換するときに適用されるゲインを設定します。 運用によっては HDR の基準白の明るさが SDR と異なる場合があります。この場合、HDR から SDR に変換すると映像全体が明るくなり、SDR から HDR に変換すると映像全体が暗くなってしまいます。 [HDR/SDR ゲイン] を設定すると、HDR のカラースペースと SDR のカラースペースとを相互に変換するときにゲインが適用され、明るさのばらつきを抑制できます。 ゲインはディスプレイライト換算の値で設定します。設定項目は、[無効]、[0.00 dB]、[3.00 dB]、[6.00 dB]、[6.15 dB]、[9.00 dB]、[12.00 dB] から選びます。ITU-R BT.2408 に準拠するには、[6.15 dB] を選んでください。 「0.00」～「20.00」の任意の数値（単位 : dB）を、直接入力することもできます。 • 初期設定は [6.15 dB] です。 • この設定は、[プライマリーカラーコレクション] ダイアログの [HDR/SDR ゲイン] の設定に反映されます。 **“[プライマリーカラーコレクション] ダイアログ”（▶ 347 ページ）** • [HDR/SDR ゲイン] の詳細については、当社ホームページの FAQ で情報を公開いたします。 **“当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）** **[トーンマッピング]** HDR 素材を SDR として使用するなど、カラースペースのダイナミックレンジが狭くなるときの変換に適用されます。 [無効] に設定すると、トーンマッピングは適用されません。SDR の輝度範囲を超える領域は、100% のホワイトに置き換えられます。[ソフトクリップ] に設定すると、高輝度領域が緩やかに変化するように圧縮され、クリップされにくくなるように処理します。 • 初期設定は [ソフトクリップ] です。 • この設定は、[プライマリーカラーコレクション] ダイアログの [トーンマッピング] の設定に反映されます。 **“[プライマリーカラーコレクション] ダイアログ”（▶ 347 ページ）**
[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”（▶ 64 ページ）**

“数値の入力方法”（▶ 44 ページ）

- [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次のとおりです。
  - Grass Valley HQ AVI
  - Grass Valley HQ QuickTime
  - Grass Valley HQX AVI
  - Grass Valley HQX QuickTime
  - 非圧縮（RGBA）AVI

– ProRes 4444 MOV

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。
- 次の場合、［HDR/SDR ゲイン］と［トーンマッピング］の初期設定は［無効］になります。
  – Version 9.31 以前のバージョンで作成したプロジェクトファイルを読み込んだとき
  – Version 9.31 以前のバージョンで作成したプロジェクトテンプレートを使用して、プロジェクトファイルを作成したとき

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”（▶ 60 ページ）

Grass Valley HQ AVI/Grass Valley HQX AVI/Grass Valley HQ MOV/Grass Valley HQX MOV/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”（▶ 135 ページ）

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。
［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。

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”（▶ 62 ページ）

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。

AVCUltra MXF

[形式]	形式をリストから選びます。

DNxHR MXF/DNxHR MOV

[形式]	形式をリストから選びます。
[VBR]	チェックを入れると、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。

ProRes MXF

[形式]	形式をリストから選びます。

ProRes MOV

[ProRes CODEC の設定]	形式をリストから選びます。

XAVC MXF

[形式]	形式をリストから選びます。

[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。
[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。
[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。

JPEG2000 MXF/D10 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。

その他のコーデック

次のコーデックを選ぶこともできます。
[詳細設定] は設定できません。

- AVCIntra MXF
- DVCPROHD MXF
- DVCPRO25 MXF
- DVCPRO50 MXF
- DV MXF
- 非圧縮（RGB）AVI
- 非圧縮（RGBA）AVI
- 非圧縮（UYVY）AVI
- 非圧縮（YUY2）AVI
- 非圧縮（v210）AVI
- Grass Valley Lossless AVI
- DVCPRO50 AVI

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。

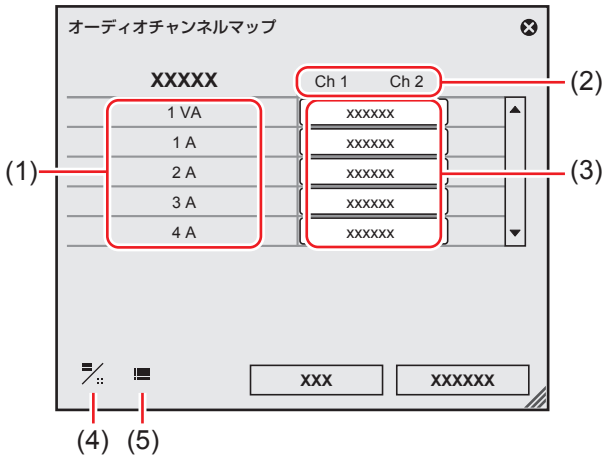
1)　[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログで [チャンネルマップ] をクリックする

- **“[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログ”（▶ 60 ページ）**
- [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”（▶ 65 ページ）

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、［オーディオチャンネルマップ］ダイアログの表示形式が切り替わります。
(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”（▶ 65 ページ）**

- 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”（▶ 227 ページ）

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”（▶ 65 ページ）**

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”（▶ 65 ページ）
- 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”（▶ 65 ページ）
- 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”（▶ 65 ページ）
- 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”（▶ 65 ページ）
- 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

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



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”（▶ 59 ページ）

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またはプロジェクトテンプレートを選び、［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”（▶ 60 ページ）
- 既存のプロジェクトを指定し、テンプレートとして利用する方法もあります。
  “既存のプロジェクトをテンプレートとして使用したプロジェクト新規作成”（▶ 58 ページ）

プロジェクト設定の変更

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変更（簡易設定）

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 / プロジェクトテンプレート”（▶ 70 ページ）

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（詳細設定）

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 / プロジェクトテンプレート”（▶ 70 ページ）
- 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”（▶ 69 ページ）

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”（▶ 60 ページ）

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”（▶ 69 ページ）

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。
［アンシラリーデータを保持］	チェックを入れると、アンシラリーデータを保持するシーケンスを設定します。
［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”（▶ 64 ページ）**

“数値の入力方法”（▶ 44 ページ）

プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレート

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”（▶ 70 ページ）

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”（▶ 70 ページ）

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と、プロジェクトテンプレー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。 プロジェクトテンプレートは、並び替えできません。
［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、またはプロジェクトテンプレー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”（▶ 71 ページ）**
［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”（▶ 70 ページ）**
［削除］	選んだプロジェクトプリセット、またはプロジェクトテンプレートを削除します。
［テンプレートファイルの既定値］	プロジェクトテンプレートを保存するときの既定値を設定します。 **“［テンプレートとして保存］ダイアログ”（▶ 75 ページ）** **［テンプレートフォルダーの保存先］** プロジェクトテンプレートの保存先を設定します。［参照］をクリックし、フォルダーを指定します。 **［テンプレート名］** プロジェクトテンプレート名を入力します。

［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

［フォルダー］	プロジェクトプリセットの保存先を設定します。変更するときは［...］をクリックし、フォルダーを指定します。
［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”（▶ 60 ページ）

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]、[オーディオチャンネル] の各項目に 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、フレームレート、ビデオ量子化、オーディオチャンネルを設定します。1 項目に複数のチェックを入れることもできます。
- [オーバースキャンサイズを 0% に設定する] にチェックを入れると、プロジェクトプリセットの [オーバースキャンサイズ] を [0%] に設定します。

- 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、XAVC 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、MP4 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 / プロジェクトテンプレートの削除

プロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートを削除します。

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] で削除するプロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートを選び、[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、プロジェクトプリセットまたはプロジェクトテンプレートを右クリックし、[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］で複製するプロジェクトプリセットを選び、［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］でプロジェクトプリセットを右クリックし、［複製］をクリックします。

ご注意

- プロジェクトテンプレートは、複製できません。

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］で変更するプロジェクトプリセットを選び、［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”（▶ 70 ページ）

その他の方法

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

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変更（簡易設定）”（▶ 68 ページ）

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。
- プロジェクトテンプレートは、設定内容を変更できません。

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

ご注意
- プロジェクトテンプレートは、インポートできません。

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

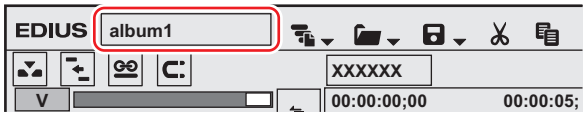
3) ［使用可能なプリセット］でプリセットを選んで右クリックし、［エクスポート］→［すべて］または［選択されたプリセット］をクリックする

4) 保存先を指定し、［保存］をクリックする

ご注意
- プロジェクトテンプレートは、エクスポートできません。

プロジェクトの保存

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)　［名前を変更して保存］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]**

プロジェクトテンプレートとして保存

プロジェクトテンプレートは、ezpt ファイルとして保存されます。

1)　プロジェクトを編集する

2)　メニューバーの［ファイル］をクリックし、［テンプレートとして保存］をクリックする

- ［テンプレートとして保存］ダイアログが表示されます。
  “［テンプレートとして保存］ダイアログ”（▶ 75 ページ）

その他の方法

- 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し、［テンプレートとして保存］をクリックします。

3)　各項目を設定し、［OK］をクリックする

［テンプレートとして保存］ダイアログ

［テンプレートフォルダー］	プロジェクトテンプレートの保存先を設定します。変更するときは[...] をクリックし、フォルダーを指定します。
［テンプレート名］	変更するときは、入力欄をクリックし、プロジェクトテンプレート名を入力します。

- 初期設定では、プロジェクトテンプレートの保存先は、プロジェクトフォルダーと同じ階層の「Project Templates」フォルダーに設定されています。
- ［テンプレートフォルダー］、［テンプレート名］の既定値は、［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］の［テンプレートファイルの既定値］で変更できます。
  “［プロジェクトプリセット］画面”（▶ 70 ページ）

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］”（▶ 119 ページ）
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。
  “プロジェクトの再開（起動後）”（▶ 76 ページ）
  “別名保存”（▶ 74 ページ）

プロジェクトのインポート / エクスポート

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。

プロジェクトの再開（起動時）

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。

プロジェクトの再開（起動後）

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

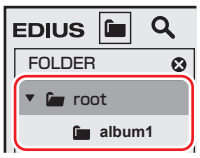
- ［シーケンスのインポート］ダイアログが表示されます。
  “［シーケンスのインポート］ダイアログ”（▶ 77 ページ）

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”（▶ 78 ページ）

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。

プロジェクトで使用しなかったクリップをビンから削除

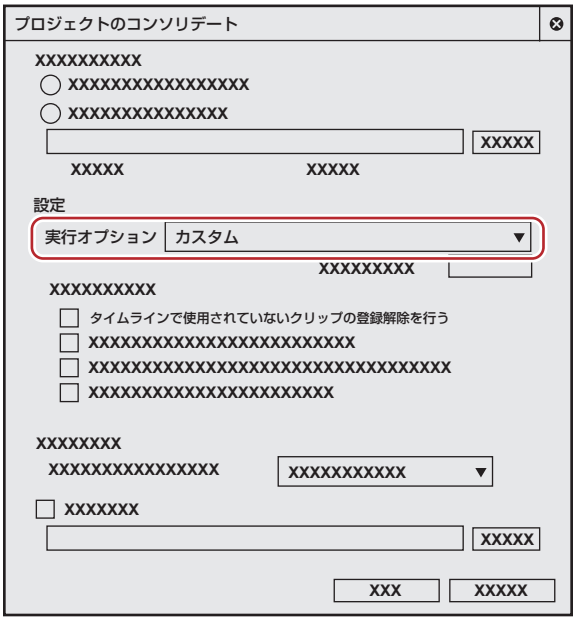
1)　タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする



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。

3)　［設定］の［実行オプション］のリストから［カスタム］を選ぶ



4)　［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］にチェックを入れる

5)　［OK］をクリックする

- 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。

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

- ［プロジェクトのエクスポート（AAF）］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”（▶ 80 ページ）

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”（▶ 81 ページ）

- レンダーサービスを使用して、AAF ファイルをバックグラウンドで出力できます。
  “AAF 形式”（▶ 449 ページ）

［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］Pro Tools 向けプリセット** *1 ビデオクリップとオーディオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれます。ビデオクリップが参照している素材は、1 つのクリップとして NTSC 形式の QuickTime(H.264) でエクスポートします。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。 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］After Effects 用プリセット** *1 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］その他 NLE 用プリセット** 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。 **［タイプ：4］DaVinci Resolve 用プリセット** *1 ビデオクリップとオーディオクリップの情報が 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、QuickTime（Grass Valley HQX）形式でエクスポートされます。 **［タイプ：5］Media Composer 用プリセット** *1*2 ビデオクリップとオーディオクリップの情報が 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、MXF（DNxHD、1080p/i または 720p）形式でエクスポートされます。
［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”（▶ 81 ページ）**

*1　最新の対応状況は当社ホームページでご確認ください。
*2　EDIUS Workgroup または DNxHD オプションライセンスが必要です。

ご注意

- ［プリセット］の［タイプ:1］でエクスポートする場合、Pro Tools のバージョンによってはビデオを手動で読み込ませる必要があります。
- ［プリセット］の［タイプ:1］でエクスポートしたファイルを、Pro Tools 7.3 以前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［RFC1738］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”（▶ 81 ページ）

[AAF エクスポート　詳細設定] ダイアログ

[Legacy]	チェックを入れると、古い形式の AAF で出力できます。
[Separate video and audio]	チェックを入れると、素材のビデオとオーディオを分離して出力します。チェックをはずすと、オーディオを含んだビデオ素材で出力します。
[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。あらかじめ登録されているプリセットは削除できません。
[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”（▶ 82 ページ）

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

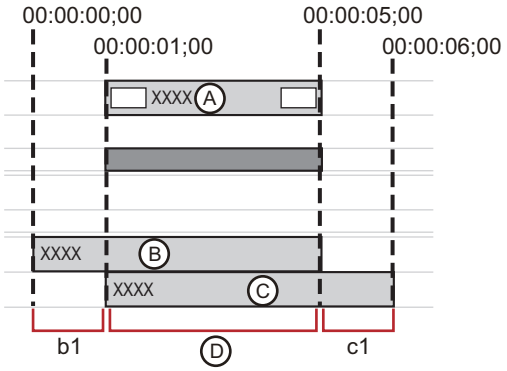
[EDL タイプ]	出力する EDL 形式を選びます。
[出力形式]	[Mode1] コメント行が付加されません。 [Mode2] コメント行が付加されます。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合に選んでください。
[空白クリップを黒クリップとして扱う]	タイムライン上に空白が存在した場合、空白を黒クリップとして扱います。［クリップの中で最長のものを基準とする］にチェックを入れると、タイムライン終端にあるクリップの Out 点をタイムラインの終端として扱い、その間にあるトラックの空白を黒クリップとして扱います。

[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”（▶ 83 ページ）**
[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”（▶ 83 ページ）**
[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、2VA(または 2V) トラックの映像を 1VA(または 1V) トラックに上書きし、1VA（または 1V）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。

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、選んでいるシーケンスの空のトラックに AAF ファイルが読み込まれます。空のトラックがない場合は、新しくトラックを作成します。

- 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”（▶ 85 ページ）

- ［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”（▶ 92 ページ）

- 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。
[リール名をクリップ名として扱う]	インポートを行なったとき、リール名をクリップ名として扱います。
[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 のプロジェクトファイルのビン情報の読み込みも対応しています。
  ただし、ビン情報の読み込みはクリップとシーケンスクリップのみになります。「カラーバーとトーン」フォルダー、「マット」フォルダー内のクリップおよび「黒み」クリップは読み込むことができません。
- 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 [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] → [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”（▶ 92 ページ）

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”（▶ 110 ページ）

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。

プロジェクトを持ち出して編集

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。

- ［システム設定］の［アプリケーション］→［プロキシ］で、チェックアウト時に作成されるプロキシファイルのサイズを設定できます。
  “［プロキシ］”（▶ 103 ページ）

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”（▶ 89 ページ）

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］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”（▶ 181 ページ）
- 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”（▶ 318 ページ）
- 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”（▶ 90 ページ）

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］をクリックし、［はい］をクリックする

- プロジェクトが開きます。

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］→［はい］をクリックします。

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でも、チェックアウトを取り消したファイルとして認識されます。

オフラインクリップの復元

素材のリンクの復元

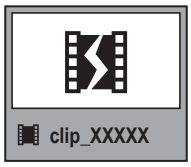
EDIUS で使用している素材を移動 / 削除した場合、EDIUS と素材のリンクが切れてしまい、クリップから素材を参照できなくなってしまいます。素材を参照できなくなってしまったクリップは、映像や音声などが表示されない、オフラインクリップとなってしまいます。ここでは、オフラインクリップの復元をサポートする方法について説明します。
タイムライン上にオフラインクリップがある場合、タイムラインのステータスバーにオフラインクリップがあることを示すアイコンとクリップの数が表示されます。



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。

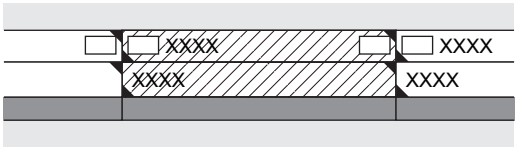
例：

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

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”（▶ 93 ページ）

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”（▶ 94 ページ）**
［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”（▶ 94 ページ）**
［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”（▶ 95 ページ）**
［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、クリップの一部分を参照できない素材を再転送、またはカメラのプロキシファイルをハイレゾ素材に置き換えて復元します。 **“再リンクして復元”（▶ 93 ページ）**
［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”（▶ 94 ページ）

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

- ［ファイルを開く］ダイアログで再リンクするファイルを選ぶと、元のファイルとの整合性の確認結果が表示されます。
  ［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］にチェックを入れると、元のファイルと完全に同一のファイルのみを再リンクの対象にします。
- フレームレートが異なるクリップも再リンクの対象にすることができます。
- 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。

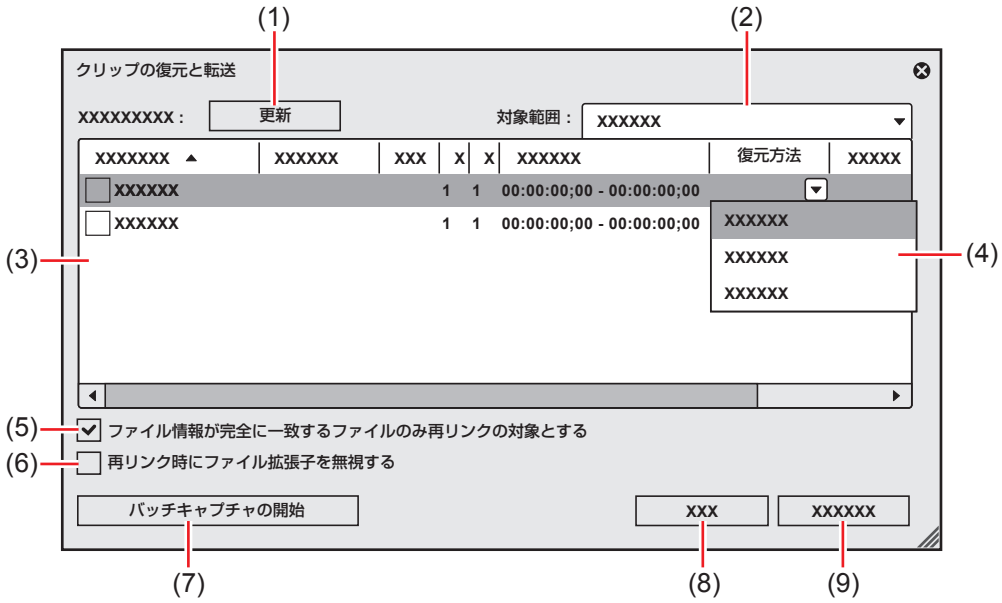
5)　［OK］をクリックする

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】”（▶ 161 ページ）** **［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。

- ［復元方法］の既定値は変更できます。
  “［オフラインクリップ復元］”（▶ 124 ページ）

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】”（▶ 161 ページ）

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

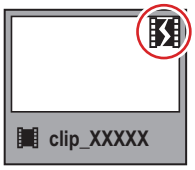
- 任意のファイルのみ復元する場合は、［復元可能なクリップの一覧］からクリップを選び、［復元］をクリックします。

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

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。
また EDIUS では、編集段階でプロキシ素材を使用し、最終の出力前にハイレゾ素材に置き換える「プロキシ起点編集」を行うことができます。このプロキシ起点編集で使用するプロキシクリップ（ハイレゾの参照情報を持ったプロキシクリップ）は、「仮編集クリップ」となります。仮編集クリップは、ソースブラウザーを使用して簡単にハイレゾクリップに置き換えることができます。

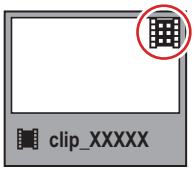
例：

ビンの部分オフラインクリップ



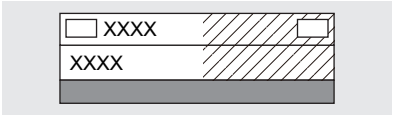
例：

ビンの仮編集クリップ



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または仮編集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、部分オフラインクリップおよび仮編集クリップ（または未転送クリップ）の合計数が表示されます。

P2 などで、プロキシのみ存在する素材ファイル（XML）をソースブラウザーから取り込むと、未転送クリップとして認識されます。



ご注意

- ファイルに出力するときや、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、部分オフラインクリップおよび仮編集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 · 仮編集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”（▶ 92 ページ）

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”（▶ 97 ページ）

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

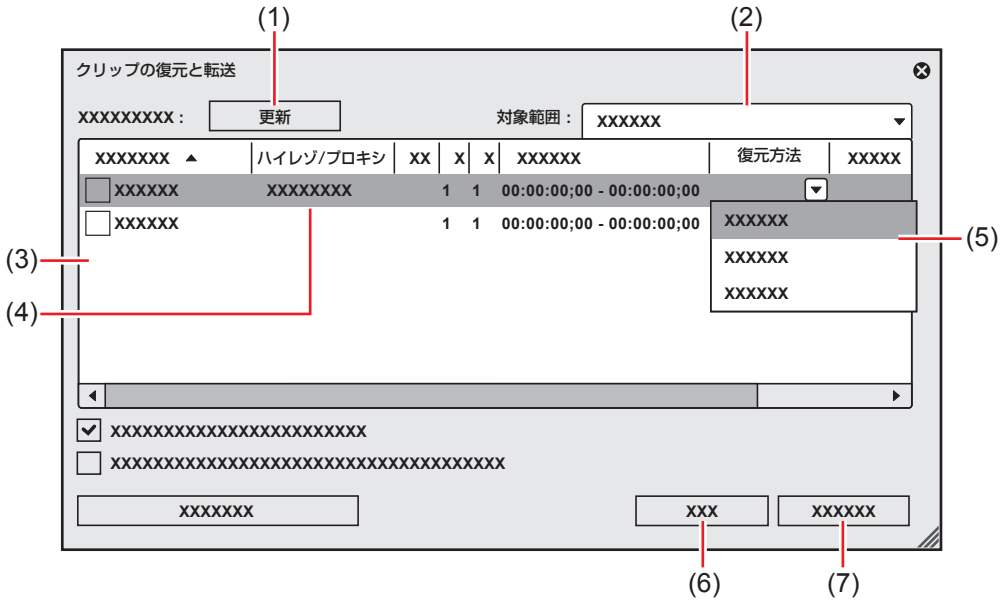
6)　［OK］をクリックする

- ［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 **：仮編集クリップ** ハイレゾクリップに置き換えられていないカメラのプロキシクリップ **：未転送クリップ** ハイレゾ / プロキシのストリームはカメラ（またはカード）上に存在していますが、ローカルに転送されていない状態のクリップ **：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、部分オフラインクリップおよび仮編集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。 **［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。 **［全体の転送］** タイムライン上での使用範囲に関わらず、ハイレゾクリップ全体を転送します。 **［使用部分のみ転送］** タイムラインで使用されている未転送の部分のハイレゾクリップを転送します。 **［全体をキャプチャ］** バッチキャプチャ機能で復元することができます。 **“素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】”（▶ 161 ページ）** **［必要範囲のみキャプチャ］** 使用している素材の範囲のみを、バッチキャプチャ機能で復元することができます。 **“素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】”（▶ 161 ページ）** **［何もしない］** オフラインクリップ、部分オフラインクリップおよび仮編集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または仮編集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または仮編集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］、［全体の転送］、［使用部分のみ転送］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または仮編集クリップのままです。
- 復元方法で［プロキシの再作成］を選んだ場合、プロキシ生成のレンダリングジョブがレンダーサービスに登録されます。ジョブの実行完了までは、プロキシはオフラインのままです。
- 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、オフラインクリップ、部分オフラインクリップおよび仮編集クリップまたは未転送クリップのみが表示されます。
- ［全体をキャプチャ］、［必要範囲のみキャプチャ］は、復元するクリップがキャプチャ可能なフォーマットで、クリップにリールネームが設定されている場合のみ使用できます。
- ［復元方法］の既定値は変更できます。
“［オフラインクリップ復元］”（▶ 124 ページ）

仮編集クリップの復元

仮編集クリップは、ソースブラウザーを使用して簡単にハイレゾクリップに置き換えることができます。

1)　ソースブラウザーでハイレゾクリップが収録されているメディアを読み込む

- **“ソースブラウザーについて”（▶ 170 ページ）**

2)　［仮編集クリップに対応するクリップが検出されました 差し替えを行いますか?］と表示されるので、［はい］をクリックする

- 自動で仮編集クリップがハイレゾクリップに置き換えられます。

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。
“［クリップの復元と転送］ダイアログ”（▶ 97 ページ）

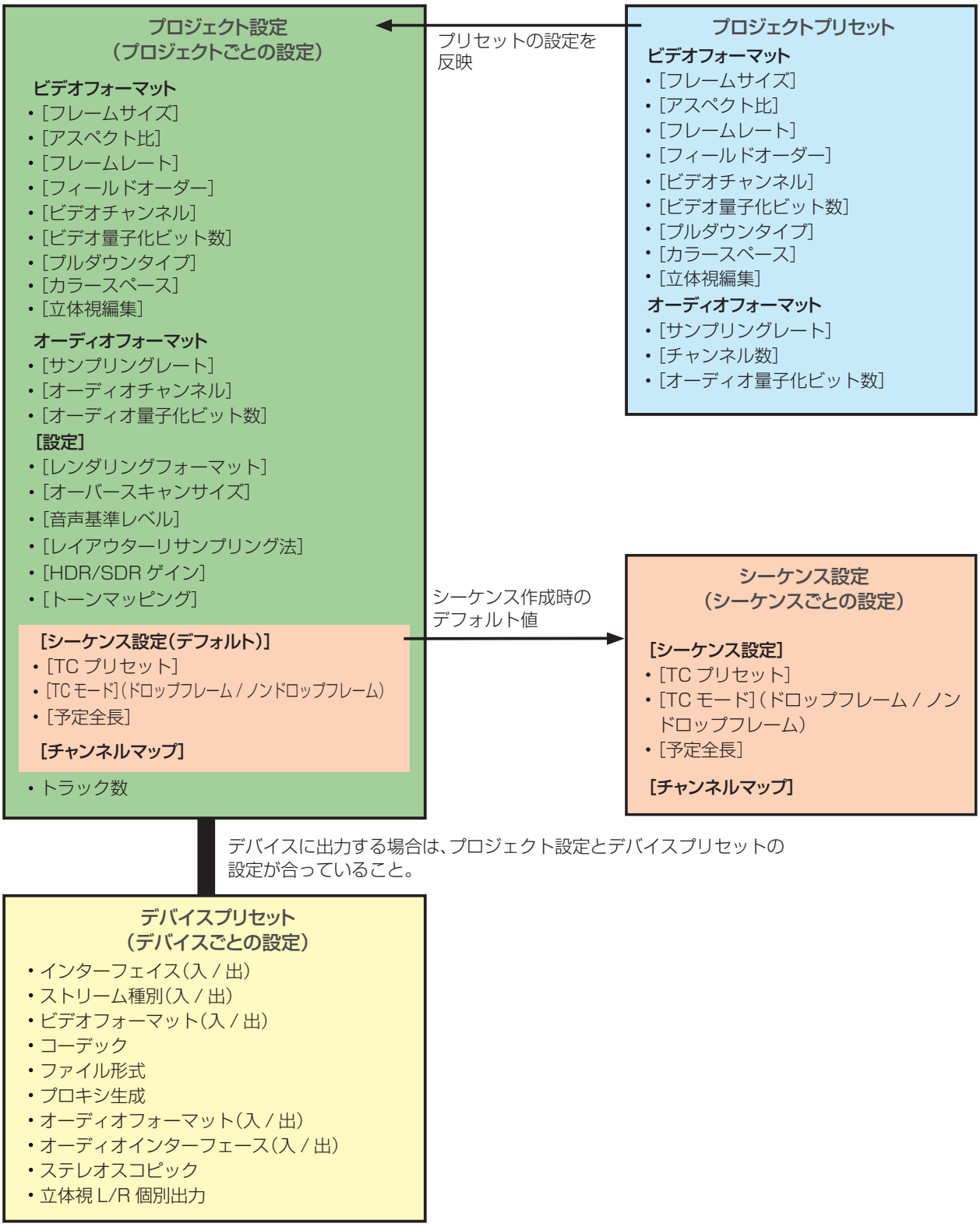
4 章
設定

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、キャプチャなど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。

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”（▶ 130 ページ）
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。

[カラースペース]

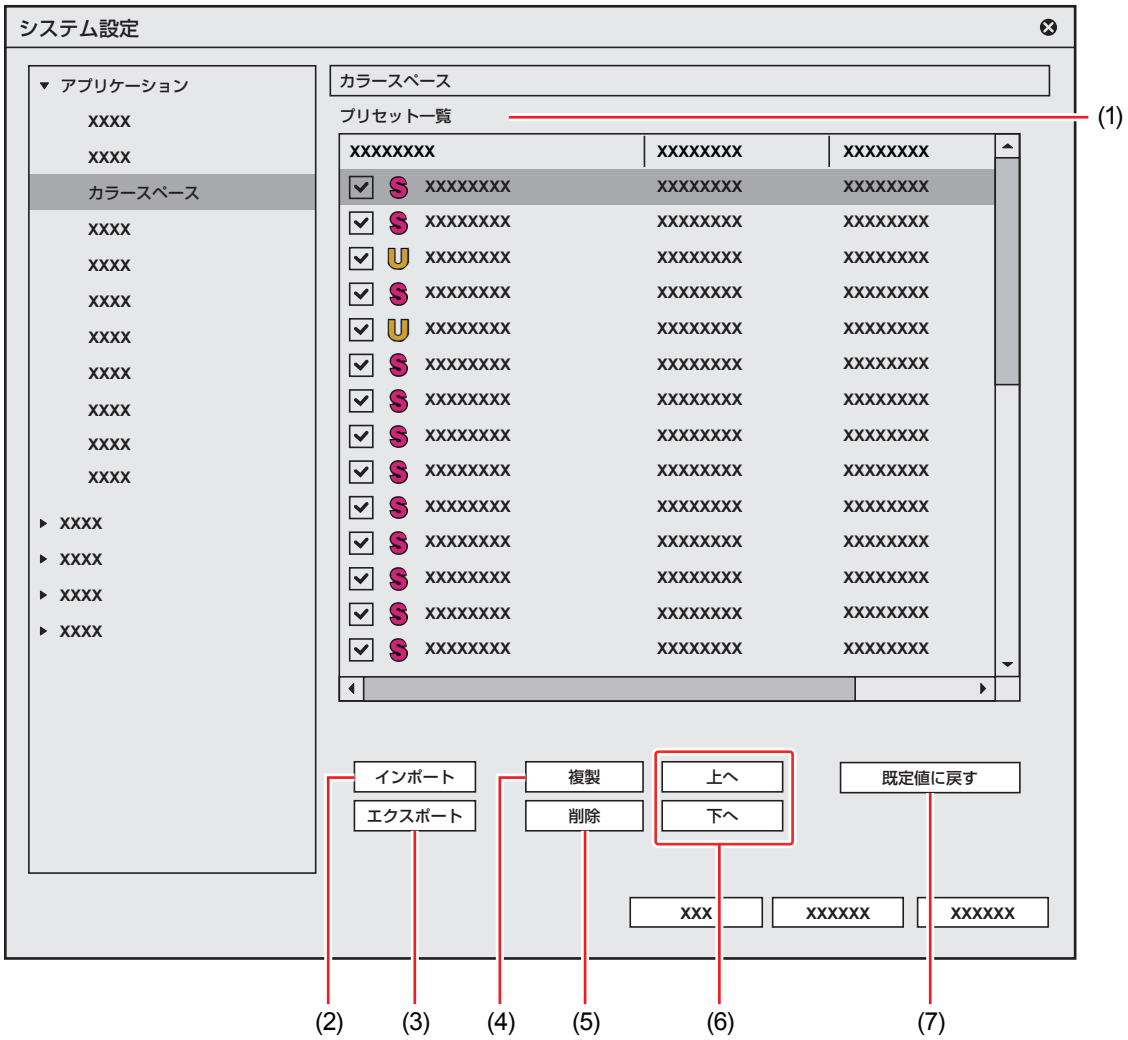
EDIUS で使用するカラースペースの表示 / 非表示や、並び順などを設定します。
[カラースペース] の設定は、次の内容に反映されます。
- [プライマリーカラーコレクション] ダイアログ
  “[プライマリーカラーコレクション] ダイアログ”（▶ 347 ページ）
- ビン / ソースブラウザーのクリップの [プロパティ] ダイアログ
- ビンのクリップビューの表示項目

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、[カラースペース] をクリックする

- [カラースペース] 画面が表示されます。

3)　各項目を設定する



(1)	**[プリセット一覧]**	カラースペースのプリセットが一覧で表示されます。 • 項目の行を右クリックすると、[プリセット一覧] に表示する項目を設定できます。 • プリセットにマウスカーソルを合わせると、プリセットの情報をツールチップで表示できます。 **[Use]** プリセットの表示 / 非表示を切り替えます。 **[Name]** プリセットのタイプと名称を表示します。プリセットには、次の 2 つのタイプがあります。 S：EDIUS にあらかじめ用意されているシステムプリセットカラースペースです。プリセットの名称以外の編集や削除はできません。 U：ユーザーが追加したユーザープリセットカラースペースです。 • プリセットを選ぶと、✎が表示され、プリセット名を編集できます。 システムプリセットカラースペースの名称を編集すると、プリセット名の末尾に * が表示されます。 • 元の名称に戻すには、✎をクリックして文字入力欄を空欄にし、キーボードの [Enter] を押します。 **[Gamma]** *1 プリセットの Gamma を表示します。 **[Gamut]** *1 プリセットの Gamut を表示します。 **[Matrix]** *1 プリセットのマトリックスを表示します。 **[Default Range]** *1 プリセットのレンジを表示します。
(2)	**[インポート]**	[プリセット一覧] の設定ファイル（XML 形式）を読み込みます。
(3)	**[エクスポート]**	[プリセット一覧] を設定ファイル（XML 形式）に書き出します。
(4)	**[複製]**	プリセットを複製します。 • 複製したいプリセットを選び、[複製] をクリックします。新しいユーザープリセットカラースペースが、「コピー - 元のプリセット名」の名前で作成されます。

(5)	**[削除]**	プリセットを削除します。 • 削除したいプリセットを選び、[削除] をクリックします。 • システムプリセットカラースペースは削除できません。
(6)	**[上へ] / [下へ]**	プリセットの並び替えができます。 • [プリセット一覧] からプリセットを選び、[上へ] または [下へ] をクリックするたびに、選んだプリセットが 1 つ上、または下へ移動します。 • 移動したいプリセットを移動先にドラッグ & ドロップしても並び順を変更できます。
(7)	**[既定値に戻す]**	初期設定に戻します。

*1 ユーザープリセットカラースペースは、▼をクリックすると設定を変更できます。
[Matrix] と [Default Range] は、[Default] 以外の項目を選ぶと、設定値の末尾に * 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。

[プロキシ]

プロキシ編集時に作成されるプロキシファイルのサイズが選べます。

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、[プロキシ] をクリックする

• [プロキシ] 画面が表示されます。

3) 各項目を設定する

[プロキシサイズ]	プロキシサイズは、[大]、[中]、[小] の 3 種類から選べます。 **[大]** プロキシサイズは、1920x1080 です。 **[中]** プロキシサイズは、960x540 です。 **[小]** プロキシサイズは、480x270 です。

• プロキシサイズの初期設定は [中] です。
• Version 8.22 以前に作成されたプロキシファイルは、[小] で読み込まれます。

ご注意
• プロキシファイルの作成は一回限りです。異なる設定で作成し直すことはできません。
• プロキシファイル作成中に設定を変更した場合は、その時点から変更後の設定が適用され、作成が継続されます。

[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候補（負荷部分）の条件を設定します。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橙色になります。[フィルター] のチェックをはずしていると橙色になりません。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。 **“タイムスケールの色分けについて”（▶ 296 ページ）** **[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、過負荷部分と判定します。 **[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”（▶ 297 ページ）**
- **“In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング”（▶ 298 ページ）**

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”（▶ 127 ページ）

[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またはプロジェクトテンプレートの管理を行います。
“プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレート”（▶ 70 ページ）

[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。

[ファイルエクスポート]

720/60p または 720/50p でファイルエクスポートする際に、偶数フレーム長になるよう最終フレームを削除する設定をします。この設定は、エクスポートおよびバッチエクスポートに適用されます。

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、[ファイルエクスポート] をクリックする

3)　各項目を設定する

[60/50p で出力する場合、デュレーションを偶数フレームに丸める]	チェックを入れると、エクスポート時に 60p/50p で出力する場合、奇数フレームが削除され最終フレームが偶数フレーム長になります。

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。

[アップデートの確認]

最新の EDIUS が公開された場合、EDIUS 起動時、自動的に EDIUS のバージョンアップを通知します。

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、[アップデートの確認] をクリックする

3)　各項目を設定する

[起動時にアップデートの確認を行なう]	チェックを入れると、最新の EDIUS が公開された場合、起動時に最新のアップデータが存在することを通知します。 **"[アップデート通知] ダイアログ"（▶ 106 ページ）**

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。

[アップデート通知] ダイアログ

[アップデートを行うにはここをクリックして下さい]	クリックすると、アップデータをダウンロードできます。
[このメッセージを 30 日間表示しない]	チェックを入れると、30 日間、最新の EDIUS が公開されても、自動的に通知をしません。

その他の方法

- EDIUS を起動し、メニューバーの[ヘルプ]→[アップデートの確認] をクリックすると、最新の EDIUS が公開されている場合は[アップデート通知] ダイアログが表示されます。
  [アップデート通知] ダイアログが表示されない場合は、最新のバージョンの EDIUS をご使用いただいていることになります。

[ハードウェア]

キャプチャなど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。
"外部機器の設定"（▶ 132 ページ）

[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。

[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。 ポーズフィールドで設定した表示方法で出力する場合は、[ポーズフィールド設定に従う] を選んでください。 **“再生を停止したときの画面表示の切り替え”（▶ 148 ページ）**
[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”（▶ 300 ページ）**
- **“静止画形式”（▶ 443 ページ）**

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。

[RED]

GPU 設定

GPU を活用することで、RED 素材のデコードを高速化できます。

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、[RED] → [GPU] をクリックする

3) 各項目を設定する

[GPU モード]	GPU の処理方法を選びます。
GPU 一覧	[GPU モード] で [OpenCL] または [CUDA] を選んでいるとき、使用できる GPU が表示されます。使用したい GPU に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。

RED ブラウザー設定

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、[RED] → [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 RED 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。

[インポーター]

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]、[1/16] は素材の水平解像度の 1/2、1/4、1/8、1/16 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。

[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]

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]

P2 ブラウザー設定

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]

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”（▶ 175 ページ）** **[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。 **[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。

[Mync]

ソースブラウザーに表示される Mync の内容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、[Mync] をクリックする

3)　各項目を設定する

[フォルダー]	**[[すべてのクリップ] を表示する]** チェックを入れると、Mync の[すべてのクリップ]のフォルダーをソースブラウザーに表示します。 **[[お気に入り] を表示する]** チェックを入れると、Mync の [お気に入り] のフォルダーをソースブラウザーに表示します。
[サムネイル]	**[隠したクリップを表示する]** チェックを入れると、Mync 上で隠したクリップをソースブラウザーのサムネイルに表示します。

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。

[Cinema RAW]

GPU 設定

GPU を活用することで、Cinema RAW、Cinema RAW Light のデコードを高速化できます。

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、[Cinema RAW] → [GPU] をクリックする

- 使用できる GPU が表示されます。

3)　使用したい GPU にチェックを入れる

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。

Cinema RAW ブラウザー設定

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、[Cinema RAW] → [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 Cinema RAW 素材、Cinema RAW Light 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。

[HEVC]

クイック・シンク・ビデオに対応したハードウェアを活用することで、動画圧縮規格 HEVC（H.265）のデコードを高速化できます。

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、[HEVC] をクリックする

3)　各項目を設定する

[ハードウェアデコードを使用する]	チェックを入れると、クイック・シンク・ビデオなどのハードウェアデコードを使用できます。

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することができます。

[Sony RAW]

GPU 設定

GPU を活用することで、Sony RAW のデコードを高速化できます。

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、[Sony RAW] → [GPU] をクリックする

- 使用できる GPU が表示されます。

3)　使用したい GPU にチェックを入れる

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。

Sony RAW ブラウザー設定

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、[Sony RAW] → [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 Sony RAW 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。

[ProRes RAW]

GPU 設定

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、[ProRes RAW] → [GPU] をクリックする

- 使用できる GPU が表示されます。

3)　使用したい GPU にチェックを入れる

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
- ProRes RAW をデコードするには、対応している GPU が必要です。
- ProRes RAW は、HLG のカラースペースに変換されて取り込まれます。

[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。

[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ー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 設定]	[グラフィックカード名] で使用するグラフィックカードを選びます。
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”（▶ 114 ページ）**

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 32-bit 以上の表示が可能であること
- Direct3D 9.0c 以降
- PixelShader3.0 以上
- ビデオメモリ容量については、“メモリ” を参照してください。
  “メモリ”（▶ 25 ページ）

[VST プラグインブリッジ]

EDIUS では、EDIUS に対応しているサードパーティ製プラグイン以外にも、VST プラグインブリッジ機能を使用して、VST に対応しているプラグインを追加できます。

ご注意
- すべての VST プラグインの動作を保証しているわけではございません。
- 64-bit の VST プラグインのみに対応しています。EDIUS を旧バージョンからアップグレードした場合は、64-bit の VST プラグインを追加してください。

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

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 プラグインの 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。
- 登録したフォルダーを削除するには、手順 **1)** で削除するフォルダーを選び、[削除] をクリックします。

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 X」→「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 X」フォルダーは「C ドライブ」→「Program Files」→「Grass Valley」内にあります。

[カラーコレクション]

[プライマリーカラーコレクション]

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、[カラーコレクション] → [プライマリーカラーコレクション] をクリックする

3) 各項目を設定する

[GPU]	使用できる GPU が表示されます。使用したい GPU に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。

[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]”（▶ 125 ページ）

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。

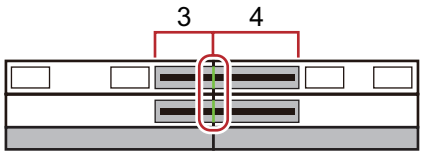
[タイムライン]

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”（▶ 224 ページ）**
[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”（▶ 364 ページ）**
[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”（▶ 364 ページ）**
[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、1A トラック上のクリップを 2A トラックに移動した場合、1A トラック上で設定されていたパンが、2A 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。
[クリップのカット時に前クリップを選択する]	クリップカット時のクリップの選択を前後どちらのクリップにするか設定します。
[プレビューしているフレームを Out マーカーに含める]	クリップやタイムラインに Out 点を設定するときに、プレビューウィンドウに表示されているフレームを In-Out 点の範囲に含みます。
[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の切り替え”（▶ 221 ページ）**
[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]	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)] をクリックしたときの、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”（▶ 294 ページ）

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]

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、自動的にプロキシ生成のレンダリングジョブをレンダーサービスに登録し、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 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。
[シーケンスマーカーを追加する時のアンカー設定を ON にする]	チェックを入れると、シーケンスマーカーを追加する時のアンカー設定をオンにします。 **“シーケンスマーカーのシンクロック設定について”（▶ 285 ページ）**
[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”（▶ 293 ページ）** **“ボイスオーバーで音声を追加”（▶ 425 ページ）**
[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、1V と 2V トラックにクリップを配置し、1V 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 1V と 2V 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 1V の画像だけが表示されます。 **“エフェクトの設定”（▶ 338 ページ）**
[出力するタイムコード]	ファイル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]** 
[ソースアンシラリーデータの優先順位]	アンシラリーデータ（クローズドキャプションを除く）を出力する場合に、アンシラリーデータ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。

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]	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/Intel InTru 3D を利用する]	ご使用のシステムが NVIDIA 3D VISION または Intel Intru 3D 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 または Intel Intru 3D 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 または Intel Intru 3D 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。

[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。

[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”（▶ 198 ページ）
- 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”（▶ 198 ページ）

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

[キャプチャによる復元時のマージン]	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。 **[補完転送可能なクリップ]** [全体の転送]、[使用部分のみ転送]、[何もしない] から選びます。 **[ファイル情報の存在しないクリップ]** [全体をキャプチャ]、[必要範囲のみキャプチャ]、[何もしない] から選びます。 **[キャプチャ可能なクリップ]** [全体をキャプチャ]、[必要範囲のみキャプチャ]、[何もしない] から選びます。 **“オフラインクリップの復元”（▶ 92 ページ）**

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”（▶ 181 ページ）

[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”（▶ 125 ページ）**
[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。

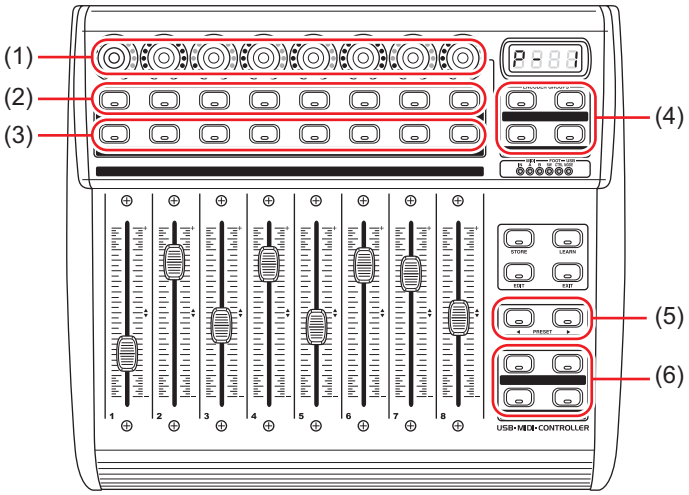
4) [OK] をクリックする

- [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

プロファイルによる編集環境の切り替え

ウィンドウレイアウトや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］ダイアログにある、次のチェックボックスの状態
  - －［プロジェクトフォルダーへ転送］
  - －［キャプションを結合する］
- 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
- エクスポータープリセット

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

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”（▶ 130 ページ）

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”（▶ 128 ページ）

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”（▶ 128 ページ）

- ［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”（▶ 54 ページ）

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”（▶ 128 ページ）**
［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”（▶ 128 ページ）**
［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”（▶ 128 ページ）**
［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”（▶ 131 ページ）**

［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”（▶ 130 ページ）**
［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”（▶ 130 ページ）**

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”（▶ 128 ページ）**

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”（▶ 128 ページ）**
- 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”（▶ 128 ページ）

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”（▶ 128 ページ）

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”（▶ 128 ページ）
- [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、[保存] 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 X」フォルダー内の ConfigProfile.exe をダブルクリックする

- 通常、「EDIUS X」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。
  “プロファイルによる編集環境の切り替え”（▶ 127 ページ）

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”（▶ 131 ページ）

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



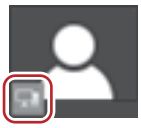
制限ユーザー用のプロファイルです。制限ユーザー用のプロファイルを使用中は、システム設定を変更することができません。

■ 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”（▶ 129 ページ）

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。

外部機器の設定

デバイスの使用

ビデオカメラからのキャプチャや、ビデオ入出力ハードウェアを利用した出力など、EDIUS と他デバイスを連携させる場合は、編集を始める前に編集環境を構築しておく必要があります。

- 他社製ハードウェアに対応しています。動作確認済みカメラおよびハードウェアについては、当社ホームページを参照してください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

カメラを利用したキャプチャ

カメラからのキャプチャなど、EDIUS と他デバイスを連携する環境を構築する場合は、EDIUS で連携するデバイスを登録する必要があります。

ハードウェアを利用したキャプチャやモニター出力

ビデオ入出力ハードウェアを利用し、キャプチャやモニター出力ができます。EDIUS では、編集中の映像をフルフレーム、フル解像度でリアルタイムにモニター出力することができ、快適にプレビューしながら色味やカットのタイミングを調整していくことができます。
ハードウェアの装着方法やモニターへの接続方法は、製品に付属の取扱説明書を参照してください。
また、ハードウェアによっては、EDIUS で認識するために EDIUS および製品に付属のアプリケーションによる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、または製品に付属の取扱説明書などを参照してください。
“当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

対応ハードウェア

- 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、当社ホームページにてご確認ください。）
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

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、当社ホームページにてご確認ください。

デバイスプリセットの登録

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、ビデオ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。
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”（▶ 157 ページ）

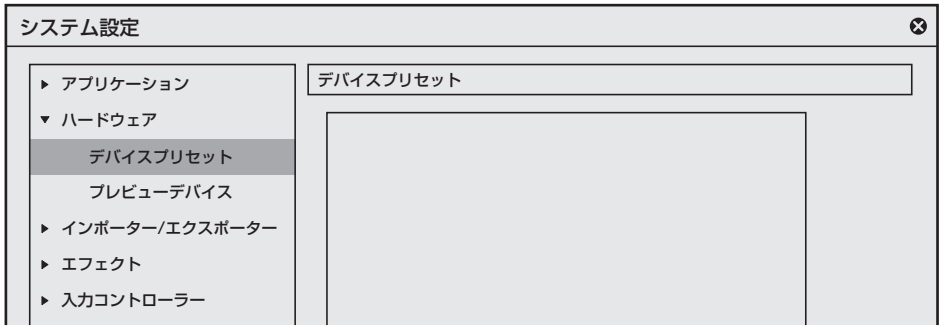
- ファイルベースで映像や音声が記録されている外部機器類（AVCHD ビデオカメラや業務用ビデオカメラ、SD メモリーカードなどのリムーバブルメディア、XDCAM EX 機器など）は、デバイスプリセットとして登録する必要はありません。

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

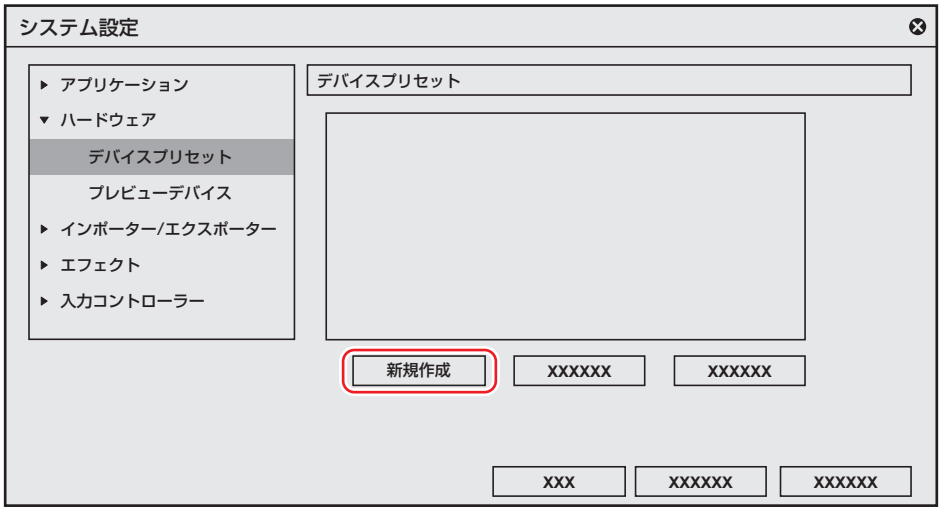
- 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合、システム設定を変更できません。
  “制限ユーザー用プロファイル”（▶ 130 ページ）

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”（▶ 134 ページ）

3)　［新規作成］をクリックする

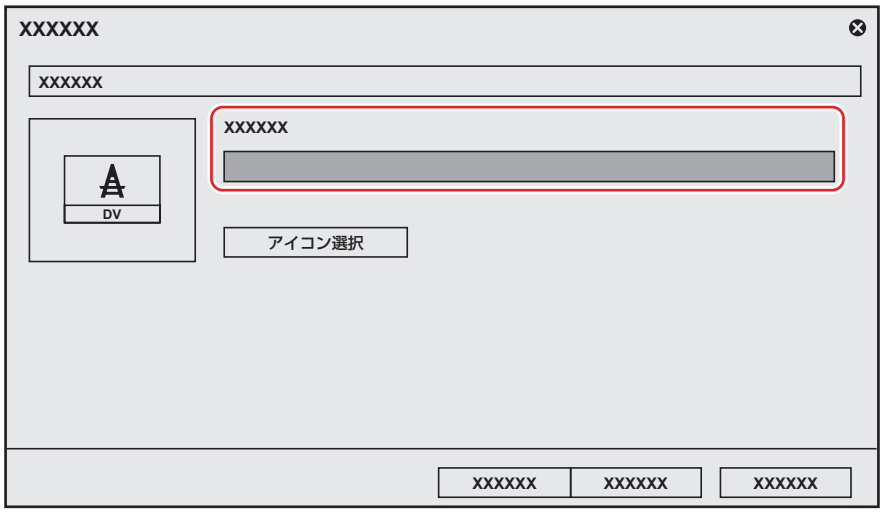


- ［プリセットウィザード］が起動します。

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。

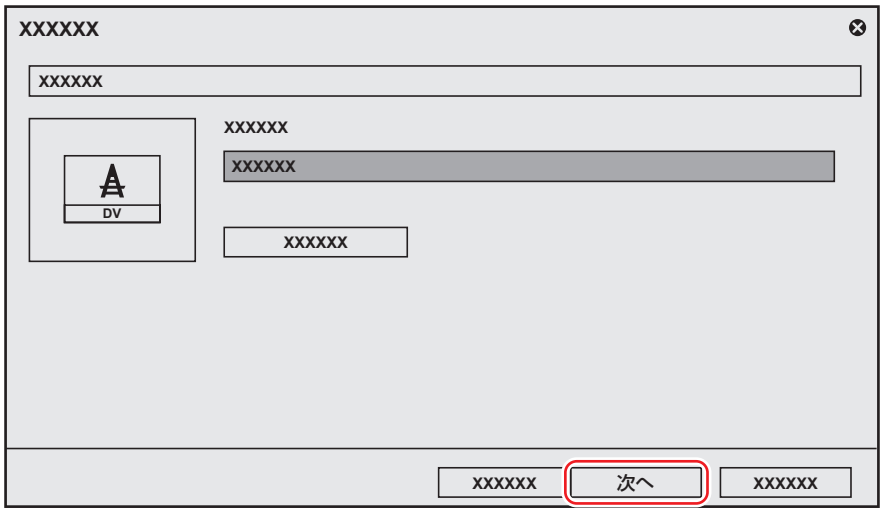
4)　デバイスプリセットの名前を入力する



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”（▶ 134 ページ）

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”（▶ 136 ページ）

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”（▶ 137 ページ）**
［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”（▶ 137 ページ）**

［入力ハードウェア / フォーマット設定］画面

ここでは、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。

［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。 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［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)”（▶ 135 ページ）**
［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”（▶ 135 ページ）** **“[設定 − MPEG2 カスタム] ダイアログ”（▶ 136 ページ）** **“[設定 − XDCAM HD422 互換] ダイアログ”（▶ 136 ページ）** **“[設定 − XDCAM EX 互換] / [設定 − XDCAM HD 互換] ダイアログ”（▶ 136 ページ）** **“[設定 − MPEG IMX] ダイアログ”（▶ 136 ページ）**
[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 − 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 − Grass Valley HQ] / [設定 − 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 − Grass Valley HQ]/[設定 − 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。
  “キャプチャして素材を取り込む”（▶ 157 ページ）

■［設定 − 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 − 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 − XDCAM EX 互換］/［設定 − 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 − 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

［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。 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、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］	［詳細設定］をクリックすると、出力設定ができます。
［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 − 立体視設定］ダイアログ”（▶ 137 ページ）**

* 設定内容により、選べる項目は異なります。

■［設定 − 立体視設定］ダイアログ

［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”（▶ 148 ページ）**
［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”（▶ 148 ページ）**
［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］	* のついている項目を初期設定値に戻します。

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”（▶ 134 ページ）**
- ［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”（▶ 132 ページ）

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”（▶ 134 ページ）**

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”（▶ 134 ページ）**

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”（▶ 134 ページ）**

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”（▶ 134 ページ）

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”（▶ 134 ページ）
- 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。

プレビューに使用する外部機器の設定

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。

- ハードウェアによっては、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にてご確認ください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

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。

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”（▶ 130 ページ）

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。 使用しないプレビューデバイスのチェックをはずすこともできます。 [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。 “[設定 − 立体視設定] ダイアログ”（▶ 137 ページ）
[プルダウンフォーマットを優先する]	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。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。

出力映像の変換状態の確認

出力映像の変換状態は、タイムラインのステータスバーに表示されるアイコンで確認できます。

- アイコンにマウスカーソルを合わせると、使用しているプレビューデバイスと出力フォーマットがツールチップで表示されます。

■ 出力映像を変換しないでそのまま出力する場合



■ ハードウェアから出力しない場合

アイコンにマウスカーソルを合わせて表示されるツールチップでは、出力フォーマットは［なし］となります。



- 映像を変換して出力している間は、使用しているプレビューデバイスと出力フォーマットがアイコンの上に表示されます。

配置のカスタマイズ

画面レイアウトの変更

EDIUS の標準レイアウトを作業しやすいようにカスタマイズできます。プレビューウィンドウやビンウィンドウなどのサイズを変更したり、各パレットを結合させたりすることも可能です。カスタマイズしたレイアウトを登録することもできます。

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。

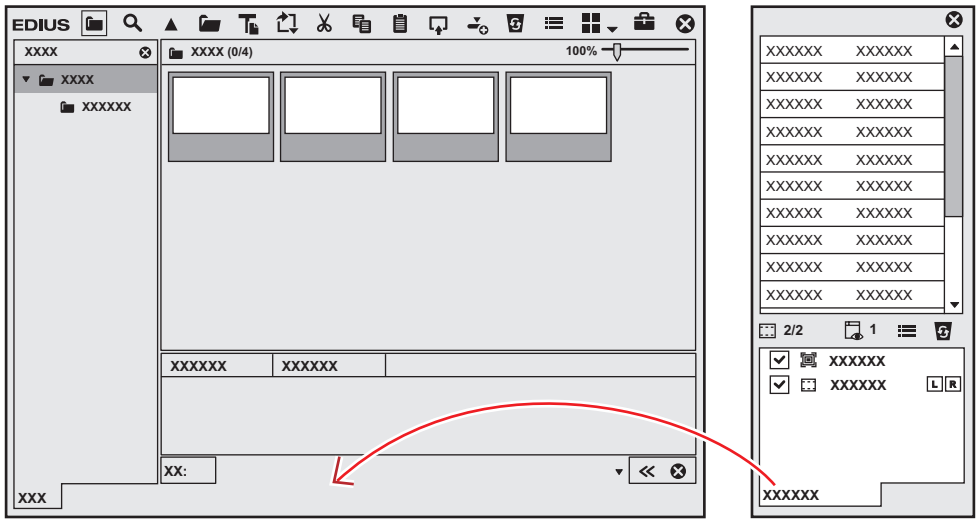
1)　メニューバーの［表示］をクリックし、［ウィンドウレイアウト］→［レイアウトの削除］→ 削除するレイアウトをクリックする

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”（▶ 42 ページ）
  “[エフェクト] パレット”（▶ 41 ページ）
  “[インフォメーション] パレット”（▶ 40 ページ）
- 結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。
- 各ウィンドウの大きさは、ウィンドウ端にマウスカーソルを近づけ、マウスカーソルの形が変わったところでドラッグすることにより、自由に変更できます。

画面のカスタマイズ

操作ボタンの表示を変更

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”（▶ 143 ページ）

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。

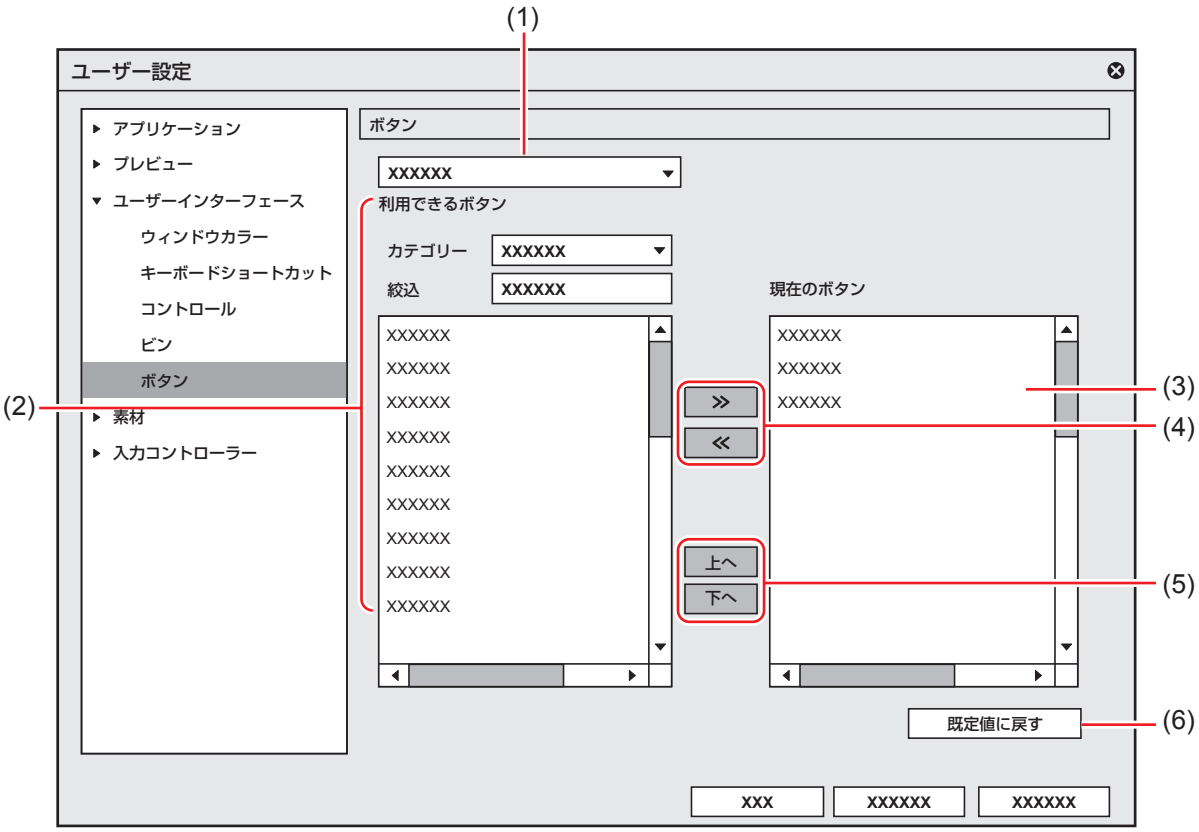
その他の方法

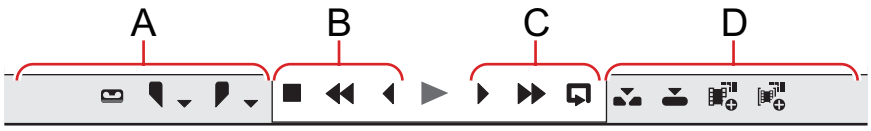
- ボタンを追加する場合、［現在のボタン］の一覧で挿入位置の 1 つ下のボタンを選んだあと、［利用できるボタン］の一覧から追加するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを追加する場合、［利用できるボタン］の一覧から追加するボタンを［現在のボタン］の一覧へドラッグ & ドロップします。
- ボタンを削除する場合、［現在のボタン］の一覧から削除するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを削除する場合、［現在のボタン］の一覧から削除するボタンを［利用できるボタン］の一覧へドラッグ & ドロップします。
- ボタンの位置を変更する場合、［現在のボタン］の一覧でボタンをドラッグ & ドロップしま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

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 [マーカー]：[マーカー] パレットの操作ボタン
(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。

プレビューウィンドウの表示を変更

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”（▶ 32 ページ）

- 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]”（▶ 121 ページ）

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]”（▶ 121 ページ）

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

- 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]”（▶ 122 ページ）

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
(5)	マーカーのコメント表示

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

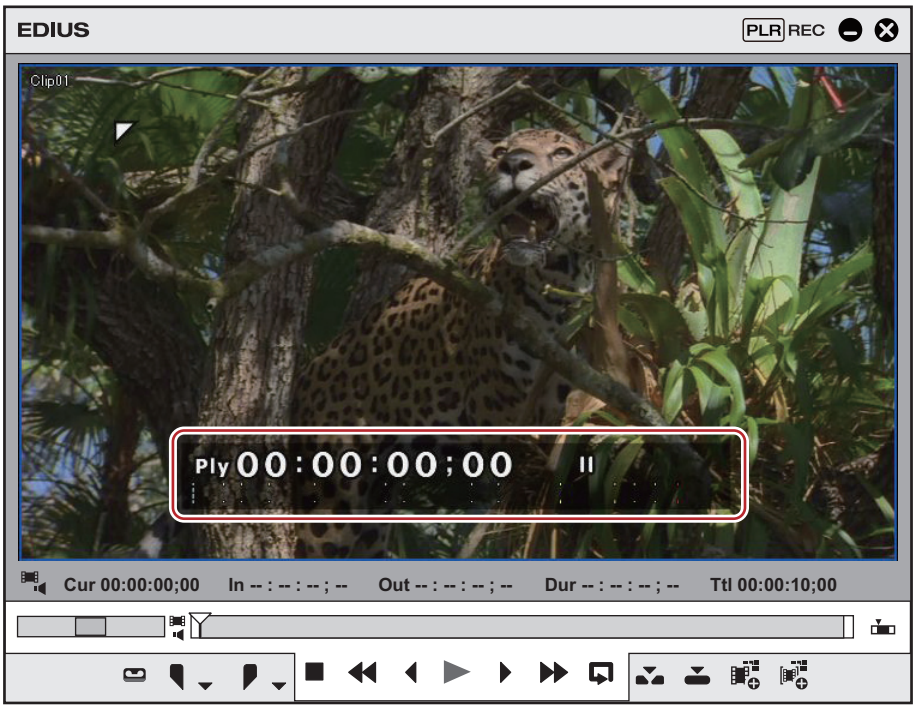
ステータスエリアの表示 / 非表示を切り替えます。
ステータスエリアに表示される項目についての設定は、[ユーザー設定] の [プレビュー] → [オンスクリーンディスプレイ] で変更できます。
“[オンスクリーンディスプレイ]”（▶ 122 ページ）

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

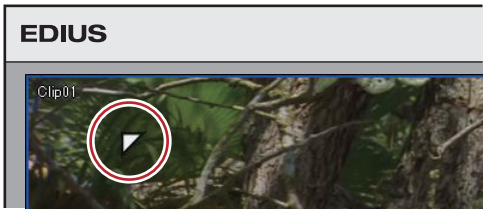
- PC の画面だけでなく、外部モニターにも表示させるかどうかを選べます。メニューバーの [表示] をクリックし、[オンスクリーンディスプレイ] → [PC モニターと外部モニターへ出力] または [PC モニターへ出力] をクリックします。

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]**

クローズドキャプションの表示 / 非表示

クローズドキャプションの表示 / 非表示を切り替えます。
クローズドキャプションの設定は、［クローズドキャプション設定］ダイアログで変更できます。
“クローズドキャプション表示の設定”（▶ 147 ページ）

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]→[クローズドキャプション]→[表示 / 非表示]をクリックする

- メニュー項目にチェックが入っているときは、クローズドキャプションが表示されます。
- 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。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] → [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。

- クローズドキャプションは、［タイトルセーフ］の範囲内に表示されます。
  “[情報表示]”（▶ 122 ページ）
- クローズドキャプションの表示は、MXF 形式のファイルに対応しています。
- クローズドキャプションは、再生時のみ表示されます。
- クローズドキャプションは、プロジェクト設定の［フレームサイズ］、［フレームレート］、［アスペクト比］などの設定が素材のフォーマットと一致する場合のみ表示されます。
- ［クローズドキャプション表示 / 非表示］を操作ボタンとしてプレーヤーおよびレコーダーに表示しておくと、ボタンのクリックだけでクローズドキャプションの表示 / 非表示を切り替えることができます。
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）
- クローズドキャプションファイルの取り込みに対応しています。
  “クローズドキャプションファイルを結合して登録”（▶ 169 ページ）

- 出力ファイルとは別にサイドカーファイル（クローズドキャプションファイル）を出力したり、出力ファイルにクローズドキャプションデータを埋め込んだ状態で出力したりできます。また、プロジェクトのクローズドキャプションのみの出力もできます。
  “クローズドキャプションの出力”（▶ 449 ページ）

クローズドキャプション表示の設定

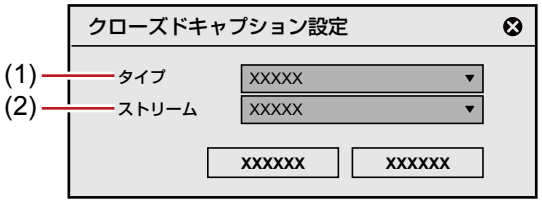
クローズドキャプションの表示について設定します。

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]→[クローズドキャプション]→[設定] をクリックする

- ［クローズドキャプション設定］ダイアログが表示されます。
  “[クローズドキャプション設定] ダイアログ”（▶ 147 ページ）

2) 各項目を設定し、［OK］をクリックする

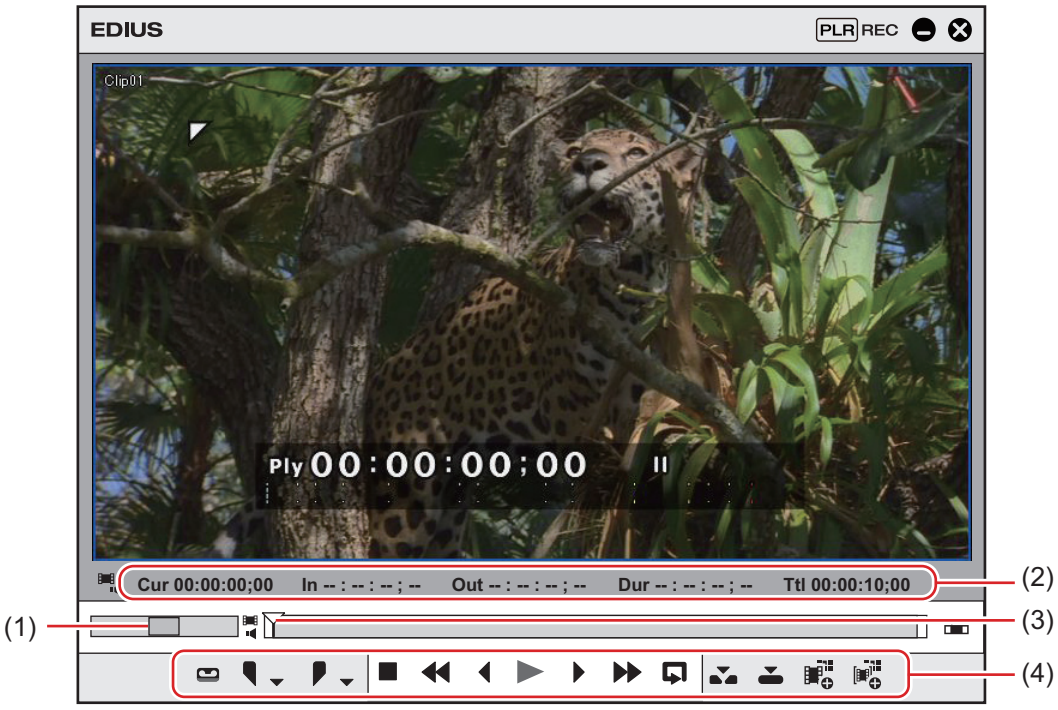
■［クローズドキャプション設定］ダイアログ



(1)	[タイプ]	クローズドキャプションの規格を、［CEA-708］または［CEA-608］から選びます。
(2)	[ストリーム]	クローズドキャプションの種類を設定します。 ［タイプ］で［CEA-708］を選んだ場合は、［サービス 1］～［サービス 6］から選びます。 ［タイプ］で［CEA-608］を選んだ場合は、［CC1］または［CC3］を選びます。

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)　メニューバーの［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)　メニューバーの［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”（▶ 148 ページ）

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 または Intel Intru 3D 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 または Intel Intru 3D 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/Intel InTru 3D を利用する］にチェックを入れておきます。 “［モニター］”（▶ 121 ページ）
［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

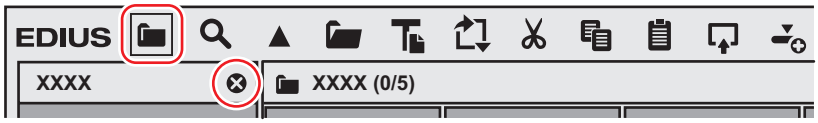
ビンウィンドウは、クリップを格納しているフォルダービュー、クリップが表示されているクリップビュー、クリップのメタデータを表示するメタデータビューで構成されています。
“ビンウィンドウ”（▶ 39 ページ）

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

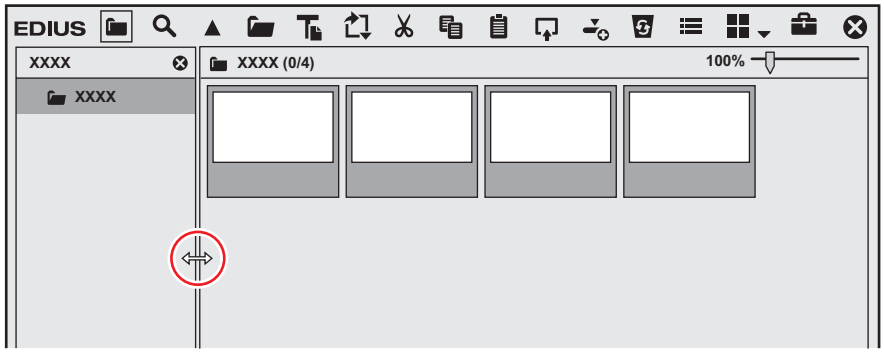
- フォルダービューの表示 / 非表示 :[Ctrl] + [R]

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

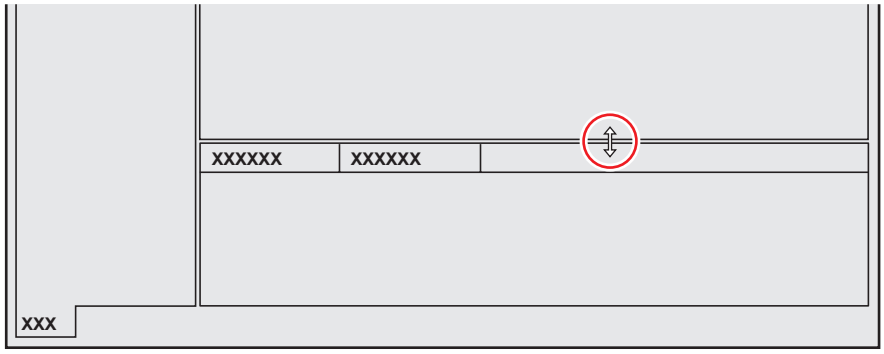
フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズを変えることができます。

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

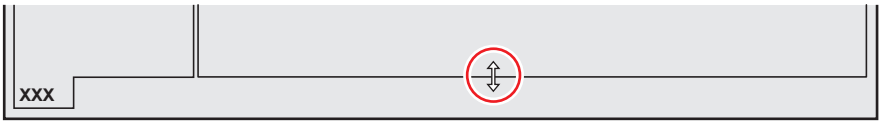


例 :
クリップビューとメタデータビューの境界



- 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。

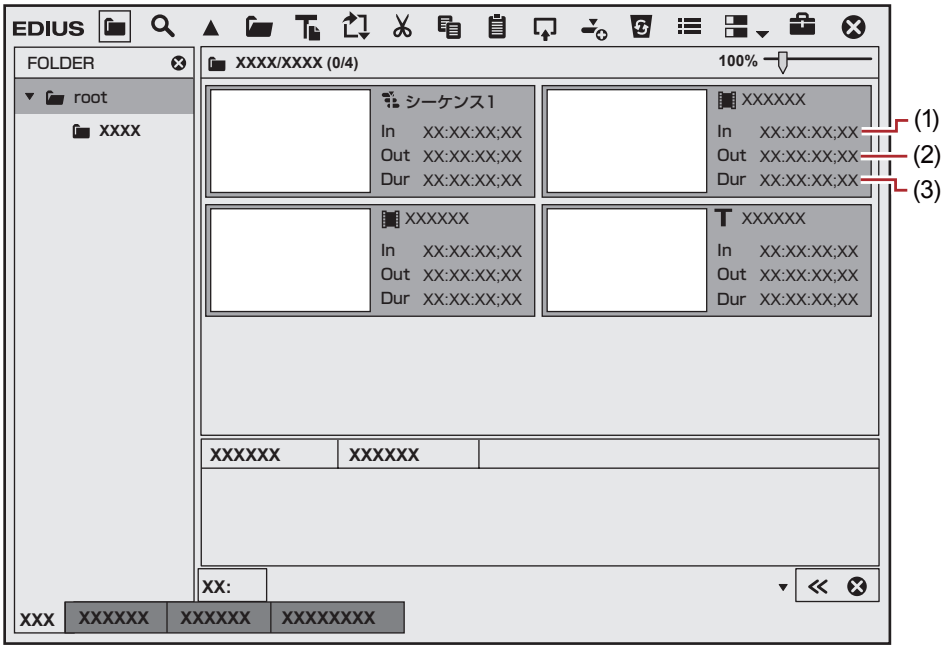
1)　ビンの［表示モードの切り替え］をクリックする



- クリックするたびに、表示方法が変更されます。
  – :**[クリップ]**
  – :**[サムネイル]**
  – :**[タイル]**
  – :**[詳細]**
  – :**[アイコン]**

例 :

［タイル］を選んだ場合



(1)	[In]	クリップの In 点、または素材タイムコードの In 点
(2)	[Out]	クリップの Out 点、または素材タイムコードの Out 点
(3)	[Dur]	クリップのデュレーション、または素材の全長

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”（▶ 210 ページ）

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（ツールチップ）］/［タイル（ツールチップ）］** クリップビューの表示を［クリップ］/［タイル］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］/［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］または［アイコン］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

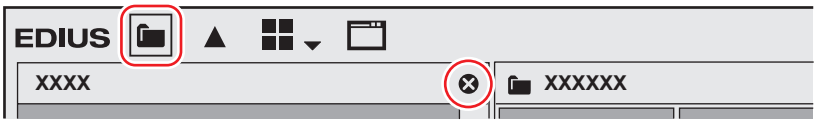
ソースブラウザーウィンドウは、各外部機器が表示されているフォルダービュー、クリップが表示されているクリップビュー、クリップのメタデータを表示するメタデータビューで構成されています。
“ソースブラウザーウィンドウ”（▶ 40 ページ）

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]**

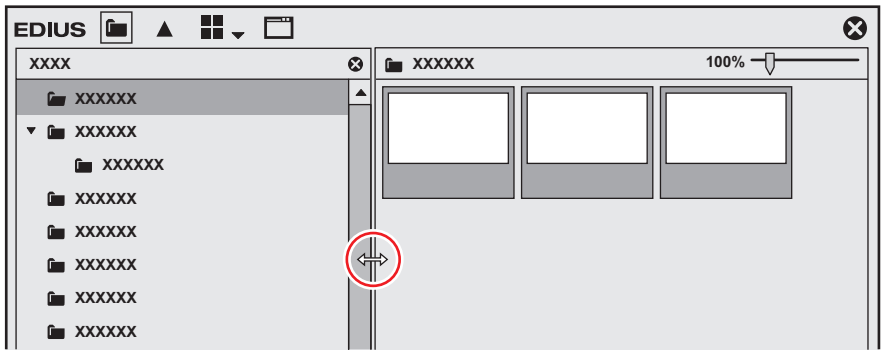
フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズの変更

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

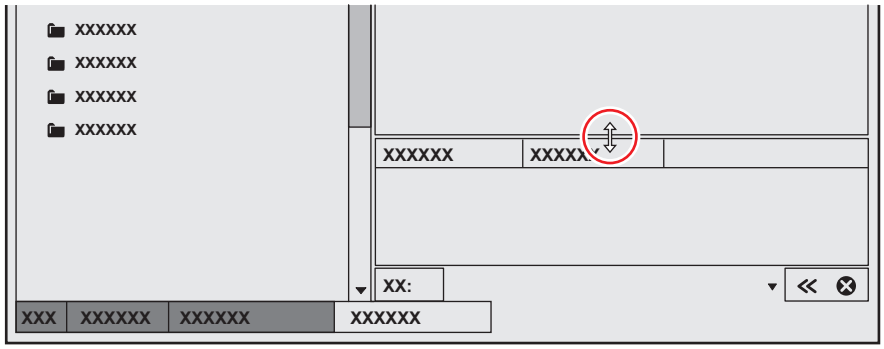
例：

フォルダービューとクリップビューの境界

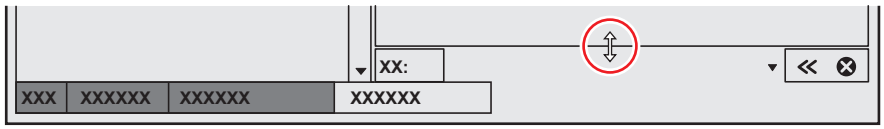


例：

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]**
  - ：**[サムネイル]**
  - ：**[タイル]**
  - ：**[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”（▶ 172 ページ）
- クリップビューの表示を［詳細］または［アイコン］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

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

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”（▶ 132 ページ）

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]”（▶ 104 ページ）

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。

キャプチャして素材を取り込む

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。

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”（▶ 132 ページ）

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

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”（▶ 183 ページ）

- 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

- 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”（▶ 185 ページ）**
- 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”（▶ 159 ページ）

- 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

- 次の方法で、手順 **1)** ～ **2)** と同様の操作ができます。
  - 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”（▶ 142 ページ）
  - 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]**
- 次の方法で、手順 **6)** と同様の操作ができます。
  - 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]”（▶ 104 ページ）
- 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”（▶ 278 ページ）
- 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 Workgroup 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

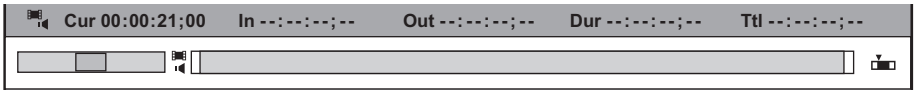
- MPEG TS 形式でキャプチャ時にクリップマーカーを設定する場合、設定したクリップマーカーの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したクリップマーカーの情報は反映されていないのでご注意ください。
  “キャプチャ時のクリップマーカーの設定”（▶ 278 ページ）

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。

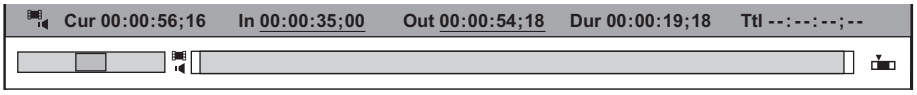
■ オープンエンドキャプチャ

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：



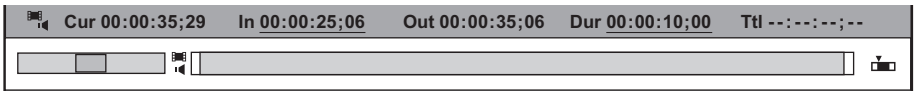
■ In/Out キャプチャ

In 点、Out 点を指定します。
プレーヤーのタイムコード表示：



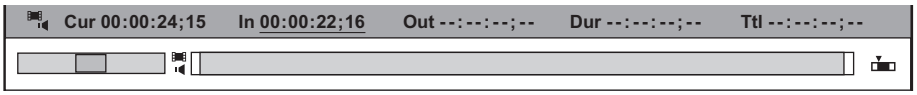
■ In/Dur キャプチャ

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：



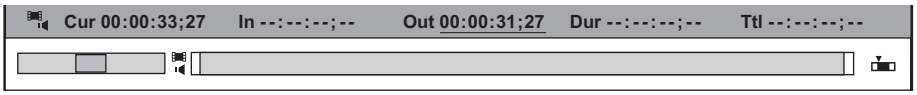
■ In キャプチャ

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：



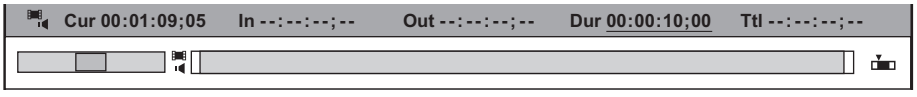
■ Out キャプチャ

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”（▶ 132 ページ）

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】”（▶ 161 ページ）**
  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”（▶ 160 ページ）**

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の取り込み

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。また、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

- 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”（▶ 132 ページ）

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

- Web カメラやマイクなどのデバイスからキャプチャする場合は、この操作は必要ありません。

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。

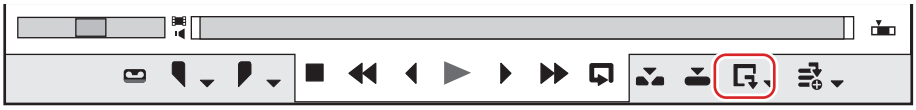
3)　デバイスプリセットを選び、［OK］をクリックする

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。
- Web カメラやマイクなどのデバイスからキャプチャしている場合は、手順 **8)** に進んでください。

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

その他の方法

- 次の方法で、手順 **2)** ～ **3)** と同様の操作ができます。
  - 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”(▶ 142 ページ)
  - 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]**
- 次の方法で、手順 **6)** と同様の操作ができます。
  - 手順 **5)** のあと、キーボードの [F9] を押します。

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

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”(▶ 163 ページ)

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”(▶ 185 ページ)

- 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

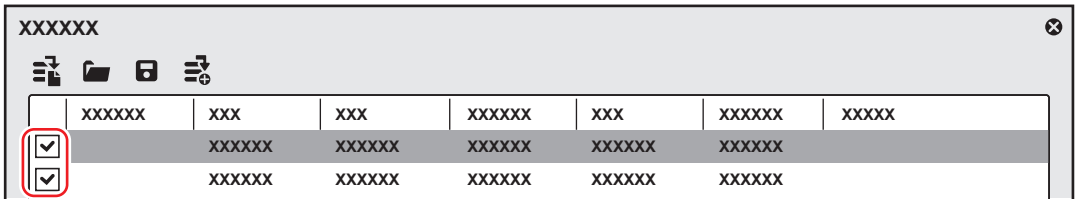
その他の方法

- 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。
- 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。

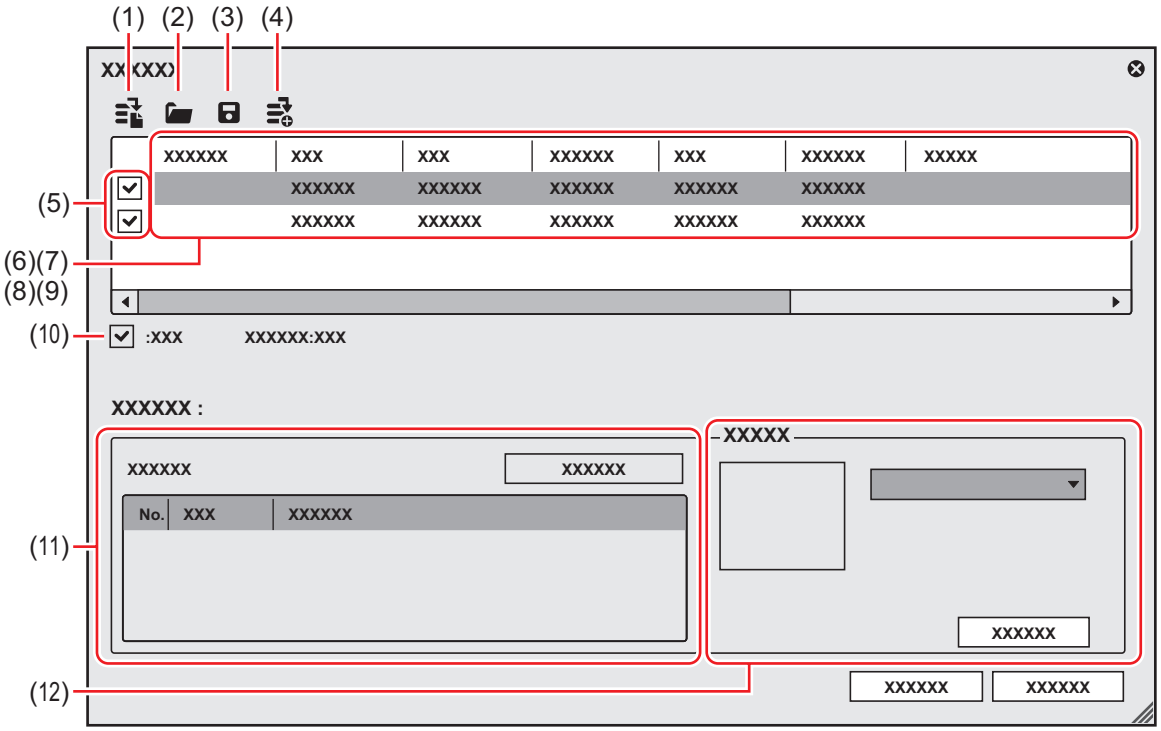
10)　カメラにテープを挿入し、[テープを挿入し、リールネームを選択してください。]のリストから該当するリールネームを選ぶ

- 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”（▶ 278 ページ）**
(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”（▶ 163 ページ）

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”（▶ 163 ページ）

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

ファイルのインポート

ファイルの取り込み

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。

- 記載されたすべてのフォーマットへの対応を保証するものではありません。

■ 動画

ご注意

- コーデックによっては、部分転送に対応していない場合があります。
- ビデオフォーマットの設定によっては、部分転送 / トリムに対応していない場合があります。

フォーマット	拡張子
3GPP	*.3gp、*.3g2、*.amc
AVCHD	*.m2ts、*.mts
AVI*1	*.avi
Blackmagic RAW	*.braw
Cinema RAW	*.xml
Cinema RAW Light	*.crm
DIF stream	*.dif、*.dv
Flash Video	*.f4v
H.265/HEVC	*.mov、*.mp4
JPEG2000	*.mov
MPEG HDD MOVIE	*.mod、*.tod
MPEG Program Stream*2	*.mpg、*.mpeg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro
MPEG Transport Stream	*.m2t
MPEG Video Stream	*.mpv、*.m2v
MP4	*.mp4、*.m4v
MXF*1	*.mxf
P2（DV、DVCPRO、DVCPRO50、DVCPRO HD、AVC-Intra、AVC-LongG、AVC-Intra 4K/2K）	*.xml、*.mxf
PNG	*.mov
ProRes RAW	*.mov
QT Animation	*.mov
QuickTime Movie*1	*.mov
RED	*.R3D
SONY HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta File	*.idx
Sony RAW	*.xml、*.mxf
Sony X-OCN	*.xml、*.mxf
TIFF	*.mov
Transport Stream（MPEG-2、H.264）	*.ts
Windows Media*1	*.wmv、*.asf
XAVC（XAVC Intra/XAVC Long GOP）	*.xml、*.mxf
XAVC S	*.xml、*.mp4
XDCAM（MPEG HD422、MPEG HD、MPEG IMX、DVCAM）	*.xml、*.mxf
XDCAM EX	*.mp4、*.avi、*.smi、*.xml
XF	*.cif、*.mxf

フォーマット	拡張子
XF-AVC	*.mxf

*1　ビデオフォーマットによってはコーデックに対応していない場合があります。
*2　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。

■ 音声

フォーマット	拡張子
AAC	*.aac、*.m4a
AIFF*1	*.aiff、*.aif
ALAC	*.m4a
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3
Flac	*.flac
MPEG Audio Layer-3*2	*.mp3
MPEG Audio Stream	*.mpa、*.m2a
Ogg Vorbis Files	*.ogg
Opus	*.opus
Wave	*.wav
Windows Media Audio	*.wma

*1　AIFF/AIFC ファイルは、PCM のみです。
*2　一部の VBR には対応していません。

■ 静止画

静止画連番のインポートに対応しています。

フォーマット	拡張子
Cinema DNG	*.dng
DPX (SMPTE 268M-2003)	*.dpx
Flash Pix	*.fpx
GIF (CompuServeGIF)	*.gif
ICO	*.ico、*.icon
JPEG	*.jpg、*.jpeg
JPEG File Interchange Format	*.jfif
Mac Pict	*.pic、*.pct、*.pict
Maya IFF*	*.iff
Multi-PictureFormat	*.mpo
Photoshop	*.psd
PNG (Portable Network Graphics)	*.png
QuickTime Image	*.qtif、*.qti、*.qif
Quick Titler	*.etl、*.etl2
SGI	*.sgi、*.rgb
Targa	*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst
TIFF	*.tif、*.tiff
Windows Bitmap	*.bmp、*.dib、*.rle
Windows Meta Files	*.wmf、*.emf
WMPhoto	*.wdp

* Z 深度には対応していません。

- Electronic Arts IFF ファイル (*.iff) は、EDIUS でサポートしていません。

■ キャプション

フォーマット	拡張子
Scenarist Closed Caption	*.scc
MacCaption	*.mcc

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”（▶ 199 ページ）**
［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”（▶ 168 ページ）**
［キャプションを結合する］	選んだファイルと対になるクローズドキャプションファイルを検出し、結合してビンに登録できます。 **“クローズドキャプションファイルを結合して登録”（▶ 169 ページ）**
［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

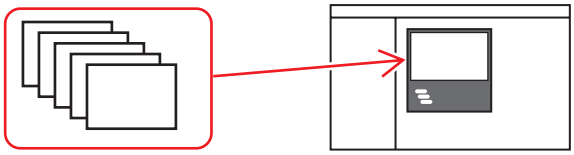
その他の方法

- 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。［クリップの追加］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”（▶ 169 ページ）
- 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”（▶ 188 ページ）

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”（▶ 193 ページ）
  “複数クリップの結合【シーケンス化】”（▶ 193 ページ）

クローズドキャプションファイルを結合して登録

選んだファイルと対になるクローズドキャプションファイルを検出し、結合してビンに登録できます。

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)　ファイルを選ぶ

- クローズドキャプションファイルを結合するファイルを選びます。
- 複数のファイルを選ぶこともできます。

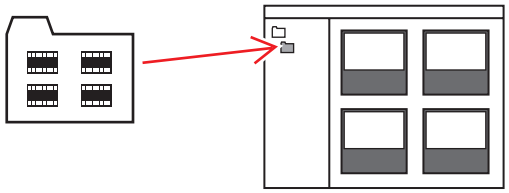
3)　［キャプションを結合する］にチェックを入れ、［開く］をクリックする

- 選んだファイルと対になるクローズドキャプションファイルが検出され、1 つのクリップとしてビンに登録されます。

- 結合するクローズドキャプションファイルは、次の条件を満たす必要があります。
  – 選んだクリップと、拡張子を除き、名前が同じファイル
  – 選んだクリップと同じフォルダーに存在するファイル
  ただし、ファイルによっては同一フォルダー内に存在しないクローズドキャプションを検出することがあります。
- ビンで、ビデオクリップとキャプションクリップを結合したり、クリップの結合を解除したりできます。
  “キャプションクリップの結合”（▶ 198 ページ）
  “キャプションクリップの結合解除”（▶ 198 ページ）
- 他のファイルをビンに登録するときと同様の操作で、クローズドキャプションファイルのみをビンに登録できます。

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。

ソースブラウザーについて

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（AVCHD ビデオカメラや業務用ビデオカメラ、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操作します。ソースブラウザーでは、メディアのフォルダー構造を自動で認識し、収録されているファイルを素早く表示できます。表示されたクリップをビンに登録したり、ファイルを PC に転送したりすることも可能です。
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。

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。
- BD は、BDMV フォーマットにのみ対応しています。

ソースブラウザーに対応しているフォーマットについて

ソースブラウザーで確認できるフォーマットは次の通りです。
対応しているフォーマット、コーデック、拡張子は、ファイルインポート可能なものに準じます。

- 記載されたすべてのフォーマットへの対応を保証するものではありません。

デバイス	フォーマット / コンテナ	コーデック	ソースブラウザーのツリー
AU-EVA1	MOV	H.264/AVC	[リムーバブルメディア]
AVCCAM	AVCHD	—	[リムーバブルメディア]
AVCHD Camera	AVCHD	—	[リムーバブルメディア]
Blu-ray*1	BDMV	—	[リムーバブルメディア]
Cinema RAW/Cinema RAW Light	RMF	Cinema RAW	[Cinema RAW]
	CRM	Cinema RAW Light	
Cine Alta	MXF	XAVC	[XDCAM]
		MPEG HD422	
CINEMA EOS	MOV	Motion JPEG	[リムーバブルメディア]
	AVCHD	—	
DSLR	MOV	H.264/AVC	[リムーバブルメディア]
	MP4	H.264/AVC	
	AVCHD	—	
GoPro	MP4	H.264/AVC	[リムーバブルメディア]
Mobile	SD-Video	—	[リムーバブルメディア]
NXCAM	AVCHD	—	[リムーバブルメディア]
P2	MXF	DVCPRO25	[P2]
		DVCPRO50	
		DVCPRO HD	
		AVC-Intra 50	
		AVC-Intra 100	
		AVC-Intra 200	
		AVC-LongG	
RED	R3D	RED	[RED]
Sony RAW/X-OCN	MXF	Sony RAW	[Sony RAW]
		Sony X-OCN	
XAVC	MXF	XAVC Intra	[XDCAM]
		XAVC Long GOP	
	MP4	XAVC S	
XDCAM	MXF	DVCAM	[XDCAM]
		MPEG IMX	
		MPEG HD	
		MPEG HD422	
XDCAM EX	MP4	XDCAM EX	[XDCAM EX]
X Series	MXF	XF-AVC	[XF]
		MPEG-2	

*1　コピープロテクトのかかったファイルは取り込めません。

ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示

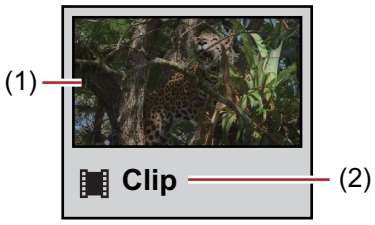
ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示を切り替えます。

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”（▶ 140 ページ）

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。



(1)	**ポスターフレーム / サムネイル表示**	クリップの代表画、または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”（▶ 204 ページ）

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”（▶ 205 ページ）

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”（▶ 208 ページ）

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。

- 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”（▶ 152 ページ）

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。
“［プロパティ］ダイアログ”（▶ 172 ページ）

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］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］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、カラースペース、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］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”（▶ 197 ページ）**
［オーディオ］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）の再取得ができます。
［静止画］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、カラースペース、色の対応範囲を確認できます。
［拡張］タブ	ファイル、クリップの拡張情報を確認できます。表示する内容は、クリップの種類によって異なります。
［キャプション］タブ	キャプション情報を使用するかどうかを設定できます。 また、クローズドキャプションファイルを結合している場合、参照しているファイルの保存先を確認することもできます。 **“クリップのキャプション情報を使う”（▶ 198 ページ）**

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”（▶ 210 ページ）

ソースブラウザー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（AVCHD ビデオカメラや業務用ビデオカメラ、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]”（▶ 105 ページ）

素材を取り込む前に確認しておきたいこと

AVCHD ビデオカメラ / リムーバブルメディア /XDCAM EX/P2/XDCAM/XF などの各デバイスから、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。
また、EDIUS に付属の Mync をご使用の場合は、Mync に登録しているクリップや、Mync で作成したストーリーボードなどを EDIUS に取り込むことができます。

- **“デジタルカメラから取り込む”（▶ 173 ページ）**
- **“XDCAM EX デバイスから素材を取り込む”（▶ 173 ページ）**
- **“P2 素材を取り込む”（▶ 174 ページ）**
- **“XDCAM デバイスから取り込む”（▶ 175 ページ）**
- **“XDCAM インポーター設定”（▶ 110 ページ）**
- **“XDCAM ブラウザー設定”（▶ 111 ページ）**
- **“RED 素材を取り込む”（▶ 175 ページ）**
- **“Cinema RAW 素材または Cinema RAW Light 素材を取り込む”（▶ 176 ページ）**
- **“Sony RAW 素材を取り込む”（▶ 176 ページ）**
- **“XF 素材を取り込む”（▶ 177 ページ）**
- **“立体視素材を取り込む”（▶ 178 ページ）**
- **“Mync に登録しているクリップなどを取り込む”（▶ 178 ページ）**

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。

- **“[リムーバブルメディア]”（▶ 110 ページ）**
- **“[XDCAM EX]”（▶ 110 ページ）**
- **“[P2]”（▶ 109 ページ）**
- **“XDCAM ブラウザー設定”（▶ 111 ページ）**
- **“RED ブラウザー設定”（▶ 108 ページ）**
- **“Cinema RAW ブラウザー設定”（▶ 112 ページ）**

- “Sony RAW ブラウザー設定”（▶ 113 ページ）
- “[XF]”（▶ 111 ページ）

デジタルカメラから取り込む

AVCHD ビデオカメラや 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 ビデオ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 ビデオ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”（▶ 178 ページ）

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。

- XDCAM EX 3D 形式の素材を取り込むこともできます。
- 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は、素材すべてを PC に接続するか、SxS メモリーカードの内容をコピーしたフォルダをソースブラウザーで読み込み、先頭の SxS メモリーカードからビンに登録すると、ビン上で各クリップが連結されシーケンスクリップとして登録されます。

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”（▶ 178 ページ）

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。

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”（▶ 178 ページ）

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”（▶ 178 ページ）

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”（▶ 181 ページ）

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、XDCAM 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 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”（▶ 111 ページ）

- 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”（▶ 178 ページ）
- 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”（▶ 181 ページ）

RED 素材を取り込む

RED 素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
RED 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 RED 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、RED 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、［RED］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

- RED 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。[RED] 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、[RED] 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”（▶ 178 ページ）

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。

Cinema RAW 素材または Cinema RAW Light 素材を取り込む

Cinema RAW 素材または Cinema RAW Light 素材を、PC に転送すると同時にビンに登録します。
ここでは、Cinema RAW 素材を取り込む場合を例に説明します。Cinema RAW Light 素材を取り込む場合も、操作は同様です。
Cinema RAW 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 Cinema RAW 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、Cinema RAW 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、[Cinema RAW] 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

- Cinema RAW 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。[Cinema RAW] 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、[Cinema RAW] 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”（▶ 178 ページ）

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。

Sony RAW 素材を取り込む

Sony RAW 素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
Sony RAW 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 Sony RAW 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、Sony RAW 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、[Sony RAW] 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

- Sony RAW 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。[Sony RAW] 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、[Sony RAW] 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”（▶ 178 ページ）

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。

- Sony RAW 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”（▶ 181 ページ）

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”（▶ 178 ページ）

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”（▶ 181 ページ）

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”（▶ 178 ページ）

- [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。

Mync に登録しているクリップなどを取り込む

Mync に登録しているクリップや、Mync で作成したストーリーボードを EDIUS に取り込むことができます。
あらかじめ Mync でクリップをグループ分けしたカタログ / スマートカタログをそのままビンに登録できます。
ソースブラウザーから Mync を起動することもできます。
操作方法について、詳しくは Mync のマニュアルを参照してください。

- ソースブラウザーのフォルダーやクリップの表示は、[システム設定] の [インポーター / エクスポーター] → [Mync] で変更できます。
  “[Mync]”（▶ 111 ページ）

ご注意

- Mync との連携は、EDIUS に付属の Mync をご使用の場合のみ対応しています。

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。

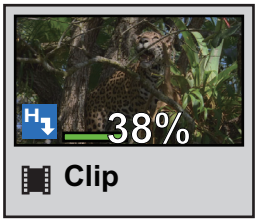


ビンのクリップ表示

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”（▶ 179 ページ）

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。

［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。

ソースブラウザーで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。

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”（▶ 173 ページ）
  “XDCAM EX デバイスから素材を取り込む”（▶ 173 ページ）
  “P2 素材を取り込む”（▶ 174 ページ）
  “XDCAM デバイスから取り込む”（▶ 175 ページ）
  “XF 素材を取り込む”（▶ 177 ページ）



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。

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”（▶ 92 ページ）

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。

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

- **“チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）**

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”（▶ 173 ページ）
  “XDCAM EX デバイスから素材を取り込む”（▶ 173 ページ）
  “P2 素材を取り込む”（▶ 174 ページ）
  “XDCAM デバイスから取り込む”（▶ 175 ページ）
  “XF 素材を取り込む”（▶ 177 ページ）



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”（▶ 92 ページ）

必要な部分だけを転送

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

- AVCHD ビデオ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”（▶ 188 ページ）
“In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】”（▶ 189 ページ）
“クリップに In 点、Out 点を設定して配置”（▶ 232 ページ）

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

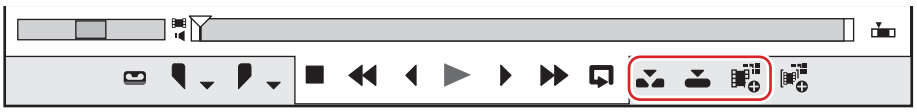
3)　［対象素材］を選び、［部分転送の自動実行］の必要な項目にチェックを入れる

［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”（▶ 179 ページ）

- 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

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”（▶ 290 ページ）
“操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）

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。

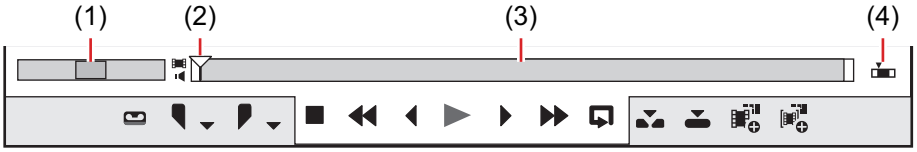
シャトル / スライダーで再生

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。

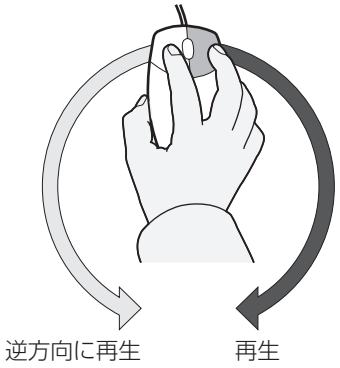
その他の方法
- シャトル（早送り）:**[Ctrl] + [L]**
  キーボードの［Ctrl］+［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］+［J］を押すと、減速します。
- シャトル（巻戻し）:**[Ctrl] + [J]**
  キーボードの［Ctrl］+［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］+［L］を押すと、減速します。

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”（▶ 183 ページ）**

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

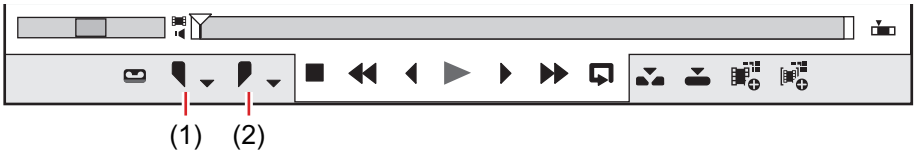
素材に In 点、Out 点を設定する方法について説明しています。

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、プレーヤーのポジションバーにある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】”（▶ 189 ページ）
- [ユーザー設定] の [アプリケーション] → [タイムライン] で、プレビューウィンドウに表示されているフレームを In-Out 点の範囲に含むかどうかを設定できます。
  “[タイムライン]”（▶ 117 ページ）

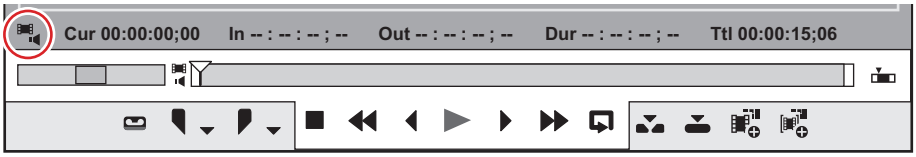
ビデオ / オーディオの In 点、Out 点設定

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。

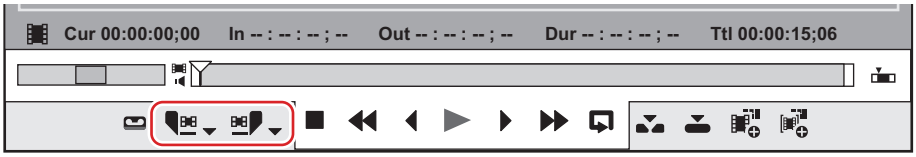
1)　タイムコードのビデオ / オーディオマークをクリックする



- 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。

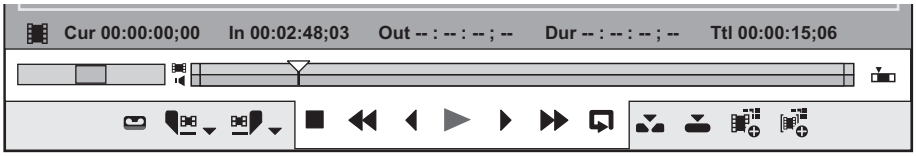
例 :

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

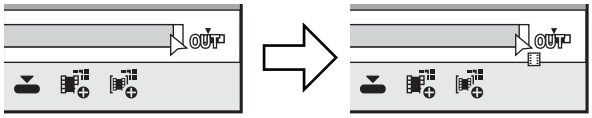
その他の方法

- 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 のポジションバーにある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】”（▶ 189 ページ）

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。

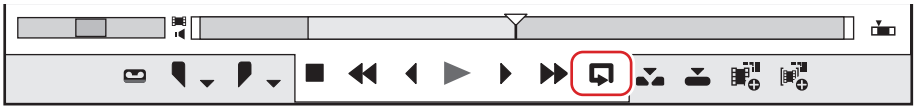
In-Out 点間を再生【ループ再生】

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”（▶ 183 ページ）

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”（▶ 183 ページ）

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。

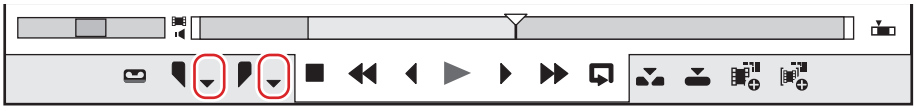
その他の方法

- 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。
  “ソースブラウザーのファイルをコピーして取り込む”（▶ 172 ページ）
  “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”（▶ 181 ページ）

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”（▶ 184 ページ）**
- 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”（▶ 185 ページ）**

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]”（▶ 123 ページ）
- 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
素材の管理

この章では、取り込んだ素材を管理するビンでの操作のしかたについて説明しています。

ビンについて

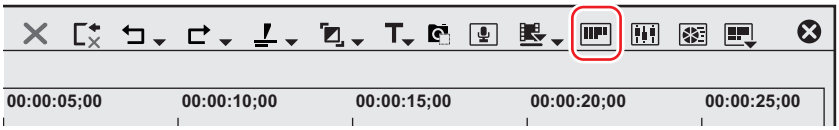
クリップはビンに登録して管理します。
ビンウィンドウの表示のしかたや登録できるクリップの種類について説明します。

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”（▶ 140 ページ）

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。

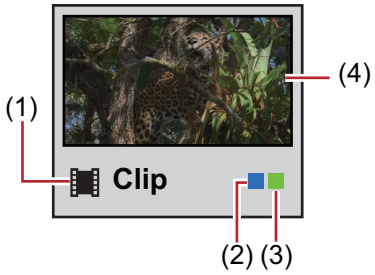
クリップ

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
- キャプションクリップ

- キャプションクリップは、タイムラインに配置して他のクリップと同様に扱えます。
- クローズドキャプションファイルが複数のストリームを持つ場合も、ビンに登録すると 1 つのキャプションクリップになります。

クリップの表示



(1)	**クリップの種類**	: 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 : タイムラインシーケンスクリップ : シーケンスクリップ : キャプションクリップ
(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。
(3)	**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。
(4)	**ポスターフレーム / サムネイル表示**	クリップの代表画、またはサムネイルが表示されます。

- 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。

クリップの設定

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。

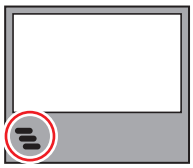
複数クリップの結合【シーケンス化】

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”（▶ 168 ページ）**

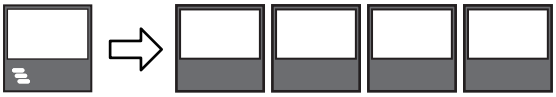
- クリップは、ビンの並び順にしたがって結合されます。
- 元のクリップが持っているビデオ部分の In 点、Out 点の設定を保持したまま結合されます。

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 / タイトルクリップの作成

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。

- 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”（▶ 234 ページ）

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

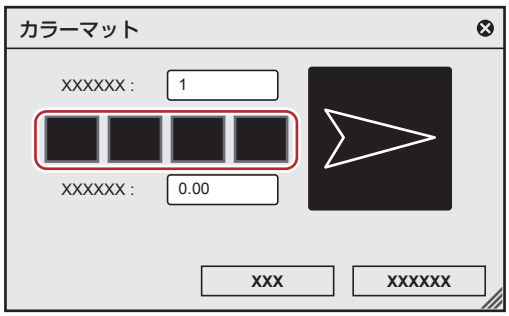


2)　［カラーマット］をクリックする

- ［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”（▶ 195 ページ）

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

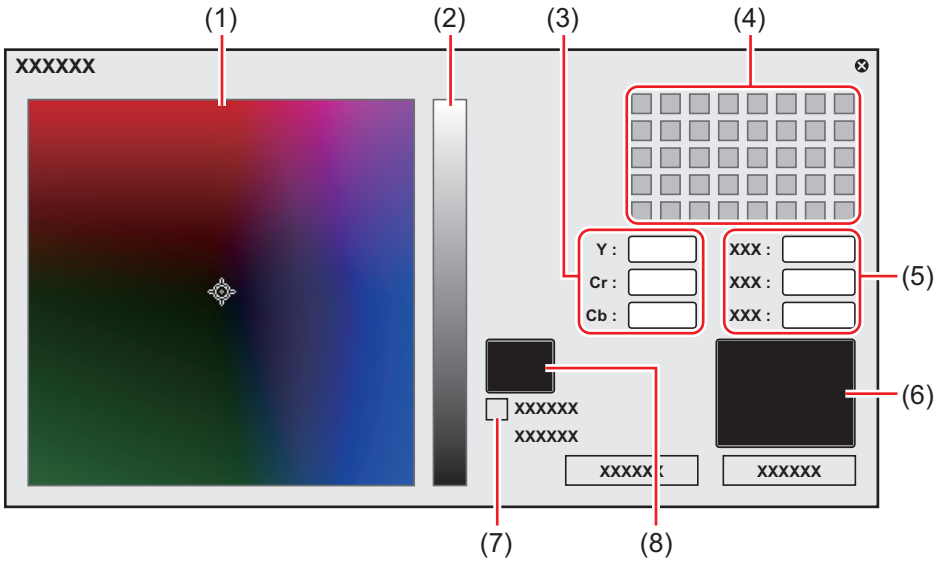
- 数値（単位：度）入力、マウスホイール指定、マウスドラッグ指定などの方法で設定することができます。

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。

- 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”（▶ 234 ページ）

[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]”（▶ 120 ページ）

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”（▶ 389 ページ）**

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]**

立体視クリップの作成

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”（▶ 193 ページ）

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】”（▶ 189 ページ）

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] 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

キャプションデータを含むクリップの作成

キャプションクリップの結合

ビンで、ビデオクリップとキャプションクリップとを結合できます。

- EDIUS への取り込みに対応しているクローズドキャプションファイルの形式は、次のとおりです。
  - *.scc
  - *.mcc
- キャプションクリップと結合できるクリップは、ビデオクリップのみです。

1)　ビンで、ビデオクリップとキャプションクリップを 1 つずつ選んで右クリックし、[キャプションの結合] をクリックする

- ビデオクリップとキャプションクリップが結合され、ビンのキャプションクリップが非表示になります。

- ファイルをクリップとしてビンに登録するときに、対になるクローズドキャプションファイルを検出して結合できます。
  “クローズドキャプションファイルを結合して登録”（▶ 169 ページ）

キャプションクリップの結合解除

ビデオクリップと、キャプションクリップとの結合を解除します。

1)　キャプションクリップと結合しているビデオクリップを右クリックし、[キャプションの結合解除] をクリックする

- クリップの結合が解除され、キャプションクリップがビンに表示されます。

クリップのキャプション情報を使う

クリップのキャプション情報を使用するかどうかを設定できます。

1)　ビン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)　[キャプション] タブをクリックする

3)　[キャプション情報を使用する] にチェックを入れる

4)　[OK] をクリックする

- [キャプション] タブの [キャプションファイル] で、参照しているクローズドキャプションファイルの保存先を確認できます。

クリップの情報や内容の変更

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。
  “[プロパティ] ダイアログ”（▶ 199 ページ）

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”（▶ 200 ページ）

［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］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］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、カラースペース、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］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”（▶ 197 ページ）**
［オーディオ］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）の再取得ができます。
［静止画］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、カラースペース、色の対応範囲の変更ができます。
［拡張］タブ	ファイル、クリップの拡張情報を確認できます。表示する内容は、クリップの種類によって異なります。
［キャプション］タブ	キャプション情報を使用するかどうかを設定できます。 また、クローズドキャプションファイルを結合している場合、参照しているファイルの保存先を確認することもできます。 **“クリップのキャプション情報を使う”（▶ 198 ページ）**

- ［ビデオ］タブの［カラースペース］は、クリップのカラースペースを自動で認識して表示します。
  クリップのカラースペースが自動で認識されない場合は、[ビデオ] タブの[カラースペース]のリストボタンをクリックし、手動でカラースペースを変更できます。

クリップ名の変更

ビンで選んだクリップと参照元および名前が同じクリップの名前を変更します。

- ビンとタイムラインのクリップが対象です。

1)　ビンで名前を変更する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

- クリップを選び、クリップ名をクリックします。
- ビンウィンドウでクリップを選択した後の名前変更:**[F2]**

2)　内容を修正し、キーボードの [Enter] を押す

その他の方法

- クリップを右クリックし、[クリップ名の変更（適用範囲選択）] をクリックします。名前を入力して［参照元と名前が同じクリップ］を選び、［OK］をクリックします。

クリップ名の変更（適用範囲選択）

ビンやタイムラインにある同じ参照元のクリップの名前を、一度に変更できます。
また、ビンで選んだクリップのみ、名前を変更することもできます。

1)　ビンで名前を変更するクリップを選んで右クリックし、[クリップ名の変更（適用範囲選択）] をクリックする

- [クリップ名の変更（適用範囲選択）] ダイアログが表示されます。
  “[クリップ名の変更（適用範囲選択）] ダイアログ”（▶ 200 ページ）

2)　内容を修正し、[OK] をクリックする

[クリップ名の変更（適用範囲選択）] ダイアログ

[名前]	新たなクリップ名を入力し、名前の変更対象を選びます。 **[現在のクリップのみ]** 選んだクリップのみ、名前を変更します。 • ビンのクリップが対象です。 **[参照元と名前が同じクリップ]** 選んだクリップと参照元および名前が同じクリップのみ、名前を変更します。 • ビンとタイムラインのクリップが対象です。 **[参照元が同じ全てのクリップ]** 選んだクリップと参照元が同じクリップすべての名前を変更します。 • ビンとタイムラインのクリップが対象です。

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の表示を [詳細] または [アイコン] に設定すると、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
- カラースペース
- 分離方法

- 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”（▶ 150 ページ）

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

次の設定を一度に編集できます。

- クリップ名
- リールネーム
- コメント

1)　ビンのクリップビューの表示を [詳細] または [アイコン] に設定する

- **“クリップビューの表示”（▶ 150 ページ）**
- クリップ名の修正の場合は、この操作は必要ありません。

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もとに、並び順が前のクリップ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。

- クリップ名を修正した場合、ビンで選んだクリップと参照元および名前が同じクリップの名前を変更します。
  ビンとタイムラインのクリップが対象です。

クリップ表示色・フレームレート・アスペクト比・カラースペースなどの修正

次の設定を一度に修正できます。
- 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
- カラースペース
- 分離方法

1)　ビンのクリップビューの表示を［詳細］または［アイコン］に設定する

- “クリップビューの表示”（▶ 150 ページ）

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、カラースペース、分離方法を、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”（▶ 193 ページ）
  “カラーマットクリップ”（▶ 194 ページ）
- 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”（▶ 389 ページ）

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”（▶ 202 ページ）

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]”（▶ 108 ページ）

[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]”（▶ 107 ページ）

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”（▶ 150 ページ）

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] + [C]**、**[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”（▶ 204 ページ）
“クリップの切り取り”（▶ 204 ページ）

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。

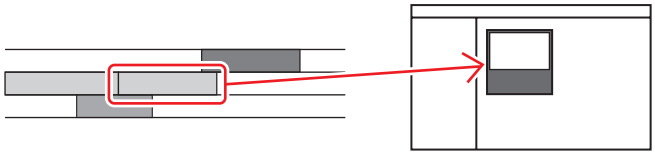


その他の方法

- 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

- 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”（▶ 223 ページ）
  “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”（▶ 238 ページ）

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



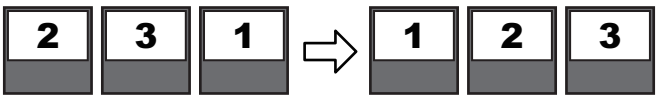
その他の方法

- 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”（▶ 150 ページ）

1)　クリップビューの空白部を右クリックし、［並べ替え］をクリックする

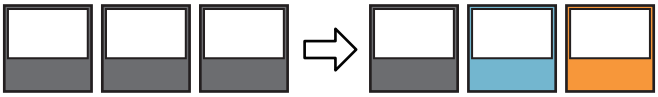
2)　並べ替える項目名をクリックする

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] をクリックする

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] 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”（▶ 199 ページ）

- 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”（▶ 200 ページ）

プロジェクトフォルダーへ転送

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。

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”（▶ 178 ページ）
- 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。

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

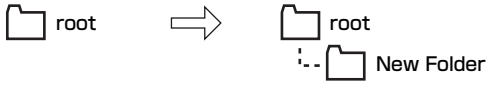
- 複数のクリップを選ぶこともできます。
- バックグラウンドでプロジェクトフォルダー内へのデータ転送が開始されます。
  “バックグラウンドジョブの進行状況の確認”（▶ 178 ページ）
- ビン内のクリップは、プロジェクトフォルダー内に転送されたファイルを参照するようになります。

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”（▶ 149 ページ）

- ［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

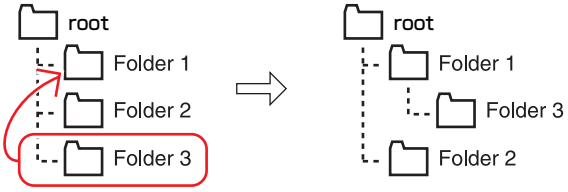


1)　フォルダービューでフォルダーを右クリックし、［新規フォルダー］をクリックする

- 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]**

ビンの情報の書き出し / 読み込み

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

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

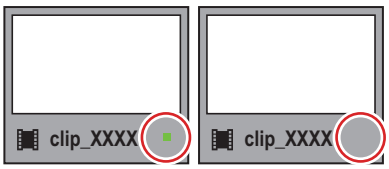


- ［ビンの検索］ダイアログが表示されます。

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、クリップ表示の右下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
編集

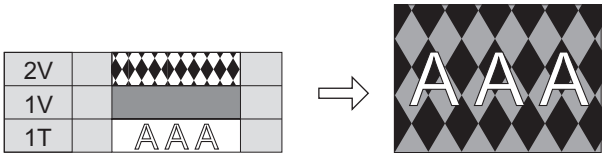
この章では、編集モードやトラックの設定、タイムラインでの編集について説明しています。

タイムラインの設定

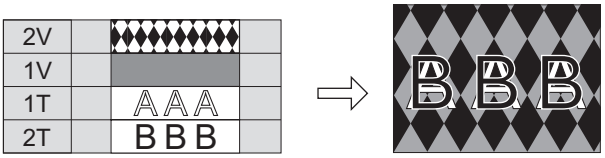
トラックについて

トラックは、追加や削除、移動が可能です。また、トラックを個別にミュートしたり、ロックすることもできます。
トラックには種類があり、それぞれ配置できるクリップの種類が異なります。
“トラックの種類”（▶ 214 ページ）

- トラックの上下の位置関係や種類によって、優先して表示される順位が決まります。
  映像トラック（V/VA トラック）では、上にあるトラックが下のトラックより優先して表示されます。T トラックは映像トラック（V/VA トラック）より優先して表示されます。



また、複数の T トラックが上下に配置されている場合は、下にある T トラックが優先して表示されます。



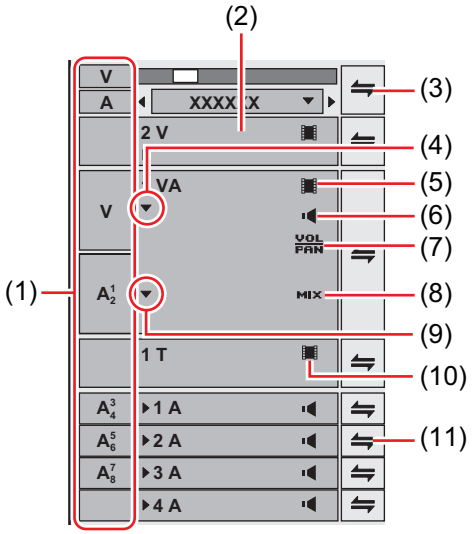
- キャプションクリップは、配置されたトラックの上下の位置関係や種類にかかわらず、他のクリップより優先して表示されます。
- クローズドキャプションデータが埋め込まれたクリップは、ビデオクリップなどのクリップと同様に、配置されたトラックの上下の位置関係や種類によって、優先して表示される順位が決まります。
  ただし、上のトラックにあるクリップのレイアウターなどの設定によっては、下のトラックにあるクリップのクローズドキャプションが優先して表示されることがあります。

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

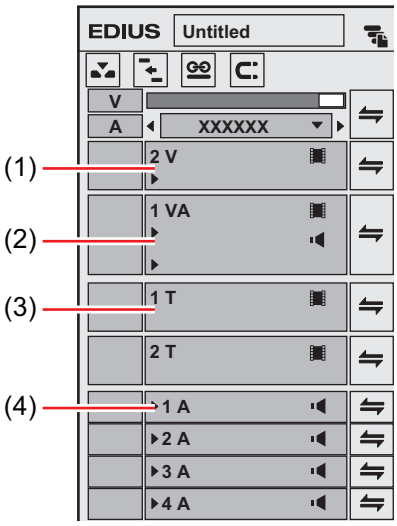
配置したクリップが動かないようにトラックをロックしたり、オーディオのみ再生するようにしたりと、個々のトラックについてトラックヘッダー上で簡単に設定できます。
トラックヘッダーでは次の設定ができます。



(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。 **“チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）**
(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）”（▶ 221 ページ）** 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”（▶ 216 ページ）**
(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の調整”（▶ 415 ページ）**
(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”（▶ 369 ページ）**
(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]**	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）”（▶ 221 ページ）** 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”（▶ 216 ページ）**

- 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、キャプション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、キャプション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、キャプション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。

トラックの表示のカスタマイズ

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。

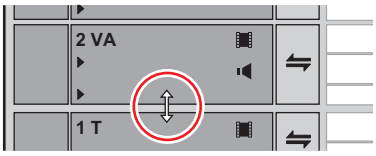
1)　トラックヘッダーの右端にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったらドラッグする



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



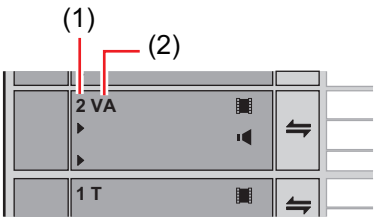
その他の方法

- 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。

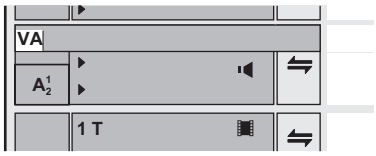
トラック名変更

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

トラックの操作

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 “プロジェクト新規作成（詳細設定）” 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（詳細設定）” を参照してください。

“プロジェクト新規作成（詳細設定）”（▶ 59 ページ）
“プロジェクト設定の変更（詳細設定）”（▶ 68 ページ）

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”（▶ 69 ページ）

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]**
- 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

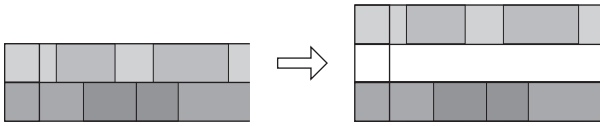
トラックをロックすると、そのトラックに置かれているクリップの編集、移動などができなくなります。

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”（▶ 213 ページ）
- 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”（▶ 213 ページ）

2)　追加するトラック数を入力する

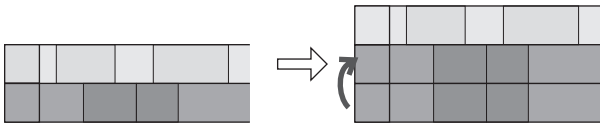
- VA トラック /A トラックを追加する場合、[チャンネルマップ] をクリックすると、追加するトラックのオーディオ出力チャンネルを設定できます。
  “オーディオチャンネルマップの設定”（▶ 64 ページ）

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。

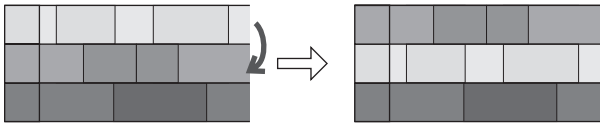
トラックの複製



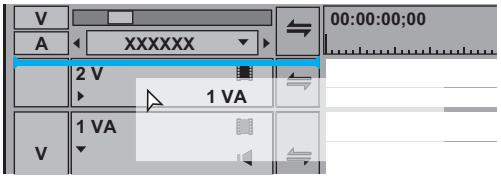
1)　複製するトラックパネルを右クリックし、[トラックの複製] をクリックする

- “トラックヘッダー”（▶ 213 ページ）
- 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”（▶ 213 ページ）
- 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。

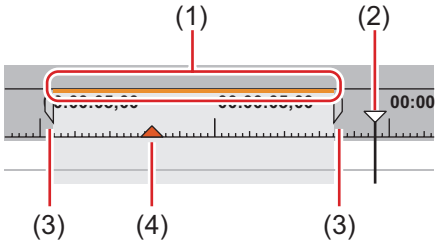
2)　［OK］をクリックする

- 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。

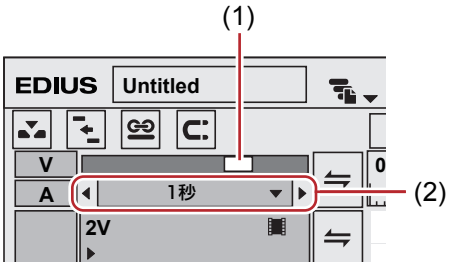


(1)	**レンダリング候補**	タイムラインを再生するためのレンダリングの必要性を、レベル別に色で表示します。 **“タイムスケールの色分けについて”（▶ 296 ページ）**
(2)	**タイムラインカーソル**	左右にドラッグしてタイムラインカーソルを移動させることができます。
(3)	**In 点 /Out 点**	タイムラインの In 点と Out 点を示します。操作の適用範囲を In-Out 点間に限定できます。 **“タイムラインに In 点、Out 点を設定”（▶ 229 ページ）**
(4)	**シーケンスマーカー**	タイムラインに設定する印です。橙色のシーケンスマーカーは、DVD 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”（▶ 285 ページ）** **“シーケンスマーカーの種類について”（▶ 286 ページ）**

タイムスケール設定

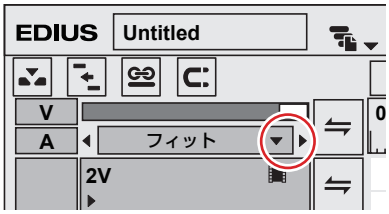
タイムスケールの表示単位を変更することができます。タイムスケールは次の単位で表示できます。

- 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)	タイムスケールスライダー
(2)	タイムスケール設定

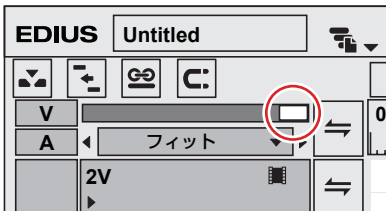
1)　タイムスケール設定のリストボタンをクリックし、表示単位をクリックする



- ［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。
- タイムスケールスライダ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。



- 

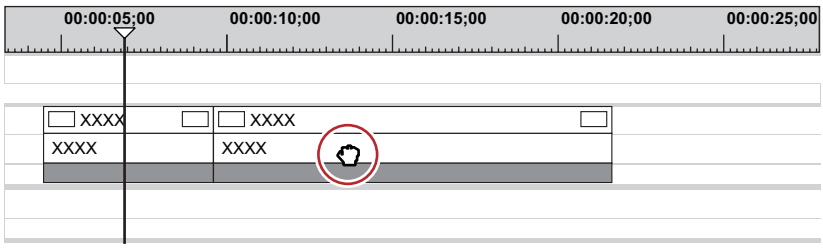
をクリックします。左をクリックすると表示単位が小さく、右をクリックすると大きくなります。

- タイムライン上にクリップがある場合、タイムスケールスライダ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

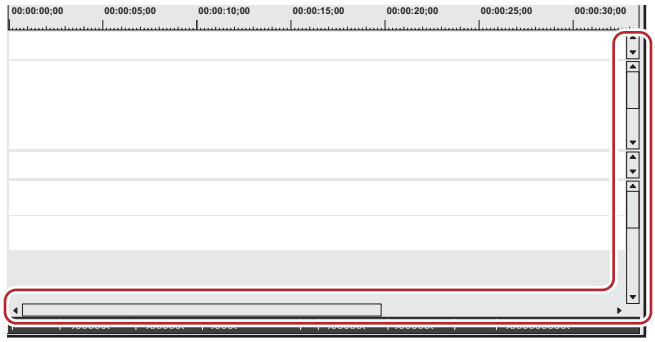
タイムラインウィンドウに表示されている範囲を移動できます。

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

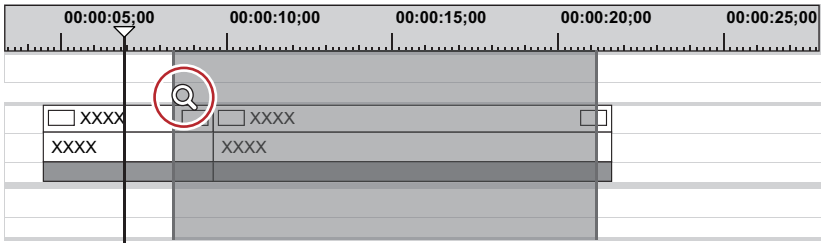
- タイムラインウィンドウ下部のスライダー、トラック右部のスライダーを移動させます。



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］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

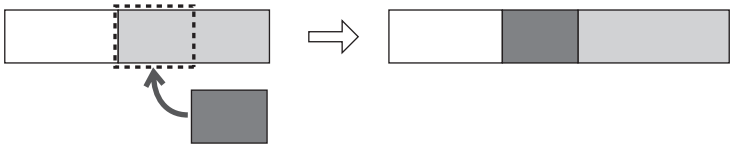
編集モードの切り替え

クリップを配置・移動するときのモードの切り替え

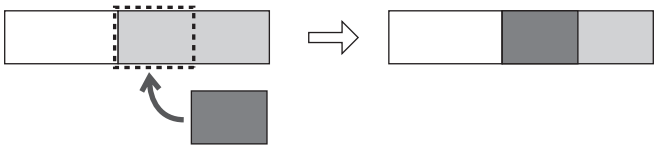
タイムラインにクリップを配置するときのクリップの動作や、トラックのクリップを連動させる動作などを編集モードで切り替えることができます。

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

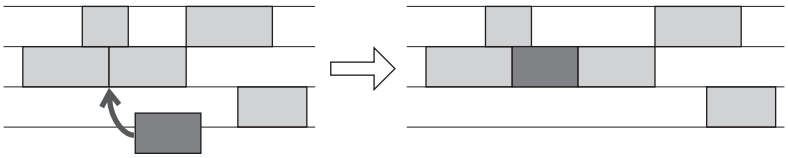
- 挿入 / 上書きモードの切り替え:**[Insert]**

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。

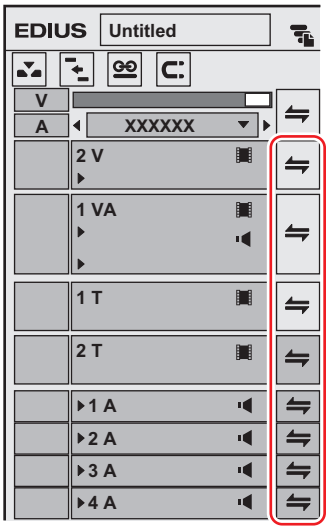
例：

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

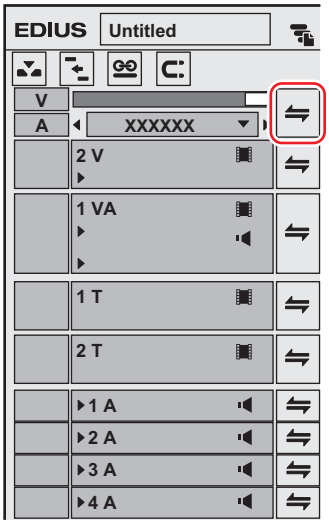


1)　シンクロックを設定するトラックのロックパネルをクリックする

- 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。

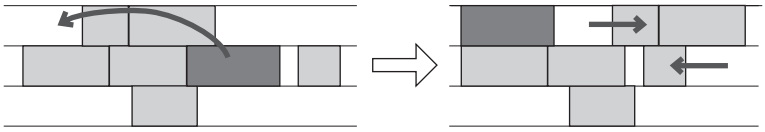
リップルモード

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。

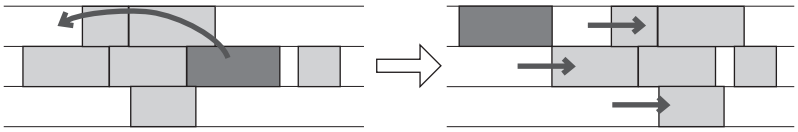
例：

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。



- 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]**

- リップルモードオンの場合、シーケンスマーカーをタイムラインの編集に連動させることができます。
  “シーケンスマーカーのシンクロック設定について”（▶ 285 ページ）

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”（▶ 238 ページ）

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。



その他の方法

- グループ / リンクモードの切り替え：**[Shift] + [L]**

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]”（▶ 117 ページ）

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。



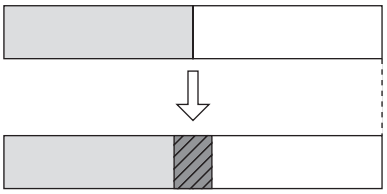
伸縮 / 固定モード

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”（▶ 361 ページ）
“オーディオクロスフェード”（▶ 363 ページ）

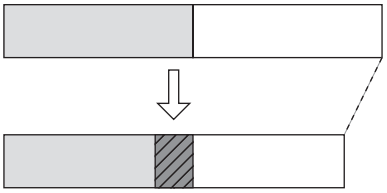
■ 伸縮モード

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”（▶ 142 ページ）

伸縮モードに設定

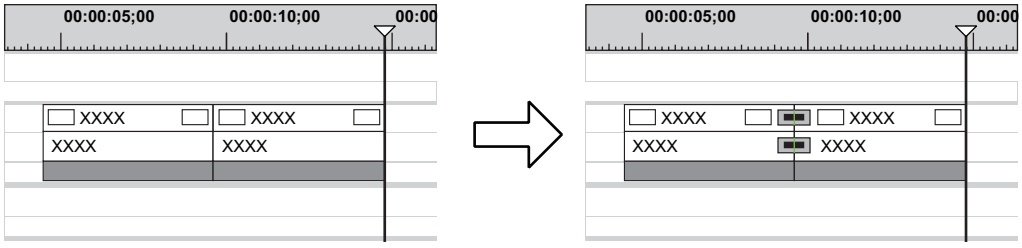
1)　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする

2)　［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。

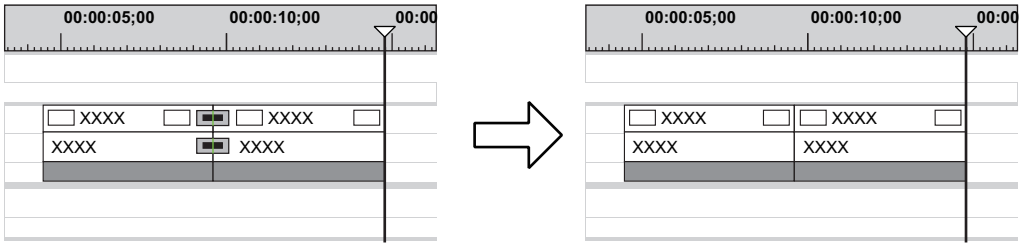


ご注意

- 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”（▶ 361 ページ）

■ 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

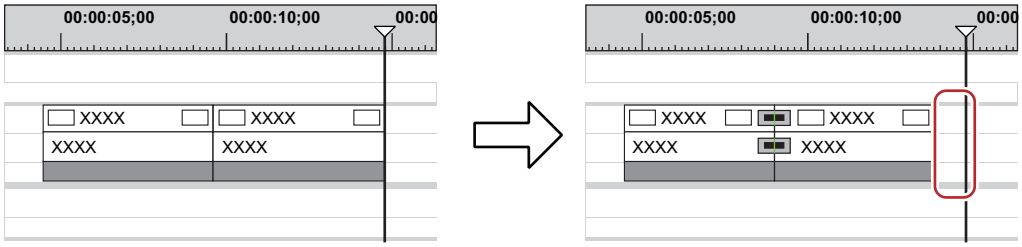
1)　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする

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

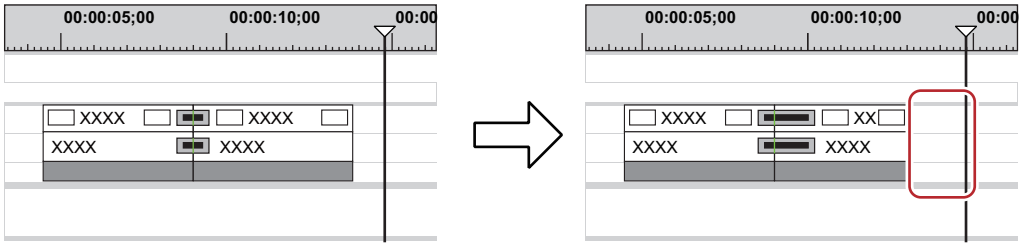
3)　［トランジション / クロスフェードに合わせてクリップを伸縮する］のチェックをはずす

■ 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。

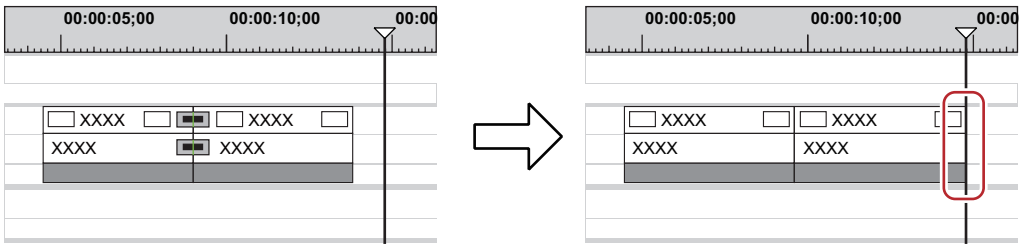


トランジションの長さを変更したときはクリップが左に移動し、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションの長さに応じて変わります。



■ 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)”（▶ 221 ページ）

クリップの配置

チャンネル振り分けの設定

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

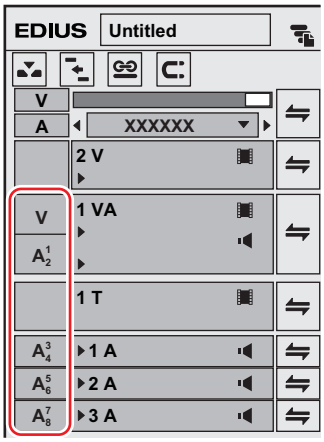
素材クリップが持つチャンネル（ソースチャンネル）を接続、または接続を解除します。接続を解除したチャンネルはタイムラインに配置されません。

1)　タイムラインに配置するビンのクリップをクリックして選ぶ

- ソースチャンネルが、トラックパッチに表示されます。
- プレーヤーにクリップを表示した場合も、同様に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。

例：

選んだクリップがビデオとオーディオ 8ch を持つ場合
1VA トラックにビデオとオーディオ 1/2ch が配置され、1A トラックにオーディオ 3/4ch、2A トラックにオーディオ 5/6ch、3A トラックにオーディオ 7/8ch が配置されるように指定されています。



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

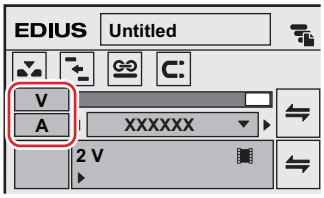
- クリックするたびに、接続 / 解除が切り替わります。

- ソースチャンネルの接続先を変更するには、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 & ドロップします。
- 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、オーディオのトラックパッチを右クリックし、[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。

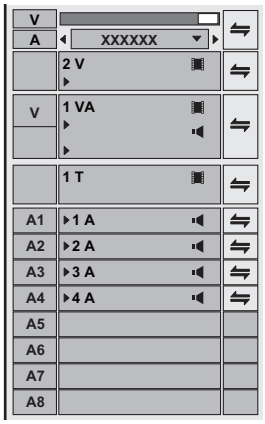
その他の方法

- 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]**

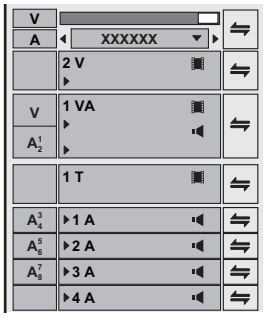
- 複数のソースチャンネルをまとめて接続 / 解除できます。［ソースチャンネル（すべてのビデオトラック）の接続 / 解除］または［ソースチャンネル（すべてのオーディオトラック）の接続 / 解除］をクリックします。



- 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”（▶ 65 ページ）
- 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、ソースチャンネルのトラックパッチを右クリックし、［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



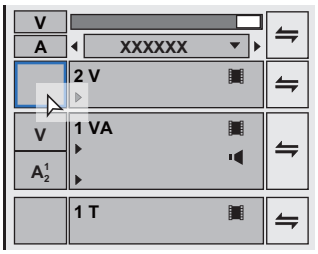
- ［ソースチャンネルのステレオ / モノラルモードの切り替え］を操作ボタンとしてモードバーに追加しておくと、ボタンのクリックだけでモードを切り替えることができます。
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）
- プレーヤーでクリップを再生する場合も、トラックパッチで設定しているチャンネルモードで再生します。

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

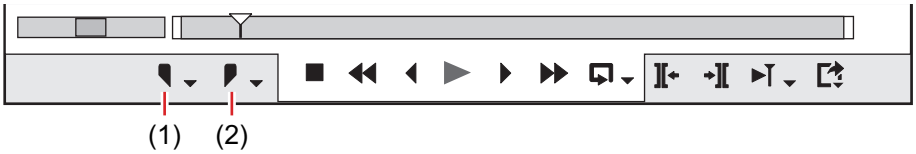


- オーディオソースチャンネルが接続されているトラックパッチにドラッグ & ドロップした場合はチャンネルが入れ替わります
- ソースチャンネルの振り分けを初期化する場合は、ソースチャンネルのトラックパッチを右クリックし、［振り分け設定の初期化］をクリックします。

タイムラインに In 点、Out 点を設定

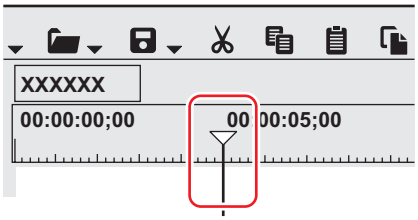
タイムラインに In 点、Out 点を設定

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

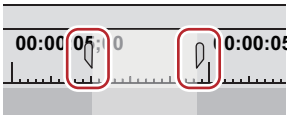
3)　Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

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。



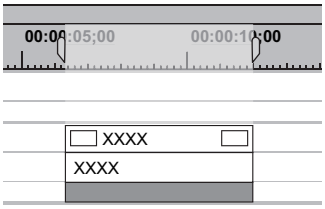
- Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のタイムスケールが赤色に変わり、レコーダーのタイムコードの一部が赤色で表示されます。
- In 点（または Out 点）を設定した後、プレビューウィンドウのレコーダーの［Dur］にデュレーションを入力すると、デュレーションに応じて Out 点（または In 点）が設定されます。
- ［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［タイムライン］で、プレビューウィンドウに表示されているフレームを In-Out 点の範囲に含むかどうかを設定できます。
“[タイムライン]”（▶ 117 ページ）

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]**

クリップの配置

クリップの配置

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”（▶ 221 ページ）

1)　ソースチャンネルの振り分けを設定する

- **“チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）**

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

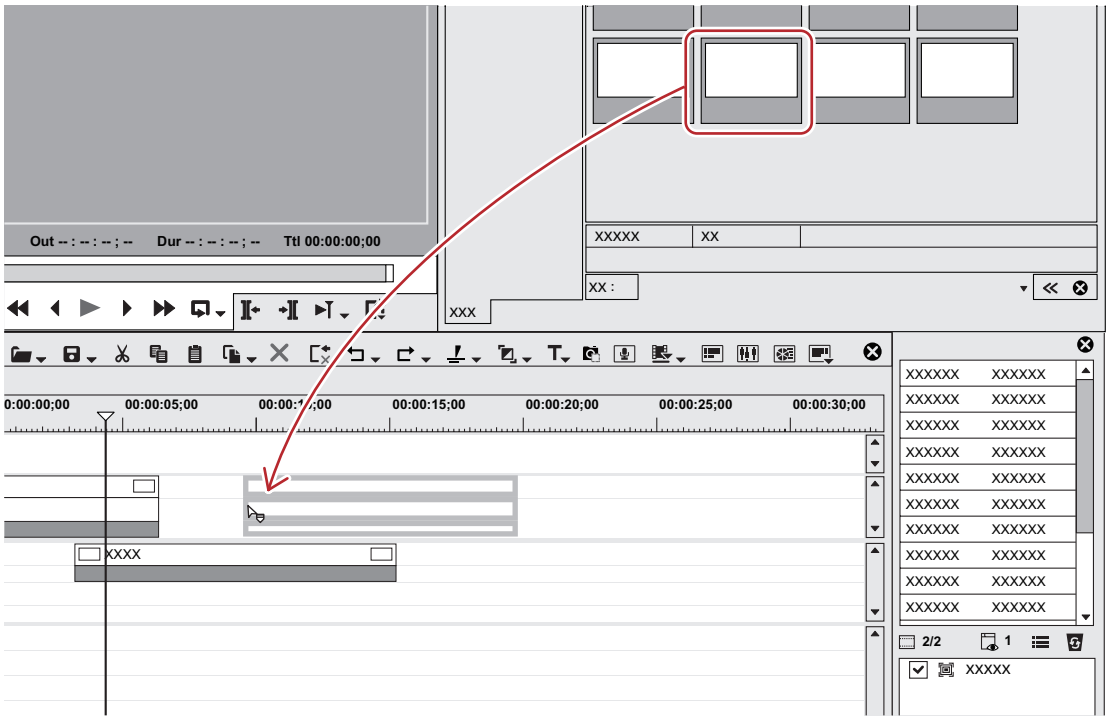
3)　ビンからクリップを選び、[タイムラインへ配置] をクリックする



- 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。

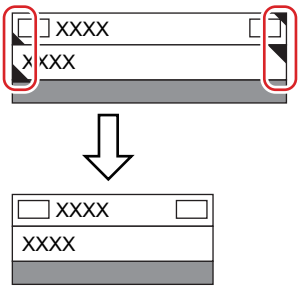


- ビンのクリップを右クリックし、[タイムラインへ貼り付け] をクリックします。
- クリップをプレーヤーで再生し、プレーヤーからドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。ソースチャンネルの振り分けに関わらず、ドロップの位置によって任意のトラックにチャンネルを振り分けることができます。
- クリップをプレーヤーで再生し、[タイムラインへ挿入で配置] または [タイムラインへ上書きで配置] をクリックします。
- プレーヤーで表示しているクリップをタイムラインへ配置 :**[E]**
- ソースチャンネルの振り分けを設定し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させた後、クリ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

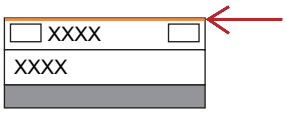
トラックに配置されたクリップの表示から、フィルターやトランジションなどが設定されていることを確認することができます。
クリップの両端にある三角のマークは、クリップの先頭と末尾を示しています。クリップにマージンが無い場合には三角マークが表示されます。



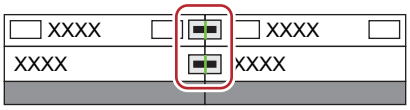
クリップの上部には、レンダリングした場合は緑色のラインが表示されます。フィルター、時間エフェクト、レイアウター、ノーマライズなどを設定したときは橙色のラインが表示されます。

例：

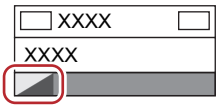
エフェクトを設定した場合



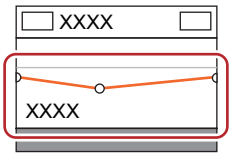
クリップ間にトランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、下図のような枠が表示されます。



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の調整”（▶ 415 ページ）
“トランスペアレンシー”（▶ 369 ページ）

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

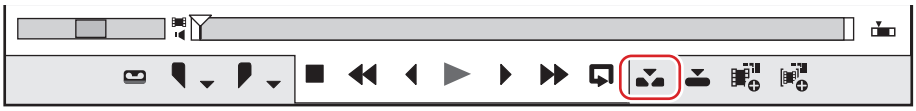
- **“In 点、Out 点の設定”（▶ 185 ページ）**

3)　ソースチャンネルの振り分けを設定する

- **“チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）**

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。

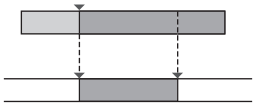
その他の方法

- 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”（▶ 239 ページ）

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”（▶ 185 ページ）

2)　ソースチャンネルの振り分けを設定する

- “チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）

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”（▶ 229 ページ）

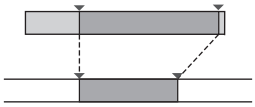
4)　プレーヤーの［タイムラインへ挿入で配置］をクリックする



- 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”（▶ 185 ページ）

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

- “チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）

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”（▶ 229 ページ）

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。

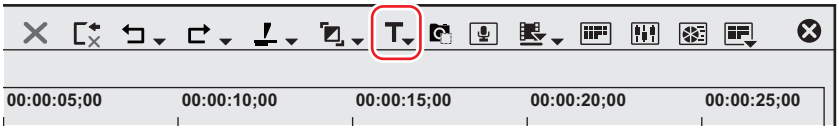
ご注意

- 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。

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]”（▶ 123 ページ）

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”（▶ 227 ページ）

3)　クリップを編集する

- **“カラーバークリップ”（▶ 193 ページ）**
- **“カラーマットクリップ”（▶ 194 ページ）**
- “Quick Titler”（▶ 389 ページ）

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。

- 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]**

クリップの移動

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。

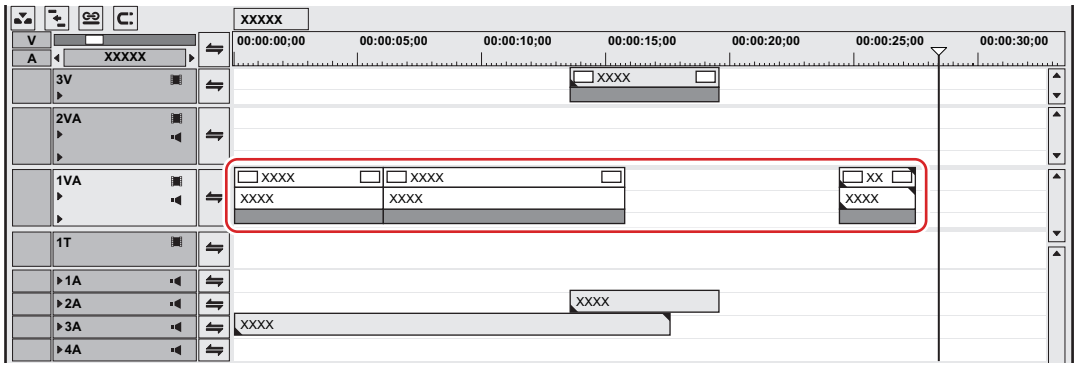
複数クリップの選択

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。

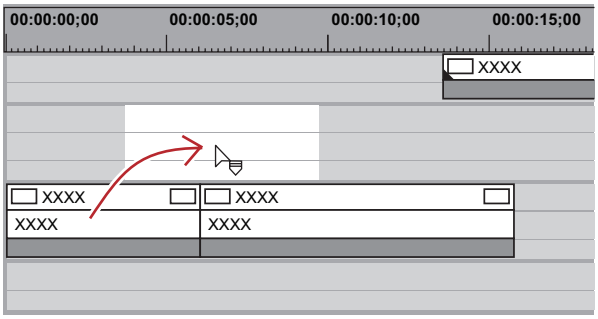
その他の方法

- 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]**

クリップの移動

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”（▶ 234 ページ）

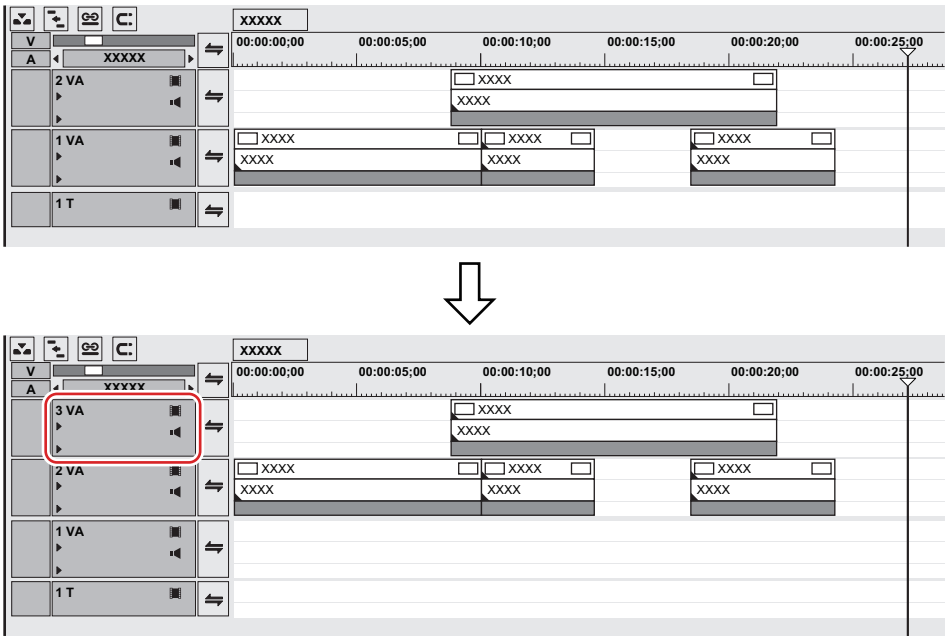
1)　クリップを選び、移動先へドラッグ & ドロップする



- 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”（▶ 221 ページ）
- 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

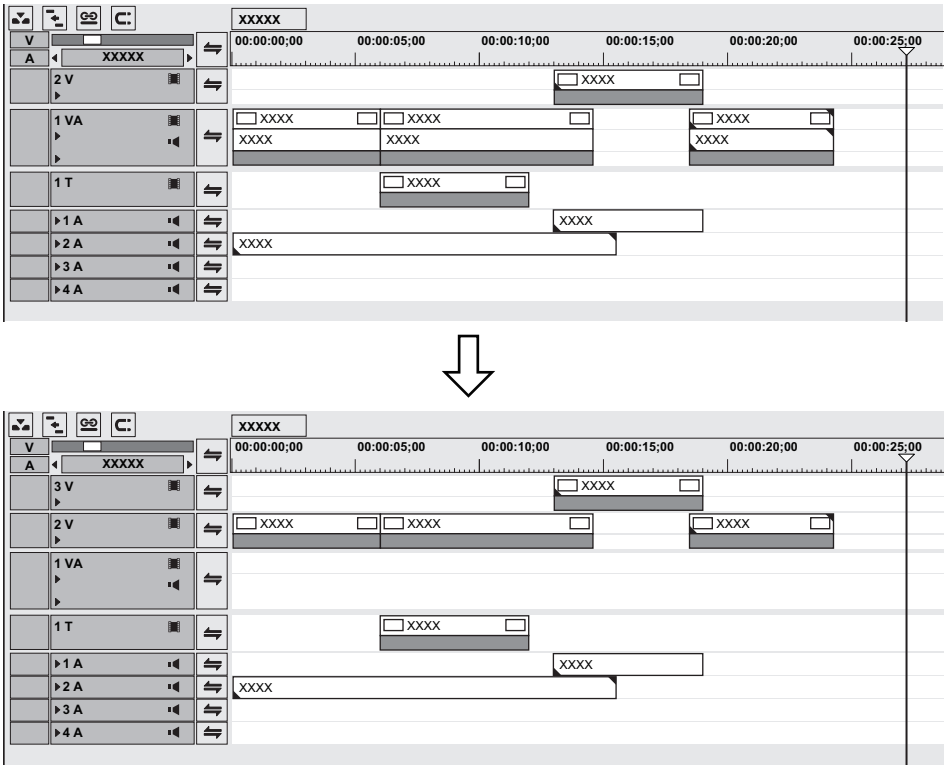


その他の方法

- 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)”（▶ 221 ページ）

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

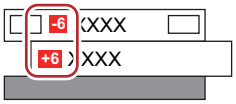
- クリップを右クリックし、[ビンの検索] → 検索する条件をクリックします。

- 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”（▶ 209 ページ）
  “検索結果の削除”（▶ 210 ページ）
- 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”（▶ 223 ページ）
- 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”（▶ 223 ページ）

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]

クリップのコピー / 貼り付け

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”（▶ 222 ページ）
  “シンクロック (同期)”（▶ 221 ページ）
- 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”（▶ 239 ページ）
- “切り取り”（▶ 239 ページ）

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]**

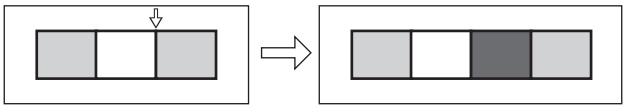
- 貼り付け先にトラックがない場合は、自動的にトラックが追加されます。
- 貼り付ける位置にクリップが配置されている場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、貼り付けたクリップが上書き、または挿入されます。

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”（▶ 239 ページ）
- “切り取り”（▶ 239 ページ）

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”（▶ 239 ページ）
- “切り取り”（▶ 239 ページ）

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”（▶ 239 ページ）
- “切り取り”（▶ 239 ページ）

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]**

クリップの分割

クリップをタイムラインカーソル位置で分割

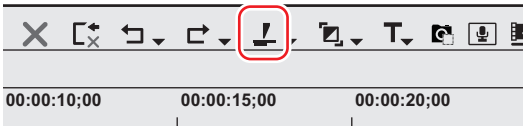
タイムラインカーソルの位置でクリップを分割できます。分割したあとは、それぞれ独立したクリップとして扱うことができます。

1)　分割するクリップを選ぶ

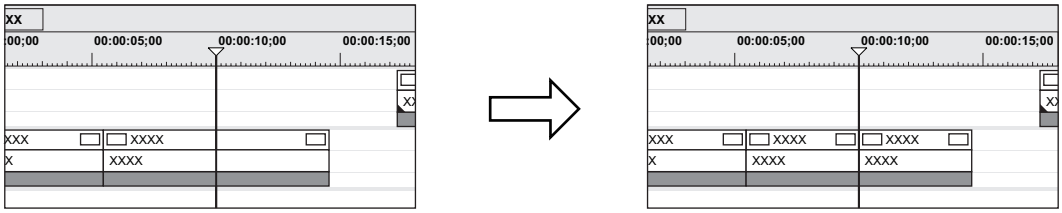
- 複数のクリップを選ぶこともできます。

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。

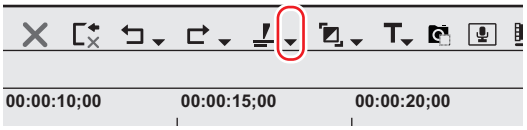
1)　分割するクリップが配置されているトラックを選ぶ

- 複数のトラックを選ぶこともできます。
  “トラックの選択”（▶ 216 ページ）

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”（▶ 229 ページ）**

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

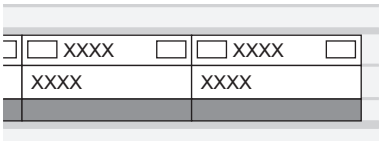
- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、［カットポイントの追加］→［In/Out 点（選択トラック）］をクリックします。
- 分割するクリップが配置されているトラックを選んでメニューバーの［編集］をクリックし、［カットポイントの追加］→［In/Out 点（選択トラック）］をクリックします。
- In/Out 点にカットポイントを追加（選択トラック）:**[Alt] + [C]**

- 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]**

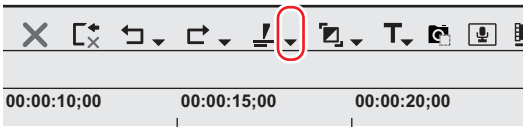
分割したクリップを結合

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

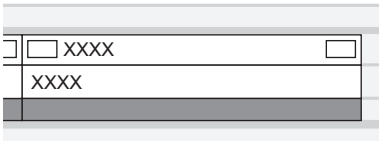


2)　タイムラインの［カットポイントの追加（選択トラック）］のリストボタンをクリックする



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 :**[O]**

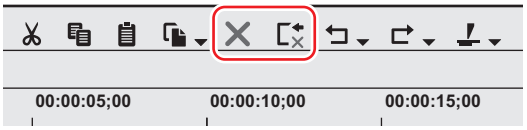
- 同じ操作で、無効にしたクリップを有効に切り替えることができます。
- 無効になっているクリップも、有効なクリップと同様に編集することができます。

クリップの削除

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

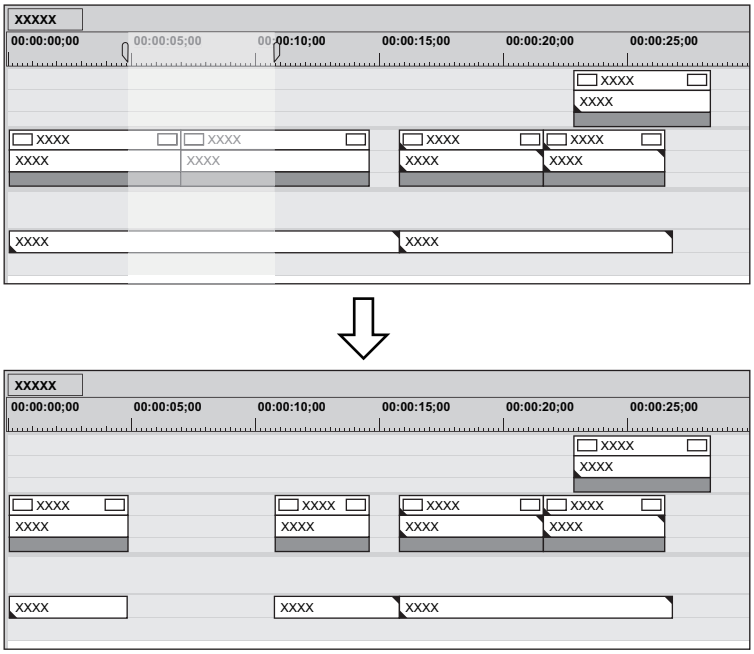
タイムラインの In-Out 点間を削除します。

1)　タイムラインに In 点、Out 点を設定する

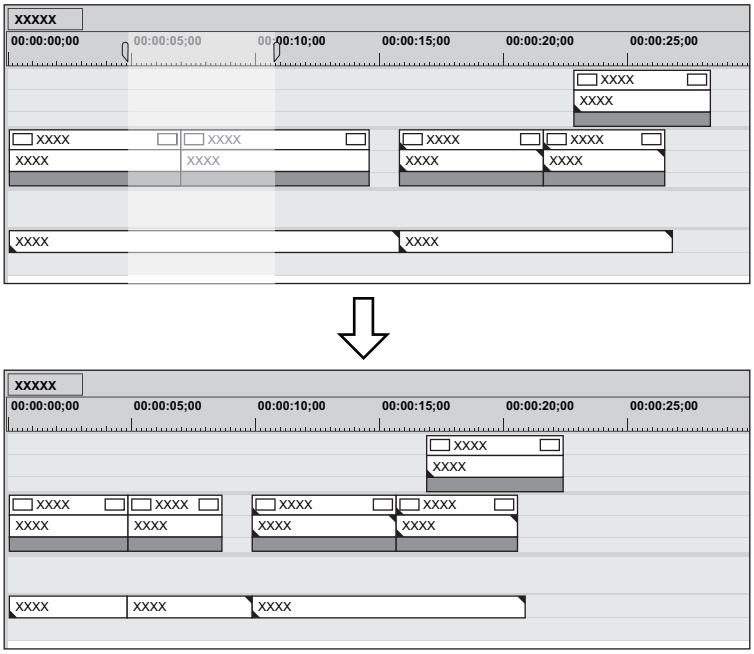
- “タイムラインに In 点、Out 点を設定”（▶ 229 ページ）

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

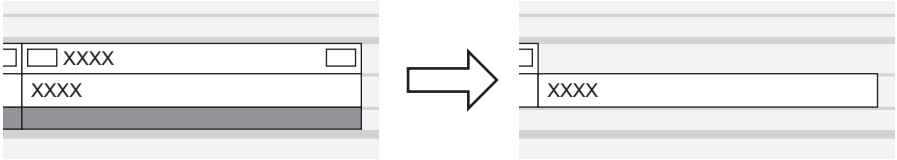
オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分またはオーディオ部分のみを削除します。

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

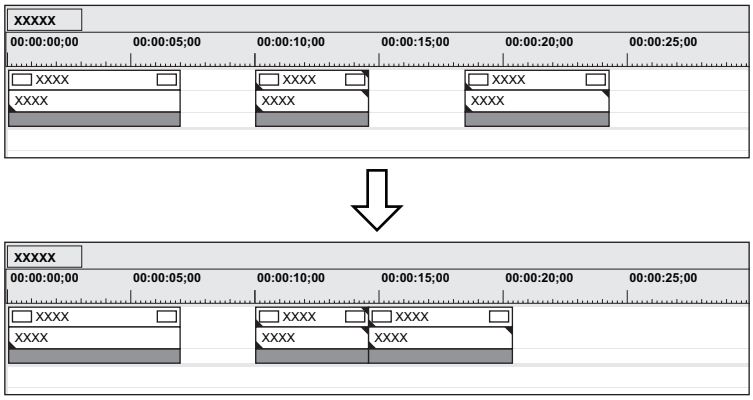
- クリップを右クリックし、[部分削除] → 項目をクリックします。
- クリップのリンクを解除し、ビデオクリップまたはオーディオクリップのみを選んで削除 / リップル削除します。
  “リンク解除”（▶ 238 ページ）
  “クリップを削除 / リップル削除”（▶ 244 ページ）
- クリップをドラッグして一度 A トラック（V トラック）に配置すると、ビデオ部分（オーディオ部分）が無効になります。
- ビデオクリップのみ削除（モード依存）:**[Alt] + [V]**
- オーディオクリップのみ削除（モード依存）:**[Alt] + [A]**

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

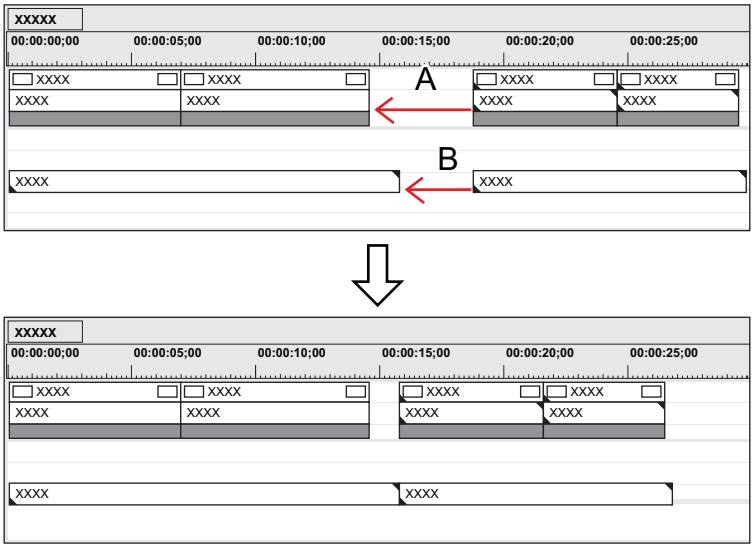
- ギャップが削除され、後ろのクリップが前のクリップと連結します。



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。

再生速度の調整

- ［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”（▶ 247 ページ）

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

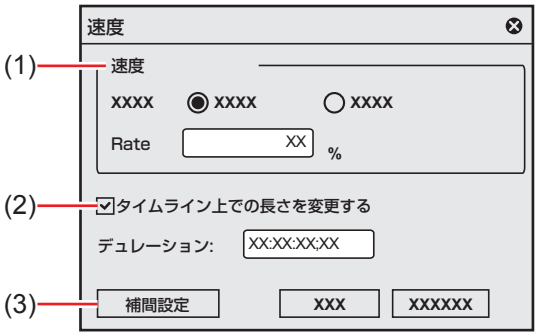
- 速度変更したクリップには橙色のラインが表示されます。

- 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”（▶ 269 ページ）
  “リンク解除”（▶ 238 ページ）

［速度］ダイアログ



(1)	**[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。
(2)	**[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。
(3)	**[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”（▶ 251 ページ）**

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

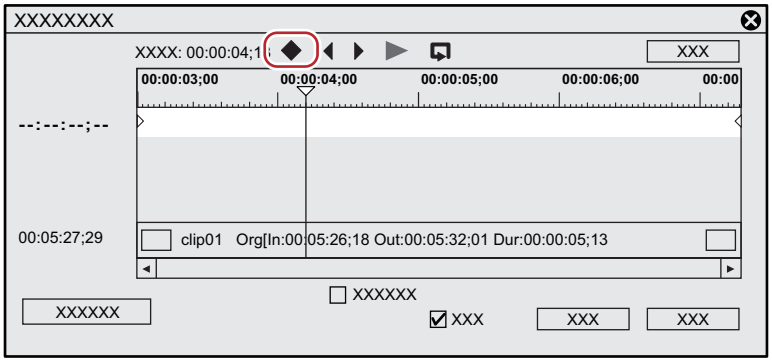
- ［タイムリマップ］ダイアログが表示されます。
  “[タイムリマップ] ダイアログ”（▶ 249 ページ）

その他の方法

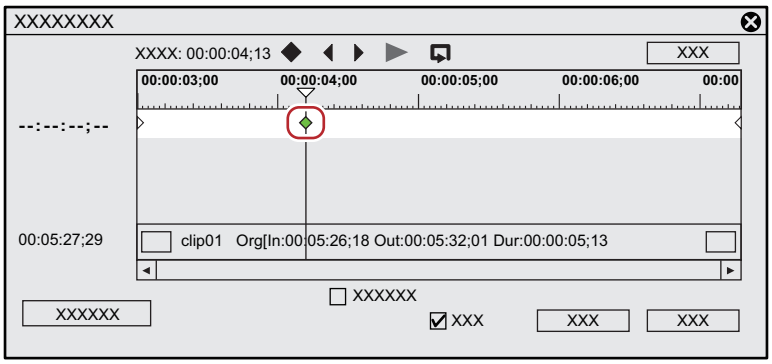
- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［時間エフェクト］→［タイムリマップ］をクリックします。
- 部分的な速度変更：**[Shift] + [Alt] + [E]**

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／削除］をクリックする



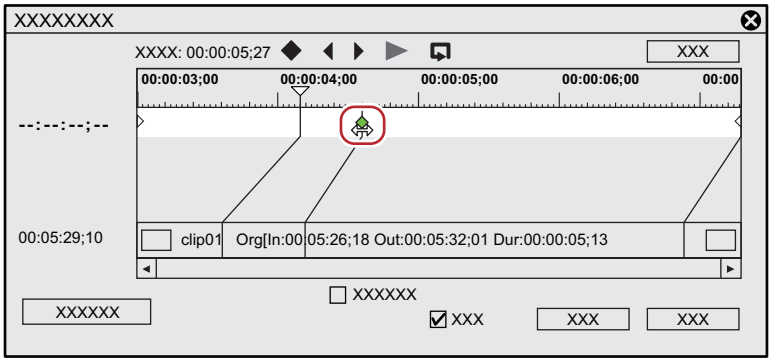
- キー設定領域にキーが追加されます。



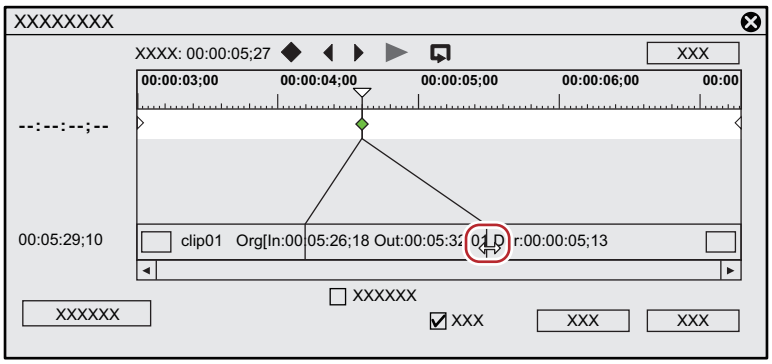
その他の方法

- ［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。

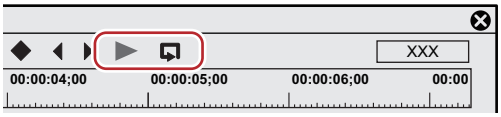


その他の方法

- 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]**

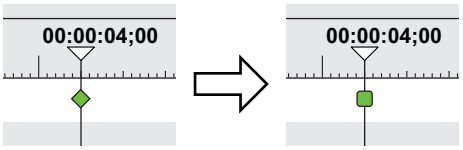
- タイムラインカーソルを前のフレームに移動 :[←]
- タイムラインカーソルを次のフレームに移動 :[→]
- キー / フレームを 1 フレーム前に移動 :[,](キー設定領域またはクリップにフォーカスし、キーまたはフレームにタイムラインカーソルを合わせた場合に有効です。)
- キー / フレームを 1 フレーム後ろに移動 :[.](キー設定領域またはクリップにフォーカスし、キーまたはフレームにタイムラインカーソルを合わせた場合に有効です。)
- キー設定領域にフォーカス :[↑]
- クリップにフォーカス :[↓]

5) ［再生］または［ループ再生］をクリックし、映像を確認する



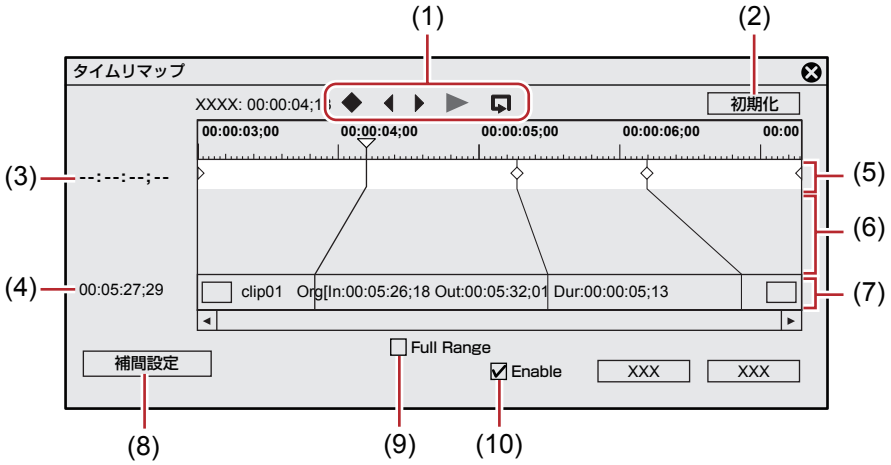
- レコーダーに映像が表示されます。

- ［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。タイムラインカーソルの位置にキーがある場合は、キーを削除します。 **追加 :[Insert]、[V]** **削除 :[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”（▶ 251 ページ）**
(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。

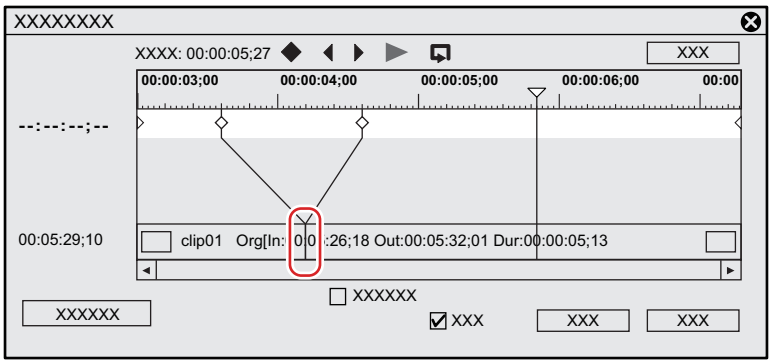
コマ止め再生【フリーズフレーム】

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

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

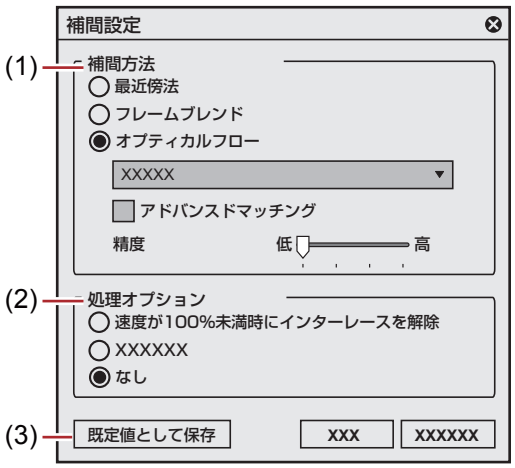
- [補間設定] ダイアログが表示されます。
“[補間設定] ダイアログ”（▶ 251 ページ）

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



(1)	[補間方法]	[最近傍法] フレームを間引いたり、同じフレームを連続させたりすることで、クリップの長さを調整します。 [フレームブレンド] 前後のフレームを合成し、新しいフレームを自動生成して補間します。 [オプティカルフロー] 前後のフレームのピクセル単位の動きを解析し、新しいフレームを自動生成することで、被写体の動きを滑らかに再生します。 リストボタンをクリックすると、[オプティカルフロー] の品質を設定できます。 [カスタム] を選ぶと、[アドバンスドマッチング] と [精度] を個別に設定できます。 • [アドバンスドマッチング] 画像間の詳細なマッチを解析する [アドバンスドマッチング] を使用すると、より細かな特徴をとらえることができるため、前景と背景をシャープに分離できるようになります。 [アドバンスドマッチング] を有効にすると、特有のアーティファクトが生じる場合があります。そのような場合は、[アドバンスドマッチング] のチェックをはずしてください。 **“オプティカルフロー”（▶ 252 ページ）** • [精度] 解析の精度を設定します。 解析の精度は、[低] から [高] の 4 段階から選ぶことができます。精度が高いほど解析に時間がかかりますが、オプティカルフロー特有のもやもやしたアーティファクトが軽減されます。
(2)	[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。
(3)	[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 [補間設定] が適用されます。

- [オプティカルフロー] を適用後、リアルタイム再生ができなくなった場合は、ドラフトプレビューを活用すると便利です。
  “ドラフトプレビュー”（▶ 301 ページ）
- GPU アクセラレーションには対応していません。

ハイクオリティースローモーション

オプティカルフローという画像補間技術を適用することによって、[時間エフェクト] の [速度] の設定を変更してクリップの再生速度を落としたとき、より高品質で滑らかな動きのスローモーション映像に変換できます。

■ オプティカルフロー

オプティカルフローとは、画像間の微細な動きを解析し、空間的に滑らかな動きを仮定することによって、画像間を補間する画像を新しく生成する技術です。これによって、高品質なスローモーションや滑らかなフレーム変換を実現することが可能になります。

ご注意

- 次のような映像では、ハイクオリティースローモーションの効果を十分に得られない場合があります。
  - 著しく高速かつ移動距離が大きい映像
  - 被写体同士が交差をする映像
  - ビルの窓やフェンス、ボーダー柄の T シャツのような規則的な模様が含まれる映像

  [オプティカルフロー] の [アドバンスドマッチング] を有効にすると、特有のアーティファクトが生じる場合があります。
  適用後は映像を再生し、背景と被写体の映像が混ざったり、映像がゆがんだりしていないかどうかを確認してください。

1)　タイムラインの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”（▶ 247 ページ）

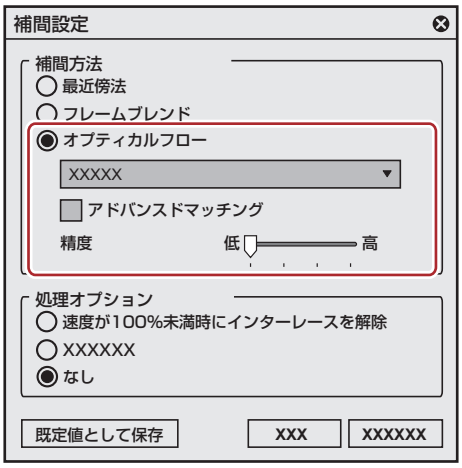
2)　各項目を設定する

- 再生速度を落とす場合は、[速度] の [Rate] を 100% 未満に変更します。
- [タイムライン上での長さを変更する] に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。

3)　[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”（▶ 251 ページ）

4) ［補間方法］で［オプティカルフロー］を選び、リストボタンをクリックして品質を設定する



- ［補間方法］で［オプティカルフロー］を選んだ場合は、［処理オプション］で［なし］を選ぶと、より滑らかに再生できます。

5) ［OK］をクリックする

6) ［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。

- ［オプティカルフロー］は、プログレッシブ / インターレース (P/I) 変換やフレームレート変換にも活用できます。
  プログレッシブ素材を、フレームレートが同じインターレースのタイムラインに配置した場合 (例えば、29.97p の素材を 59.94i のタイムラインに配置した場合など)、［オプティカルフロー］の P/I 変換によって映像を滑らかに再生できます。

ビデオレイアウト

映像の変形・回転

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。
また、動きのある被写体に他のトラックの画を追従させたり、動きのある被写体が常に画角の中心になるように調整したりするモーショントラッキングを使用できます。

- 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”（▶ 402 ページ）
- 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)　クリップのビデオ部分をクリックし、[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”（▶ 377 ページ）**
- [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”（▶ 255 ページ）

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”（▶ 256 ページ）**
- **“[トランスフォーム] タブ”（▶ 256 ページ）**
- **“[トラッキング] タブ”（▶ 257 ページ）**
- **“[パラメーター] タブ”（▶ 257 ページ）**

ご注意

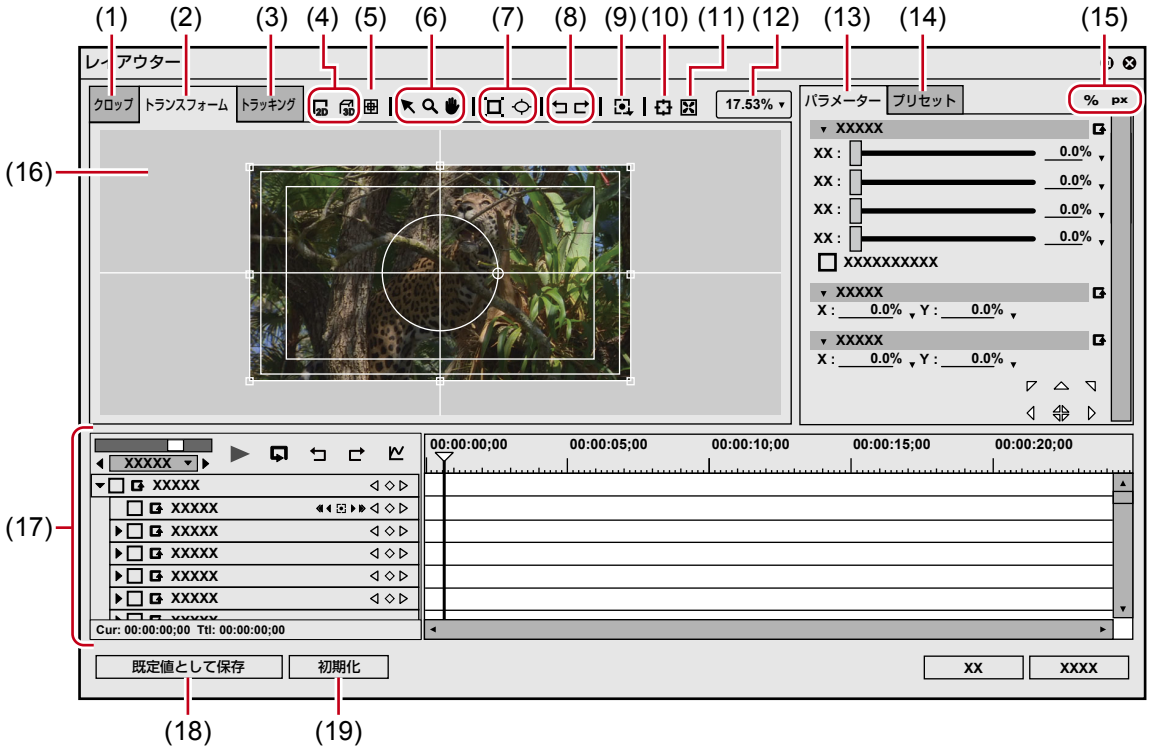
- 編集中に 2D モードから 3D モードに切り替えた場合、編集内容は 3D モードに引き継がれます。3D モードから 2D モードに切り替えた場合、2D モードで編集できない項目のパラメーター値は破棄されます。

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”（▶ 384 ページ）

［レイアウター］ダイアログ



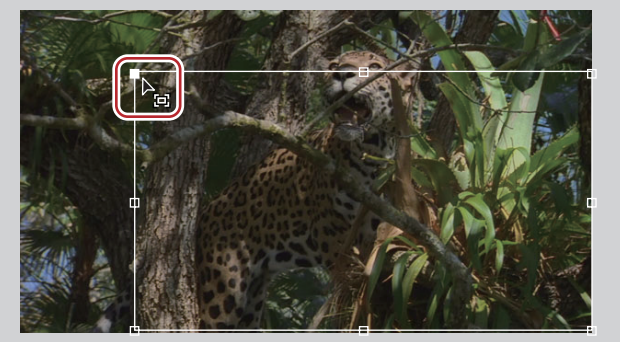
(1)	**［クロップ］タブ**	クロッププレビューを表示します。
(2)	**［トランスフォーム］タブ**	レイアウトプレビューを表示します。
(3)	**［トラッキング］タブ**	トラッキングプレビューを表示します。
(4)	**モードボタン** *1	：2D モードに切り替えます。平面的な移動や回転ができます。 ：3D モードに切り替えます。立体的な移動や回転ができます。
(5)	**ガイドの表示** *1	中心線やセーフエリアなどのガイドの表示 / 非表示を切り替えます。
(6)	**ツールボタン**	：［クロップ］タブ、または［トランスフォーム］タブを選んでいるときは、マウスをドラッグして画面の移動やハンドル操作ができます。 ［トラッキング］タブを選んでいるときは、パスの選択や移動ができます。また、ハンドルをドラッグすると、拡大 / 縮小や回転などができます。 ：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。
(7)	**描画ボタン** *2	：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。
(8)	**［元に戻す］/［やり直し］**	：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］**
(9)	**［トラッキング］** *2	トラッキング方法を選び、トラッキングを開始します。
(10)	**［センタリング］**	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。
(11)	**［フィット］**	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。
(12)	**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。
(13)	**［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。
(14)	**［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”（▶ 261 ページ）**
(15)	**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）。

(16)	**プレビュー**	各タブに応じた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、マウス操作で直感的に編集できます。 画面を右クリックすると、［レイアウター］ダイアログの上部にある操作ボタンと同じメニューが表示されます。
(17)	**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”（▶ 263 ページ）**
(18)	**［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。
(19)	**［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。

*1 ［トランスフォーム］タブを選んでいるときのみ有効です。
*2 ［トラッキング］タブを選んでいるときのみ有効です。

■［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

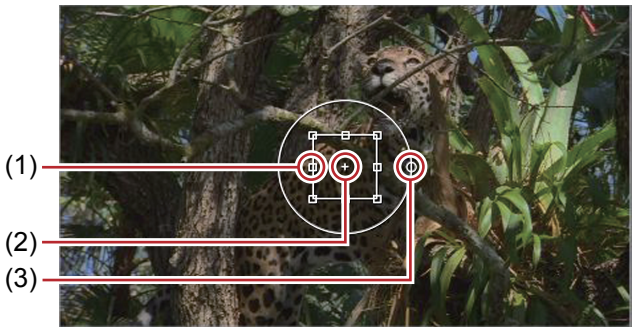
パラメーターの編集をプレビューに反映します。また、プレビュー内のハンドルなどをドラッグすることでも編集できます。



(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 軸を中心に回転します。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。

■［トラッキング］タブ

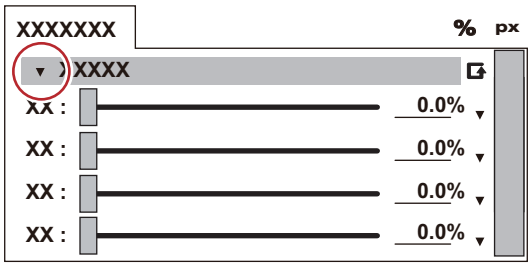
トラッキングの対象の領域を指定するシェイプを編集できます。



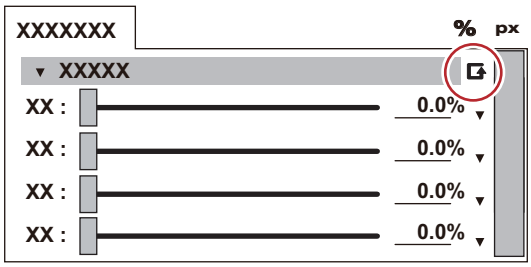
(1)	**ストレッチハンドル**	四隅と辺の中央にある操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、拡大・縮小ができます。
(2)	**アンカー**	パスの基準点を示します。回転の中心やストレッチの基準点となります。キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると位置を変更できます。
(3)	**回転ハンドル**	操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、回転ができます。

■［パラメーター］タブ

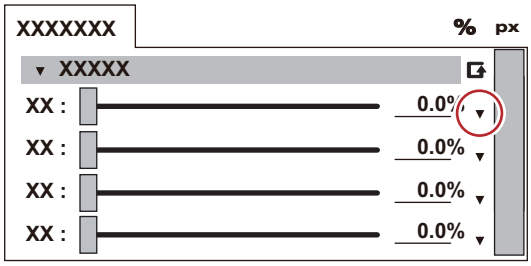
数値入力またはスライダーやコントロールで編集します。
各編集メニューの拡張ボタンをクリックすると、スライダー、コントロールの表示 / 非表示を切り替えられます。



［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。 **“[パラメーター] タブの [リサンプリング法] について”（▶ 258 ページ）**
[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”（▶ 195 ページ）**
[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”（▶ 195 ページ）** **[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”（▶ 195 ページ）**

■［パラメーター］タブの［リサンプリング法］について

［リサンプリング法］は、次の項目から選べます。

(1)	**[現在のプロジェクト設定]**
(2)	**[バイリニア法（高速・滑らか）]**
(3)	**[面積平均法（高速・シャープ）]**
(4)	**[バイキュービック法]**

(5)	[Lanczos 2 (インタレースの自然画に最適)]
(6)	[Lanczos 3 (高画質)]
(7)	[Lanczos 3 - 滑らか (モーショングラフィックスに最適)]
(8)	[Lanczos 3 - シャープ (プログレッシブの自然画に最適)]

(2) ～ (8) のリサンプリング法については、次の表を参照してください。★ の数は、該当の現象に対する処理能力の高さを示しています。

- **拡大の場合**

	ぼけ	エイリアシング	オーバーシュート	計算速度
(2)	★★	★★	★★★★★	★★★★★
(3)	★★★★★	★	★★★★★	★★★★★
(4)	★★★★	★★★	★★	★★★
(5)	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
(6)	★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(7)	★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(8)	★★★★	★★★★★	★★★	★★★

- **縮小の場合**

	ぼけ	エイリアシング	オーバーシュート	計算速度
(2)	★★	★★★★	★★★★★	★★★★
(3)	★★★	★★	★★★★★	★★★★
(4)	★★★★	★★★	★★★	★★★
(5)	★★★	★★★	★★★★	★★★
(6)	★★★★	★★★★	★★★	★★
(7)	★★★	★★★★★	★★★	★★
(8)	★★★★★	★★★	★★★	★★

モーショントラッキング ([レイアウター])

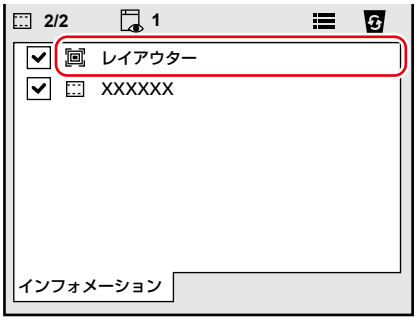
[レイアウター] を利用して、2 種類のモーショントラッキングが使用できます。
[固定モード (このレイヤー)] を使用すると、動きのある被写体が常に画面中央に表示されるように調整できます。
[追跡モード (下レイヤー)] を使用すると、動きのある被写体に他のトラックの画を追従させることができます。

1)　使用したいモーショントラッキングの種類に応じて、トラックにクリップを配置する

- [固定モード (このレイヤー)] を使用する場合は、1 つのトラックに被写体が映っているクリップを配置してください。
- [追跡モード (下レイヤー)] を使用する場合は、2 つのトラックを使用します。
  被写体が映っているクリップを下のトラックに、被写体に追従させる静止画やタイトルなどのクリップを上のトラックに配置します。

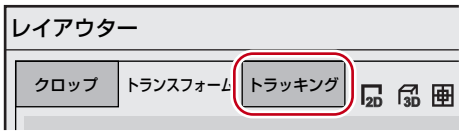
2)　クリップのビデオ部分をクリックし、[インフォメーション] パレットの [レイアウター] をダブルクリックする

- [追跡モード (下レイヤー)] を使用する場合は、上のトラックに配置したクリップの [レイアウター] をダブルクリックしてください。



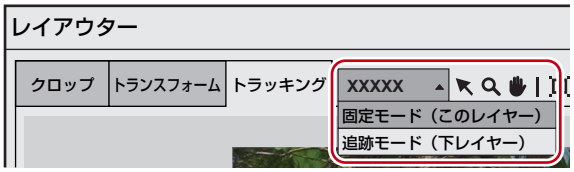
- [レイアウター] ダイアログが表示されます。
  “[レイアウター] ダイアログ (モーショントラッキング)” (▶ 261 ページ)

3)　［トラッキング］タブをクリックする



- プレビューの中央に、シェイプが 1 つ表示されます。

4)　トラッキングモード選択ボタンをクリックし、トラッキングモードを選ぶ



- トラッキングモードは、［固定モード（このレイヤー）］または［追跡モード（下レイヤー）］から選びます。
  ［固定モード（このレイヤー）］は、選んでいるクリップの被写体をトラッキングの対象にします。トラッキングの対象が常に画面中央に表示されるように調整します。
  ［追跡モード（下レイヤー）］は、下のトラックに配置しているクリップの被写体をトラッキングの対象にします。トラッキングの対象に上のトラックの画が追従するように調整します。
- すでに解析結果が存在する場合は、トラッキングモードを切り替えるかどうかを確認するメッセージが表示されます。

その他の方法

- プレビューを右クリックし、［トラッキングモード］→［固定モード（このレイヤー）］/［追跡モード（下レイヤー）］をクリックします。

5)　先頭フレームにタイムラインカーソルを移動する

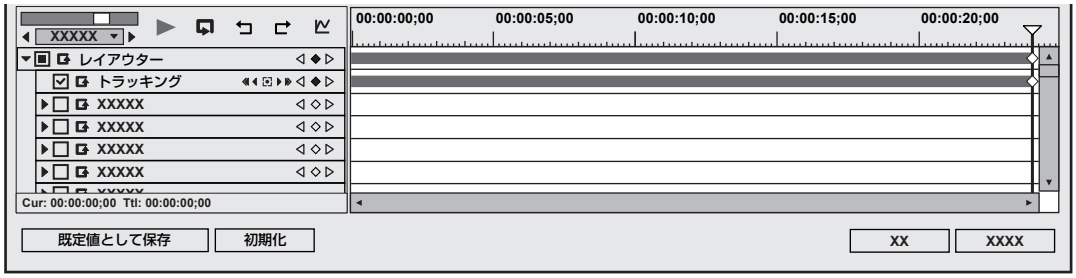
6)　トラッキングの対象に合わせて、シェイプの大きさや位置を調整する

- 描画ボタンをクリックすると、新しいシェイプを作成できます。新しいシェイプを作成すると、既存のシェイプは削除されます。

7)　［トラッキング］の［順方向トラッキング］をクリックする



- 正方向にトラッキングが開始され、1 フレームごとにキーフレームが設定されます。プログレスバーが表示され、解析処理の進行状況が確認できます。
- ［トラッキング］タブのプレビューに、アンカーの軌跡が表示されます。
- クリップの最終フレームで、自動的にトラッキングが終了します。



8)　タイムラインを再生し、映像を確認する

- ［トランスフォーム］タブをクリックし、必要に応じて位置や大きさを調整してください。

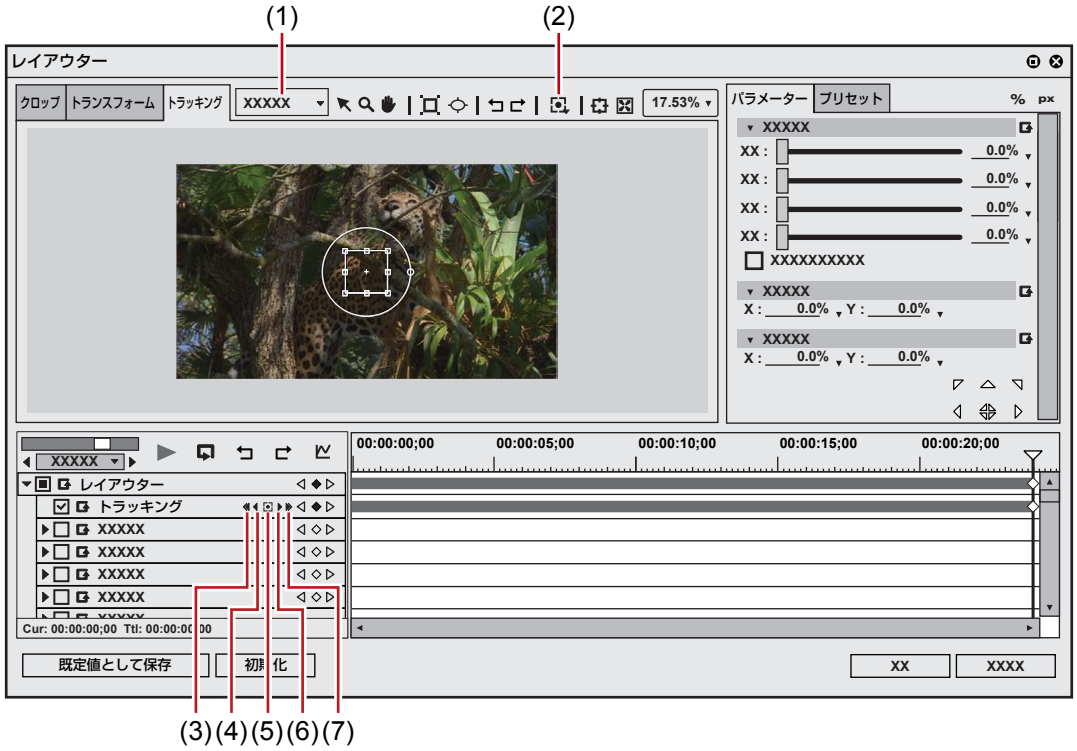
9)　［OK］をクリックする

- ［レイアウター］ダイアログを閉じます。

- 設定されたキーフレームは、1 フレームごとに調整できます。
- ［レイアウター］ダイアログのタイムスケールの表示単位は、タイムスケール設定、またはタイムスケールスライダーで調整できます。
- 補間方法は、［固定］のみです。

- シェイプの位置や大きさは保存されません。［レイアウター］ダイアログを表示している間のみ有効です。
- トラッキングが途中で停止してしまった場合は、［マスク］のモーショントラッキングと同様にキーフレームを手動で設定してください。
  “自動追従が途絶えた場合”（▶ 361 ページ）

［レイアウター］ダイアログ（モーショントラッキング）



(1)	**トラッキングモード選択ボタン**	トラッキングモードを選びます。
(2)	**［トラッキング］**	トラッキング方法を選び、トラッキングを開始します。
(3)	**［逆方向トラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から逆方向にトラッキングし、キーフレームを設定します。 クリップの先頭フレームで、自動的にトラッキングを終了します。 **［Ctrl］＋［,］**
(4)	**［前のフレームをトラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から逆方向に 1 フレームをトラッキングし、キーフレームを設定します。 **［,］**
(5)	**［トラッキング設定］**	設定は、解析時にのみ使用します。 **［位置］** オブジェクトの位置を追跡します。初期設定はオンです。 **［拡大・縮小］** オブジェクトの大きさを追跡します。初期設定はオンです。 **［回転］** オブジェクトの回転を追跡します。初期設定はオンです。 **［歪み］** オブジェクトの歪み（縦横比、シアー）を追跡します。初期設定はオンです。
(6)	**［次のフレームをトラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から正方向に 1 フレームをトラッキングし、キーフレームを設定します。 **［.］**
(7)	**［順方向トラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から正方向にトラッキングし、キーフレームを設定します。 クリップの最終フレームで、自動的にトラッキングを終了します。 **［Ctrl］＋［.］**

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

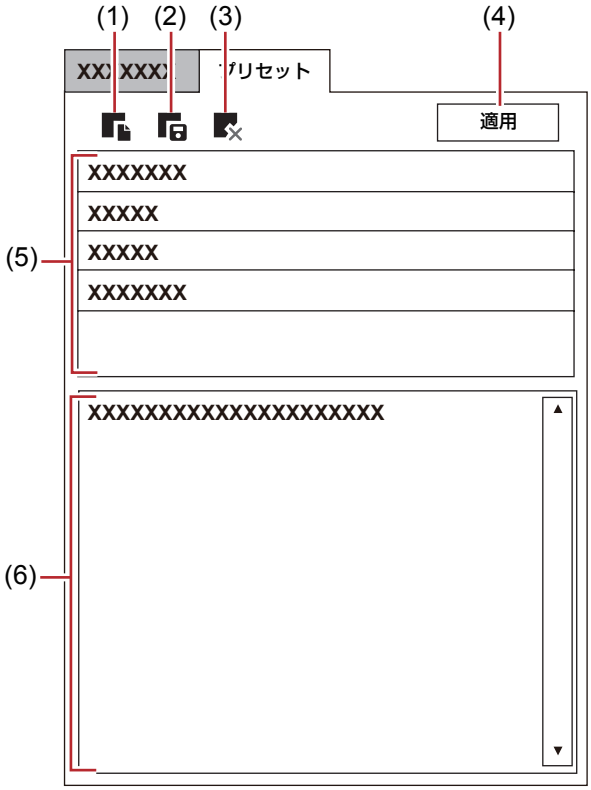
- “［プリセット］タブ”（▶ 262 ページ）

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”（▶ 384 ページ）
- 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たレイアウトの編集

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”（▶ 262 ページ）

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。

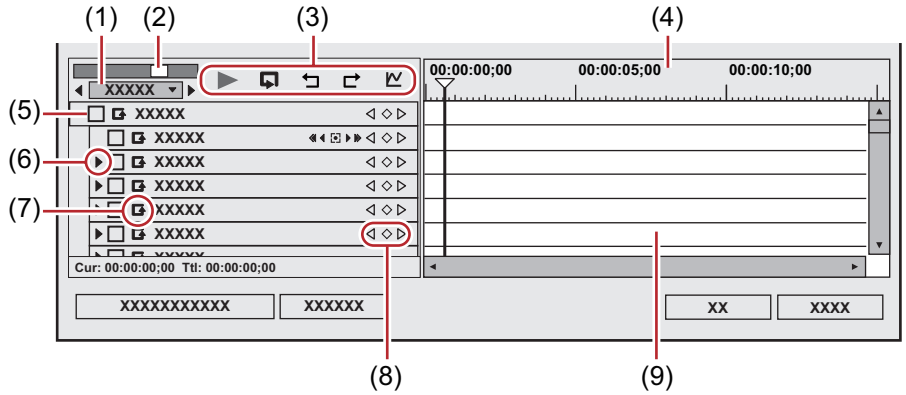
時間軸に沿ってレイアウトを変化させる

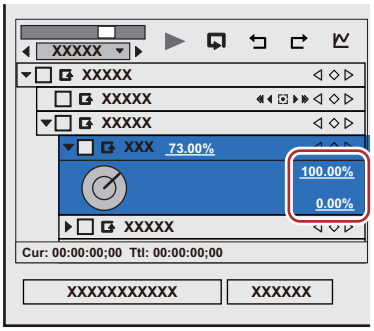
キーフレームの設定

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。

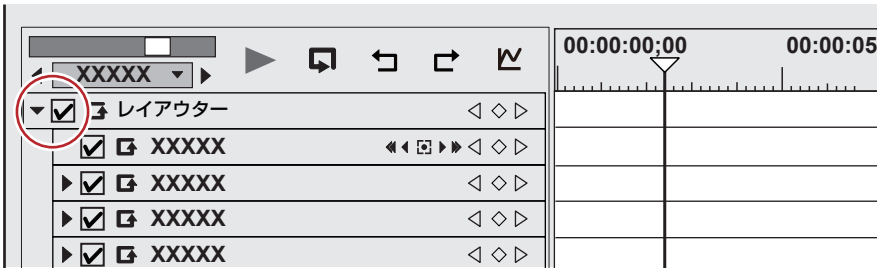


(1)	**タイムスケール設定**	クリックすると、設定している表示単位と [フィット] を切り替えられます。 左の矢印をクリックすると表示単位が小さく、右の矢印をクリックすると大きくなります。
(2)	**タイムスケールスライダー**	左右にドラッグしてタイムスケールの表示単位を調整します。左へ動かすと表示単位が小さく、右へ動かすと大きくなります。右端は [フィット] になります。
(3)	**再生 / ツールボタン**	▶ : タイムラインをレコーダーで再生します。
		: 編集中のクリップを繰り返し再生します。
		: 操作を元に戻します。 [Ctrl] + [Z]
		: 元に戻した操作をやり直します。 [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

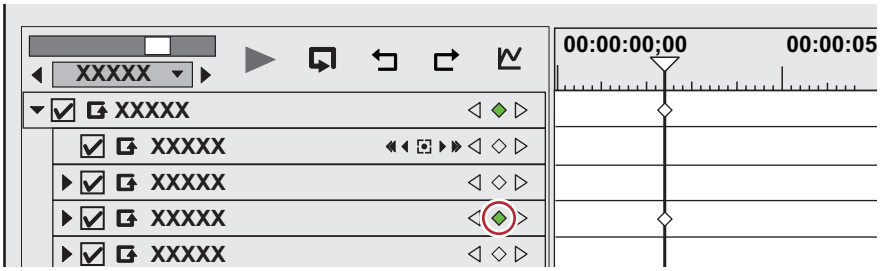
- キーフレーム設定が有効になります。



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

4)　レイアウトを編集する

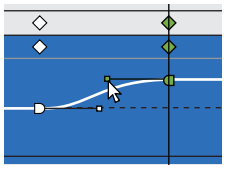
- 自動的にキーフレームが追加されます。追加されない場合は、キーフレーム設定の［キーの追加／削除］をクリックします。



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

トリミングとは、タイムラインに配置したクリップの In 点、Out 点を、ウィンドウで映像を確認しながら微調整することができる機能です。また、となり合うクリップとの境界や、ビデオ、オーディオの In 点、Out 点を別々に移動させることもできます。
トリミングはカットポイントで行います。クリップの In 点、Out 点付近をクリックすると、黄色や緑色のラインがつきます。黄色は現在選ばれているポイント、緑色はトリミングにより変更されるポイントを表しています。
トリミングには主に 3 つの方法があります。1 つ目は標準モードでカットポイントをドラッグする方法、2 つ目はトリムモードに切り替えて専用のウィンドウを表示して操作する方法、そして 3 つ目はショートカットキーを使う方法です。

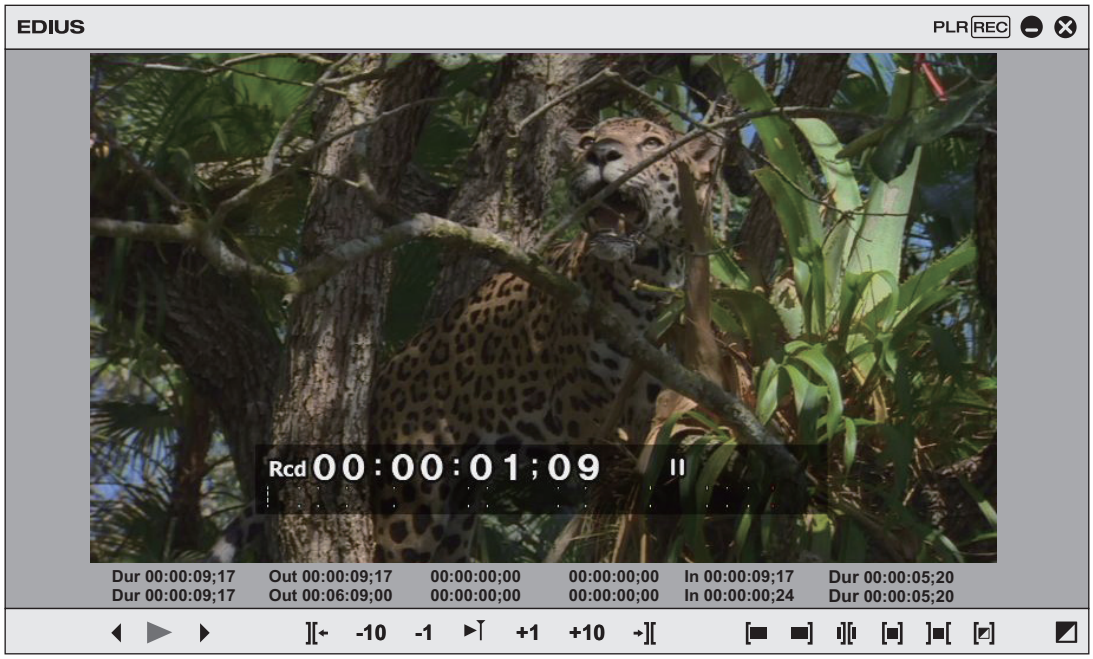
トリムモードについて

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。

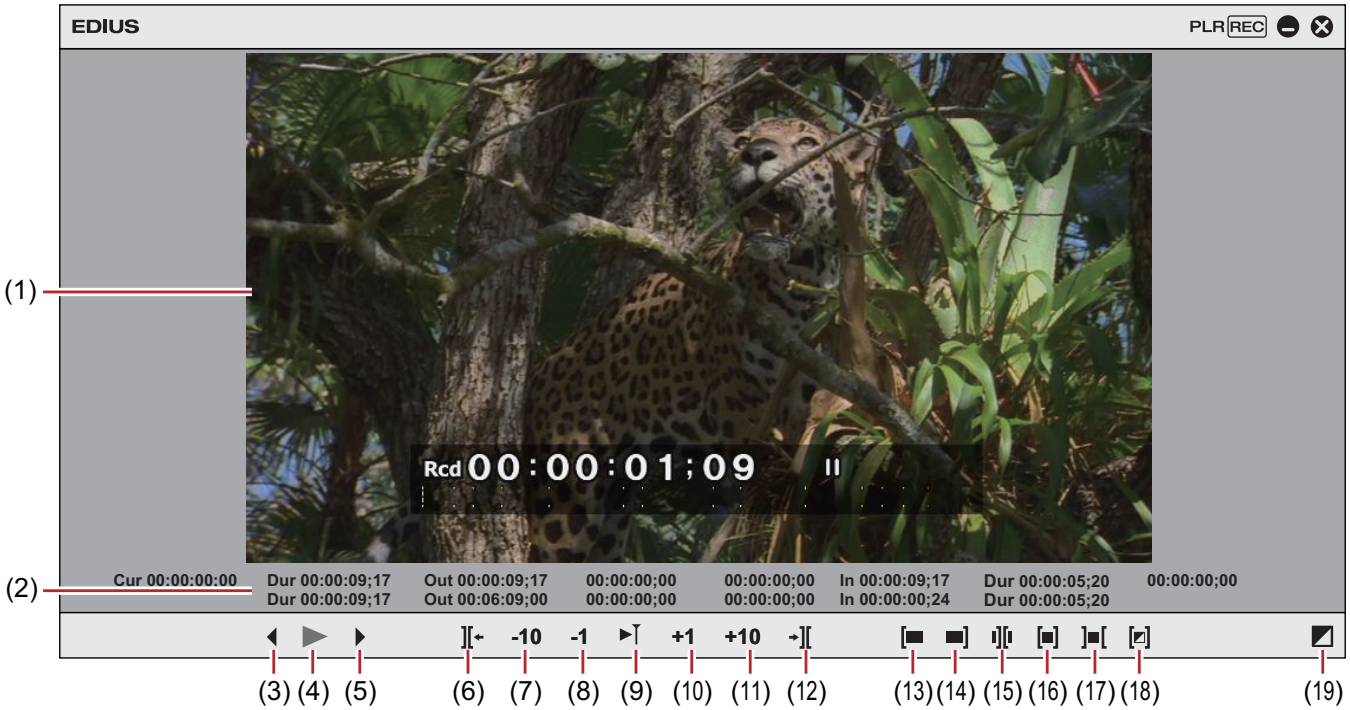
その他の方法

- 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［通常モードへ切り替え］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、カットポイントの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、カットポイントの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”（▶ 44 ページ）

トリミングの種類

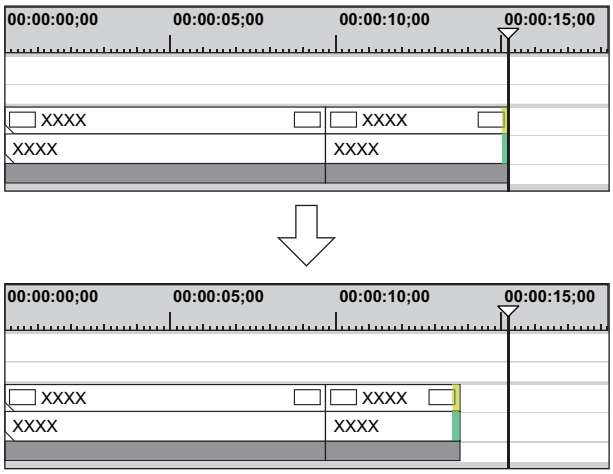
各トリミングの特徴について説明します。操作方法についてはそれぞれのページを参照してください。
“タイムライン上でトリミング”（▶ 272 ページ）
“プレビューウィンドウ上でトリミング”（▶ 273 ページ）
“タイムコード入力でトリミング”（▶ 274 ページ）
“ショートカットでトリミング”（▶ 275 ページ）

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”（▶ 221 ページ）

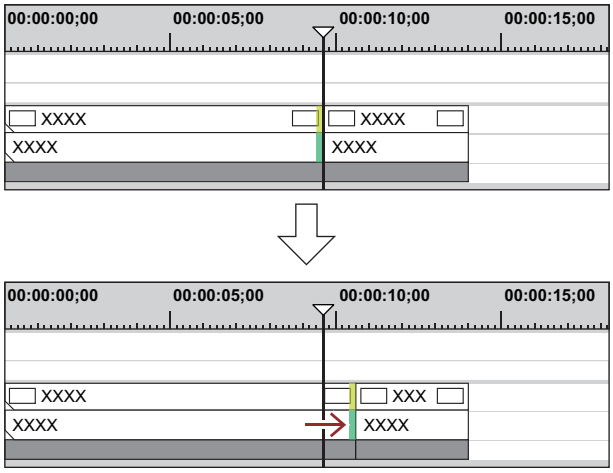
例：

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

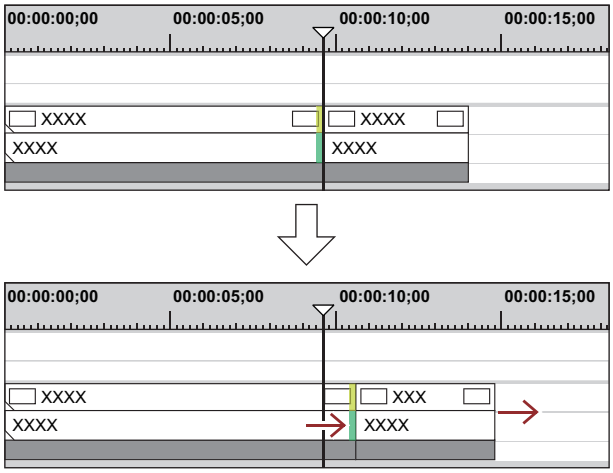
クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップが縮みます。後ろに続くクリップより長く伸ばすと、後ろのクリップはすべて上書きされます。



- 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]”（▶ 117 ページ）

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。



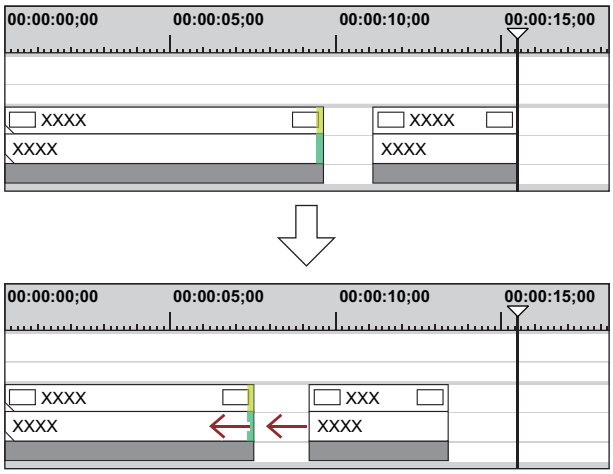
- 後ろのクリップをまとめて一度に移動できます。
  “選択クリップ以降のクリップの移動”（▶ 236 ページ）
- 次の操作で、クリップの Out 点側をトリミングすることができます。
  – クリップを選んで右クリックし、[デュレーション] をクリックします。[デュレーション] ダイアログで、In 点からの再生時間を入力します。
  – クリップを選んでキーボードの [Alt] + [U] を押します。[デュレーション] ダイアログで、In 点からの再生時間を入力します。

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”（▶ 222 ページ）

例：

クリップの Out 側をトリミングする場合



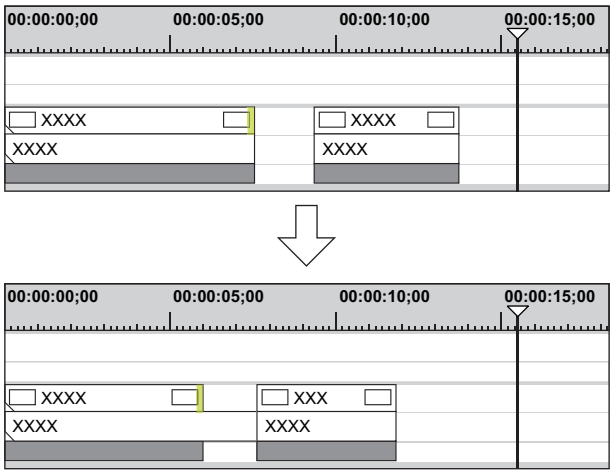
スプリットトリム

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。

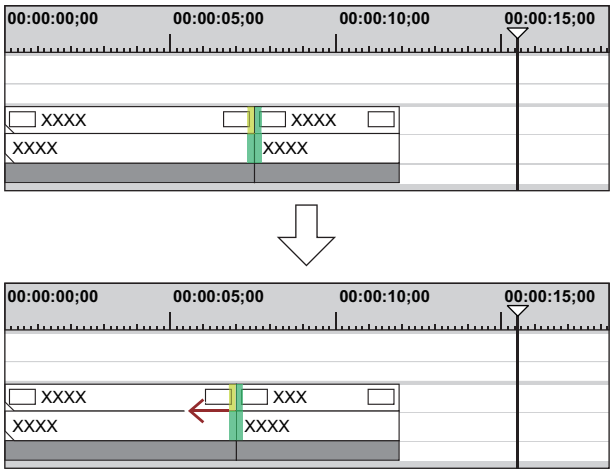
例：

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

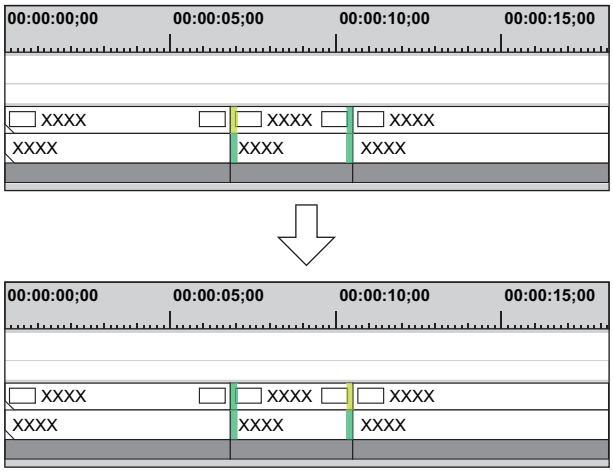
となり合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトします。前後のクリップの合計時間は変わりません。



- 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

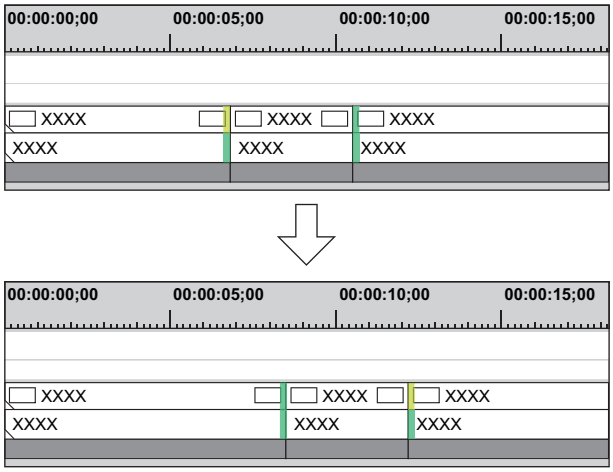
クリップの長さや位置を変えず、使用する部分を変更することができます。となり合うクリップの長さや位置は変わりません。



- 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。

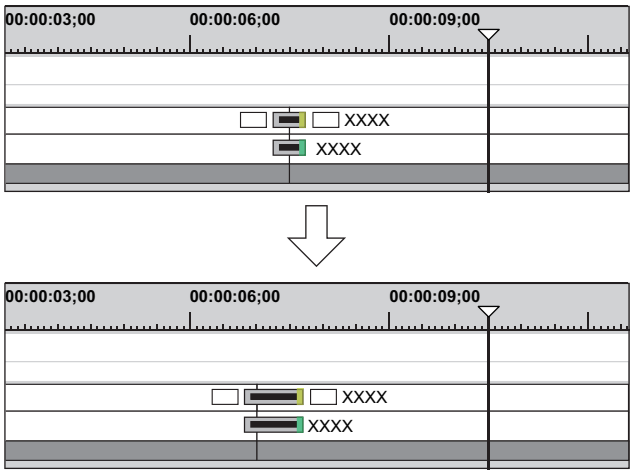
- 隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

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。

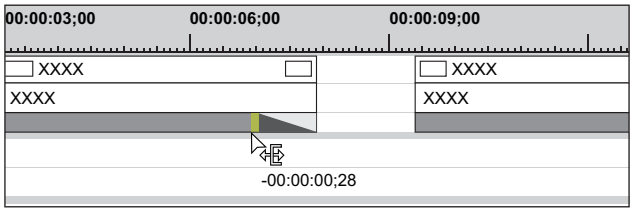
例：

クリップトランジションの Out 点をトリミングする場合

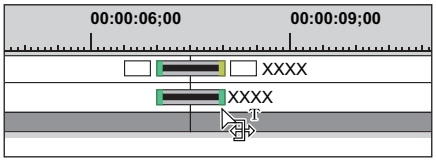


例：

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”（▶ 364 ページ）

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”（▶ 221 ページ）
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”（▶ 268 ページ）
“リップルトリム”（▶ 269 ページ）
“スプリットトリム”（▶ 269 ページ）
“スライドトリム”（▶ 270 ページ）
“スリップトリム”（▶ 270 ページ）
“ローリングトリム”（▶ 271 ページ）

1)　トリミングするクリップのカットポイントを選ぶ

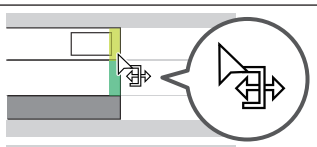
- 各トリミングのカットポイントの選び方は次の通りです。

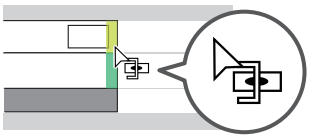
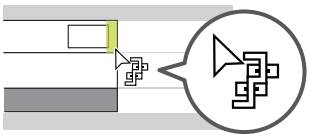
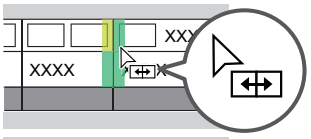
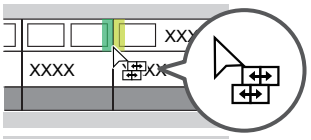
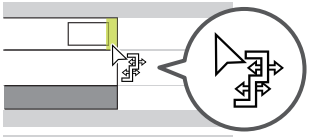
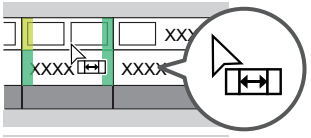
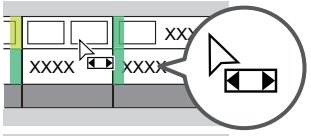
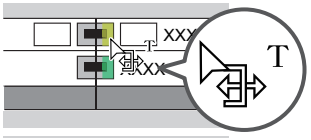
In 点トリム	クリップの In 点をクリック
Out 点トリム	クリップの Out 点をクリック
リップルトリム	[Shift] + In 点または Out 点をクリック
リップルトリム (スプリット)	[Alt] + [Shift] + In 点または Out 点をクリック
スライドトリム	[Ctrl] + [Shift] + In 点または Out 点をクリック
スライドトリム (スプリット)	[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + In 点または Out 点をクリック
スプリットトリム	[Alt] + In 点または Out 点をクリック
スリップトリム	[Ctrl] + [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	
トランジションイントリム トランジションイントリム（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

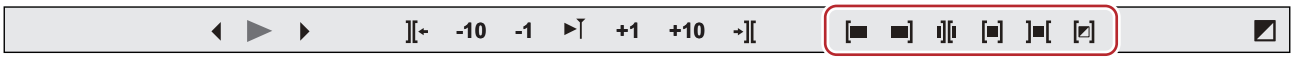
- トリムモード（トランジション）はプレビューウィンドウではできません。

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”（▶ 268 ページ）
“リップルトリム”（▶ 269 ページ）
“スプリットトリム”（▶ 269 ページ）
“スライドトリム”（▶ 270 ページ）
“スリップトリム”（▶ 270 ページ）

“ローリングトリム”（▶ 271 ページ）

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

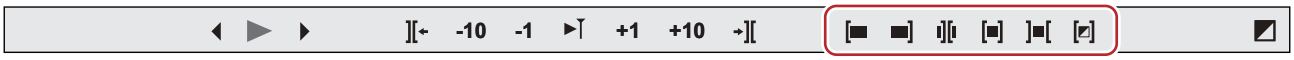
トリムモードでは、プレビューウィンドウにシーケンスタイムコードと素材タイムコードが表示され、数値入力によってトリミングができます。

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



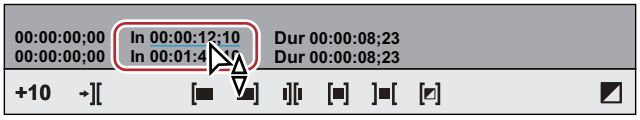
- カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

  “In 点トリム /Out 点トリム”（▶ 268 ページ）
  “リップルトリム”（▶ 269 ページ）
  “スプリットトリム”（▶ 269 ページ）
  “スライドトリム”（▶ 270 ページ）
  “スリップトリム”（▶ 270 ページ）
  “ローリングトリム”（▶ 271 ページ）

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”（▶ 44 ページ）

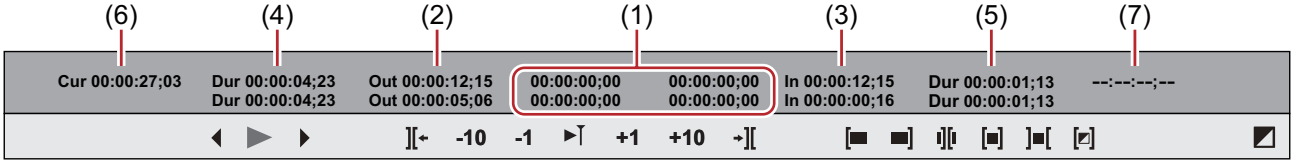


- “トリムウィンドウのタイムコード”（▶ 274 ページ）

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。

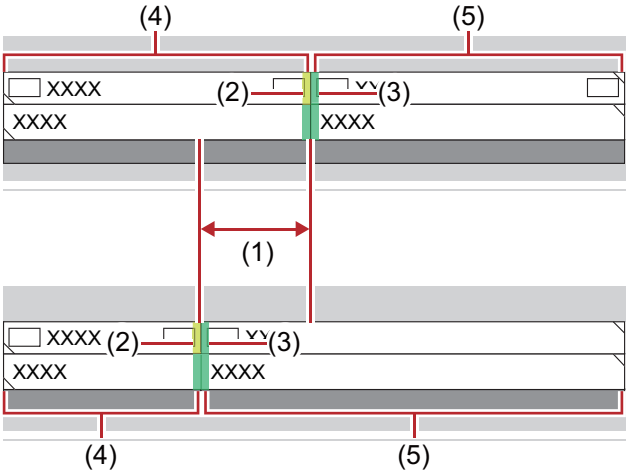
(1)	フォーカスしたカットポイントから移動したフレーム数
(2)	フォーカスしたカットポイント（クリップの Out 点）のタイムコード
(3)	フォーカスしたカットポイント（クリップの In 点）のタイムコード
(4)	トリミング対象のクリップの長さ（Out 点側のクリップ）
(5)	トリミング対象のクリップの長さ（In 点側のクリップ）

(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。

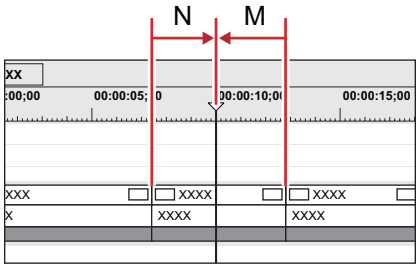
例：

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

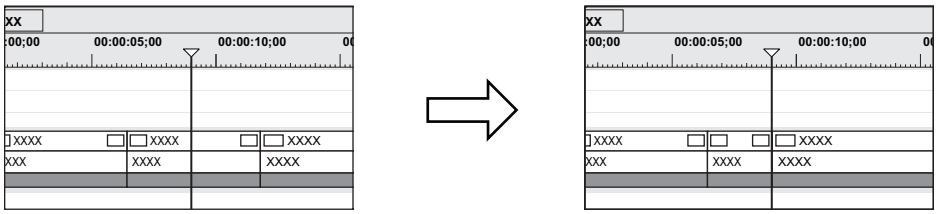
3)　キーボードを押してトリミングする

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



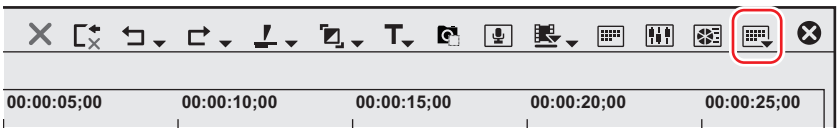
マーカー

素材にマーカーを設定

［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、［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”（▶ 333 ページ）
  “［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示”（▶ 377 ページ）

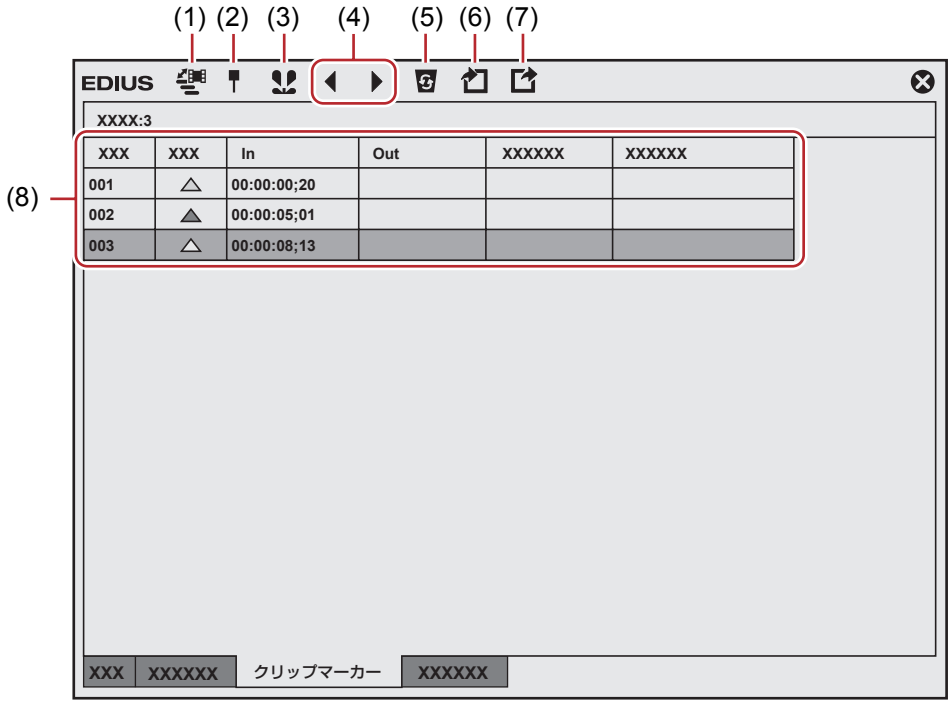
- ［マーカー］パレットの表示 / 非表示を切り替えると、［マーカー］パレットと結合しているビンウィンドウやソースブラウザーウィンドウ、パレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。
  “ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合”（▶ 140 ページ）

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”（▶ 283 ページ）



［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)	**［In/Out 間にマーカーの追加］**	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。 ［カラー］をクリックすると、クリップマーカーの色を変更できます。 **“クリップマーカーの色の変更”（▶ 282 ページ）**

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。

- キャプチャ時に設定できるクリップマーカーの色は橙色です。橙色以外の色のクリップマーカーは設定できません。

1)　素材のキャプチャを開始する

- **“キャプチャして素材を取り込む”（▶ 157 ページ）**
- **“素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】”（▶ 161 ページ）**

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。

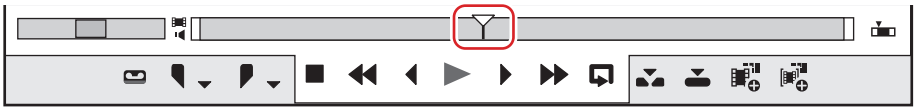
- デフォルトのクリップマーカーの色は、橙色です。クリップマーカーの色は、[クリップマーカー] リストで変更できます。
  “クリップマーカーの色の変更”（▶ 282 ページ）

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”（▶ 184 ページ）**

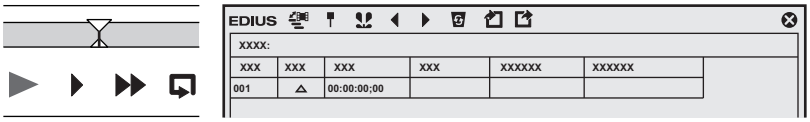
2)　クリップマーカーを設定する位置にプレーヤーのスライダーを移動させる

- **“シャトル / スライダーで再生”（▶ 183 ページ）**



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

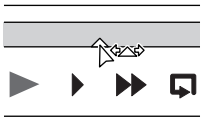
- **“[クリップマーカー] リスト”（▶ 278 ページ）**
- プレーヤーのスライダーにクリップマーカーが設定され、[クリップマーカー] リストにクリップマーカーのタイムコードが表示されます。



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。
  - プレーヤーのポジションバーにある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”（▶ 281 ページ）

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】”（▶ 189 ページ）
  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”（▶ 188 ページ）
- [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。

- デフォルトのクリップマーカーの色は、橙色です。クリップマーカーの色は、[クリップマーカー] リストで変更できます。
  “クリップマーカーの色の変更”（▶ 282 ページ）

1)　プレーヤー に素材を表示させる

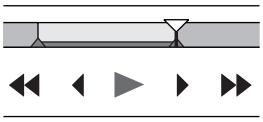
- “クリップをプレーヤーで表示”（▶ 184 ページ）

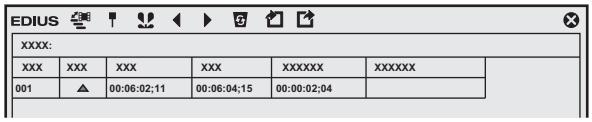
2)　素材クリップに In 点、Out 点を設定する

- “In 点、Out 点の設定”（▶ 185 ページ）

3)　［クリップマーカー］リストの［In/Out 間にマーカーの追加］をクリックする

- “［クリップマーカー］リスト”（▶ 278 ページ）
- 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。

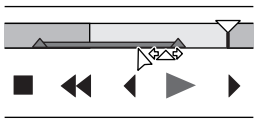




その他の方法

- 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”（▶ 44 ページ）
- プレーヤーのポジションバーにある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】”（▶ 189 ページ）
  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”（▶ 188 ページ）
- ［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”（▶ 184 ページ）

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”（▶ 278 ページ）

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。

- プレーヤーのポジションバーにある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 [マーカー編集] 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”（▶ 281 ページ）

- 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

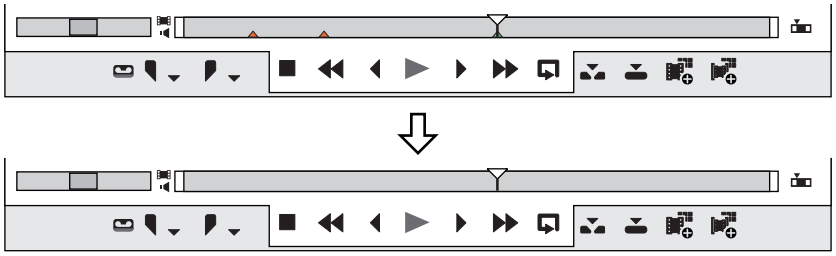
- レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーを削除することができません。

クリップマーカーの表示 / 非表示

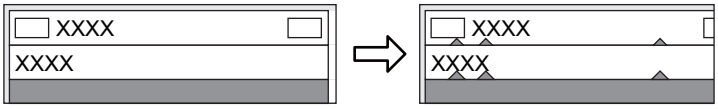
設定したクリップマーカーの表示 / 非表示をプレーヤーでの表示とタイムラインでの表示のそれぞれについて、切り替えることができます。

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。メニューバーの [表示] をクリックし、[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”（▶ 144 ページ）
- 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。

マーカーの利用

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”（▶ 184 ページ）**

2)　ポジションバーにある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

- ポジションバーの同じ位置に複数のクリップマーカーが設定されているときは、[クリップマーカーの編集] は使用できません。

3) ［マーカー編集］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。
  コメントは、再生中もプレーヤーに表示されます。ただし、再生中に表示されるのは、範囲付きのクリップマーカーのコメントのみです。

その他の方法

- ［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。
- 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。ただし、スライダーの位置に複数のクリップマーカーが設定されているときは、［マーカーの編集］は使用できません。
- 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】”（▶ 189 ページ）
  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”（▶ 188 ページ）
- 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。
  コメントは、再生中もプレーヤーに表示されます。ただし、再生中に表示されるのは、範囲付きのクリップマーカーのコメントのみです。

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。

クリップマーカーの色の変更

設定したクリップマーカーの色を変更できます。

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”（▶ 184 ページ）**

2) ［クリップマーカー］リストで、色を変更したいクリップマーカーの［カラー］をクリックし、任意の色を選ぶ

- 複数のクリップマーカーを選ぶと、一括で色を変更できます。

- 設定できるクリップマーカーの色は、［橙色］、［赤色］、［黄色］、［青色］、［桃色］、［紫色］です。
- 各色のクリップマーカーの設定ボタンを［クリップマーカー］リストに追加しておくと、ボタンのクリックだけで特定の色のクリップマーカーを設定できます。
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）

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”（▶ 278 ページ）**
- 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の［No.］欄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】

XML 形式または CSV 形式のクリップマーカーリストのファイル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”（▶ 184 ページ）

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”（▶ 278 ページ）

3)　［ファイルを開く］ダイアログで XML 形式または CSV 形式のファイルを選び、［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。
- 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。
- CSV 形式のファイルで読み込んだクリップマーカーは、すべて橙色のクリップマーカーになります。
- XML 形式のファイルは、Version 9.2 以前の EDIUS では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、XML 形式または CSV 形式の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”（▶ 184 ページ）

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”（▶ 278 ページ）

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

- 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。
- 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。

- 出力したファイルを Version 9.2 以前で使用する場合は、「Ver.2」または「Ver.3」で保存します。
- Version 9.3 以降で使用する場合は、［カラー］の情報の書き出しに対応した「Ver.4」で保存します。

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。
- CSV 形式のファイルは、［カラー］の情報の書き出しに対応していません。CSV 形式で書き出したときは、すべてのクリップマーカーが橙色のクリップマーカーとして書き出されます。

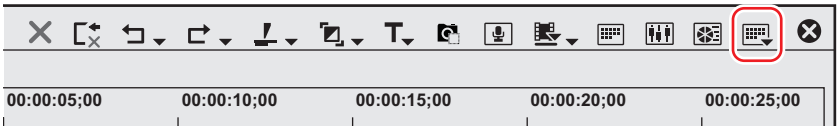
タイムラインにマーカーを設定

- DVD/BD へ出力時、橙色の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、［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”（▶ 333 ページ）
  “［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示”（▶ 377 ページ）

- ［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”（▶ 140 ページ）

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

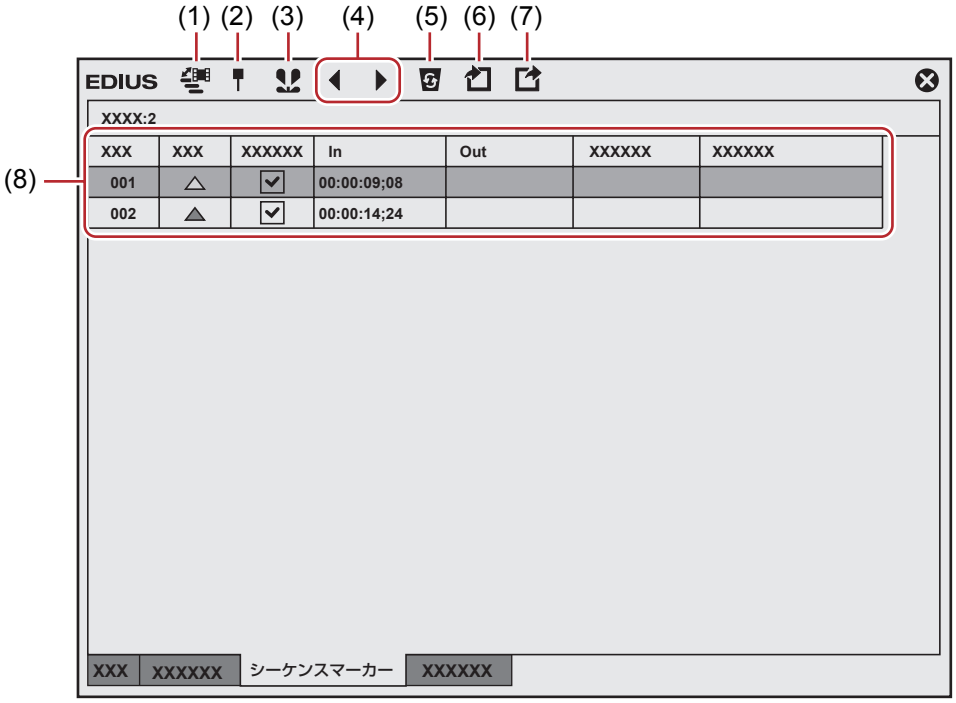
- クリックするたびに［シーケンスマーカー］リストと［クリップマーカー］リストが切り替わります。
  “［クリップマーカー］リストの表示”（▶ 277 ページ）



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)	**[In/Out 間にマーカーの追加]**	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。 ［アンカー］にチェックを入れると、シンクロック設定時でもシーケンスマーカーがタイムラインの編集と連動しないようになります。 **“シーケンスマーカーのシンクロック設定について”（▶ 285 ページ）** ［カラー］をクリックすると、シーケンスマーカーの色を変更できます。 **“シーケンスマーカーの色の変更”（▶ 288 ページ）**

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。

- デフォルトのシーケンスマーカーの色は、橙色です。シーケンスマーカーの色は、［シーケンスマーカー］リストで変更できます。
  “シーケンスマーカーの色の変更”（▶ 288 ページ）

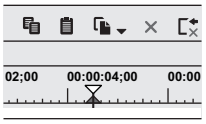
ご注意

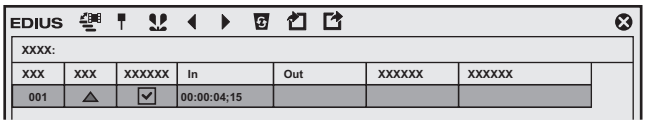
- DVD/BD 出力時、チャプターとして認識されるのは橙色のシーケンスマーカーのみです。橙色以外の色のシーケンスマーカーは、チャプターとして認識されません。

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”（▶ 284 ページ）**
- 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”（▶ 287 ページ）

ご注意

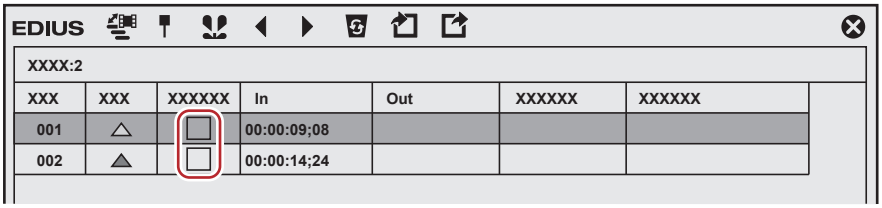
- ［クリップマーカー］リストでシーケンスマーカーを設定することはできません。

シーケンスマーカーのシンクロック設定について

タイムラインのリップルモードがオンの場合、シーケンスマーカーをタイムラインの編集に連動させることができます。
“リップルモード”（▶ 222 ページ）

1)　［シーケンスマーカー］リストの［アンカー］のチェックをはずす

- アンカー設定をオフにします。



2)　メニューバーの［マーカー］をクリックし、［シンクロック（シーケンスマーカー）の設定 / 解除］をクリックする

- オンに設定します。オンに設定している場合はメニュー項目にチェックが付きます。

- ［シンクロック（シーケンスマーカー）の設定 / 解除］を操作ボタンとしてモードバーに追加しておくと、ボタンのクリックだけでシーケンスマーカーのシンクロック設定を切り替えることができます。
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）

シーケンスマーカーの種類について

シーケンスマーカーは、アンカー設定などによって、形状が次のように変わります。
“シーケンスマーカーのシンクロック設定について”（▶ 285 ページ）

種類	状態
	アンカー設定がオンの状態（橙色）
	アンカー設定がオフの状態（橙色）

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。
- デフォルトのシーケンスマーカーの色は、橙色です。シーケンスマーカーの色は、［シーケンスマーカー］リストで変更できます。
  “シーケンスマーカーの色の変更”（▶ 288 ページ）

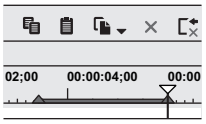
ご注意
- 範囲付きシーケンスマーカーは DVD/BD へ出力時、チャプターにはなりません。

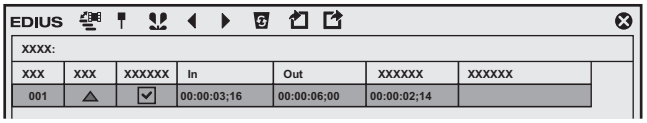
1)　タイムラインに In 点、Out 点を設定する

- **“タイムラインに In 点、Out 点を設定”（▶ 229 ページ）**

2)　［シーケンスマーカー］リストの［In/Out 間にマーカーの追加］をクリックする

- **“［シーケンスマーカー］リスト”（▶ 284 ページ）**
- 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。



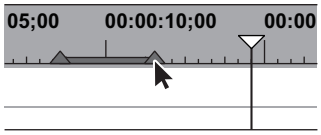


その他の方法

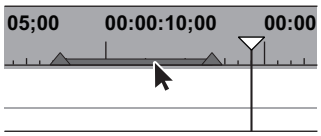
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックします。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーを In/Out 点間へ追加］をクリックします。

- 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”（▶ 44 ページ）

- 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キーボードの[Ctrl]を押しながらドラッグすると、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”（▶ 284 ページ）**

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［マーカー編集］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”（▶ 287 ページ）
- 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の利用

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。

- 橙色の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

- タイムスケールの同じ位置に複数のシーケンスマーカーが設定されているときは、［シーケンスマーカーのコメントを編集］は使用できません。

2) ［マーカー編集］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、シーケンスマーカーにスライダーを合わせるとレコーダーに表示されます。範囲付きのシーケンスマーカーを設定した場合は、レコーダーのタイムラインカーソルがシーケンスマーカーの In-Out 点の範囲内にある間、コメントが表示されます。
  コメントは、再生中もレコーダーに表示されます。ただし、再生中に表示されるのは、範囲付きのシーケンスマーカーのコメントのみです。

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。ただし、タイムラインカーソルの位置に複数のシーケンスマーカーが設定されているときは、［マーカーの編集］は使用できません。
- 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の色の変更

設定したシーケンスマーカーの色を変更できます。

1) ［シーケンスマーカー］リストで、色を変更したいシーケンスマーカーの［カラー］をクリックし、任意の色を選ぶ

- 複数のシーケンスマーカーを選ぶと、一括で色を変更できます。

- 設定できるシーケンスマーカーの色は、［橙色］、［赤色］、［黄色］、［青色］、［桃色］、［紫色］です。
- 各色のシーケンスマーカーの設定ボタンを［シーケンスマーカー］リストに追加しておくと、ボタンのクリックだけで特定の色のシーケンスマーカーを設定できます。
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）
- ［F4V］のエクスポーターを使用して出力したときは、マーカーの［カラー］の情報は保持されません。

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”（▶ 284 ページ）**
- 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の［No.］欄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】

XML 形式または CSV 形式のシーケンスマーカーリストのファイル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”（▶ 284 ページ）**

2) ［ファイルを開く］ダイアログで XML 形式または CSV 形式のファイルを選び、［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。

ご注意

- プレーヤーに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を読み込むことができません。
- CSV 形式のファイルで読み込んだシーケンスマーカーは、すべて橙色のシーケンスマーカーになります。
- XML 形式のファイルは、Version 9.2 以前の EDIUS では読み込むことができません。

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、XML 形式または CSV 形式の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”（▶ 284 ページ）

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。

- 出力したファイルを Version 7.3 以前で使用する場合は、「Ver.2」で保存します。
  Version 7.4 以降で使用する場合は、［アンカー］の情報の書き出しに対応した「Ver.3」で保存します。
- Version 9.3 以降で使用する場合は、［アンカー］と［カラー］の情報の書き出しに対応した「Ver.4」で保存します。

ご注意

- CSV 形式のファイルは、［カラー］の情報の書き出しに対応していません。CSV 形式で書き出したときは、すべてのシーケンスマーカーが橙色のシーケンスマーカーとして書き出されます。

タイムラインの再生

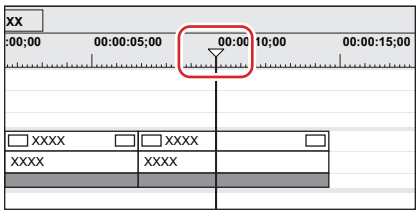
タイムラインの再生

スクラビングで再生

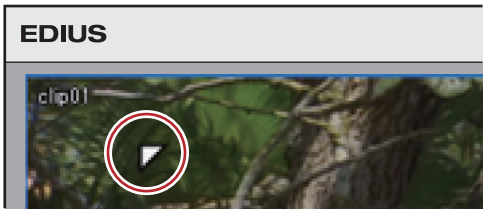
タイムラインカーソルを、前後にドラッグしてタイムラインの確認したい位置に移動することができます。

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”（▶ 183 ページ）
“操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）

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。

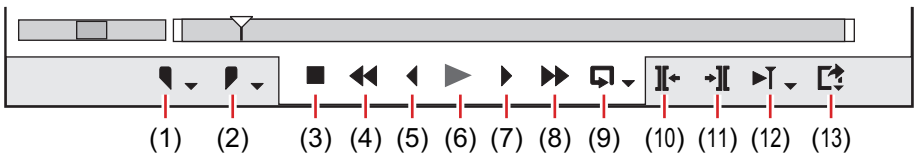
2)　レコーダーの［停止］をクリックする

- 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”（▶ 229 ページ）**

(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”（▶ 229 ページ）**
(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。
  - ドラフトプレビューを使用します。
    “ドラフトプレビュー”（▶ 301 ページ）
  - 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。）
    “[再生]”（▶ 103 ページ）
  - タイムラインの一部やクリップをレンダリングします。
    “過負荷部分 / 負荷部分のみレンダリング”（▶ 298 ページ）
    “クリップ / トランジションのレンダリング”（▶ 299 ページ）
- 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”（▶ 147 ページ）

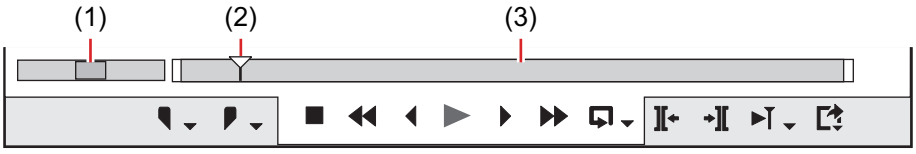
1)　シャトル / スライダーをドラッグする

- 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）:**[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。

シャトル / スライダー



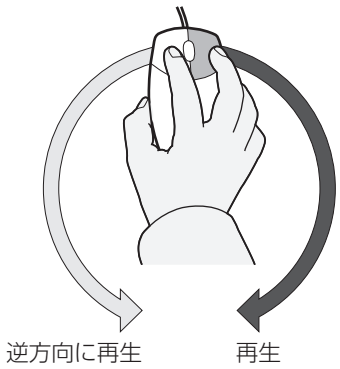
(1)	**シャトル**	シャトルを右にドラッグすると正方向に再生、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。 再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
(2)	**スライダー**	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。
(3)	**ポジションバー**	レコーダーのタイムラインを示します。

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”（▶ 229 ページ）

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。

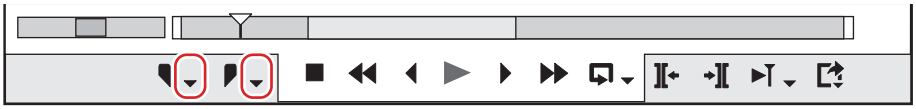
- タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近いカットポイントの周辺を指定した長さで再生することもできます。［現在位置の周辺の再生］のリストボタンをクリックし、［周辺の再生（1 秒）］、［周辺の再生（2 秒）］または［周辺の再生（3 秒）］をクリックします。
- 予備動作時間（プリロール）は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［再生］で設定することができます。
  “[再生]”（▶ 120 ページ）

見たいシーンをすぐに表示

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”（▶ 229 ページ）**

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

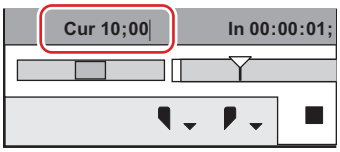
タイムラインのタイムコードを数値で入力して、その位置にジャンプすることができます。

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

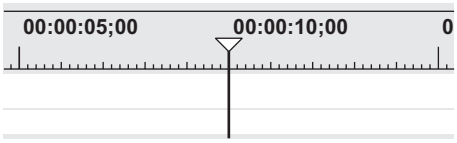
例：

「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”（▶ 44 ページ）

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”（▶ 142 ページ）
- 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)　対象のクリップが配置されているトラックを選ぶ

- **“トラックの選択”（▶ 216 ページ）**

2)　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

3)　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”（▶ 237 ページ）
- 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]”（▶ 118 ページ）

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。

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。



- 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。

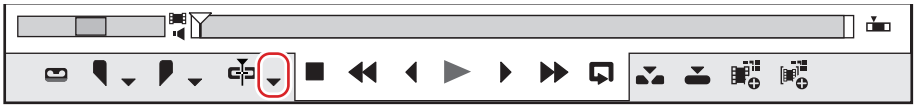
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）

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”（▶ 295 ページ）**
- 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

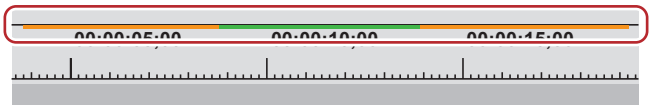
- **“ギャングモードに切り替え”（▶ 295 ページ）**
- 現在の In（Out）点位置を基準に、プレーヤーとタイムラインの In（Out）点が同期します。次の操作で、同期する In（Out）点位置を変更できます。［In 点］（［Out 点］）のチェックをはずして、プレーヤーやタイムラインの In（Out）点を変更した後、再度［In 点］（［Out 点］）のチェックを入れます。

スムーズに再生

複数のエフェクトやタイトルなどを重ねた場合などは、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。
これは再生時にデータ量が多すぎて負荷がかかり、リアルタイム処理が間に合っていない状態です。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、赤色（過負荷部分）や橙色（負荷部分）などで表示されます。
レンダリングを行うと、よりスムーズに再生できます。

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）
橙色	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）
ピンク色	レンダリングジョブをレンダーサービスに登録済み、またはバックグラウンドでレンダリング中
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］”（▶ 104 ページ）
- 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。
- 次のような場合は、タイムスケールのラインの色がレンダリング開始前の色に戻ります。
  – GV Job Monitor の操作によってレンダリングジョブがキャンセルされたとき

– レンダリングに失敗したとき

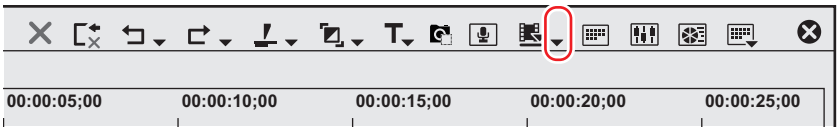
ご注意

- 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”（▶ 428 ページ）
- 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”（▶ 299 ページ）

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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録され、タイムスケールのラインがピンク色に変わります。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- レンダリングが完了すると、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（橙色）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することができます。
  “In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング”（▶ 298 ページ）
- レンダリング開始後、プロジェクトを編集したことでレンダリングの対象範囲が更新された場合は、レンダリングジョブがキャンセルされます。

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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録され、タイムスケールのラインがピンク色に変わります。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- レンダリングが完了すると、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(橙色)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。
- レンダリング開始後、プロジェクトを編集したことでレンダリングの対象範囲が更新された場合は、レンダリングジョブがキャンセルされます。

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（橙色）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(橙色) 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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録され、タイムスケールのラインがピンク色に変わります。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- レンダリングが完了すると、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

- レンダリング開始後、プロジェクトを編集したことでレンダリングの対象範囲が更新された場合は、レンダリングジョブがキャンセルされます。

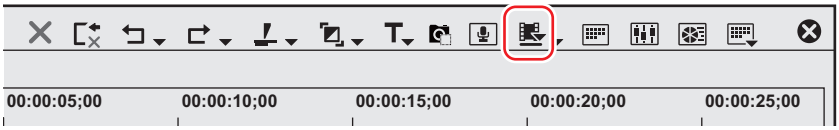
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング

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”（▶ 232 ページ）**

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



- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録され、タイムスケールのラインがピンク色に変わります。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- レンダリングが完了すると、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、橙色、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（橙色）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]**
- レンダリング開始後、プロジェクトを編集したことでレンダリングの対象範囲が更新された場合は、レンダリングジョブがキャンセルされます。

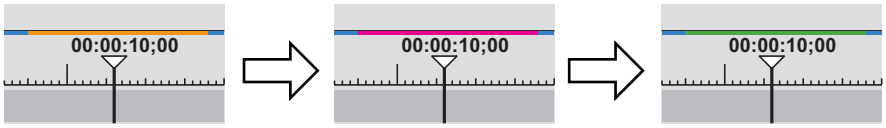
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング

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（橙色）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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録され、タイムスケールのラインがピンク色に変わります。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- 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。
- レンダリングが完了すると、タイムスケールのラインが緑色に変わります。



- レンダリング開始後、プロジェクトを編集したことでレンダリングの対象範囲が更新された場合は、レンダリングジョブがキャンセルされます。

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

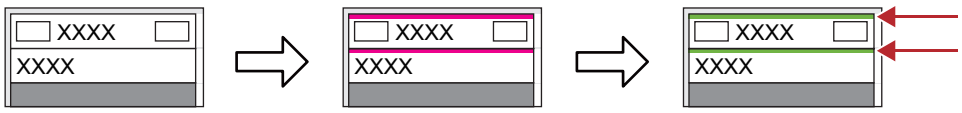
- アルファ付きクリップに対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- キー、トランスペアレンシー、トラック間のトランジション（ミキサー部に設定したエフェクト）をレンダリングすることはできません。このような場合は、タイムラインの一部をレンダリングする方法で代用することができます。

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。
- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録され、クリップ上にピンク色のラインが表示されます。
  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ピンク色に変わります。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- レンダリングが完了すると、クリップ上のラインが緑色に変わります。
  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。

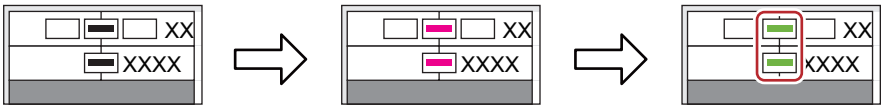
例：

クリップをレンダリングした場合



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]**

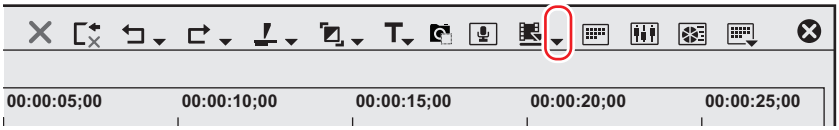
- レンダリング開始後、レンダリングの対象のクリップやトランジションが編集された場合は、レンダリングジョブがキャンセルされる場合があります。

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]”（▶ 104 ページ）
- 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。

タイムラインから静止画クリップの書き出し

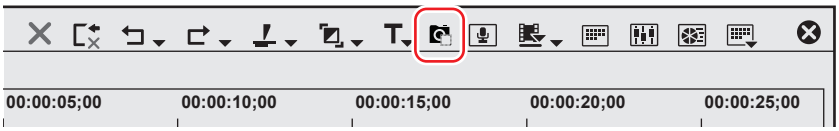
選んでいるプレビューウィンドウ（プレーヤー / レコーダー）に表示している映像を静止画として書き出し、ビンに登録できます。

例 :

レコーダーに表示されているフレームを静止画に書き出す場合

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)　タイムラインの［現在位置のフレームをビンへ追加（名前を指定）］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、［ファイルの種類］を設定し、［保存］をクリックする

- 静止画が指定した保存先に保存され、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]**
- 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］をクリックします。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。

- 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]”（▶ 107 ページ）

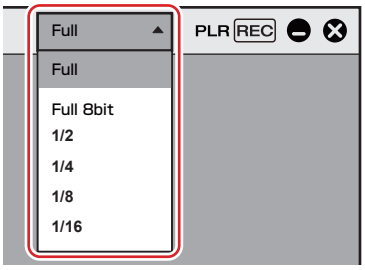
ドラフトプレビュー

プレビュー時の画質を変更

プレビュー時の解像度やビット深度を低減することによって、リアルタイム再生のパフォーマンスを改善します。プレビュー時の画質は低下しますが、PC への負荷が軽くなり、快適に編集できます。
[マスク] や [レイアウター] などの処理が重いエフェクトを適用したり、4K などの高解像度のクリップを配置したタイムラインを再生する場合に活用します。

1)　メニューバーの [プレビュー品質] をクリックし、項目を選ぶ

- 選んだ項目に応じて、プレビューウィンドウの画質が変更されます。



[Full]	解像度とビット深度を変更せずに、プレビューします。
[Full 8bit]	解像度は変更せず、ビット深度のみ 8-bit に変更してプレビューします。 ビデオ量子化ビット数が 10-bit のプロジェクトの場合のみ、表示されます。
[1/2]	元の解像度の 1/2 でプレビューします。
[1/4]	元の解像度の 1/4 でプレビューします。
[1/8]	元の解像度の 1/8 でプレビューします。
[1/16]	元の解像度の 1/16 でプレビューします。

- メニューバーの [設定] をクリックし、[ユーザー設定] → [プレビュー] → [再生] で [再生停止時にプレビュー品質を Full にする] にチェックを入れると、再生を停止したときに元の画質でプレビューできます。
- プロキシ編集を開始すると、[プレビュー品質] が [Full] または [Full 8bit] の場合は自動的に [1/2] に変更され、[プレビュー品質] が [1/2] 以下の場合は各設定を維持します。プロキシ編集を終了すると、[プレビュー品質] は、元の設定にかかわらず [Full] が適用されます。

ご注意

- [プレビュー品質] の設定によっては、ステータスエリアのタイムコードやレベルメーターが表示されない場合があります。

■ エフェクトを適用した映像をスムーズに再生する場合

[マスク] や [レイアウター] などの処理が重いエフェクトをクリップに適用すると、リアルタイム処理が間に合わず、タイムラインがスムーズに再生できない場合があります。
そのような場合は、ドラフトプレビューを利用します。プレビュー時の画質は低下しますが、解像度やビット深度の変更に時間をかけることなく、すぐにタイムラインが再生できるようになります。細部の確認が必要な場合は、[再生停止時にプレビュー品質を Full にする] にチェックを入れると、再生停止時に元の画質で確認できます。
“プレビュー時の画質を変更”（▶ 301 ページ）

■ 4K 映像をスムーズに再生する場合

ドラフトプレビューは、4K などの高画質のクリップを多用したような、データ量が多いタイムラインを再生する場合に有効です。
例えば [プレビュー品質] で [1/2] を選んだ場合、4K (3840x2160) の映像は Full HD (1920x1080) と同等の画質で表示されます。ノート PC で編集する場合は、[1/4] を選んでフルスクリーンプレビューで表示しても、十分な画質を保てます。
ドラフトプレビューを使用すると、PC の性能に制限されず、高画質の素材が扱えます。

- ドラフトプレビューが有効に機能する代表的なフォーマットは、次のとおりです。
  Sony RAW、Cinema RAW、Cinema RAW Light、Avid DNxHD/Avid DNxHR、Apple ProRes、RED、Motion JPEG、JPEG、Grass Valley HQX

シーケンス

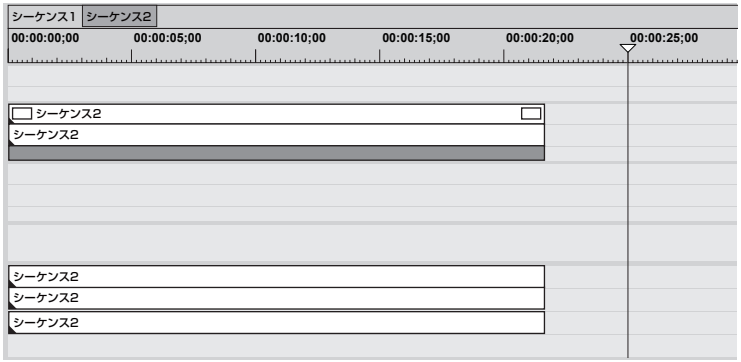
シーケンスの新規作成

シーケンスとは

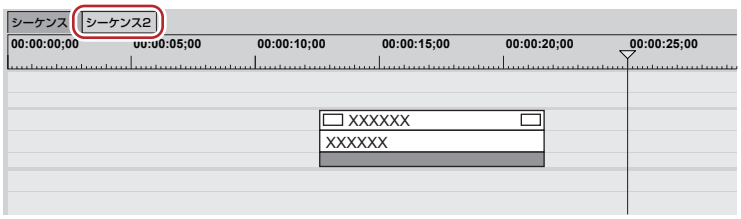
プロジェクトに含まれている 1 つのタイムラインを「シーケンス」といいます。
1 つのプロジェクトは複数のシーケンスで構成することが可能で、編集したいシーケンスはシーケンスタブをクリックして選ぶことができます。ビンには、「TL（タイムライン）シーケンスクリップ」として登録され、クリップとして編集することも可能です。
あるシーケンスを 1 つのクリップのように別のシーケンスに配置し、編集できる機能を「ネストシーケンス機能」といいます。

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。

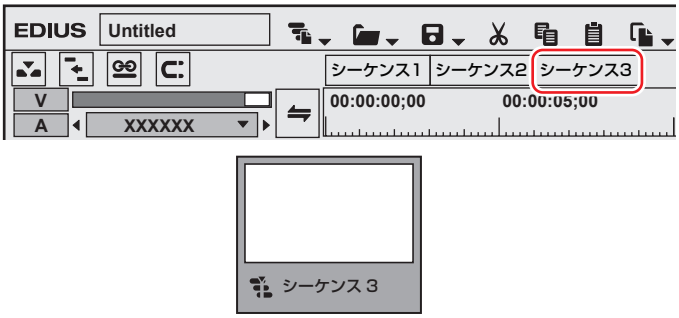
シーケンスの新規作成

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”（▶ 303 ページ）
- 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”（▶ 69 ページ）
- 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。

シーケンスの編集

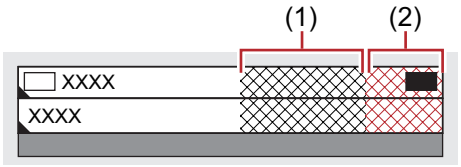
シーケンスを開いて編集

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”（▶ 69 ページ）
- 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】”（▶ 76 ページ）

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

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”（▶ 229 ページ）**
- 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

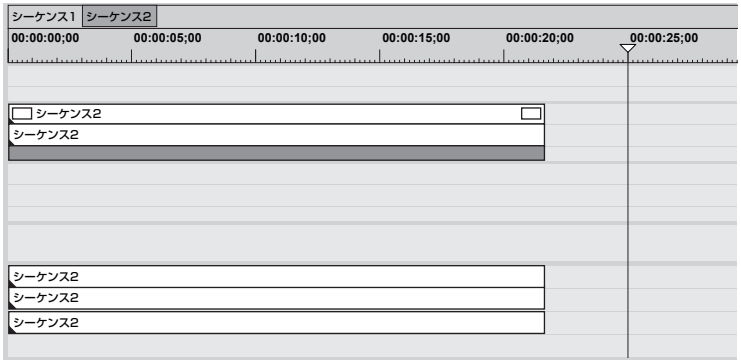
- **“チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）**

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、［タイムラインへ貼り付け］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。

マルチカム編集

マルチカム編集は、複数のカメラで撮影した映像などのクリップを時間軸に沿ってタイムラインに配置し、同時に再生しながらシーンを切り替えることでカット編集する機能です。
最大 16 画面まで複数のクリップの映像を同時に再生し、編集できます。
カット編集後、採用クリップのみを 1 つのトラックにまとめることもできます。
- マルチカム編集は、マルチカムモードで操作します。

同期ポイントを設定してクリップを配置

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、タイムラインにクリップを配置します。
同期ポイントは、[タイムコード]、[オーディオ]、[クリップマーカー]、[クリップ In 点] などから選びます。
また、同期したクリップを配置するとき、シーケンスを新しく作成するか、現在アクティブなシーケンスを利用するかを選べます。
- 現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、あらかじめ同期したいシーケンスのシーケンスタブをクリックして、シーケンスをアクティブな状態にしてください。
- [同期ポイント] で [オーディオ (マーカー周辺)] または [クリップマーカー] を実行する場合は、あらかじめ各クリップにクリップマーカーを設定してください。また、現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、あらかじめ同期したいシーケンスにシーケンスマーカーを設定してください。

1)　ビンで複数のクリップを選んで右クリックし、[マルチカムシンク] をクリックする

- [マルチカムシンク] ダイアログが表示されます。
  “[マルチカムシンク] ダイアログ”（▶ 307 ページ）
- 現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、1 つのクリップを選んでも操作できます。

2)　[同期ポイント] のリストから、基準とする同期ポイントを選ぶ

- [オーディオ (マーカー周辺)] または [クリップマーカー] を選んだ場合は、[マーカー] を設定してください。

3)　[出力] の [対象シーケンス] で、[新規シーケンス] または [現在のシーケンス] を選ぶ

- 同期したクリップを配置するシーケンスを選びます。
  [新規シーケンス] を選ぶと、現在のプロジェクト設定に準拠した設定で新しくシーケンスを作成します。
  [現在のシーケンス] を選ぶと、現在アクティブなシーケンスと、ビンで選んだクリップとを同期します。クリップは、現在アクティブなシーケンスに追加されます。
- [新規シーケンス] を選んだ場合は、[シーケンス名] と [オーディオチャンネル] を設定してください。

4)　[OK] をクリックする

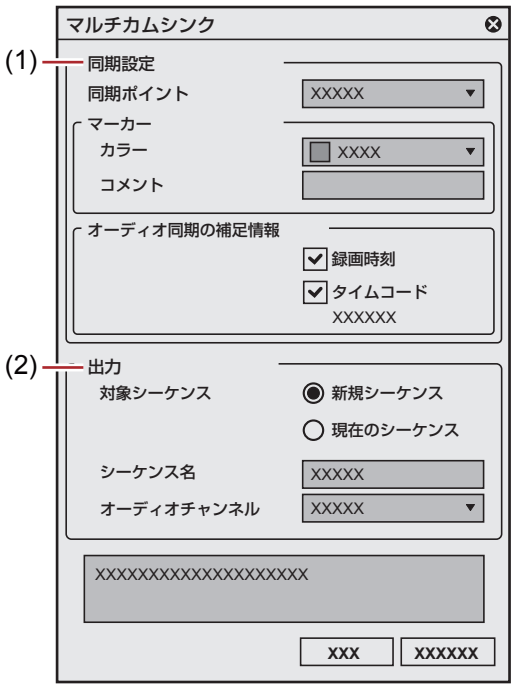
- タイムラインにクリップが配置されます。
- [同期ポイント] で [オーディオ] または [オーディオ (マーカー周辺)] を選んだ場合は、[OK] をクリックするとオーディオデータの解析が開始されます。解析処理の進行状況が表示され、解析が終了するとクリップが配置されます。
- クリップが配置されるシーケンスは、[対象シーケンス] の設定によって異なります。
- [対象シーケンス] で [新規シーケンス] を選んだ場合、シーケンスはマルチカムモードに設定されています。
  - レコーダーには、タイムラインに配置されたクリップがマルチカメラ画面で表示されます。
    レコーダーのマルチカメラ画面数は、ビンで選んだクリップの数に応じて自動的に設定されます。
    “画面数の変更”（▶ 311 ページ）
  - 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”（▶ 312 ページ）

- 現在アクティブなシーケンスと、ビンで選んだシーケンスクリップとを同期できます。
  ただし、次のようなシーケンスクリップは、現在アクティブなシーケンスと同期できません。
  - 現在アクティブなシーケンスと同じシーケンスクリップ
  - 現在アクティブなシーケンスを含むシーケンスクリップ

ご注意

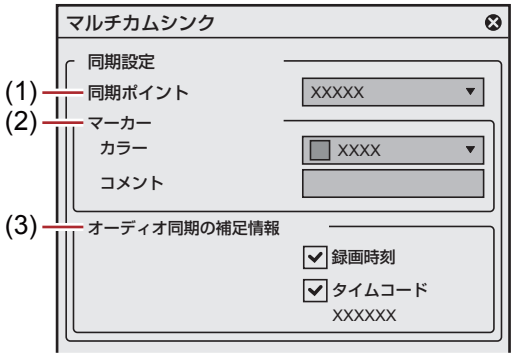
- クリップをタイムラインにドラッグ & ドロップしたり、クリップを選んでビンの [タイムラインへ配置] をクリックするなどの操作では、同期ポイントを基準とした配置はできません。
- [対象シーケンス] で [現在のシーケンス] を選ぶと、現在アクティブなシーケンスと、ビンで選んだクリップとを同期します。ビンのクリップがタイムラインに配置されるときは、すでにシーケンスに配置されているクリップの位置を維持します。そのため、ビンで選んだクリップの In 点側がトリミングされたり、クリップが配置されない場合があります。

［マルチカムシンク］ダイアログ



(1)	**［同期設定］**	同期ポイントや、同期の基準となるマーカーなどを設定します。 **“［同期設定］”（▶ 307 ページ）**
(2)	**［出力］**	同期したクリップを配置するシーケンスについて設定します。 **［対象シーケンス］** ● ［新規シーケンス］を選んだ場合 現在のプロジェクト設定に準拠した設定で、新しくシーケンスを作成します。作成されたシーケンスは、マルチカムモードに設定されています。 ● ［現在のシーケンス］を選んだ場合 現在アクティブなシーケンスと、ビンで選んだクリップとを同期します。同期したクリップは、現在アクティブなシーケンスに追加されます。シーケンスのモード（標準モード / マルチカムモード）は変更されません。 – 空のシーケンスには、クリップは配置できません。 – ［同期ポイント］で［オーディオ（マーカー周辺）］または［クリップマーカー］を選んだ場合は、ビンで選んだクリップのクリップマーカーと、シーケンスに設定されたシーケンスマーカーを同期の基準にします。 **［シーケンス名］** シーケンスの名前を入力します。 **［オーディオチャンネル］** オーディオチャンネルを［モノラル］、［ステレオ］から選びます。

［同期設定］



(1)	**[同期ポイント]**	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、クリップをタイムラインに配置します。 **[録画時刻]** 各クリップの録画時刻を基準に、クリップをタイムラインに配置します。 **[オーディオ]** 各クリップ全体のオーディオデータを解析し、最適な同期ポイントを自動的に割り出します。その同期ポイントを基準に、クリップをタイムラインに配置します。 **“オーディオシンク”（▶ 308 ページ）** **[オーディオ（マーカー周辺）]** 各クリップに設定したクリップマーカーの前後それぞれ 10 秒間の範囲に限定してオーディオデータを解析し、最適な同期ポイントを自動的に割り出します。その同期ポイントを基準に、クリップをタイムラインに配置します。マーカー周辺に解析範囲を限定することで、解析時間を大幅に短縮できます。 基準とするマーカーは、[マーカー] で設定します。 ● [対象シーケンス] で [現在のシーケンス] を選んだ場合は、ビンで選んだクリップのクリップマーカーと、シーケンスに設定されたシーケンスマーカーを解析の基準にします。 ● 同期の対象となるマーカーが設定されていないクリップまたはシーケンスは、クリップ全体またはシーケンス全体を解析します。 **“オーディオシンク”（▶ 308 ページ）** **[クリップマーカー]** 各クリップのクリップマーカーの位置を基準に、クリップをタイムラインに配置します。 基準とするマーカーは、[マーカー] で設定します。 ● [対象シーケンス] で [現在のシーケンス] を選んだ場合は、ビンで選んだクリップのクリップマーカーと、シーケンスに設定されたシーケンスマーカーを同期の基準にします。 **[クリップ In 点]** クリップの In 点を基準に、クリップをタイムラインに配置します。クリップに In 点が存在しない場合は、クリップの先頭を基準とします。 ● [対象シーケンス] で [現在のシーケンス] を選んだ場合は、シーケンスの In 点を同期の基準にします。 **[クリップ Out 点]** クリップの Out 点を基準に、クリップをタイムラインに配置します。クリップに Out 点が存在しない場合は、クリップの末尾を基準とします。 ● [対象シーケンス] で [現在のシーケンス] を選んだ場合は、シーケンスの Out 点を同期の基準にします。
(2)	**[マーカー]**	同期の基準とするクリップマーカー、またはシーケンスマーカーの [カラー] と [コメント] を設定します。 ● [カラー] で選んだ色と、[コメント] の文字列が完全一致したマーカーが、同期の対象になります。 ● [同期ポイント] で [オーディオ（マーカー周辺）] または [クリップマーカー] を選ぶと、設定を変更できます。 **[カラー]** 同期の基準とするマーカーの色を選びます。 **[コメント]** 同期の基準とするマーカーの [コメント] と完全一致する文字列を入力します。
(3)	**[オーディオ同期の補足情報]**	オーディオシンクの解析に利用する情報を設定します。 **[録画時刻]** チェックを入れると、クリップの [録画日時] の情報を解析に利用します。 **[タイムコード]** チェックを入れると、クリップの [開始 TC] の情報を解析に利用します。 フリーラン素材のクリップが対象です。ただし、フリーラン素材でもクリップの [開始 TC] が「00:00:00;00」の場合は、レックラン素材であると判断されるため、クリップの [開始 TC] は解析に利用されません。

オーディオシンク

オーディオシンク機能は、ビデオクリップやオーディオクリップのオーディオデータを解析し、最適な同期ポイントを自動的に割り出して同期します。

オーディオシンクには、[オーディオ] と [オーディオ（マーカー周辺）] の 2 つの方法があります。

[オーディオ] は、各クリップ全体のオーディオデータを解析します。

[オーディオ（マーカー周辺）] は、各クリップに設定したクリップマーカーの前後それぞれ 10 秒間の範囲に限定してオーディオデータを解析します。マーカー周辺に解析範囲を限定することで、解析時間を大幅に短縮できます。

■ 準備

[同期ポイント] で [オーディオ（マーカー周辺）] を実行する場合は、あらかじめ各クリップにクリップマーカーを設定します。マーカーの位置は、オーディオデータを解析する範囲の基準になります。解析は、マーカーの前後それぞれ 10 秒間の範囲で行われます。

- 現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、ビンで選んだクリップのクリップマーカーと、シーケンスに設定されたシーケンスマーカーを解析の基準にします。

例：

解析の基準にするクリップマーカーを設定する場合

1)　マルチカム編集に使用するクリップにクリップマーカーを設定する

- 演奏の出だしなど、すべてのクリップに共通して記録されている特徴的な音の位置にクリップマーカーを設定します。
  “クリップマーカーの設定”（▶ 279 ページ）

2)　各クリップのクリップマーカーの［カラー］と［コメント］を設定する

- 解析の基準とするクリップマーカーの［カラー］と［コメント］を設定します。
  ［マルチカムシンク］ダイアログの［マーカー］で設定する内容と完全一致したクリップマーカーが、解析の基準になります。
  “クリップマーカーの色の変更”（▶ 282 ページ）
  “クリップマーカーへのコメント入力”（▶ 281 ページ）
- ［コメント］は、未入力でも同期できます。

- 現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、あらかじめ同期したいシーケンスにシーケンスマーカーを設定し、［カラー］と［コメント］を設定してください。
  “シーケンスマーカーの色の変更”（▶ 288 ページ）
  “シーケンスマーカーへのコメント入力”（▶ 287 ページ）

オーディオシンク機能による同期

オーディオシンク機能を使用してクリップを同期する方法について説明します。

- 現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、あらかじめ同期したいシーケンスのシーケンスタブをクリックして、シーケンスをアクティブな状態にしてください。
- ［同期ポイント］で［オーディオ（マーカー周辺）］を実行する場合は、あらかじめ各クリップにクリップマーカーを設定してください。また、現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、あらかじめ同期したいシーケンスにシーケンスマーカーを設定してください。

1)　ビンで複数のクリップを選んで右クリックし、［マルチカムシンク］をクリックする

- ［マルチカムシンク］ダイアログが表示されます。
  “［マルチカムシンク］ダイアログ”（▶ 307 ページ）
- 現在アクティブなシーケンスにビンのクリップを配置する場合は、1 つのクリップを選んでも操作できます。

2)　［同期ポイント］のリストから、［オーディオ］または［オーディオ（マーカー周辺）］を選ぶ

- ［オーディオ］を実行する場合、手順 **4)** に進んでください。

3)　［マーカー］で、解析の基準とするマーカーの［カラー］と［コメント］を設定する

- あらかじめ設定したマーカーと完全一致する［カラー］と［コメント］を設定します。

4)　［オーディオ同期の補足情報］で、解析に利用する情報にチェックを入れる

5)　［出力］の［対象シーケンス］で、［新規シーケンス］または［現在のシーケンス］を選ぶ

- 同期したクリップを配置するシーケンスを選びます。
  ［新規シーケンス］を選ぶと、オーディオデータの解析が終了したとき、現在のプロジェクト設定に準拠した設定で新しくシーケンスを作成します。
  ［現在のシーケンス］を選ぶと、現在アクティブなシーケンスの出力オーディオと、ビンで選んだクリップとを同期します。クリップは、現在アクティブなシーケンスに追加されます。
- ［新規シーケンス］を選んだ場合は、［シーケンス名］と［オーディオチャンネル］を設定してください。

6)　［OK］をクリックする

- オーディオデータの解析が開始されます。解析処理の進行状況が表示され、解析が終了するとシーケンスにクリップが配置されます。

- ［同期ポイント］で［オーディオ（マーカー周辺）］を選んだ場合、同期の対象となるマーカーが設定されていないクリップまたはシーケンスは、クリップ全体またはシーケンス全体を解析します。

- プロジェクト設定の出力チャンネル数を超えるオーディオチャンネルは、シーケンスに配置されません。
  クリップが、配置の上限を超えるオーディオチャンネルをもつ場合は、オーディオデータの解析の前にメッセージが表示されます。［続行］をクリックすると、出力チャンネル数を超えるオーディオチャンネルが削除された状態で、クリップがシーケンスに配置されます。

■ 異なるシーンを自動的に判別してシーケンスを分離する場合

［同期ポイント］で［オーディオ］または［オーディオ（マーカー周辺）］を選んだ場合、複数のシーケンスが作成される場合があります。オーディオデータを解析するときに、異なる同期ポイントを持つグループが複数検出された場合です。

例えば、バンド演奏を 3 台のカメラでマルチカメラ収録します。4 曲分の演奏で、各カメラは 1 曲ごとに録画を止めます。

EDIUS に収録したデータを取り込むと、12 個のクリップがビンに登録されます。ビンで 12 個すべてのクリップを選んでオーディオシンクを行うと、解析によって得られた同期ポイントなどの情報をもとに自動的に異なるシーンを判別します。

解析が終了すると、それぞれ 3 つのクリップが配置された 4 つのシーケンスが作成されます。

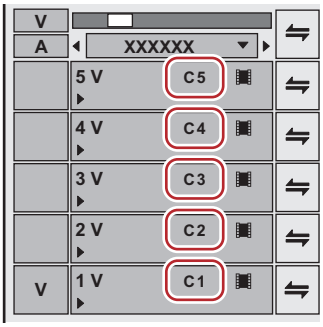
- リールネームが同じクリップは相互に解析対象としません。リール名が同じクリップは、シーケンスの同じトラックに配置されます。
- 複数のシーケンスが作成される場合、それぞれのシーケンス名は次のようになります。
  ［マルチカムシンク］ダイアログの［出力］で、［シーケンス名］を「Multicam1」に設定し、シーケンスが 3 つ作成されたときの場合を例に説明します。
  - 1 つ目のシーケンスの名前 :「Multicam1」
  - 2 つ目のシーケンスの名前 :「Multicam1(2)」
  - 3 つ目のシーケンスの名前 :「Multicam1(3)」

マルチカムモードに切り替え

現在アクティブなシーケンスを、マルチカムモードに切り替えます。

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”（▶ 311 ページ）
- 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”（▶ 312 ページ）
- 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

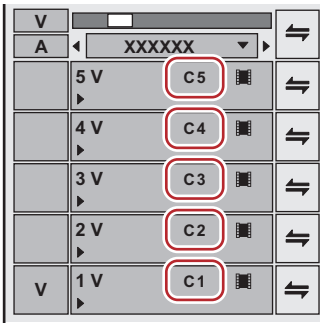
レコーダーのマルチカメラ画面数を切り替えられます。

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

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/A 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/A 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 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。A トラックのカメラの割り当ては解除されます。

- ［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］”（▶ 121 ページ）**
［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、採用するクリップを選択します。

- あらかじめ、マルチカムモードに切り替えてください。
  “マルチカムモードに切り替え”（▶ 310 ページ）

カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定

マルチカムモードで、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを設定します。
- 対象となる操作は、カメラ切り替えポイントの追加、移動、削除、選択カメラの切り替えです。

1)　メニューバーの［モード］をクリックし、［マルチカムスイッチング］→ 項目をクリックする

［Video をカット］	カメラ切り替えポイントの操作対象を、V トラックに限定します。
［Audio をカット］	カメラ切り替えポイントの操作対象を、A トラックに限定します。
［Video と Audio をカット］	カメラ切り替えポイントの操作対象を、V トラックと A トラックの両方にします。

- タイムラインのステータスバーに現在のモードが表示されます。

- 初期設定は、［Video をカット］です。
- ［マルチカムスイッチング］の各ボタンを、操作ボタンとしてモードバーおよびタイムラインに表示しておくと、ボタンのクリックだけでカメラ切り替えポイントの操作対象を切り替えることができます。
  “操作ボタンの設定”（▶ 142 ページ）
- ［マルチカムスイッチング］の各ボタンをキーボードショートカットに割り当てておくと、キーボードショートカットでカメラ切り替えポイントの操作対象を切り替えることができます。
  “キーボードショートカットの割り当てを変更”（▶ 154 ページ）

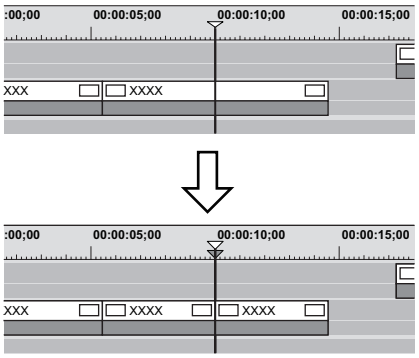
カメラ切り替えポイントの設定

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。
- 操作の前に、［マルチカムスイッチング］の設定を確認してください。［マルチカムスイッチング］では、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを指定します。
  “カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定”（▶ 312 ページ）

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”（▶ 314 ページ）
  “クリップの有効化 / 無効化”（▶ 243 ページ）

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 :**[O]**

- 再生中も同様に操作できます。
- カメラ切り替えの対象となるトラックは、V トラックおよび A トラックで指定されたカメラ番号に従います。

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。

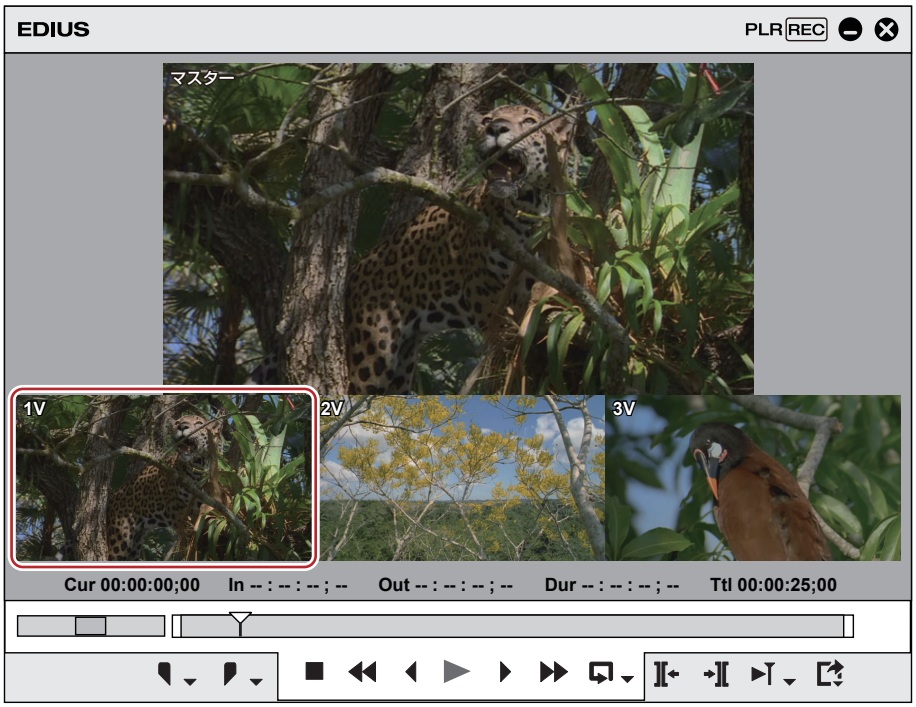
“ショートカットでマルチカム編集”（▶ 315 ページ）

- 操作の前に、［マルチカムスイッチング］の設定を確認してください。［マルチカムスイッチング］では、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを指定します。

  “カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定”（▶ 312 ページ）

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

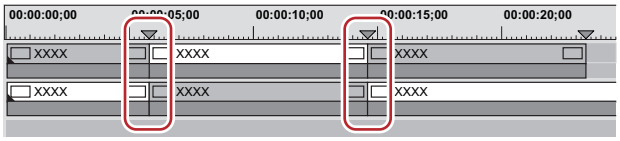
2)　最初に有効にするクリップのカメラ映像をクリックする



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。

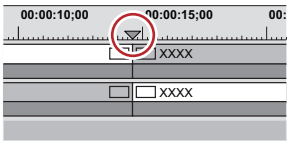
カメラ切り替えポイントの移動

カメラ切り替えポイントを移動します。

- 操作の前に、［マルチカムスイッチング］の設定を確認してください。［マルチカムスイッチング］では、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを指定します。

  “カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定”（▶ 312 ページ）

1)　カメラ切り替えポイントをドラッグする



- 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”（▶ 272 ページ）
- 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。

- 操作の前に、［マルチカムスイッチング］の設定を確認してください。［マルチカムスイッチング］では、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを指定します。
  “カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定”（▶ 312 ページ）

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。

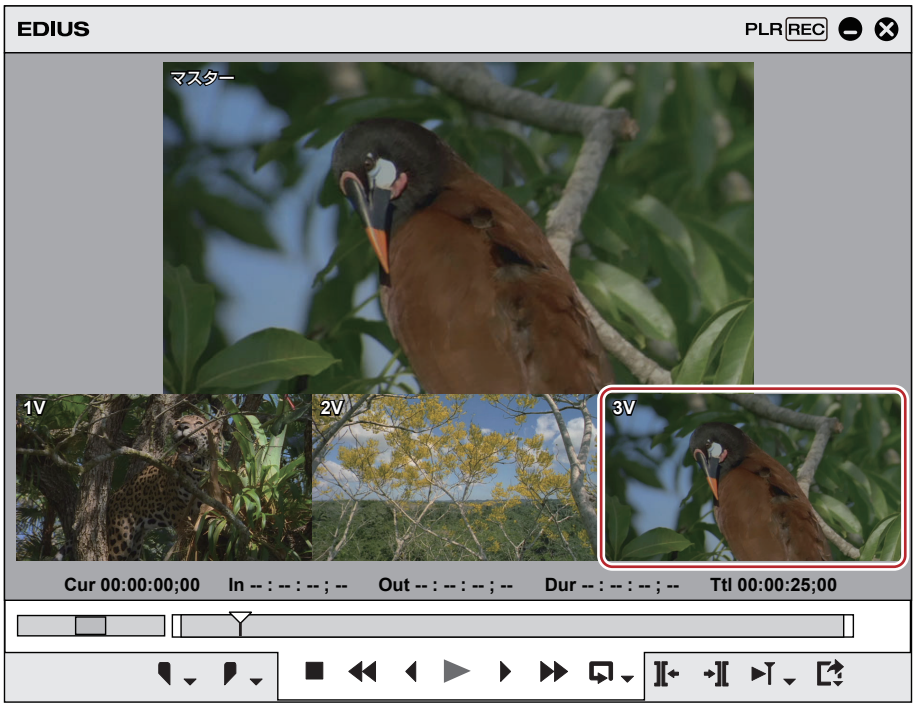
選択カメラの切り替え

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”（▶ 315 ページ）

- 操作の前に、［マルチカムスイッチング］の設定を確認してください。［マルチカムスイッチング］では、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを指定します。
  “カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定”（▶ 312 ページ）

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

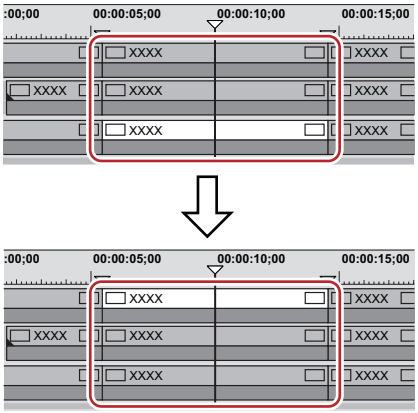
2)　各トラックのカメラ映像のうち、選択カメラに切り替えるカメラ映像をクリックする



- 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]

カメラ番号	対応するテンキー
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

- 操作の前に、[マルチカムスイッチング] の設定を確認してください。[マルチカムスイッチング] では、カメラ切り替えポイントの操作の対象となるトラックを指定します。
  “カメラ切り替えポイントの操作対象のトラックを設定”（▶ 312 ページ）

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]”（▶ 120 ページ）
- 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”（▶ 312 ページ）

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。

- あらかじめ、マルチカムモードに切り替えてください。
  “マルチカムモードに切り替え”（▶ 310 ページ）

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

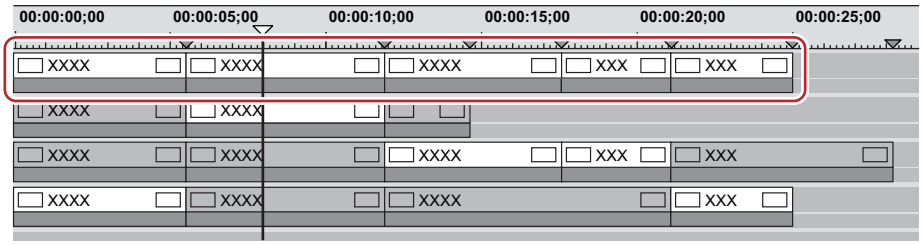
- ［採用クリップをまとめる］ダイアログが表示されます。

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

- ［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

プロキシファイルを使用した編集

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。
“プロジェクトを持ち出して編集”（▶ 89 ページ）

- ［システム設定］の［アプリケーション］→［プロキシ］で、チェックアウト時に作成されるプロキシファイルのサイズを設定できます。
  “[プロキシ]”（▶ 103 ページ）

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項目にチェックが付き、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。
- 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のプロキシがバックグラウンドで生成されます。プロキシは「拡張子を含むクリップ名 .proxy.mov」になり、素材ファイルと同じ場所に保存されます。
  プロキシ生成は、レンダーサービスを使用して実行されます。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- 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]”（▶ 118 ページ）
- 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”（▶ 142 ページ）

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
  - キャプションクリップ
  - すでにプロキシが存在するクリップ
  - アルファチャンネル付きのクリップ
  - 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”（▶ 134 ページ）

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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録されます。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitorで確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- プロキシは「拡張子を含むクリップ名 .proxy.mov」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。

カメラのプロキシファイルを使用した編集

EDIUS では、P2 や XDCAM などのカメラに収録されているオリジナルのプロキシファイルも使用することができます。 編集段階では、未転送クリップまたは仮編集クリップ（プロキシ素材）を使用し、最終の出力前までに本編集クリップ（ハイレゾ素材）に差し替える「プロキシ起点編集」などの機能も搭載されています。

- ハイレゾ、プロキシ切り替え編集ができるフォーマットは、次のとおりです。
  - Sony : XDCAM、XAVC、XAVC S
  - Panasonic : P2
- プロキシ起点編集で扱えるフォーマットは、次のとおりです。
  - Sony : XDCAM、XAVC、XAVC S
  - Panasonic : P2、Panasonic 製カメラのサブ記録
  - Canon : XF-AVC、Cinema RAW Light

ハイレゾ、プロキシ切り替え編集のフロー

1)　ソースブラウザーから P2 や XDCAM などのプロキシファイルを持つ素材を取り込む

- ハイレゾとプロキシの両方を持っているので、ビンのハイレゾ / プロキシ項目でハイレゾ / プロキシと表示されます。
  “P2 素材を取り込む”（▶ 174 ページ）

2)　プロキシモードに切り替え、編集する

- “プロキシモードに切り替え”（▶ 318 ページ）

3)　プロキシをハイレゾに置き換え、編集結果を出力する

プロキシ起点編集のフロー

プロキシ起点編集のフローは、次のとおりです。

1)　プロキシ素材を取り込む

- 未転送クリップ、または仮編集クリップがビンに登録されます。
- “プロキシ素材の取り込み”（▶ 319 ページ）

2)　未転送クリップ、または仮編集クリップを使用し、タイムラインを編集する

- “タイムラインの編集”（▶ 320 ページ）

3)　未転送クリップ、または仮編集クリップを本編集クリップに差し替える

- “本編集クリップへの差し替え”（▶ 321 ページ）

プロキシ素材の取り込み

プロキシ素材を取り込む方法は、2 通りあります。

- “ソースブラウザーからの取り込み”（▶ 320 ページ）
- “［ファイルを開く］ダイアログからの取り込み”（▶ 320 ページ）

■ ソースブラウザーからの取り込み

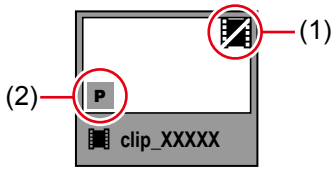
1)　プロキシ素材を含むメディアを PC に接続する

2)　ソースブラウザーのフォルダービューで参照したいメディア名をクリックし、ドライブまたは参照先フォルダーをクリックする

- メディアによって、操作は異なります。
  “ソースブラウザーのファイルをコピーして取り込む”（▶ 172 ページ）
- メディア内の素材がクリップビューに表示されます。

3)　取り込みたいプロキシ素材のクリップを右クリックし、[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 PC へのデータ転送が開始されます。
- クリップは未転送クリップとなり、プロキシのみ存在する素材（ハイレゾ未転送）として認識されます。



(1)	未転送クリップのアイコン
(2)	プロキシを示すアイコン

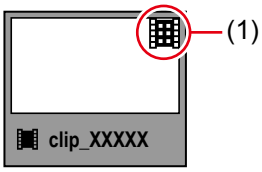
■ [ファイルを開く] ダイアログからの取り込み

1)　エクスプローラーなどで、プロキシ素材のファイルをローカルディスクに転送する

- プロキシファイルに該当するファイルは、次のとおりです。
  - P2 :「PROXY」フォルダー内の MOV ファイルまたは MP4 ファイル
  - XDCAM :「Sub」フォルダー内の MXF ファイル
  - XAVC :「Sub」フォルダー内の MP4 ファイル
    （MPEG HD422 形式の MXF プロキシファイルは、仮編集クリップとして扱えません。）
  - XAVC S :「SUB」フォルダー内の MP4 ファイル

2)　ビンにプロキシ素材のクリップを登録する

- “ファイルをクリップとしてビンに登録”（▶ 168 ページ）
- クリップは仮編集クリップとなります。ハイレゾ素材として認識されるため、プロキシを示すアイコンは表示されません。



(1)	仮編集クリップのアイコン

タイムラインの編集

1)　取り込んだ未転送クリップ、または仮編集クリップをタイムラインに配置する

- タイムラインウィンドウのステータスバーに、未転送クリップまたは仮編集クリップが使用されている旨のメッセージが表示されます。

例：

ソースブラウザーから取り込んだ場合
未転送クリップを示すアイコンと件数が表示されます。



例：

［ファイルを開く］ダイアログから取り込んだ場合
仮編集クリップを示すアイコンと件数が表示されます。



本編集クリップへの差し替え

未転送クリップ、または仮編集クリップを本編集クリップに差し替える方法は、次のとおりです。

- **“［ハイレゾの転送］による差し替え”（▶ 321 ページ）**
- **“［クリップの復元と転送］ダイアログによる差し替え”（▶ 321 ページ）**
- **“ソースブラウザーによる差し替え”（▶ 321 ページ）**
- **“出力時に差し替え（未転送クリップの場合）”（▶ 322 ページ）**
- **“出力時に差し替え（仮編集クリップの場合）”（▶ 322 ページ）**

■［ハイレゾの転送］による差し替え

ビンの未転送クリップを、本編集クリップに個別に差し替えます。

- この方法は、ソースブラウザーからプロキシ素材を取り込んだ場合のみ実行できます。

1)　ビンのクリップを右クリックし、［ハイレゾの転送］をクリックする

- ［ディスクの要求 - バックグラウンドジョブ］ダイアログが表示されます。

2)　本編集クリップを含むメディアを PC に接続する

- 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。
- 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。

■［クリップの復元と転送］ダイアログによる差し替え

［クリップの復元と転送］ダイアログで、未転送クリップまたは仮編集クリップに対応する本編集クリップを指定して個別に差し替えます。

1)　［クリップの復元と転送］ダイアログを表示する

- **“オフラインクリップを復元”（▶ 92 ページ）**

2)　［クリップ一覧］からクリップを選び、［復元方法］のリストから［ハイレゾの転送］または［再リンク（ファイルを選択）］を選ぶ

- 未転送クリップの場合は［ハイレゾの転送］、仮編集クリップの場合は［再リンク（ファイルを選択）］を選んでください。

3)　［ファイルを開く］ダイアログから本編集クリップのファイルを選び、［開く］をクリックする

4)　［OK］をクリックする

- ［クリップの復元と転送］ダイアログが閉じ、未転送クリップまたは仮編集クリップが本編集クリップに差し替えられます。

■ ソースブラウザーによる差し替え

1)　本編集クリップを含むメディアを PC に接続する

2)　ソースブラウザーのフォルダービューで参照したいメディア名をクリックし、ドライブまたは参照先フォルダーをクリックする

- メディアによって、操作は異なります。
  “ソースブラウザーのファイルをコピーして取り込む”（▶ 172 ページ）
- メディア内の素材がクリップビューに表示されます。

3)　未転送クリップ、または仮編集クリップに対応する本編集クリップを検出した旨のメッセージが表示されるので、［はい］をクリックする

- ［復元方法］と［復元先ファイル］が既に設定されている状態で、［クリップの復元と転送］ダイアログが表示されます。

4)　[OK] をクリックする

- ［クリップの復元と転送］ダイアログが閉じ、未転送クリップまたは仮編集クリップが本編集クリップに差し替えられます。

■ 出力時に差し替え（未転送クリップの場合）

ソースブラウザーから取り込んだ未転送クリップの場合の操作は、次のとおりです。

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”（▶ 432 ページ）

3)　エクスポーターを選び、[出力] クリックする

4)　出力内容を設定し、ファイル名や保存先などを確定する

- 仮編集クリップが使用されている旨のメッセージが表示されます。

5)　[はい] 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。

6)　[OK] をクリックする

- ［ディスクの要求 - バックグラウンドジョブ］ダイアログが表示されます。

7)　本編集クリップを含むメディアを PC に接続する

- 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。
- 必要に応じて、手順 **7)** を繰り返してください。
  すべての未転送クリップが本編集クリップに差し替わると、自動的にエクスポートが開始されます。

■ 出力時に差し替え（仮編集クリップの場合）

［ファイルを開く］ダイアログから取り込んだ仮編集クリップの場合の操作は、次のとおりです。

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”（▶ 432 ページ）

3)　エクスポーターを選び、[出力] をクリックする

4)　出力内容を設定し、ファイル名や保存先などを確定する

- 仮編集クリップが使用されている旨のメッセージが表示されます。

5)　[はい] 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。

6)　[クリップ一覧] からクリップを選び、[復元方法] のリストから [再リンク（ファイルを選択）] を選ぶ

7)　[ファイルを開く] ダイアログから本編集クリップのファイルを選び、[開く] をクリックする

8)　必要に応じて手順 6) ～ 7) を繰り返し、復元対象の本編集クリップをすべて指定する

9)　[OK] をクリックする

- ［クリップの復元と転送］ダイアログが閉じ、仮編集クリップが本編集クリップに差し替えられます。自動的にエクスポートが開始されます。

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、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）を参照してください。
- http://www.3dc.gr.jp/jp/index.html

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

- “プロジェクト新規作成（詳細設定）”（▶ 59 ページ）
- “起動後のプロジェクト新規作成”（▶ 66 ページ）
- “プロジェクト設定の変更（詳細設定）”（▶ 68 ページ）
- 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の設定”（▶ 138 ページ）
- “立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示”（▶ 148 ページ）

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）”（▶ 159 ページ）
- “立体視素材を取り込む”（▶ 178 ページ）

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

- “立体視クリップの作成”（▶ 196 ページ）

5)　立体視クリップの映像のずれを調整する

- “立体視調整”（▶ 354 ページ）
- “ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用”（▶ 380 ページ）

6)　プロジェクトを出力する

- “立体視プロジェクトの出力”（▶ 450 ページ）
- “ディスクに出力”（▶ 457 ページ）

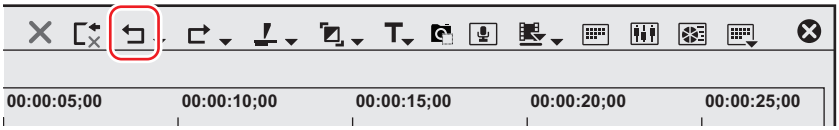
- 立体視編集モードから標準モードに切り替えた場合、立体視クリップは、L 側の映像のみモニターに出力されます。
- 立体視編集モードから標準モードに切り替えた場合、立体視クリップに適用されたエフェクトは、L 側のみ適用されます。R 側のみに適用されたエフェクトは、無効になります。

操作の取り消し / 取り消しのやり直し

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。

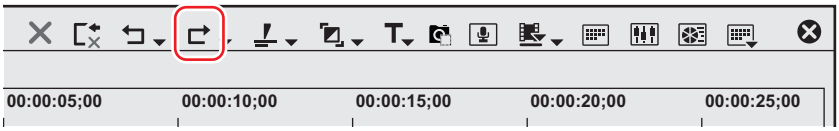
ご注意

- 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。

色の確認

色情報の確認

PC モニターで問題なく表示されている映像でも、テレビモニターなどで表示した場合、白飛びや黒つぶれを起こしている場合があります。最終的に作品を上映する環境や上映の規定を確認しながら編集を行うことが最も安全ですが、そのような環境や規定がない状況で編集を進めなければならない場合もあります。そのような場合は、ベクトルスコープやウェーブフォーム、ヒストグラムなどで、プレビューウィンドウに表示している映像の輝度や色彩を確認しながら、編集を進めてください。

[ビデオスコープ]

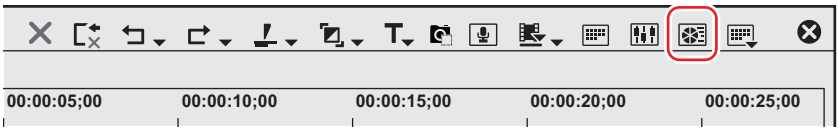
ベクトルスコープやウェーブフォーム、ヒストグラムは、輝度や色彩をモニタリングすることができ、目視では確認できない部分の細かい調整ができます。

例：

レコーダーの映像を確認する場合

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 [ビデオスコープの表示 / 非表示] をクリックする



- [ビデオスコープ] ダイアログが表示されます。
  “[ビデオスコープ] ダイアログ”（▶ 325 ページ）

その他の方法

- メニューバーの [表示] をクリックし、[ビデオスコープ] をクリックします。

ご注意

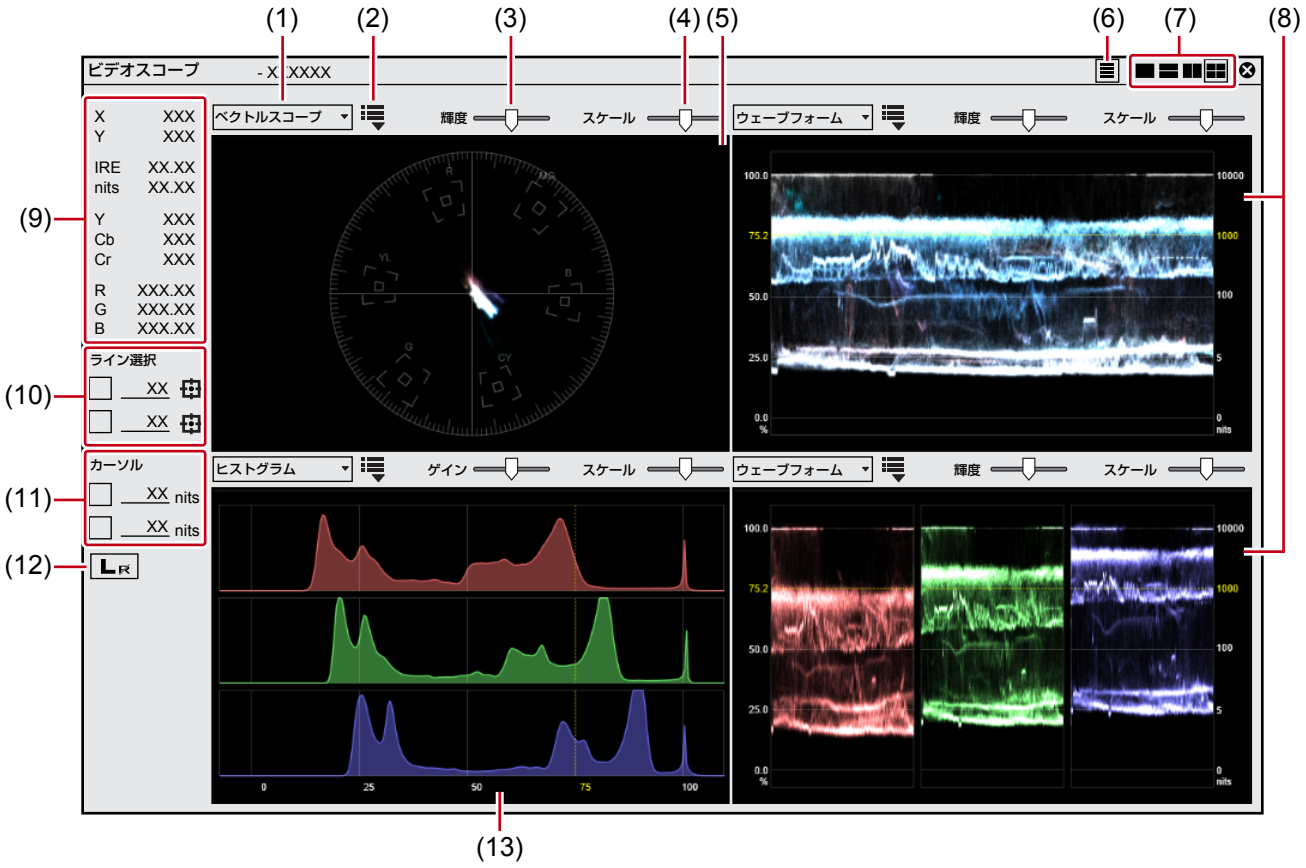
- ベクトルスコープ / ウェーブフォーム / ヒストグラムを表示していると CPU に負荷がかかりますので、必要なときだけ表示させるようにしてください。

[ビデオスコープ] ダイアログ

次のイラストは、[ビデオスコープ] ダイアログを 4 分割で表示した場合の一例です。

- 従来のアナログベースのデザインから、デジタルベースのデザインに変更しました。

- 従来の［ベクトルスコープ / ウェーブフォーム］の［直線］の機能はありません。



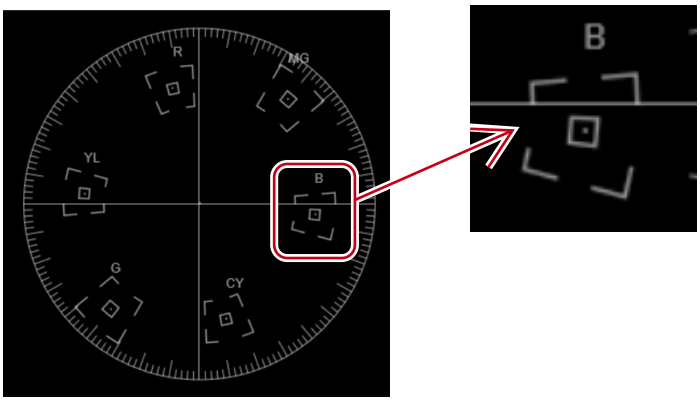
(1)	**ビデオスコープの切り替え**	ベクトルスコープ / ウェーブフォーム / ヒストグラムの表示を切り替えます。
(2)	**表示モード**	ベクトルスコープの表示カラーおよび拡大率、ウェーブフォームのモード（Y/YCbCr/RGB）および表示カラー（Y のみ）を設定します。 ● ヒストグラムでは使用できません。
(3)	**［輝度］/［ゲイン］**	ベクトルスコープ / ウェーブフォームの輝度、およびヒストグラムのゲインを調節します。
(4)	**［スケール］**	スケールの表示の明るさを調節します。
(5)	**ベクトルスコープ**	プレビューウィンドウに表示されている画像のカラー分布を表示します。円が色相環、中心からの距離が彩度を表します。
(6)	**サイドバーの表示 / 非表示**	情報エリアや［ライン選択］などが表示されているサイドバーの表示 / 非表示を切り替えます。
(7)	**表示方法**	ベクトルスコープ / ウェーブフォーム / ヒストグラムの表示方法を切り替えます。
(8)	**ウェーブフォーム**	プレビューウィンドウ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。
(9)	**情報エリア**	スクリーン上の座標（X、Y）と、IRE、nits、YCbCr、RGB の値が表示されます。
(10)	**［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、プレビューウィンドウ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 / ヒストグラムの表示が、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 / ヒストグラムの表示が再現されます。
(11)	**［カーソル］**	ウェーブフォームとヒストグラムに、任意の輝度レベルのラインを追加できます。 チェックボックスにチェックを入れ、輝度レベル（単位：nits）を直接入力すると、黄色の破線のラインが表示されます。
(12)	**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 / ヒストグラムが表示されます。
(13)	**ヒストグラム**	プレビューウィンドウに表示されている画像の明るさの分布を RGB 別で表示します。横軸は明るさ、縦軸は色の明るさごとのピクセルの数を表します。

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、［ビデオスコープ］ダイアログで測定します。

75% カラーバーの場合、表示モードを[拡大率 100%] に設定した状態で、カラー分布を表すドットが□の中心から大きくずれているときは、設定に問題がある場合があります。設定を確認してください。



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

- スケールの左側の目盛り（%）は、IRE の値を示します。右側の目盛り（nits）は、輝度レベルの値を示します。

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、［ビデオスコープ］ダイアログで測定すると、IRE100 が表示されます。（(1) の位置）

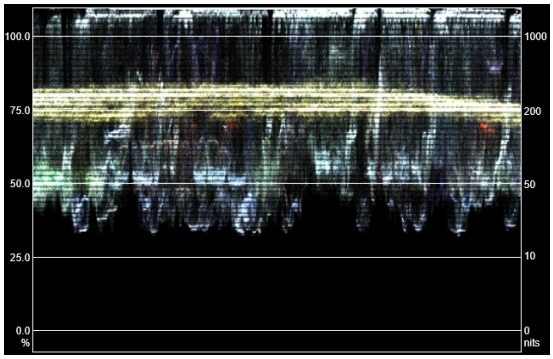
“カラーマットクリップ”（▶ 194 ページ）



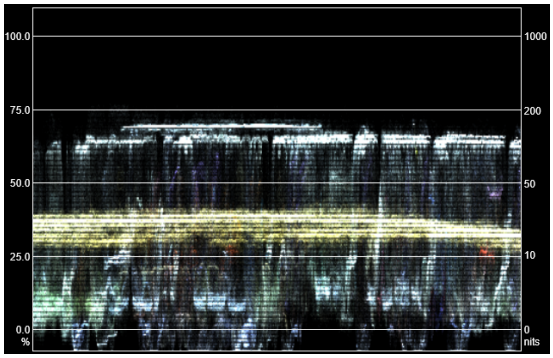
セーフカラーの範囲で作成した黒色のカラーマットクリップの場合は、IRE0 が表示されます。（(2) の位置）IRE がマイナスになっている場合は、調整が必要です。



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。

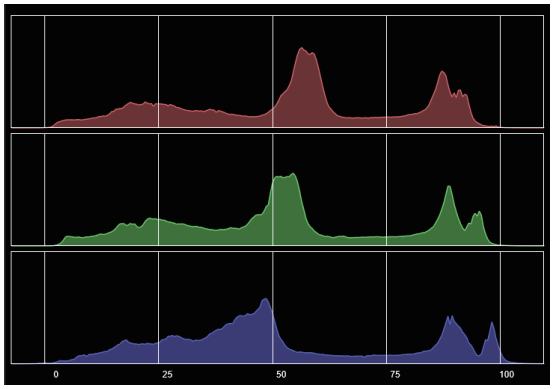


IRE を 0% ～ 100% の範囲に制限する必要がある場合は、“ビデオ信号レベルの制限”を参照してください。
“ビデオ信号レベルの制限”（▶ 472 ページ）

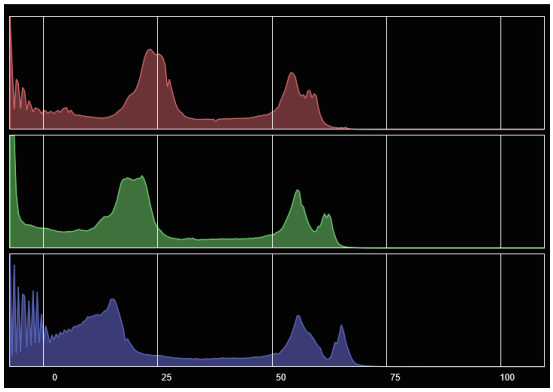
例：

正しい明るさの分布になっているかどうかをヒストグラムで測定する
- スケールの下の目盛りは、IRE の値を示します。

明るさが適切な場合は、ピクセルが左右に偏らず、幅広く分布しています。



白飛びや黒つぶれが起きている場合は、ピクセルが左端または右端に偏っています
次のイラストは、ピクセルが左端に偏っており、黒つぶれが起きていることを示しています。



GV Job Monitor

EDIUS は、ファイル出力などの処理をレンダリングジョブとしてレンダーサービスに登録します。レンダーサービスに登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって順番に処理されます。レンダーサービスを使用することで、レンダリング処理が進行している間も、EDIUS では別の編集作業を継続できます。
GV Job Monitorでは、これらのレンダリング処理の進行状況や状態を確認したり、レンダリング処理をキャンセルしたりすることができます。
レンダーサービスに登録されるレンダリングジョブは、次のとおりです。

- ファイルの出力
- バッチエクスポート
- 部分的なレンダリング
- クリップのレンダリング
- ウェーブ情報（オーディオの波形表示）の生成
- プロキシファイルの生成

- レンダリング処理の優先順位は、レンダーサービスへの登録順や［優先度］の段階で決まります。［優先度］が同じレンダリングジョブの場合は、先にレンダーサービスに登録したレンダリングジョブが優先して処理されます。
  ただし、次のレンダリングジョブは、レンダーサービスへの登録順や［優先度］の段階にかかわらず優先して処理されます。これらのジョブがレンダーサービスに登録されると、処理中の他のレンダリングジョブは一時停止されます。
  – 部分的なレンダリング
  – クリップのレンダリング
  – ウェーブ情報（オーディオの波形表示）の生成
  – プロキシファイルの生成

ご注意

- ビンで実行するファイル変換は、従来のレンダリング方式です。
- EDIUS で負荷がかかる編集作業を実行しているときは、レンダリングが一時的に中断される場合があります。

GV Job Monitor の起動と終了

GV Job Monitor の起動

1)　メニューバーの［ツール］をクリックし、［GV Job Monitor］をクリックする

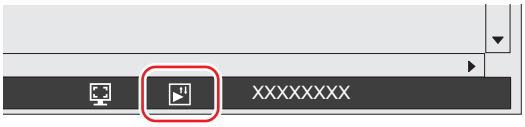
- GV Job Monitor が起動します。
  “GV Job Monitor の画面構成について”（▶ 330 ページ）

その他の方法

- ステータスバーの GV Job Monitor のアイコンをダブルクリックします。

■ GV Job Monitor のアイコン表示

タイムラインウィンドウのステータスバーには、GV Job Monitor のアイコンが常時表示されています。



- アイコンをダブルクリックすると、GV Job Monitor が起動します。
- ファイル出力およびバッチエクスポートのレンダリングジョブを処理している間は、アイコンの色が紫色に変わります。処理が完了すると、アイコンは元の色に戻ります。

GV Job Monitor の終了

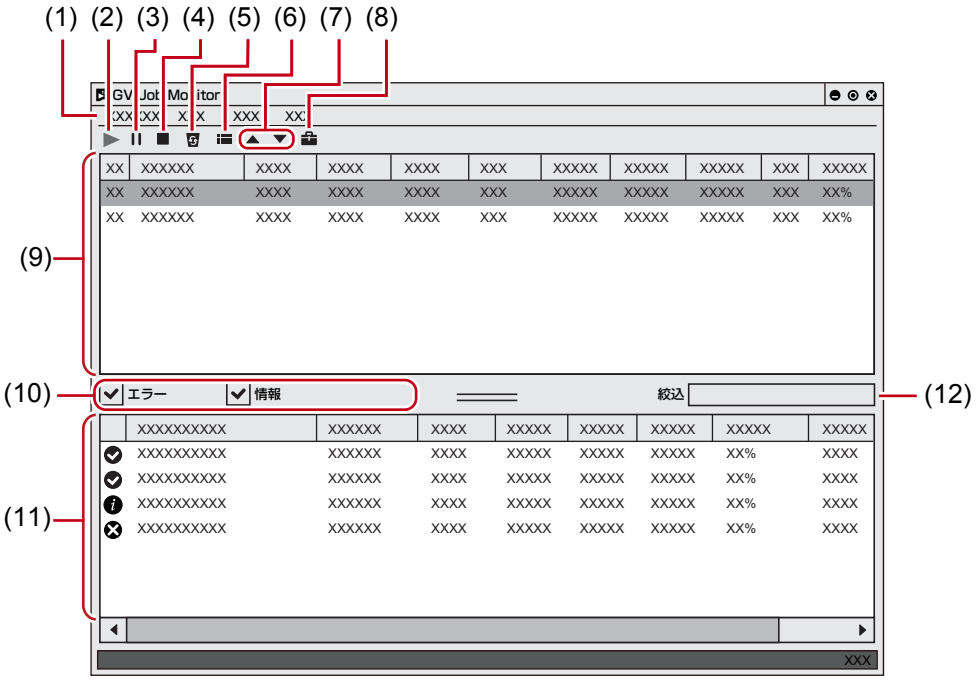
1)　GV Job Monitor メニューバーの［ファイル］をクリックし、［終了］をクリックする

その他の方法

- タスクバーの GV Job Monitor のアイコンを右クリックし、［GV Job Monitor の終了］をクリックします。

GV Job Monitor の画面構成について

GV Job Monitorでは、レンダリングジョブの処理の進行状況を確認したり、レンダリング処理をキャンセルしたりできます。



(1)	**GV Job Monitor メニューバー**	GV Job Monitor 全般に関する操作を行います。
(2)	**[再開]**	ジョブ一覧から選んだジョブを再開します。
(3)	**[一時停止]**	ジョブ一覧から選んだジョブを一時停止します。
(4)	**[停止]**	ジョブ一覧から選んだジョブを停止します。
(5)	**[キャンセル]**	ジョブ一覧から選んだジョブをキャンセルします。キャンセルしたジョブは、完了ジョブ一覧へ移動します。
(6)	**[プロパティ]**	ジョブ一覧、または完了ジョブ一覧から選んだジョブのプロパティを表示します。
(7)	**[ジョブの優先度を上げる] / [ジョブの優先度を下げる]**	ジョブ一覧から選んだジョブの［優先度］を上げます。［優先度］は［高］、［中］、［低］の３段階で設定できます。
(8)	**[設定]**	［エラー通知］や［表示］を設定します。 **“[設定] ダイアログ”（▶ 331 ページ）**
(9)	**ジョブ一覧**	アクティブなジョブと実行待ちのジョブを表示します。 処理の残り時間や進行状況などを確認できます。 • ジョブを右クリックするとメニューが表示され、GV Job Monitor メニューバーと同様の操作ができます。
(10)	**[エラー] / [情報]**	完了ジョブ一覧の表示内容を設定します。 ［エラー］にチェックを入れると、エラーが発生したジョブを表示します。 ［情報］にチェックを入れると、レンダリングに成功したジョブ、およびキャンセルしたジョブを表示します。
(11)	**完了ジョブ一覧**	実行済みのジョブの履歴を表示します。 履歴を保持する日数は、７日間です。 ：レンダリングに成功したジョブ ：エラーが発生したジョブ ：キャンセルしたジョブ • ジョブを右クリックするとメニューが表示され、処理済みのジョブのファイルをプレーヤーに表示したり、ビンに追加したりできます。これらのメニューは、EDIUS を起動しているときのみ有効です。対象のジョブは、ファイル出力、バッチエクスポート、プロキシファイルの生成です。
(12)	**[絞込]**	キーワードを入力し、完了ジョブ一覧の絞込検索を行います。

• ジョブ一覧と完了ジョブ一覧の表示サイズを変更できます。
ジョブ一覧と完了ジョブ一覧の境界にある二本線のスライダーにマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら上下にドラッグします。

［設定］ダイアログ

［エラー通知］

［エラー通知設定］	通知するエラーを選びます。 • エラー通知の表示は、Windows の設定に従います。 **［全てのエラーを通知］** すべてのエラーが通知されます。 エラーが発生すると、PC の画面に通知が表示されます。 **［エラー通知なし］** エラー通知を行いません。

［表示］

［ジョブ一覧］	ジョブ一覧と完了ジョブ一覧に表示するジョブを選びます。 **［すべて］** すべてのジョブを表示します。 **［エクスポート / バッチエクスポート］** ファイル出力とバッチエクスポートのジョブのみ表示します。

8 章
エフェクト

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

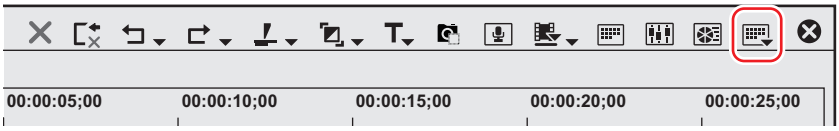
エフェクトについて

[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

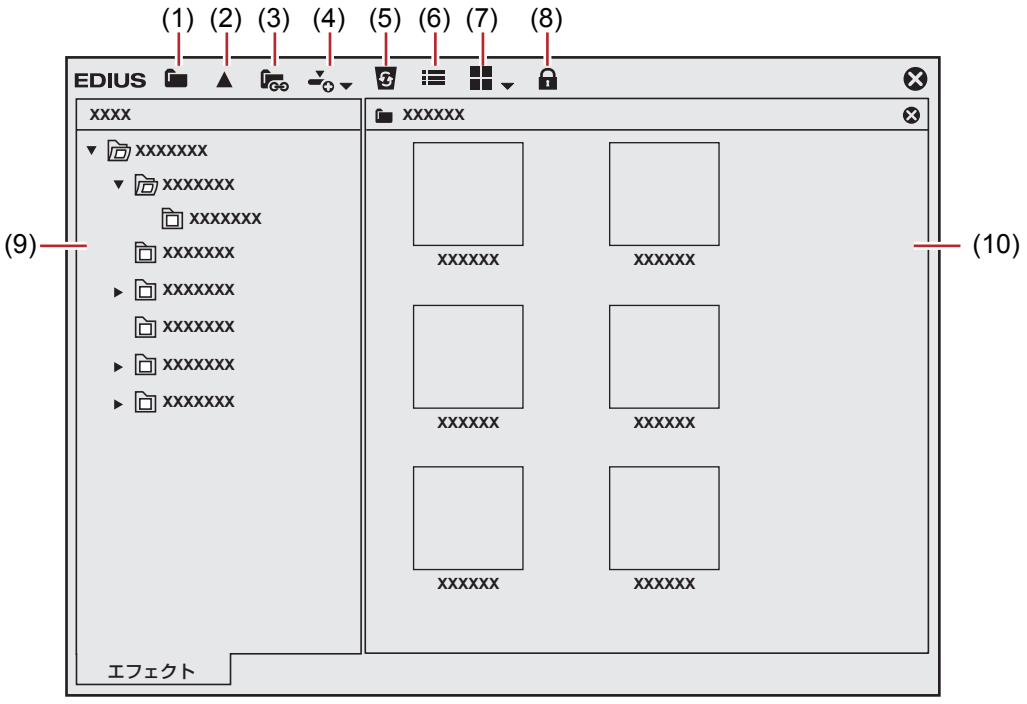
- [エフェクト] パレットが表示されます。
  “[エフェクト] パレット”（▶ 333 ページ）

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”（▶ 333 ページ）
  “[クリップマーカー] リストの表示”（▶ 277 ページ）
  “[シーケンスマーカー] リストの表示”（▶ 283 ページ）

- [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”（▶ 140 ページ）

[エフェクト] パレット



(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”（▶ 386 ページ）**
(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”（▶ 384 ページ）**
(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”（▶ 335 ページ）**
(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”（▶ 385 ページ）**
(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”（▶ 384 ページ）



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”（▶ 364 ページ）

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

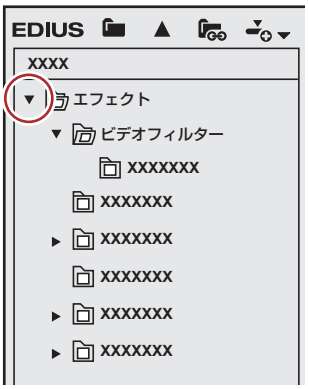
タイムラインのクリップに[エフェクト]パレットのエフェクトをドラッグ & ドロップして、簡単にエフェクトを適用できます。ここではビデオフィルターの適用を例として説明します。トランジションやキーなども同様に適用できます。

例：

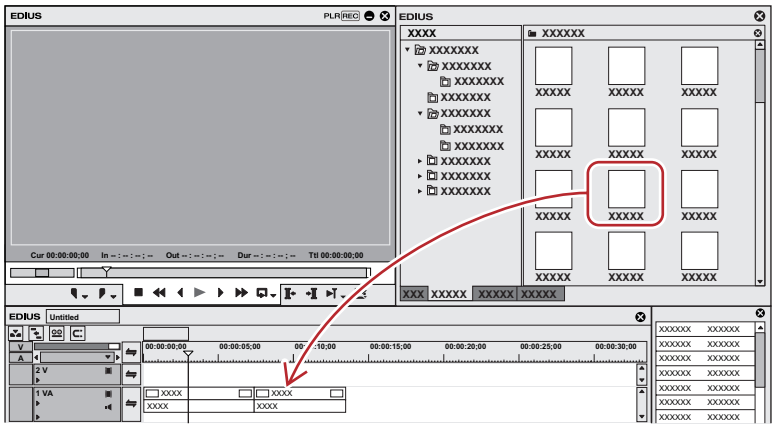
[ビデオフィルター] から選ぶ場合

1)　[エフェクト] タブをクリックして、[エフェクト] パレットを表示する

2)　[エフェクト] パレットのフォルダービューで [エフェクト] のツリーをクリックし、[ビデオフィルター] をクリックする



3)　適用するエフェクトをタイムライン上のクリップ（ビデオ部）にドラッグ & ドロップする



ビデオフィルタ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。

ご注意

- ビデオフィルターは V/VA トラックにあるクリップのビデオ部に、トランジションは 2 つのクリップの切り替わり位置のビデオ部、またはクリップの In 点 /Out 点のミキサー部にドラッグ & ドロップして適用します。
- オーディオフィルターは、A/VA トラックにあるクリップのオーディオ部に、オーディオクロスフェードは 2 つのクリップの切り替わり位置のオーディオ部にドラッグ & ドロップして適用します。
- タイトルミキサーは、T トラックにあるクリップの In 点 /Out 点のミキサー部にドラッグ & ドロップして適用します。
- キーは、V/VA トラックにあるクリップのミキサー部にドラッグ & ドロップして適用します。

その他の方法

- [エフェクト] パレットの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]、[両方] 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]、[両方] 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] パレットの [表示モードの切り替え] のリストボタンをクリックすると、エフェクトビューの表示方法を選べます。



また、エフェクトビューの各エフェクトにマウスカーソルを合わせると、簡単な説明文を確認できます。

エフェクトの調整方法

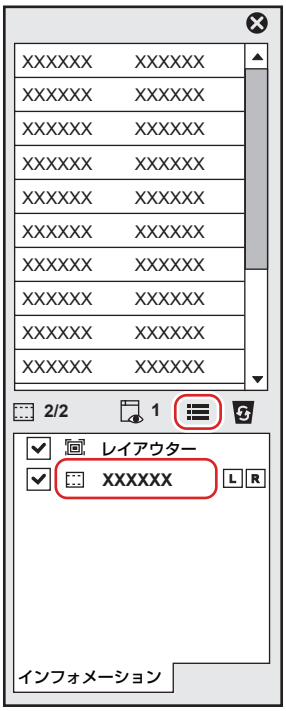
タイムラインのクリップに適用したエフェクトは、[インフォメーション] パレットから調整します。

1)　タイムライン上のクリップで、エフェクトを適用している部分をクリックする

- [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] パレットで調整したいエフェクト名をクリックし、[設定] をクリックする



- エフェクトの詳細設定ダイアログが表示されます。

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名をダブルクリックします。

- エフェクト名の左側にあるチェックボックスのチェックをはずすと、適用されているエフェクトを一時的に無効にすることができます。

3)　各項目を調整 / 設定する

エフェクトの設定

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”（▶ 339 ページ）

■［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”（▶ 340 ページ）

■［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”（▶ 343 ページ）

■［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”（▶ 343 ページ）

■［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”（▶ 344 ページ）

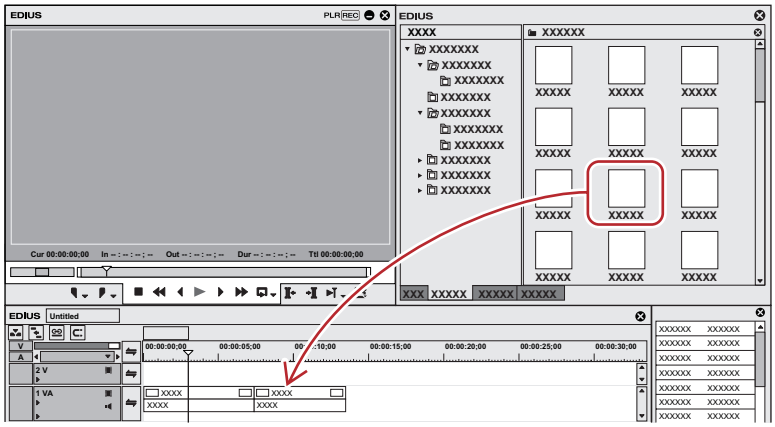
■［プライマリーカラーコレクション］

Log フォーマットで撮影したクリップにカラーグレーディングを行い、明るさや色を調整します。
“プライマリーカラーコレクションを調整する”（▶ 345 ページ）

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

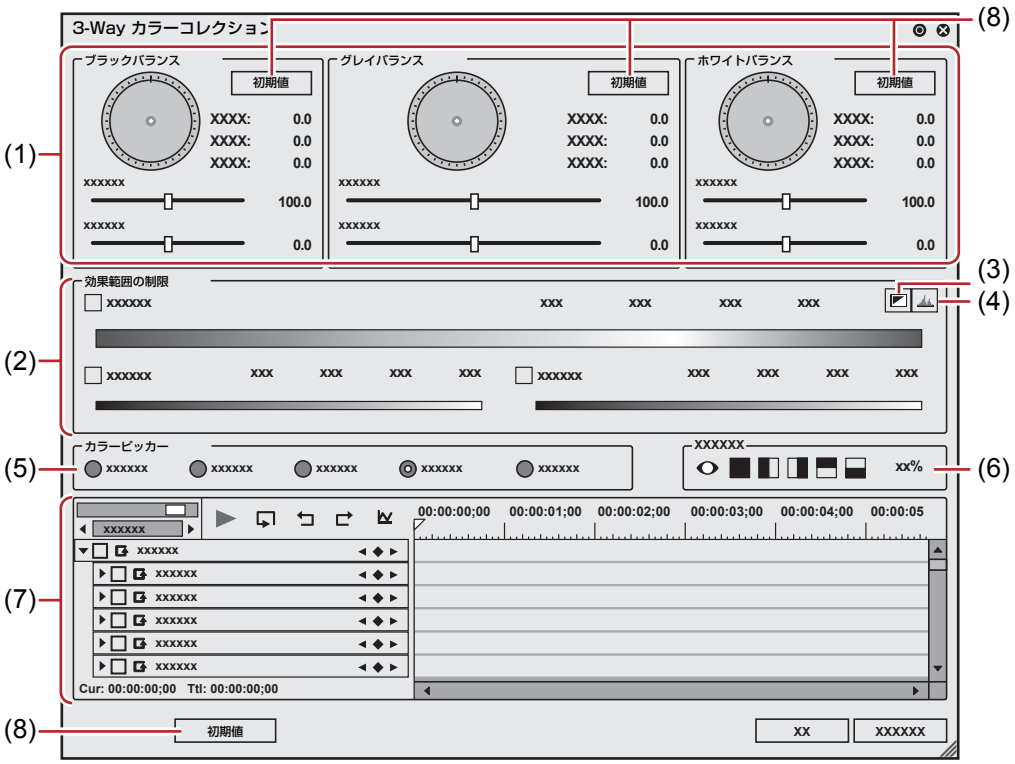
- “エフェクトの確認 / 調整”（▶ 378 ページ）
- ［3-Way カラーコレクション］ダイアログが表示されます。
  “［3-Way カラーコレクション］ダイアログ”（▶ 339 ページ）

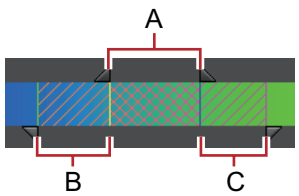
2)　各色バランスを調整し、［OK］をクリックする

ご注意

- モニターごとに表示する色は異なりますので、厳密な色調整を行う場合は、最終的に映像を上映するモニターに出力して調整してください。
- 完成した映像をテレビで放送する場合は、規定にしたがった範囲で色調整をしてください。
- カラーコレクションの［カラーバランス］や［カラーホイール］などで、［セーフカラー］にチェックを入れると、輝度や色の上限または下限をある程度の範囲に収めることができます。

［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”（▶ 341 ページ）**
(7)	**キーフレーム設定**	**“キーフレーム設定”（▶ 342 ページ）**
(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”（▶ 339 ページ）

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”（▶ 339 ページ）

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

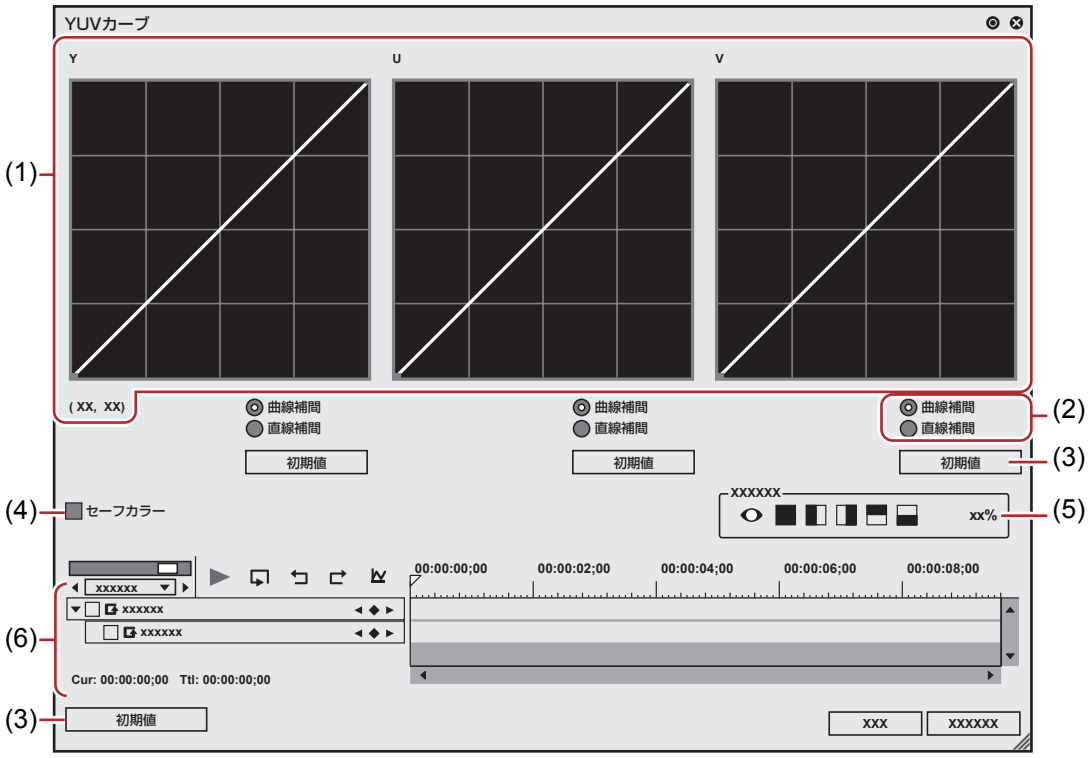
YUV カーブを調整する

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”（▶ 378 ページ）**
- ［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”（▶ 341 ページ）

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



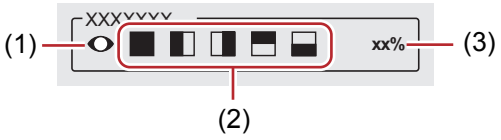
(1)	**YUV カーブ**	Y、U、V のそれぞれについてグラフのラインをドラッグして調整します。Y カーブ左下の数値は（入力値，出力値）を示しています。
(2)	**［曲線補間］/［直線補間］**	グラフラインをカーブにするか直線にするか設定できます。
(3)	**［初期値］**	各グラフの［初期値］をクリックすると、Y、U、V それぞれが初期値に戻った値がキーとして追加されます。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、グラフが初期値に戻ります。
(4)	**［セーフカラー］**	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5)	**プレビュー設定**	**“プレビュー設定”（▶ 341 ページ）**
(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”（▶ 342 ページ）**

- 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

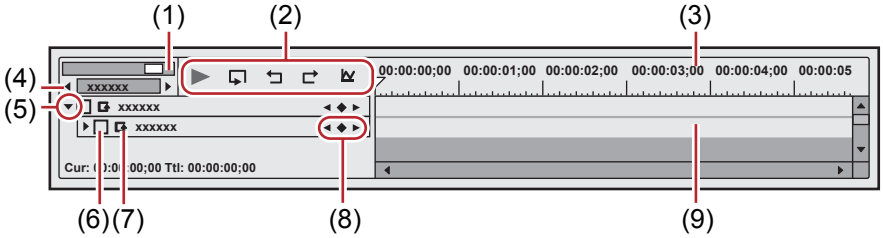
カラーコレクションを適用した画像と、元の画像を並べて比較することができます。

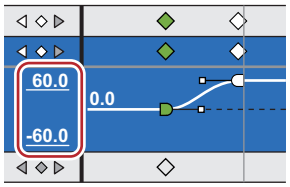


(1)	**［現在の画面をフィルター効果の比較対象にする］**	フィルターの効果を比較するときに、タイムラインカーソル位置の画面で固定します。
(2)	**フィルターの効果を確認**	フィルターの効果を比較するときに、画面をどのように割るか設定できます。
(3)	**フィルター適用画像の割合**	フィルターの効果を比較するときに、フィルターを適用した映像を表示する割合を設定できます。

■ 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)	**タイムスケールスライダー**	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。

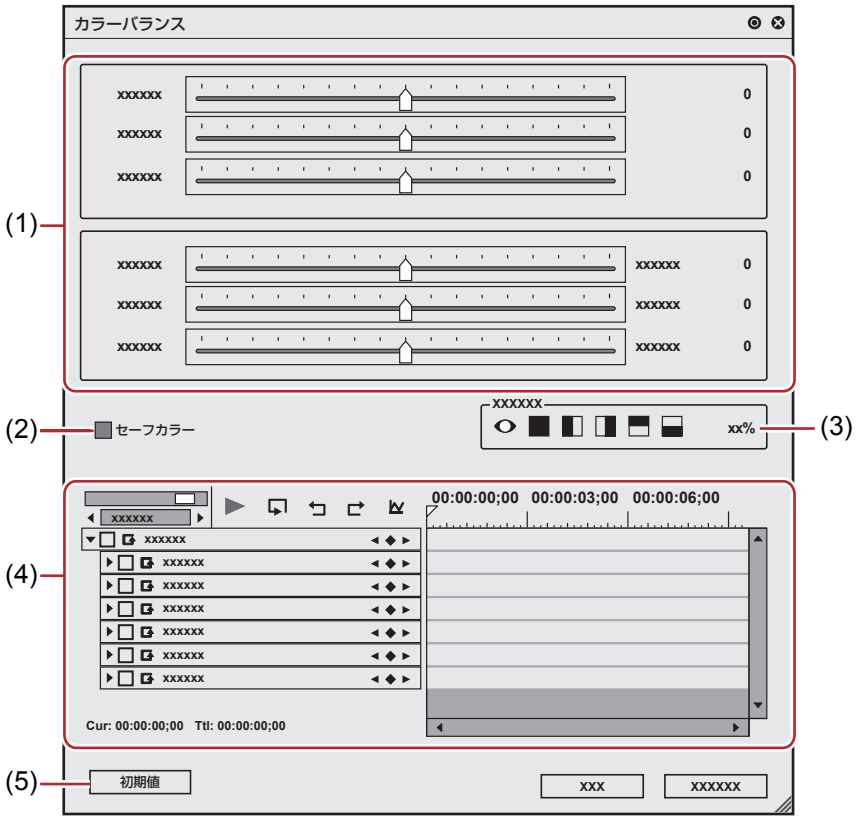
カラーバランスを調整する

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”（▶ 378 ページ）
- ［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”（▶ 343 ページ）

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”（▶ 341 ページ）**
(4)	**キーフレーム設定**	**“キーフレーム設定”（▶ 342 ページ）**
(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。

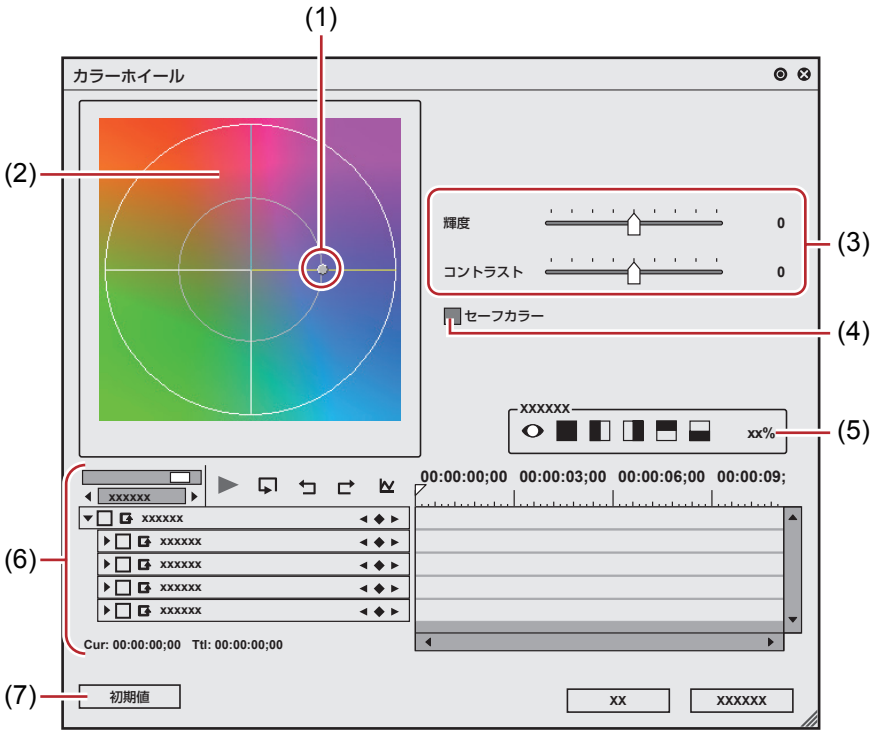
カラーホイールを調整する

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”（▶ 378 ページ）
- ［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”（▶ 344 ページ）

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”（▶ 341 ページ）**
(6)	**キーフレーム設定**	**“キーフレーム設定”（▶ 342 ページ）**
(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。

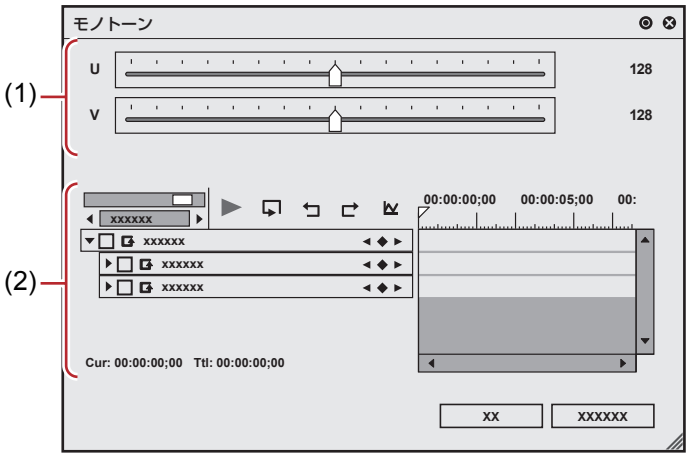
モノトーンを調整する

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”（▶ 378 ページ）**
- ［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”（▶ 345 ページ）

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”（▶ 342 ページ）**

プライマリーカラーコレクションを調整する

Log フォーマットで撮影したクリップにカラーグレーディングを行い、明るさや色を調整できます。
［プライマリーカラーコレクション］には、各メーカーの Log フォーマットに適応したカラースペースのプロファイルがあらかじめ用意されています。
クリップのメタデータによって Log ファイルと認識された場合は、クリップに［プライマリーカラーコレクション］を適用するだけで、自動的に適切なカラースペースが選ばれ、明るさや色が調整されます。
カラースペースは、手動で選ぶこともできます。
また、LUT ファイル（*.cube）を［プライマリーカラーコレクション］に登録し、クリップに適用することもできます。
各種パラメーターを微調整することで、お好みの明るさや色に仕上げます。
“Log とは”（▶ 345 ページ）
“LUT とは”（▶ 345 ページ）

ご注意
- Log フォーマットによっては、対応していない場合があります。
- LUT ファイルによっては、対応していない場合があります。

■ Log とは

Log とは、広いダイナミックレンジを保持できる撮影フォーマットです。
Log フォーマットで撮影した映像には、カラーグレーディングが不可欠です。撮影したままの映像はコントラストが低い状態ですが、カラーグレーディングを行うことで、広い階調幅を表現でき、見た目に近い状態を再現できます。
通常の撮影モードでは黒つぶれや白飛びを起こしやすい状況でも、Log フォーマットで撮影しておくと、画質を劣化させることなく細部を補正できます。
“白飛びした空の雲を再現する場合”（▶ 349 ページ）
“逆光で黒つぶれした人物の明るさを調整する場合”（▶ 349 ページ）

■ LUT とは

LUT（Look Up Table）とは、カラースペースを変換する規格プロファイルです。Log フォーマットで撮影した映像に適用し、明るさや色を調整します。

［プライマリーカラーコレクション］の調整

例：

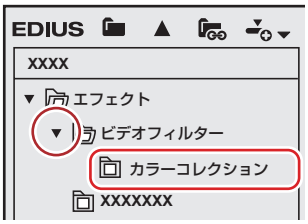
Log フォーマットで撮影された素材（S-Log 素材）の明るさや色を調整する場合

■ 準備

- プロジェクト（QFHD 3840x2160　29.97p、10-bit）を新規作成する
- ソースブラウザーで S-Log 素材のファイルを読み込んでビンに登録し、タイムラインにクリップを配置する

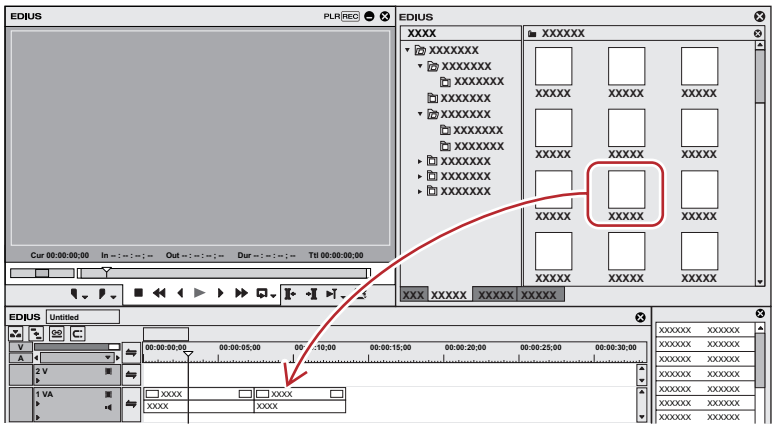
1)　［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［エフェクト］のツリーをクリックする

2) ［ビデオフィルター］のツリーをクリックし、［カラーコレクション］をクリックする



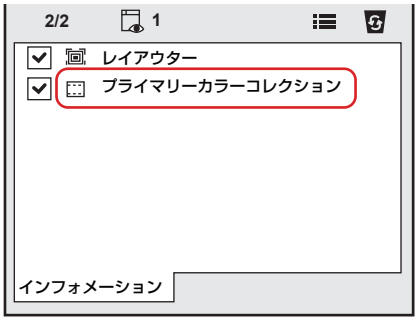
- エフェクトビューに、［カラーコレクション］のエフェクトが一覧で表示されます。

3) ［プライマリーカラーコレクション］をタイムライン上のクリップ（ビデオ部）にドラッグ & ドロップする



- ［プライマリーカラーコレクション］を適用したクリップ（ビデオ部）には、橙色のラインが表示されます。
- クリップが Log ファイルとして認識された場合は、自動的に適切なカラースペースが適用され、明るさや色が調整されます。カラースペースの適用結果は、プレビューウィンドウで確認できます。
- 自動的にカラースペースが適用されなかった場合でも、［プライマリーカラーコレクション］ダイアログを開き、手動でカラースペースを適用できます。カラースペースを手動で適用したり、明るさや色を微調整したりする場合は、手順 **4)** に進んでください。

4) ［インフォメーション］パレットを表示し、［プライマリーカラーコレクション］をダブルクリックする



- ［プライマリーカラーコレクション］ダイアログが表示されます。
  “［プライマリーカラーコレクション］ダイアログ”（▶ 347 ページ）

5) ［色空間］の［ソース］のリストボタンをクリックし、Log フォーマットで撮影された素材に適したカラースペースを選ぶ

- カラースペースが自動的に適用された場合、この操作は必要ありません。

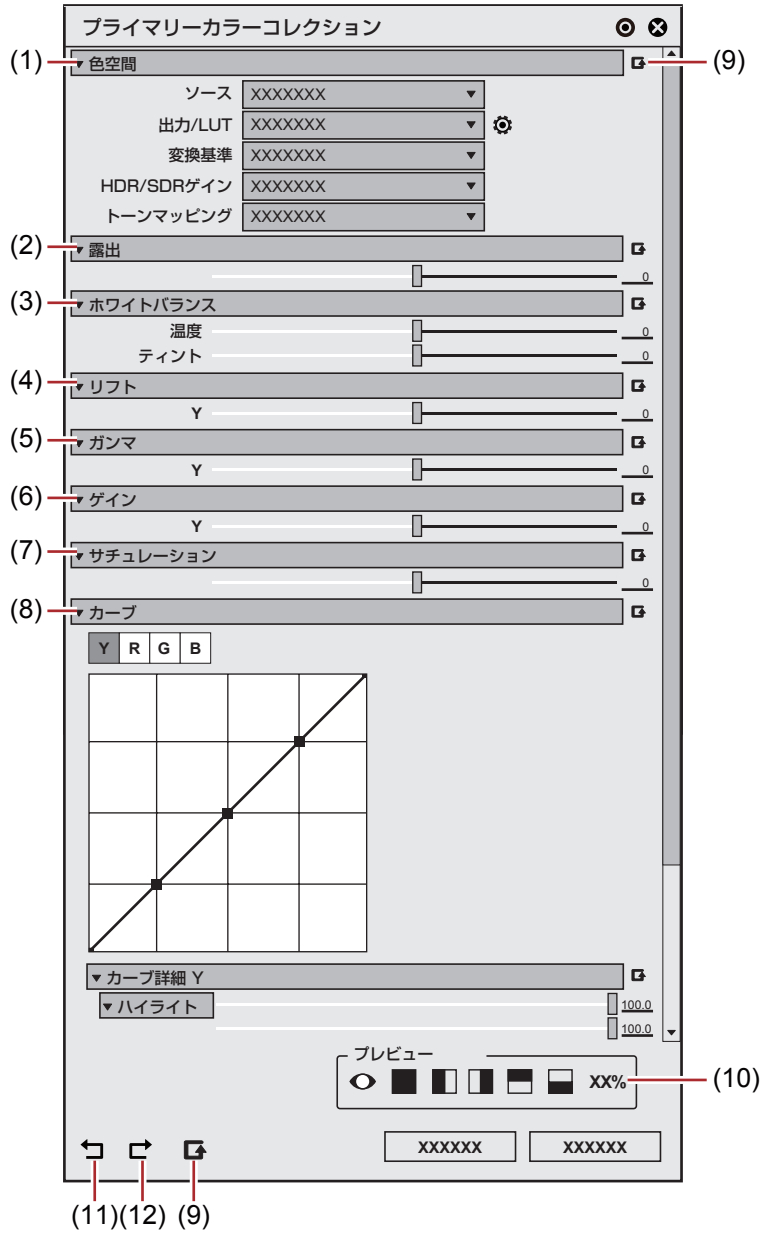
6) プレビューウィンドウの映像を確認しながら、パラメーターを微調整する

7) ［OK］をクリックする

- ［プライマリーカラーコレクション］ダイアログを閉じます。

- ［プライマリーカラーコレクション］を適用後、リアルタイム再生ができなくなった場合は、ドラフトプレビューを活用すると便利です。
  “ドラフトプレビュー”（▶ 301 ページ）

■［プライマリーカラーコレクション］ダイアログ



(1)	**[色空間]**	**[ソース]** クリップに適用するカラースペースを選びます。 **[出力 /LUT]** 出力するときに適用するカラースペースまたは LUT を選びます。 ［出力 /LUT］の右側にある［LUT 関連の設定］をクリックすると、［LUT 関連の設定］ダイアログが表示されます。LUT の登録 / 解除など、LUT についての設定ができます。 **“LUT の登録”（▶ 350 ページ）** **[変換基準]** 色空間の変換方式が設定できます。 ● ［ディスプレイライト］を選んだ場合 変換後も、ディスプレイに表示される映像のトーンが変わらない変換方式です。初期設定は［ディスプレイライト］です。 ● ［シーンライト］を選んだ場合 Version 8.32 以前の変換方式です。映像に、［出力 /LUT］で選んだカラースペース特有のトーンが適用されます。 **[HDR/SDR ゲイン]** HDR のカラースペースと SDR のカラースペースとを相互に変換するときに適用されるゲインを設定します。 運用によっては HDR の基準白の明るさが SDR と異なる場合があります。この場合、HDR から SDR に変換すると映像全体が明るくなり、SDR から HDR に変換すると映像全体が暗くなってしまいます。 ［HDR/SDR ゲイン］を設定すると、HDR のカラースペースと SDR のカラースペースとを相互に変換するときにゲインが適用され、明るさのばらつきを抑制できます。 ゲインはディスプレイライト換算の値で設定します。設定項目は、［無効］、［現在のプロジェクト設定］、［0.00 dB］、［3.00 dB］、［6.00 dB］、［6.15 dB］、［9.00 dB］、［12.00 dB］から選びます。ITU-R BT.2408 に準拠するには、［6.15 dB］を選んでください。 ［現在のプロジェクト設定］の内容は、プロジェクト設定の［HDR/SDR ゲイン］の設定に従います。 「0.00」～「20.00」の任意の数値（単位：dB）を、直接入力することもできます。 ● 初期設定は、［現在のプロジェクト設定］です。 ● ［出力 /LUT］で LUT を選んでいる場合、この設定は適用されません。 ● ［HDR/SDR ゲイン］の詳細については、当社ホームページの FAQ で情報を公開いたします。 **“当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）** **[トーンマッピング]** HDR 素材を SDR として使用するなど、カラースペースのダイナミックレンジが狭くなるときの変換に適用されます。 ［無効］に設定すると、トーンマッピングは適用されません。SDR の輝度範囲を超える領域は、100% のホワイトに置き換えられます。［ソフトクリップ］に設定すると、高輝度領域が緩やかに変化するように圧縮され、クリップされにくくなるように処理します。 ［現在のプロジェクト設定］の内容は、プロジェクト設定の［トーンマッピング］の設定に従います。 ● 初期設定は、［現在のプロジェクト設定］です。 ● ［出力 /LUT］で LUT を選んでいる場合、この設定は適用されません。
(2)	**[露出]**	明るさを調整します。 数値を 25 増減するごとに、絞りの 1Stop に相当する明るさが増減します。
(3)	**[ホワイトバランス]**	**[温度]** 色温度を調整します。 **[ティント]** 色合いを調整します。
(4)	**[リフト]**	ハイライト部分を固定し、シャドウ部分の明るさを調整します。
(5)	**[ガンマ]**	中間調部分の明るさを調整します。
(6)	**[ゲイン]**	シャドウ部分を固定し、ハイライト部分の明るさを調整します。
(7)	**[サチュレーション]**	彩度を調整します。
(8)	**[カーブ]**	トーンカーブで色相や彩度を調整します。 **[カーブ詳細]** 明度ごとに設定された［カーブ］の 5 つのポイントを、縦方向と横方向に動かし、明るさを調整します。
(9)	**[デフォルトパラメータをセット]**	各項目右側の［デフォルトパラメータをセット］をクリックすると、該当する項目のみ初期値に戻ります。 ダイアログ下部の［デフォルトパラメータをセット］をクリックすると、すべての項目が初期値に戻ります。
(10)	**プレビュー設定**	他のクリップとプライマリーカラーコレクションを適用したクリップの映像を並べ、色味を比較できます。
(11)	**[元に戻す]**	操作を元に戻します。
(12)	**[やり直し]**	元に戻した操作をやり直します。

- ［色空間］の［ソース］/［出力 /LUT］のリストボタンをクリックして表示されるカラースペースの種類や並び順は、［システム設定］の［アプリケーション］→［カラースペース］で変更できます。
  “［カラースペース］”（▶ 101 ページ）

［プライマリーカラーコレクション］の適用例

■ 白飛びした空の雲を再現する場合

風景などを撮影したとき、青い空が白一色になったり、雲や遠方の山が空と同化したりする「白飛び」を起こしてしまう場合があります。
通常撮影時は、Log 撮影時に比べてダイナミックレンジが限られています。露出が適正でない場合、ダイナミックレンジの上限からはみ出す部分の階調が失われ、すべて白に置き換えられてしまうのが、白飛びの原因です。
このように、通常撮影では、撮影時点で光の情報を調整して記録しているため、撮影後に色調整を行っても、肉眼で見たときの質感などを再現するのは難しい場合があります。
Log フォーマットはダイナミックレンジが広いため、通常は白として記録されてしまう範囲の光の階調も記録できます。Log 素材にカラーグレーディングを行うことで、白飛びしている部分の階調を戻すことができ、フィルム撮影のような見た目に近い映像を再現できます。

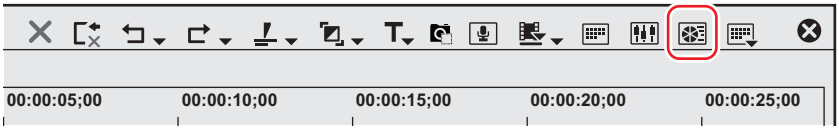
- 次の手順は、プライマリーカラーコレクションの調整の一例です。

1) “［プライマリーカラーコレクション］の調整”の手順 1) ～ 5) の操作を行う

- “［プライマリーカラーコレクション］の調整”（▶ 345 ページ）

2) タイムラインの［ビデオスコープの表示 / 非表示］をクリックする

- ［ビデオスコープ］ダイアログを表示します。

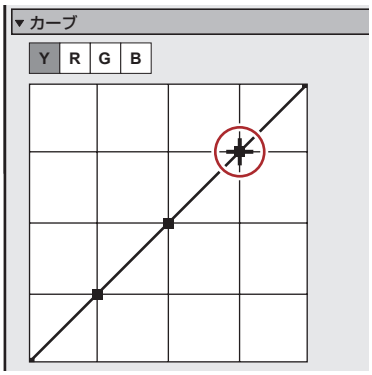


3) ウェーブフォームを確認しながら、［プライマリーカラーコレクション］ダイアログの［ゲイン］をマイナス方向に調整する

- シャドウ部分を固定しながら、ハイライト部分の明るさを調整します。

4) ［カーブ］の右上から 2 つ目のポイントをドラッグし、ハイライト部分の明るさを微調整する

- ポイントにマウスカーソルを合わせると、ポイントが赤色に変わり、ポイントの位置を調整できるようになります。



■ 逆光で黒つぶれした人物の明るさを調整する場合

夕日や照明をバックに人物を撮影した場合、逆光で人物が黒くなってしまい、表情などが確認できない「黒つぶれ」を起こしてしまう場合があります。「白飛び」と同じように、通常撮影後の色調整では意図した補正ができない場合があります。
Log フォーマットで撮影した素材であれば、カラーグレーディングを行うことで、黒つぶれした部分の階調を戻して細部を復元できます。

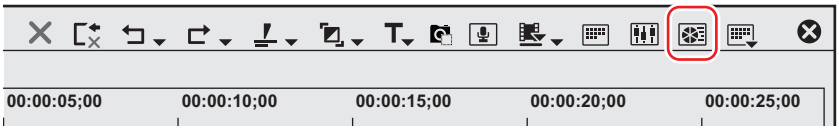
- 次の手順は、プライマリーカラーコレクションの調整の一例です。

1) “［プライマリーカラーコレクション］の調整”の手順 1) ～ 5) の操作を行う

- “［プライマリーカラーコレクション］の調整”（▶ 345 ページ）

2)　タイムラインの［ビデオスコープの表示 / 非表示］をクリックする

- ［ビデオスコープ］ダイアログを表示します。

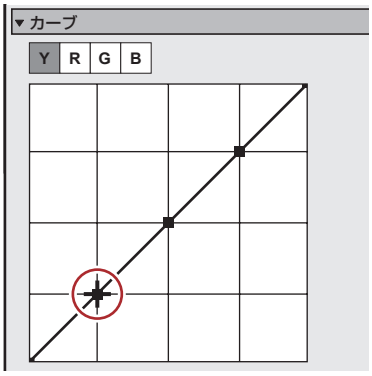


3)　ウェーブフォームを確認しながら、［プライマリーカラーコレクション］ダイアログの［リフト］をプラス方向に調整する

- ハイライト部分を固定しながら、シャドウ部分の明るさを調整します。

4)　［カーブ］の左下から 2 つ目のポイントをドラッグし、シャドウ部分の明るさを微調整する

- ポイントにマウスカーソルを合わせると、ポイントが赤色に変わり、ポイントの位置を調整できるようになります。



LUT の登録

各カメラメーカーなどから提供されている LUT ファイル（*.cube）を［プライマリーカラーコレクション］に登録し、クリップに適用できます。

- あらかじめ、ご使用の PC に LUT ファイル（*.cube）を準備しておいてください。

1)　［プライマリーカラーコレクション］ダイアログを表示する

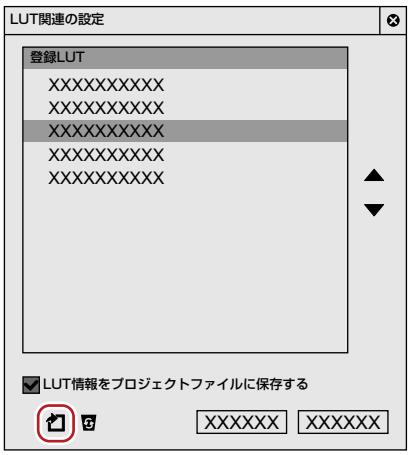
- タイムラインのクリップに［プライマリーカラーコレクション］を適用し、［インフォメーション］ダイアログの［プライマリーカラーコレクション］をダブルクリックします。

2)　［出力 /LUT］の右側にある［LUT 関連の設定］をクリックする



- ［LUT 関連の設定］ダイアログが表示されます。
  “［LUT 関連の設定］ダイアログ”（▶ 351 ページ）

3) ［LUT ファイルを登録］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。

4) 登録したい LUT ファイルを選び、［開く］をクリックする

- ［LUT の設定］ダイアログが表示されます。

5) ［入力］/［出力］の LUT のレンジを設定する

- 入力時または出力時に LUT を対応付けする範囲を、［フル］または［ビデオ］から選びます。

［フル］	LUT の RGB 値 0 ～ 100% を、スーパーブラック、スーパーホワイトを含めた全範囲に対応付けします。
［ビデオ］	LUT の RGB 値 0 ～ 100% を、ビデオの基準黒～基準白の範囲（ビデオレンジ）に対応付けします。

ご注意

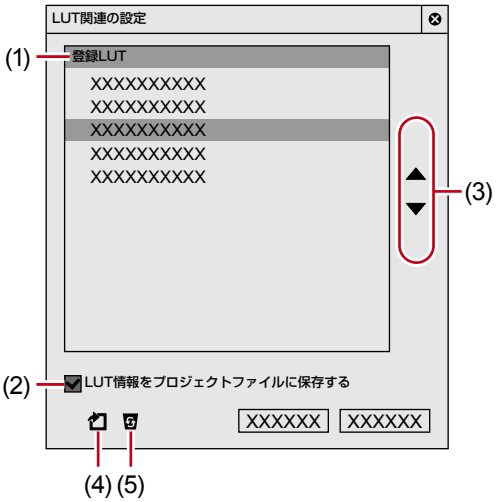
- レンジの設定は、LUT ファイルによって異なります。詳しくは、LUT ファイルの提供先にご確認ください。

6) ［OK］をクリックする

- ［LUT 関連の設定］ダイアログの［登録 LUT］に、選んだ LUT が追加されます。
  LUT の名称の右側に、手順 **5)** で選んだレンジの設定値が表示されます。

7) ［OK］をクリックする

■［LUT 関連の設定］ダイアログ



(1)	**［登録 LUT］**	登録した LUT が一覧で表示されます。

(2)	**[LUT 情報をプロジェクトファイルに保存する]**	チェックを入れると、登録した LUT の情報をプロジェクトファイルに保存できます。 作成した環境と異なる環境でプロジェクトファイルを読み込んだ場合も、LUT が登録された状態で使用できます。
(3)	**[上へ] / [下へ]**	LUT の並び替えができます。 [登録 LUT] から LUT を選び、[上へ] または [下へ] をクリックするたびに、選んだ LUT が 1 つ上、または下へ移動します。
(4)	**[LUT ファイルを登録]**	クリックすると、[ファイルを開く] ダイアログが表示され、LUT ファイルを登録できます。
(5)	**[LUT の登録を解除]**	[登録 LUT] で選んだ LUT の登録を解除できます。

- プロジェクトファイルを別の環境でも読み込んで使用する場合は、[LUT 情報をプロジェクトファイルに保存する] にチェックを入れておくことをおすすめします。
  チェックをはずした場合は、プロジェクトファイルを別の環境で読み込むときに、使用している LUT ファイルを登録する必要があります。
  なお、EDIUS XRE/GVRE を使用する場合は、必ずチェックを入れてください。
- [プライマリーカラーコレクション] の LUT 処理は、インプット LUT を想定しています。
- [プライマリーカラーコレクション] で対応している LUT ファイルの形式は、DaVinci Resolve の *.cube 形式のうち「No shaper LUT」のみです。
- [プライマリーカラーコレクション]でカラースペース変換を行った場合と、それに相当するカメラメーカーなどから提供されているLUT ファイルを適用した場合とでは、各カメラメーカーなどで独自の調整が行われていることもあり、結果に差異が生じる場合があります。LUT ファイル設定の詳細については、当社ホームページの FAQ で情報を公開いたします。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）
- エフェクトのプリセット内には、ファイルから読み込んだ LUT データそのものは保存されないため、LUT が参照できない場合（LUT が登録されていない、またはプロジェクトファイルに保存されていない場合）には正常に処理できず、タイムライン上のクリップが赤色と黒色の格子模様になります。

LUT の適用

登録した LUT をクリップに適用します。

1) [プライマリーカラーコレクション] ダイアログを表示する

- タイムラインのクリップに [プライマリーカラーコレクション] を適用し、[インフォメーション] ダイアログの [プライマリーカラーコレクション] をダブルクリックします。

2) [色空間] の [出力 /LUT] のリストボタンをクリックし、適用したい LUT をクリックする



- LUT が適用され、明るさや色が調整されます。
  LUT の適用結果は、プレビューウィンドウで確認できます。タイムラインカーソルを移動させて、調整結果を確認したいフレームを表示させてください。
- 必要に応じて、パラメーターを微調整してください。

3) [OK] をクリックする

- [プライマリーカラーコレクション] ダイアログを閉じます。

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。

手ぶれ補正

［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］”（▶ 118 ページ）

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”（▶ 354 ページ）

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。

立体視調整

［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”（▶ 323 ページ）

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］”（▶ 354 ページ）

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”（▶ 342 ページ）**
[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。

範囲を限定したエフェクト / 複数フィルター

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。

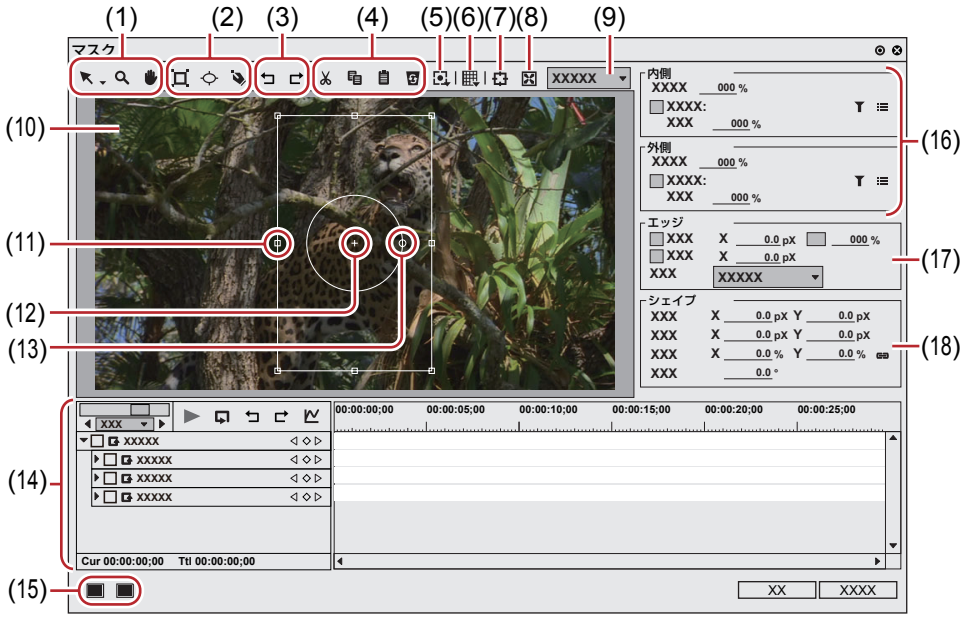
3) [インフォメーション] パレットを表示し、[マスク] をダブルクリックする

- [マスク] ダイアログが表示されます。
  “[マスク] ダイアログ”（▶ 356 ページ）

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**	：パスの選択や移動ができます。また、ハンドルをドラッグすると、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)	**［トラッキング］**	トラッキング方法を選び、トラッキングを開始します。 **“複数のパスをまとめてトラッキング”（▶ 360 ページ）**
(6)	**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。
(7)	**［センタリング］**	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。
(8)	**［フィット］**	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。
(9)	**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。
(10)	**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。
(11)	**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。
(12)	**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。
(13)	**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。

(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”（▶ 342 ページ）**
(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。
(16)	**[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。
(17)	**[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”（▶ 195 ページ）** 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。
(18)	**[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。

- ［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。

モーショントラッキング（[マスク]）

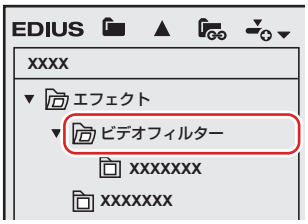
マスク機能を応用し、動きのある被写体の特定の部分に自動的に追従して［モザイク］などの［ビデオフィルター］のエフェクトを適用する機能です。
複数のパスを同時にトラッキングできます。

例：

手前に近づいてくる人物の顔に［モザイク］をかける場合

1) ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［エフェクト］のツリーをクリックする

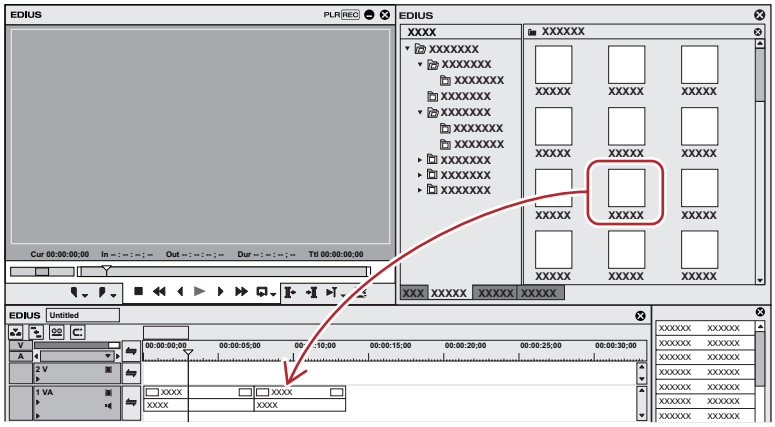
2)　［ビデオフィルター］をクリックする



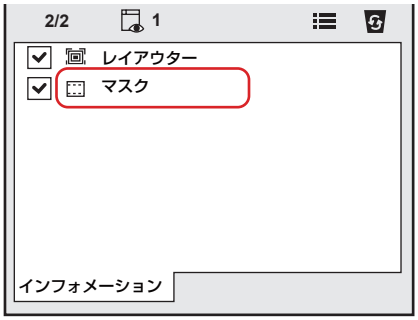
- エフェクトビューに、［ビデオフィルター］のエフェクトが一覧で表示されます。

3)　［マスク］をタイムライン上のクリップ（ビデオ部）にドラッグ & ドロップする

- ［マスク］を適用したクリップ（ビデオ部）には、橙色のラインが表示されます。



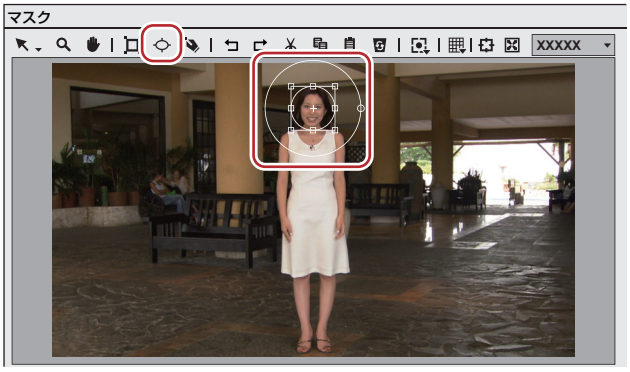
4)　［インフォメーション］パレットを表示し、［マスク］をダブルクリックする



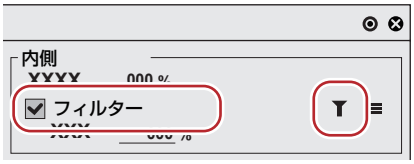
- ［マスク］ダイアログが表示されます。
  “［マスク］ダイアログ（モーショントラッキング）”（▶ 360 ページ）

5)　先頭フレームにタイムラインカーソルを移動する

6)　楕円形の描画ボタンをクリックし、人物の顔を楕円で囲む

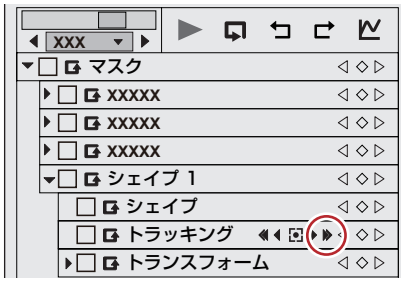


7)　［内側］の［フィルター］にチェックを入れ、▼をクリックして［モザイク］を選ぶ

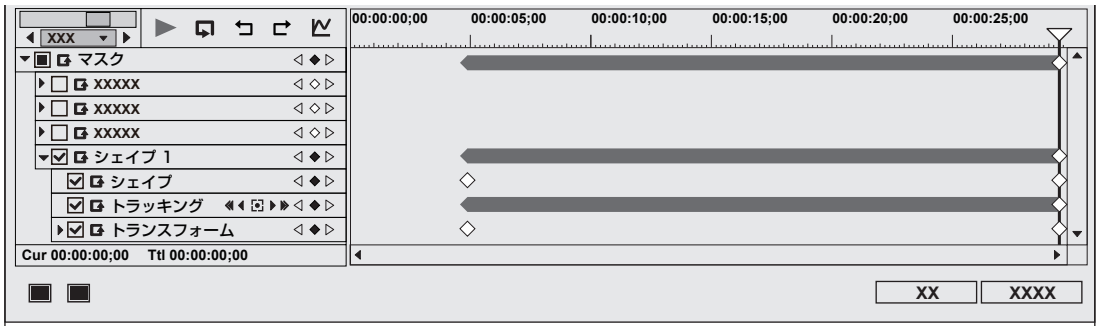


- ≡をクリックすると、［モザイク］の内容を設定できます。
- ビデオフィルターの適用結果は、プレビューウィンドウで確認できます。

8)　［トラッキング］の［順方向トラッキング］をクリックする



- 正方向にトラッキングが開始され、1 フレームごとにキーフレームが設定されます。プログレスバーが表示され、解析処理の進行状況が確認できます。
- ［マスク］ダイアログのプレビューに、アンカーの軌跡が表示されます。
- クリップの最終フレームで、自動的にトラッキングが終了します。



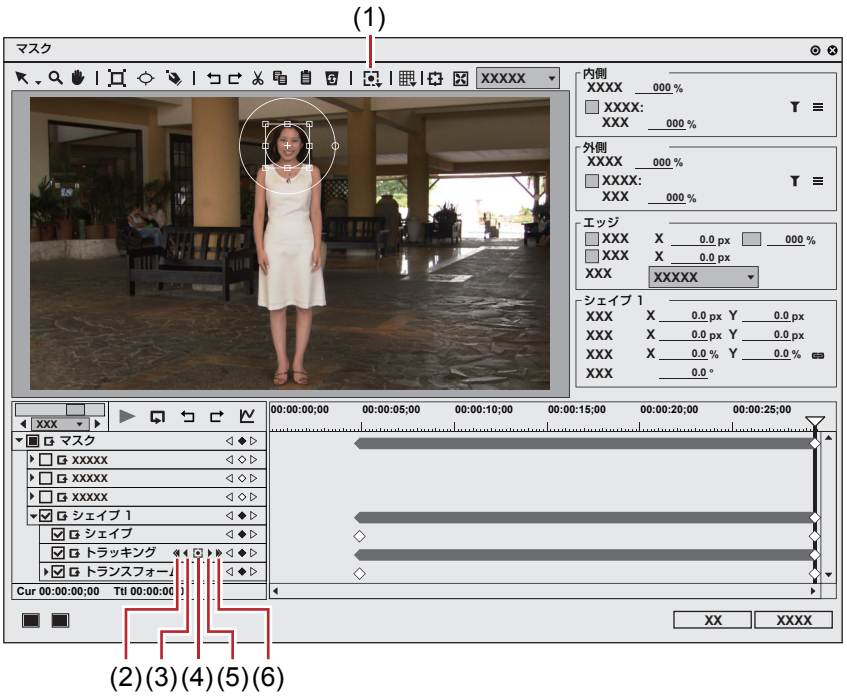
9)　タイムラインを再生し、映像を確認する

10) ［OK］をクリックする

- ［マスク］ダイアログを閉じます。

- 設定されたキーフレームは、1 フレームごとに調整できます。
- ［マスク］ダイアログのタイムスケールの表示単位は、タイムスケール設定、またはタイムスケールスライダーで調整できます。
- 補間方法は、［固定］と［直線］の 2 種類です。

［マスク］ダイアログ（モーショントラッキング）



(1)	**［トラッキング］**	トラッキング方法を選び、トラッキングを開始します。 複数のパスを同時にトラッキングできます。 **“複数のパスをまとめてトラッキング”（▶ 360 ページ）**
(2)	**［逆方向トラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から逆方向にトラッキングし、キーフレームを設定します。 クリップの先頭フレームで、自動的にトラッキングを終了します。 **［Ctrl］＋［,］**
(3)	**［前のフレームをトラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から逆方向に 1 フレームをトラッキングし、キーフレームを設定します。 **［,］**
(4)	**［トラッキング設定］**	**［位置］** オブジェクトの位置を追跡します。初期設定はオンです。 **［拡大・縮小］** オブジェクトの大きさを追跡します。初期設定はオンです。 **［回転］** オブジェクトの回転を追跡します。初期設定はオンです。 **［歪み］** オブジェクトの歪み（縦横比、シアー）を追跡します。［位置］、［拡大・縮小］、［回転］がすべてオンの場合のみ、オンに設定できます。初期設定はオンです。
(5)	**［次のフレームをトラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から正方向に 1 フレームをトラッキングし、キーフレームを設定します。 **［.］**
(6)	**［順方向トラッキング］**	タイムラインカーソルの位置から正方向にトラッキングし、キーフレームを設定します。 クリップの最終フレームで、自動的にトラッキングを終了します。 **［Ctrl］＋［.］**

複数のパスをまとめてトラッキング

複数のパスを選び、一度にトラッキングできます。

1)　“モーショントラッキング（［マスク］）”の手順 1) ～ 7) の操作を行う

- **“モーショントラッキング（［マスク］）”（▶ 357 ページ）**
- 複数のパスを描画しておきます。

2)　キーボードの［Shift］を押しながら複数のパスを選ぶ

3)　ツールバーの［トラッキング］をクリックし、トラッキング方法をクリックする



- 複数のパスのトラッキングが同時に開始され、最終フレームで自動的に終了します。

4)　タイムラインを再生し、映像を確認する

自動追従が途絶えた場合

障害物にトラッキング対象の被写体がさえぎられたり、動きの速い場面があったりすると、トラッキングが途中で停止してしまう場合があります。
ここでは、自動追従が停止したフレームから自動追従が再開できるフレームまで、キーフレームを手動で設定する方法を説明します。
［逆方向トラッキング］を活用して、逆方向にトラッキングする方法などもあります。

1)　“モーショントラッキング（［マスク］）”の手順 1) ～ 8) の操作を行う

- **“モーショントラッキング（［マスク］）”（▶ 357 ページ）**
- トラッキングが途中で停止してしまいました。自動追従が続けられない状態です。自動追従が開始できるフレームまで、手動でキーフレームを設定します。

2)　キーフレームを手動で設定する

- 1 フレームごとにキーフレームを設定する場合は、［次のフレームをトラッキング］をクリックします。必要に応じて、パスの位置や大きさを調整します。
- お好みの位置にキーフレームを設定する場合は、設定したい位置にタイムラインカーソルを移動し、パスの位置や大きさを調整します。パスの編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。必要に応じて、この手順を繰り返します。
- キーフレームをまとめて削除する場合は、マウスを下方向からドラッグしてキーフレームを囲み、キーボードの［Delete］を押します。

3)　自動追従を再開する位置にタイムラインカーソルを移動し、再度［順方向トラッキング］をクリックする

- 自動追従を再開します。

4)　タイムラインを再生し、映像を確認する

5)　［OK］をクリックする

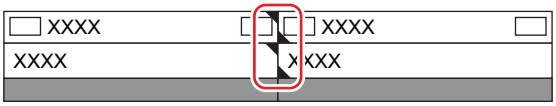
- ［マスク］ダイアログを閉じます。

トランジション

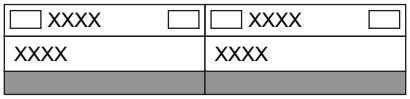
クリップ間のトランジションとオーディオクロスフェードについて説明しています。

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

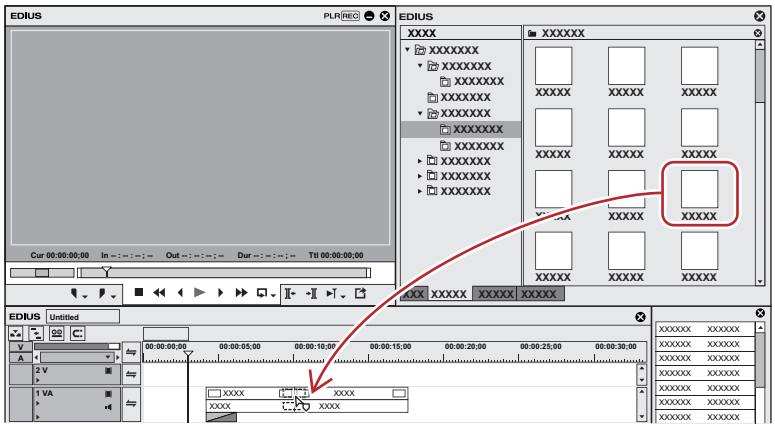


伸縮モード時は、2 つのクリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを適用するには、両クリップにマージンが必要です。マージンがない場合は固定モードにするか、トリミングするなどしてマージンを作ります。
“伸縮 / 固定モード”（▶ 224 ページ）
“クリップのトリミング”（▶ 266 ページ）

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”（▶ 364 ページ）



その他の方法

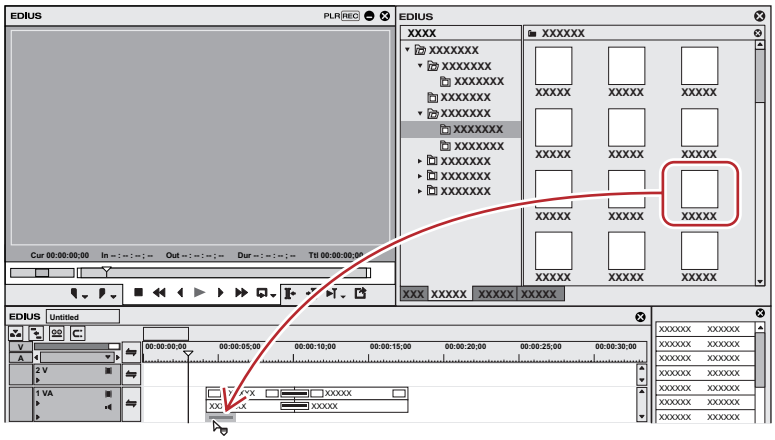
- タイムライン上のクリップを選び、［エフェクト］パレットでトランジションを選びます。［選択クリップへエフェクトの適用］のリストボタンをクリックし、項目をクリックします。リストボタンでなく［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックした場合、トランジションは選択クリップの In 側、Out 側の両方に適用されます。
- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットでトランジションを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］→項目をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでトランジションを選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。［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］”（▶ 117 ページ）
- 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”（▶ 224 ページ）
- 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］”（▶ 114 ページ）

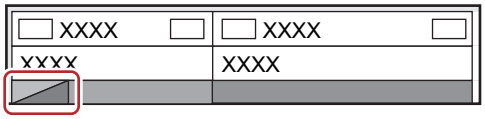
トラックトランジション

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

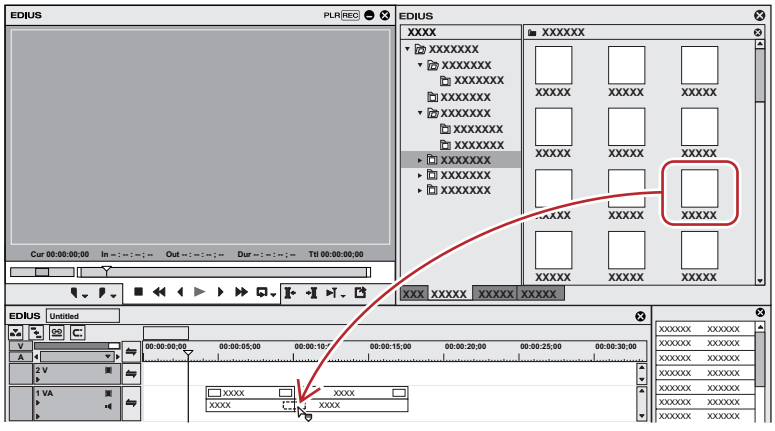
- タイムライン上のクリップのミキサーを選び、［エフェクト］パレットでトランジションを選びます。［選択クリップへエフェクトの適用］のリストボタンをクリックし、項目をクリックします。リストボタンでなく［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックした場合、トランジションは選択クリップの In 側、Out 側の両方に適用されます。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでトランジションを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］→ 項目をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでトランジションを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］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。

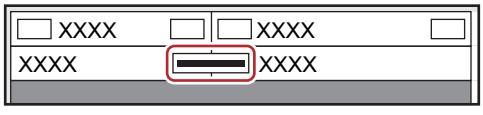
オーディオクロスフェード

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。

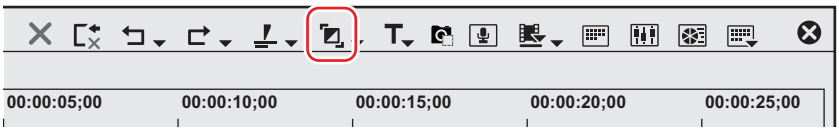
- オーディオクロスフェード適用時にデフォルトのトランジションを適用するように設定できます。
  “［タイムライン］”（▶ 117 ページ）
- 伸縮モード時は、オーディオクロスフェード設定後のクリップの境目が緑のライン（カットポイント）で表示されます。
  “伸縮モードに設定”（▶ 224 ページ）
- タイムライン上のオーディオクロスフェードは、ドラッグ & ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。

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

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”（▶ 266 ページ）

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。

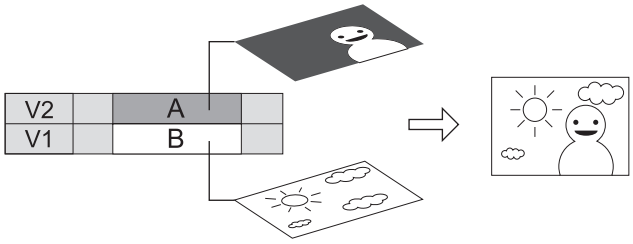
1)　［エフェクト］パレットを右クリックし、［デュレーション］を選び、エフェクトをクリックする

2)　デュレーションを入力し、［OK］をクリックする

合成

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。

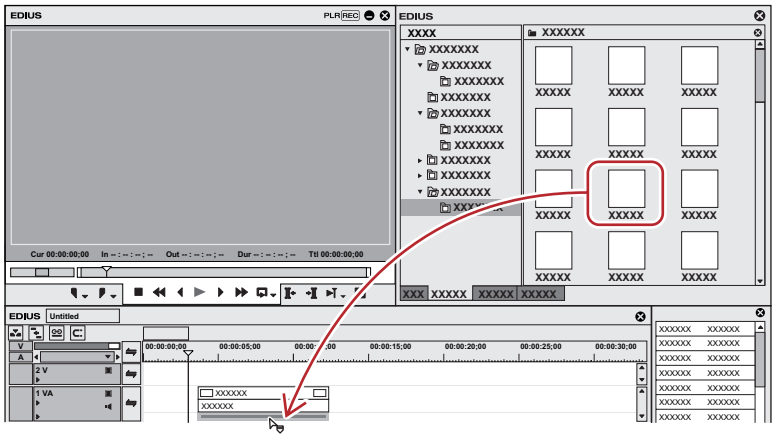


合成

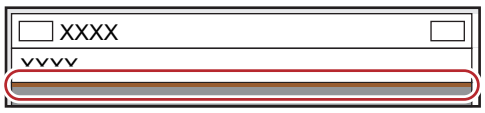
2 つの映像を合成します。

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

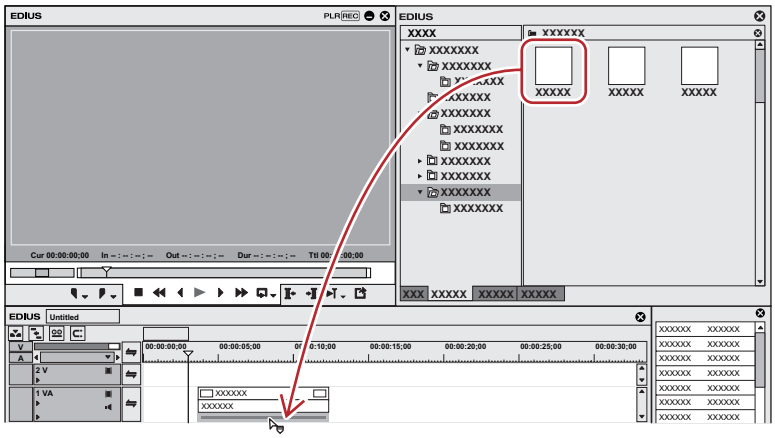
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

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”（▶ 377 ページ）

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”（▶ 367 ページ）
  “[ルミナンスキー] ダイアログ”（▶ 368 ページ）

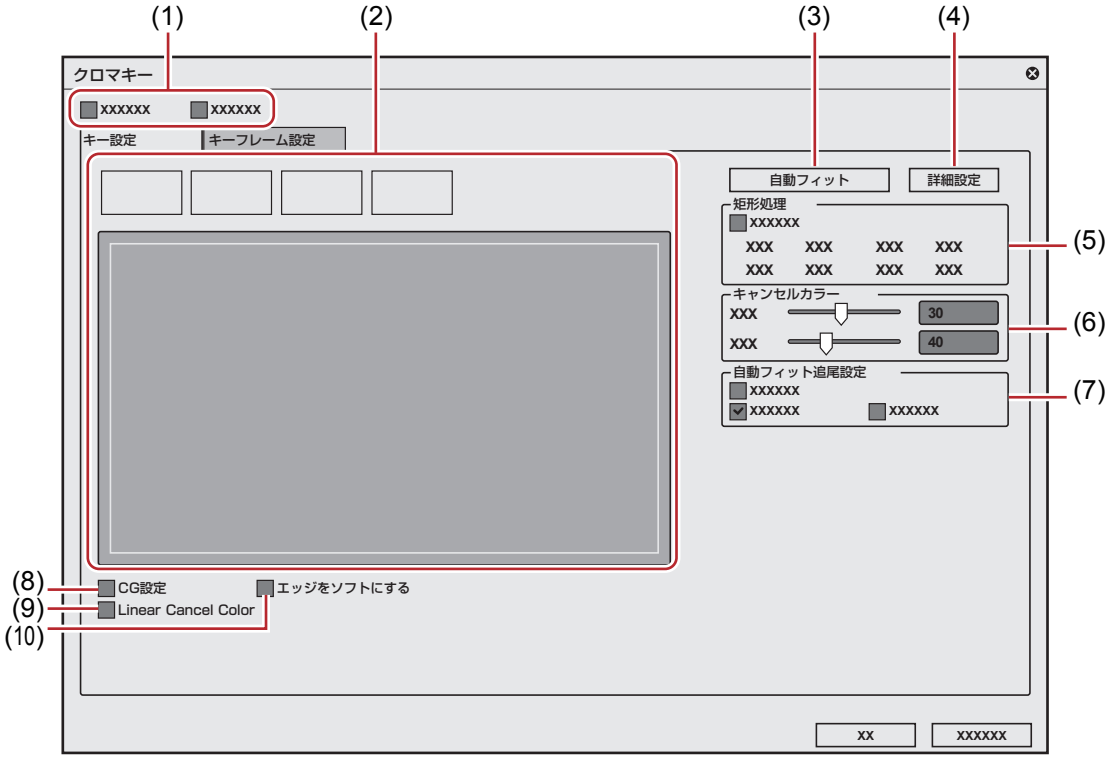
その他の方法

- [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

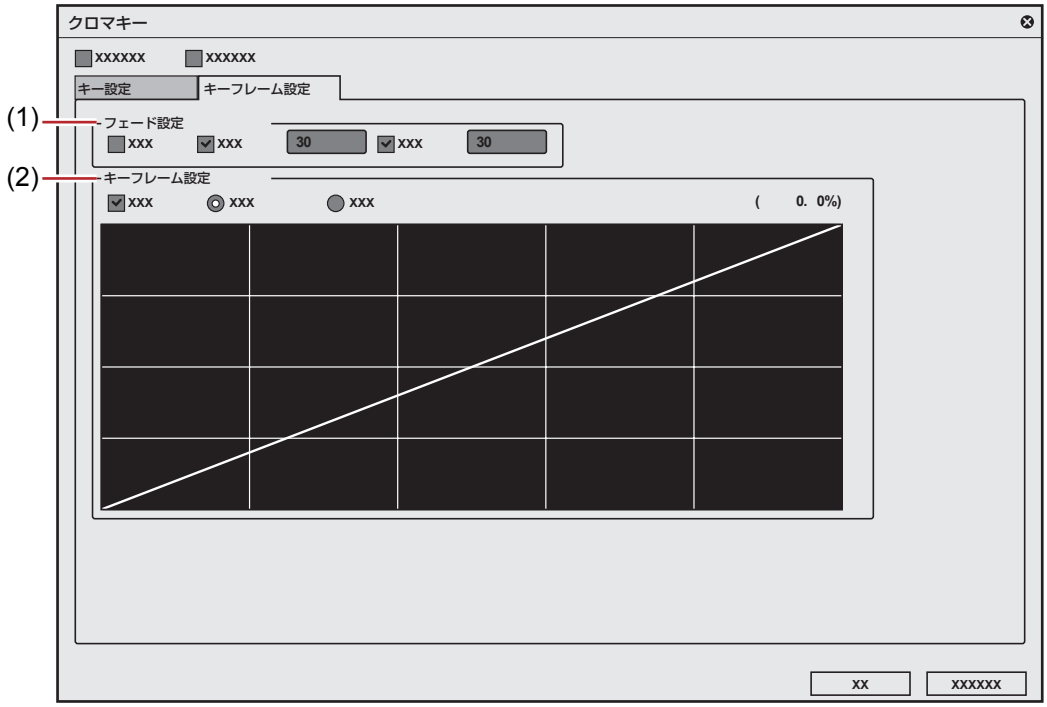
［クロマキー］ダイアログ

■［キー設定］タブ



(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 Cancel Color］**	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。

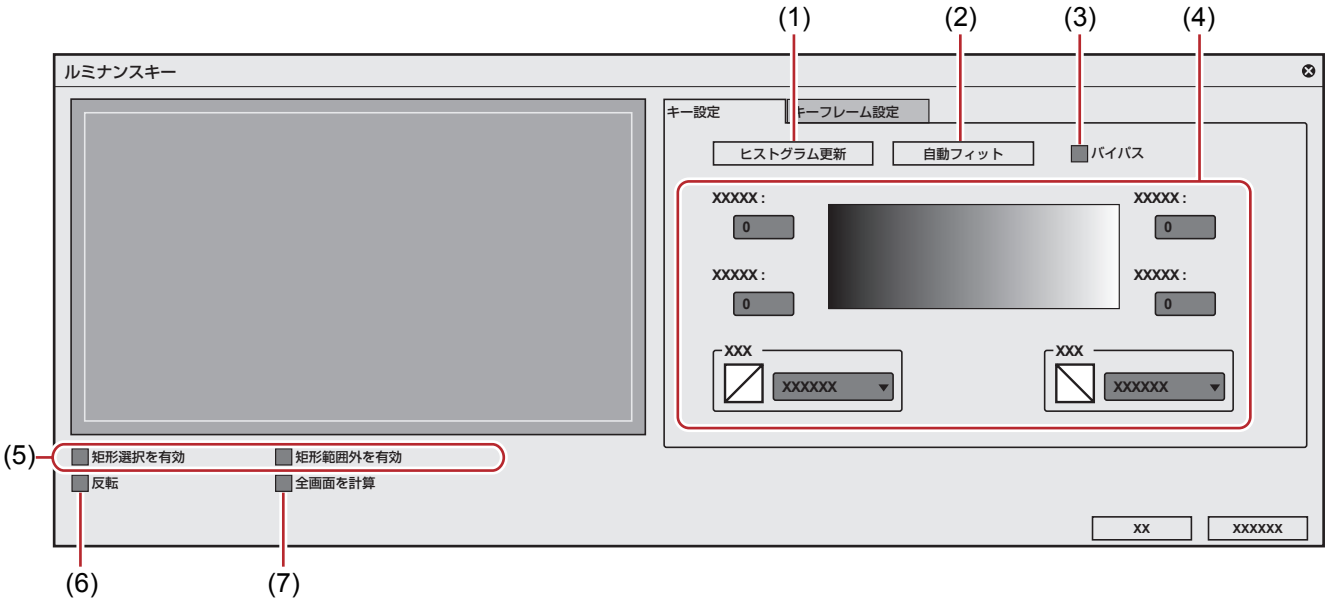
■［キーフレーム設定］タブ



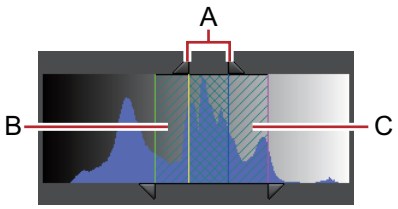
(1)	**［フェード設定］**	［有効］にチェックを入れると、クロマキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2)	**［キーフレーム設定］**	［有効］にチェックを入れると、クロマキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。補間設定は直線補間と曲線補間から設定できます。

［ルミナンスキー］ダイアログ

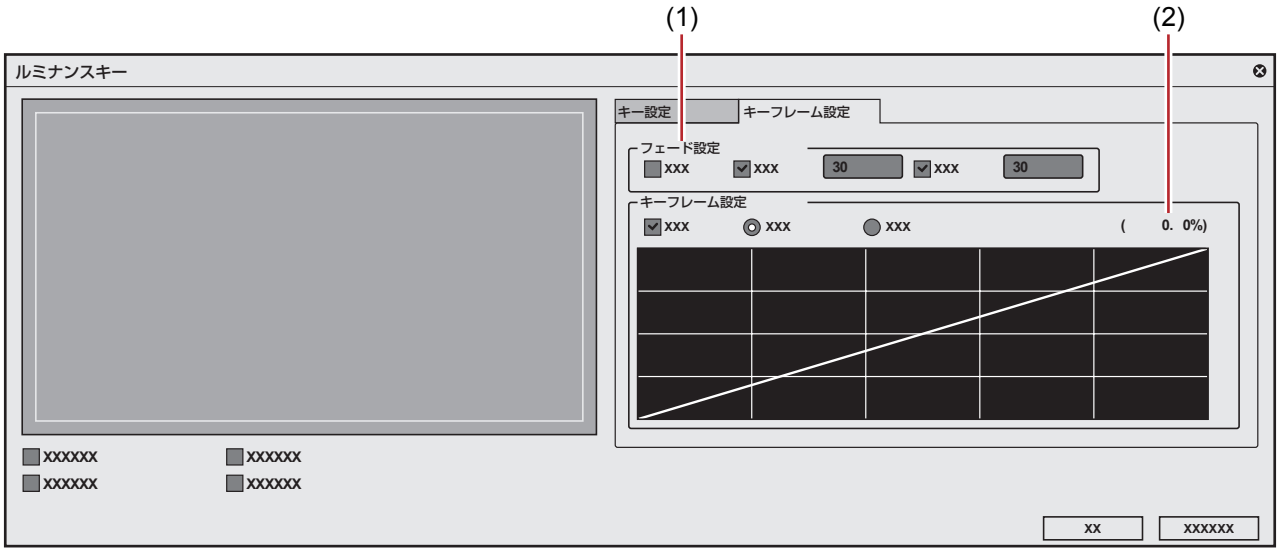
■［キー設定］タブ



(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。

■［キーフレーム設定］タブ

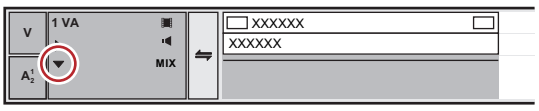


(1)	**［フェード設定］**	［有効］にチェックを入れると、ルミナンスキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2)	**［キーフレーム設定］**	［有効］にチェックを入れると、ルミナンスキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

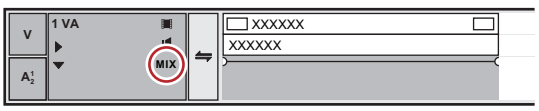
トランスペアレンシー

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。

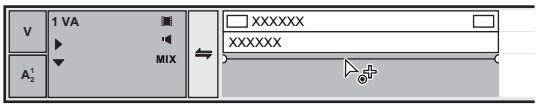
1)　透明度を変更するクリップを配置しているトラックパネルのミキサーの拡張ボタンをクリックする



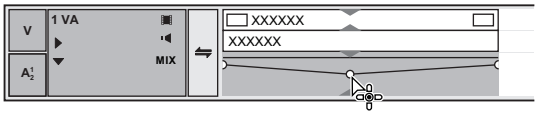
2)　［ミキサー］をクリックする



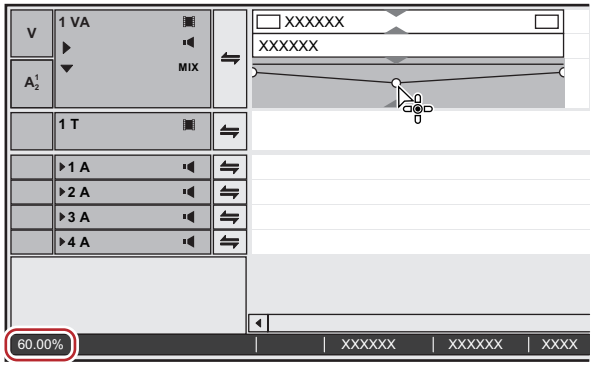
3)　ラバーバンドをクリックし、キーフレームを設定する



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”（▶ 417 ページ）
  “ラバーバンドポイントの削除 / 初期化”（▶ 417 ページ）

［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。

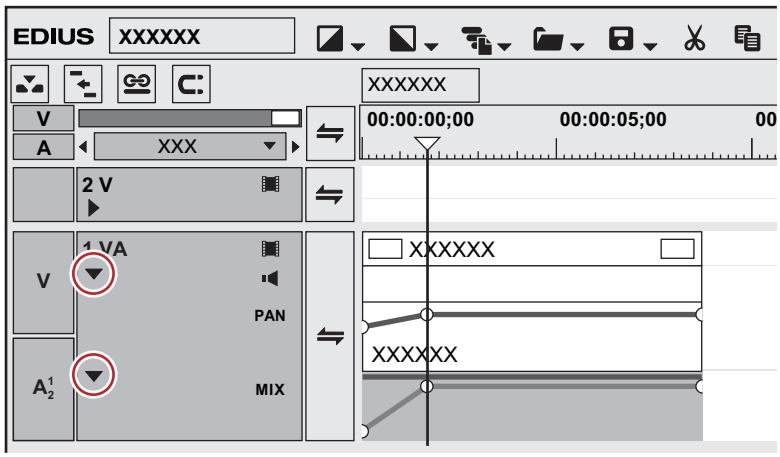
2)　フェードインの終了位置またはフェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させる

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の拡張ボタン、またはミキサーの拡張ボタンをクリックすると、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”（▶ 142 ページ）

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



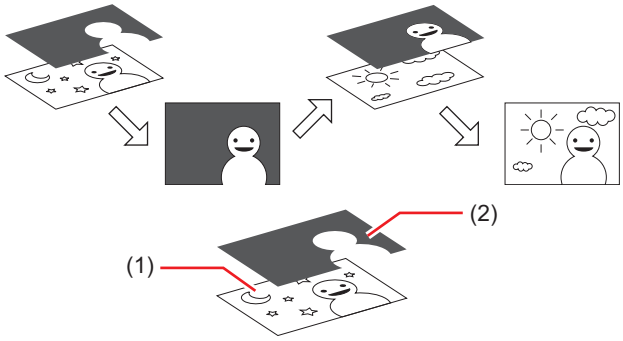
4)　［ビデオクリップのみ］または［オーディオクリップのみ］をクリックする

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”（▶ 223 ページ）

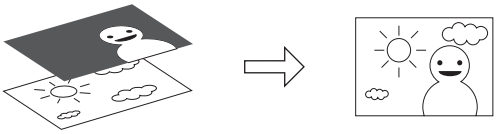
アルファチャンネル

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。

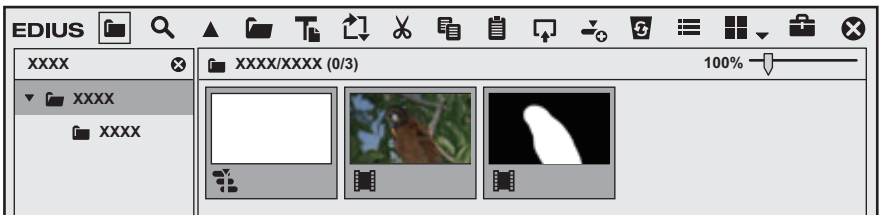
「Key」になるクリップをマスクのように使用して「Fill」のアルファチャンネルとして適用します。作成したクリップを背景画像などに重ねて合成することができます。



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。

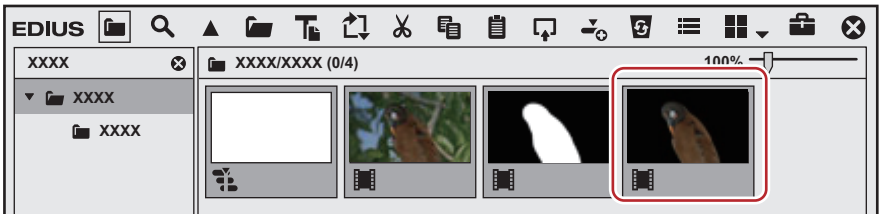
4)　ファイルの種類、変換方式、「Fill」または「Key」の割り当てなどを設定する

［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。

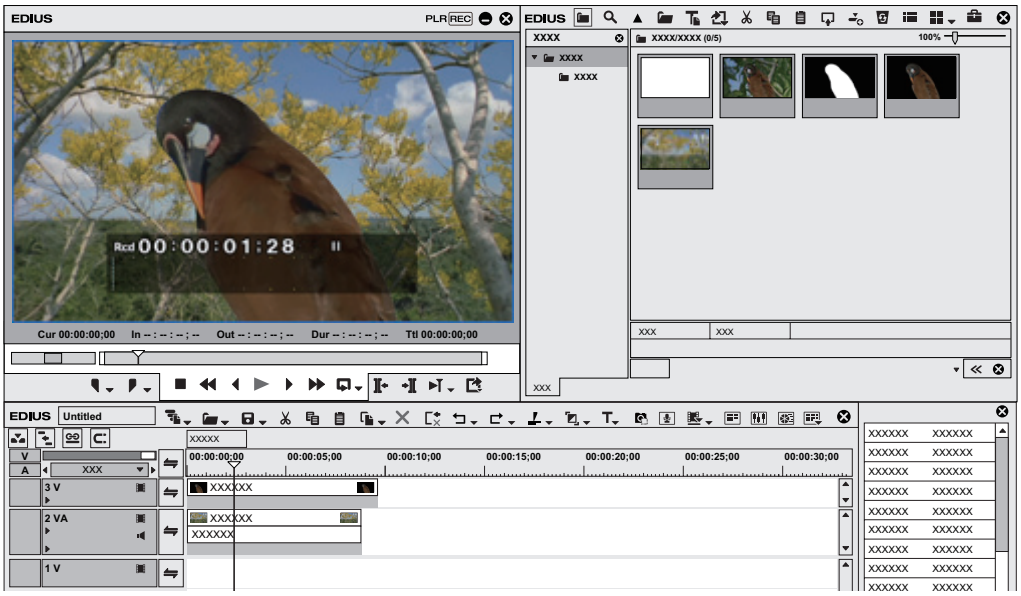
[変換方式]	「Key」として選んだクリップのどの要素をアルファチャンネルとして適用するかを設定できます。 **[アルファマット]** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルを「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **[アルファマット（反転）]** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルの反転した状態を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **[ルミナンスマット]** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0 ～ 100%）を「Fill」のアルファ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］

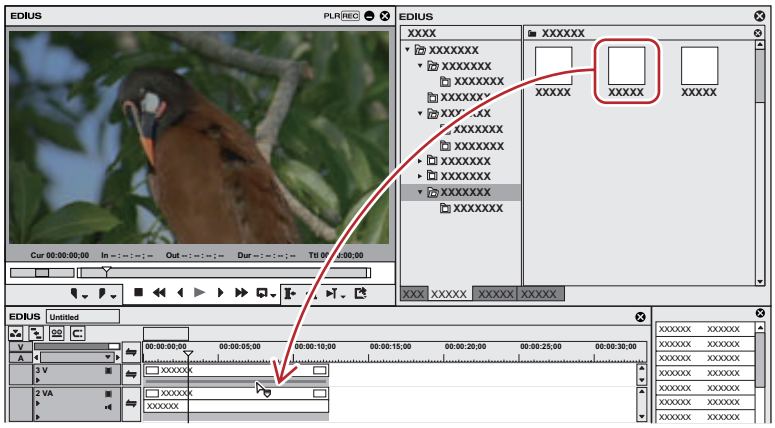
マットクリップとしてタイムラインに配置したクリップからアルファ（透過度情報）を生成し、ソースクリップとして配置したクリップのアルファに乗算します。さらに背景となる画像と重ねて配置することができます。

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”（▶ 377 ページ）

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

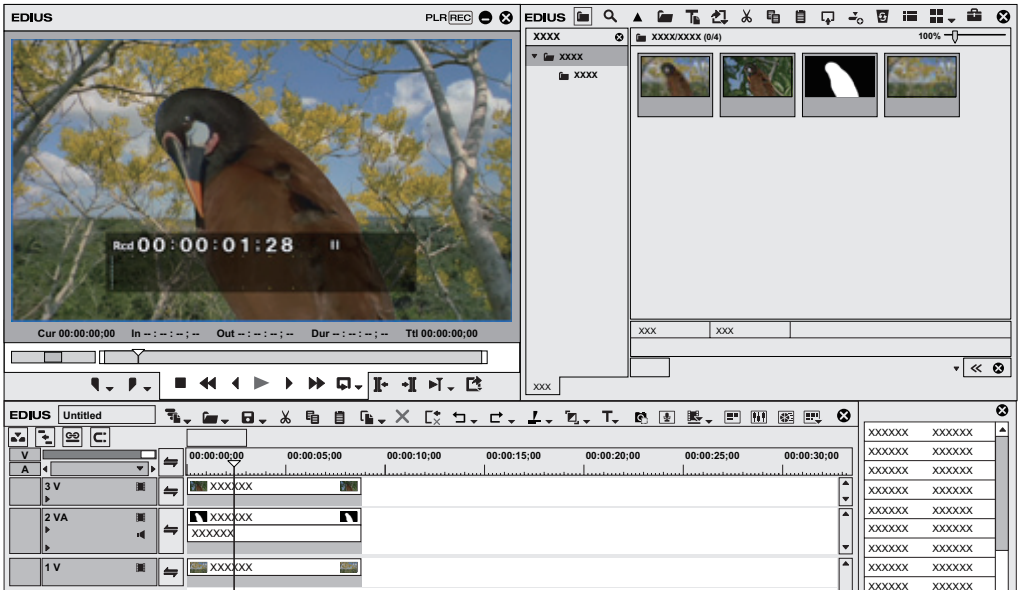
- ［トラックマット］ダイアログが表示されます。
  “［トラックマット］ダイアログ”（▶ 375 ページ）

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。

タイトルエフェクト

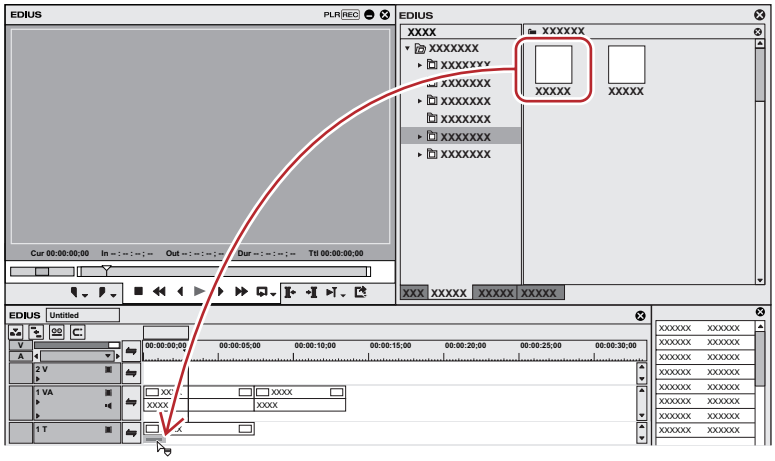
タイトルクリップにもエフェクトを適用できます。

タイトルミキサー

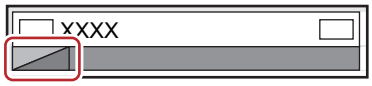
タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

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”（▶ 335 ページ）

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］”（▶ 123 ページ）

- 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”（▶ 266 ページ）

エフェクトの操作

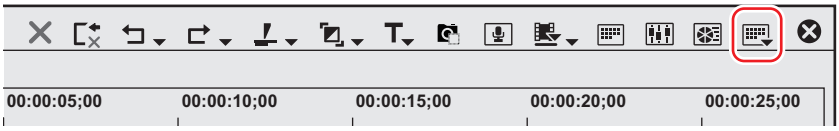
エフェクトの確認 / 調整

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

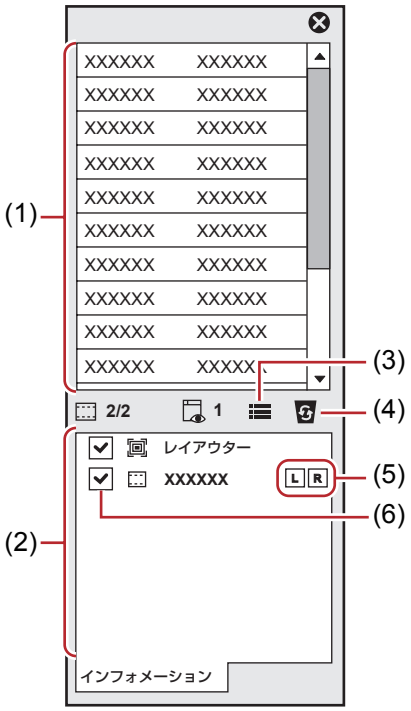
- ［インフォメーション］パレットが表示されます。
  “［インフォメーション］パレット”（▶ 378 ページ）

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”（▶ 333 ページ）
  “［クリップマーカー］リストの表示”（▶ 277 ページ）
  “［シーケンスマーカー］リストの表示”（▶ 283 ページ）

- ［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”（▶ 140 ページ）

［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。 **“ビデオレイアウト”（▶ 254 ページ）** 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”（▶ 379 ページ）**
(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”（▶ 380 ページ）**
(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”（▶ 379 ページ）**
- ［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。

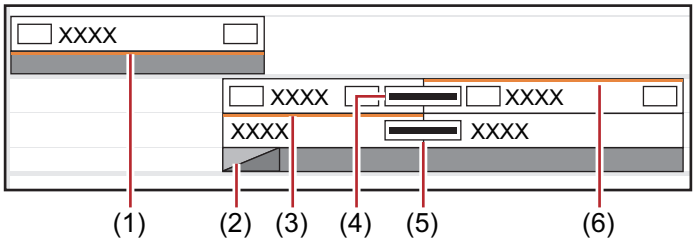
3)　エフェクトの調整を行う

- 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”（▶ 384 ページ）

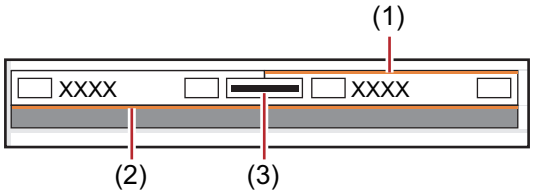
エフェクトが設定される部分

■ VA トラック



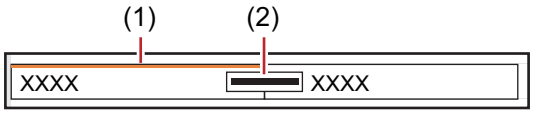
(1)	キー
(2)	トラックトランジション
(3)	オーディオフィルター
(4)	クリップトランジション
(5)	オーディオクロスフェード
(6)	ビデオフィルター、レイアウター

■ V トラック



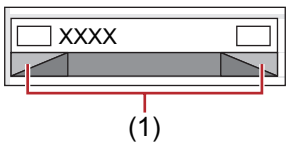
(1)	ビデオフィルター、レイアウター
(2)	キー
(3)	クリップトランジション

■ 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”（▶ 378 ページ）

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”（▶ 378 ページ）

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”（▶ 378 ページ）

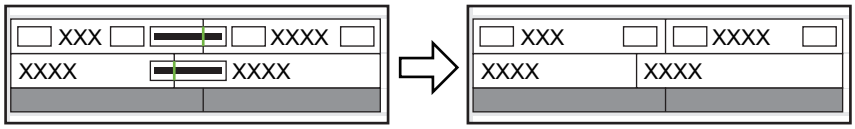
2)　［インフォメーション］パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、［削除］をクリックする

- “［インフォメーション］パレット”（▶ 378 ページ）

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

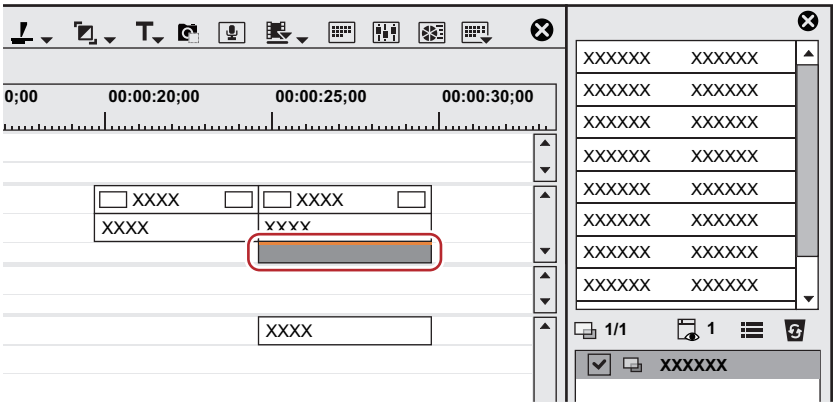
特定のクリップに適用しているエフェクトをコピーしたり、設定済みの他のクリップのエフェクトと置き換えたりできます。

エフェクトのコピー

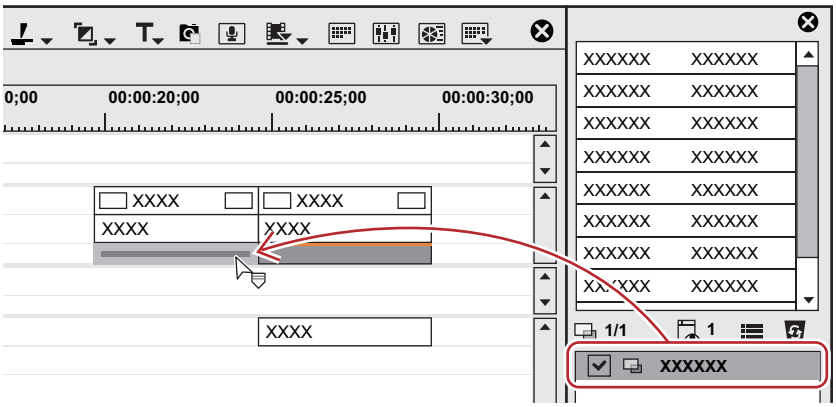
クリップに適用して調整したエフェクトをコピーし、元の設定を残したまま他のクリップに適用できます。

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”（▶ 378 ページ）



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



トランジションのコピー

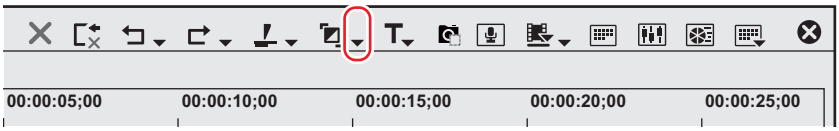
1) タイムライン上で設定されているトランジションをクリックし、タイムラインの［コピー］をクリックする



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。

プリセット

プリセットの登録

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”（▶ 385 ページ）

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”（▶ 334 ページ）

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。



2)　［はい］をクリックする

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] パレットのカスタマイズ

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。

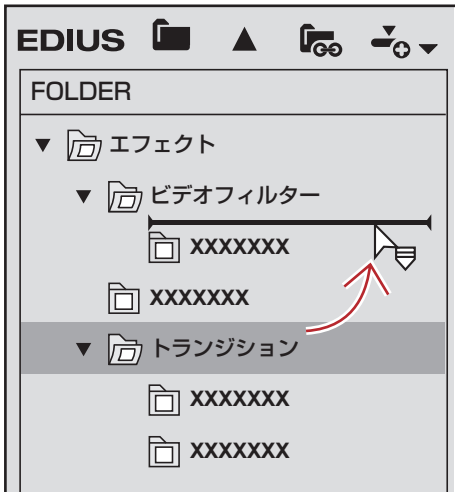
ご注意

- [既定値に戻す] 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”（▶ 386 ページ）

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。

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、[既定値に戻す] をクリックする

2)　[OK] をクリックする

ご注意
- [既定値に戻す] 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”（▶ 115 ページ）

9 章
タイトル

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

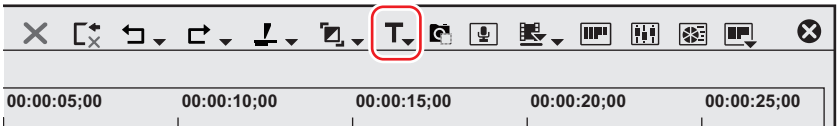
Quick Titler は、EDIUS でタイトルクリップを作成するときに自動的に起動されます。タイムラインから起動した場合、作成したタイトルはそのままタイムラインに配置され、ビンから起動した場合はビンに登録されます。

- 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]”（▶ 120 ページ）
- QuickTitler.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]”（▶ 123 ページ）
- 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]”（▶ 123 ページ）

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”（▶ 227 ページ）

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

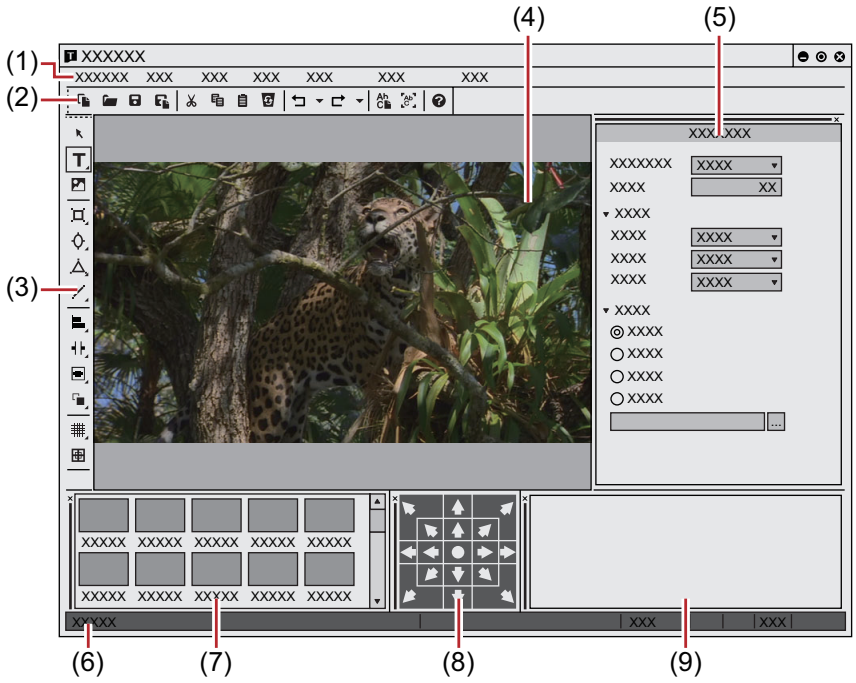
- タイトルクリップを保存しない場合は、［いいえ］をクリックします。中止する場合は、［キャンセル］をクリックします。

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”（▶ 391 ページ）**
(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”（▶ 391 ページ）**

- [プレビューモード] 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

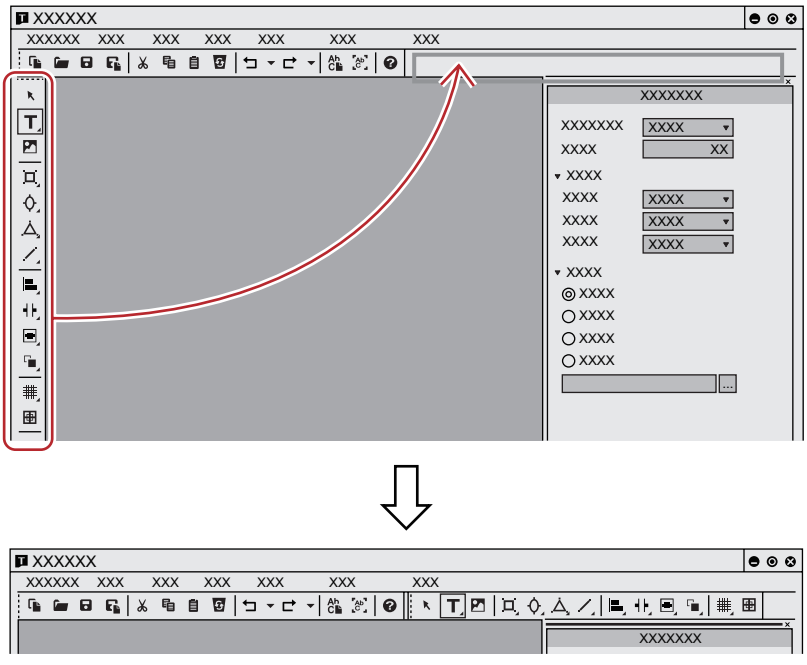
- チェックを入れると表示され、はずすと非表示になります。

バーの移動

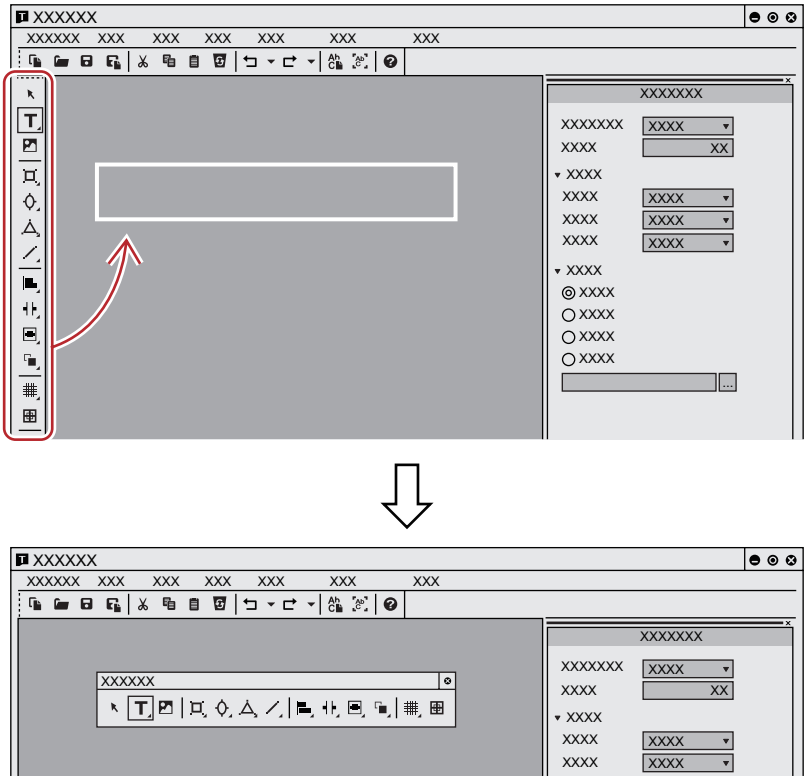
タイトルオブジェクトプロパティバーや、タイトルオブジェクトスタイルバーなどをお好みに配置できます。

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。



タイトルクリップの新規作成 / 保存

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て［ファイルの種類］のリストからファイル形式を選び、［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。
- ファイル形式は、*.etl と *.etl2 が選択できます。
  ファイル形式を *.etl2 に設定すると、DPI が異なる環境で作成されたタイトルでも、同じレンダリング結果が得られます。
  Version 8.5 以前のタイトルとの互換性を優先したい場合は、従来のファイル形式である *.etl に設定してください。

- 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]**

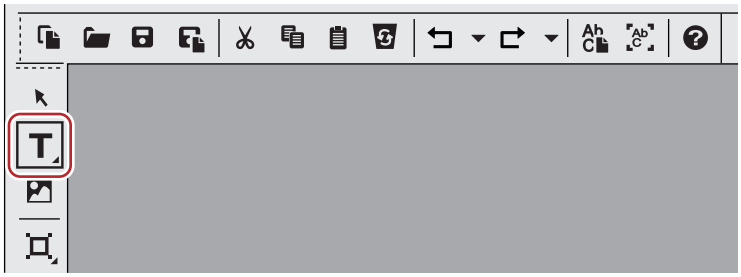
- タイムライン上のタイトルクリップをダブルクリックして Quick Titler を起動し、別名保存すると、ダブルクリックして開いたタイトルクリップのみが更新され、ビンに新たなタイトルクリップが登録されます。

テキスト・オブジェクトの作成

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”（▶ 391 ページ）

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”（▶ 397 ページ）

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。

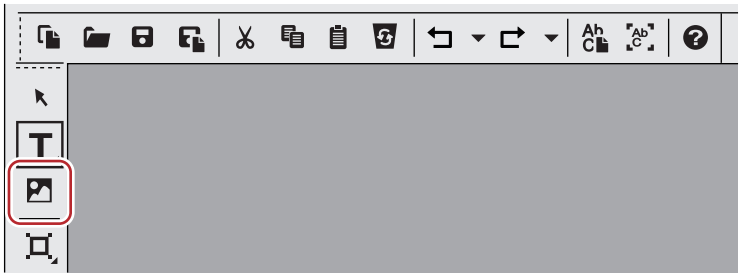
2)　テキストプロパティで書式を設定する

[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。

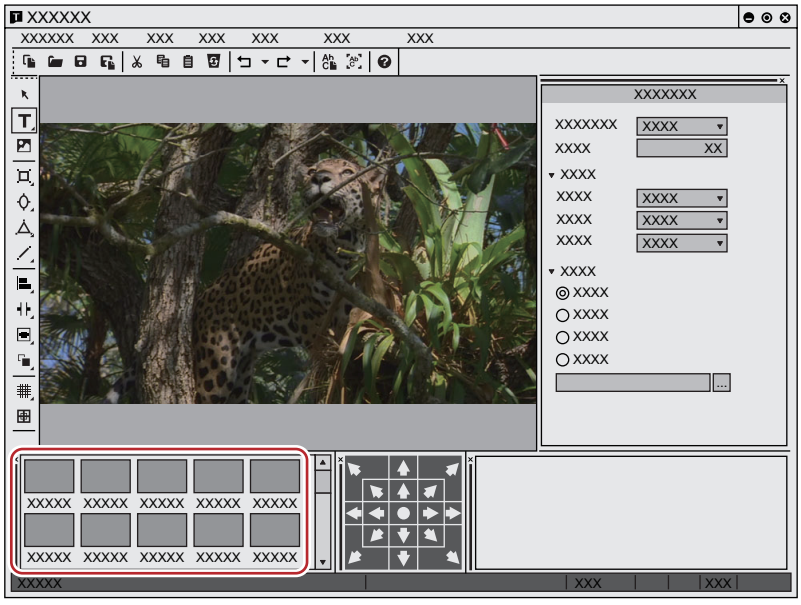
イメージの作成

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。

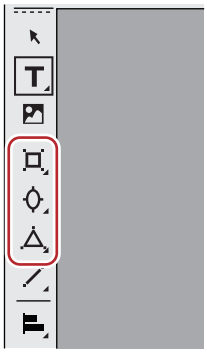
- 任意の静止画を配置する場合は、手順 **3)** の後、イメージプロパティバーの［ファイル］ツリーの［...］をクリックし、ファイルを選びます。

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

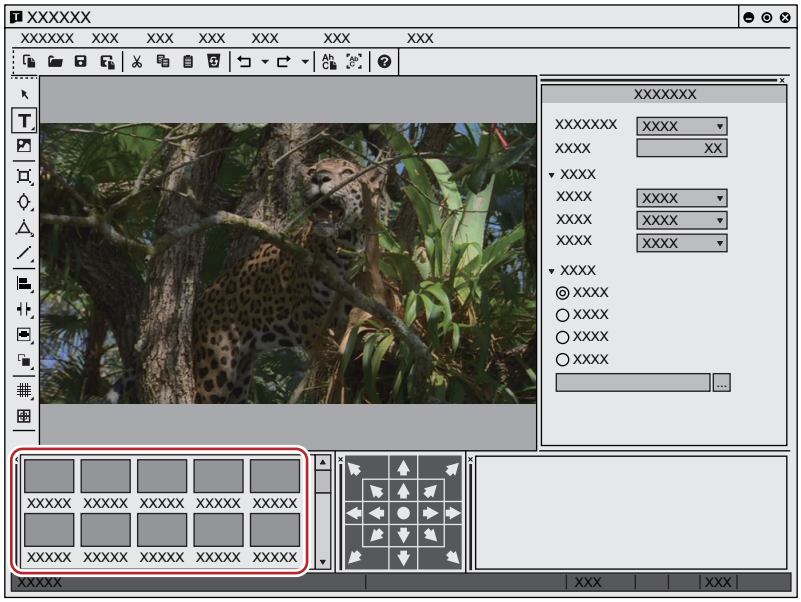
- 図形が配置されます。
- ドラッグするとドラッグした大きさの図形が配置されます。

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”（▶ 404 ページ）
- 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。

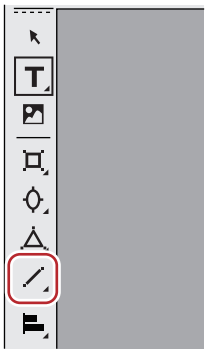


線の作成

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

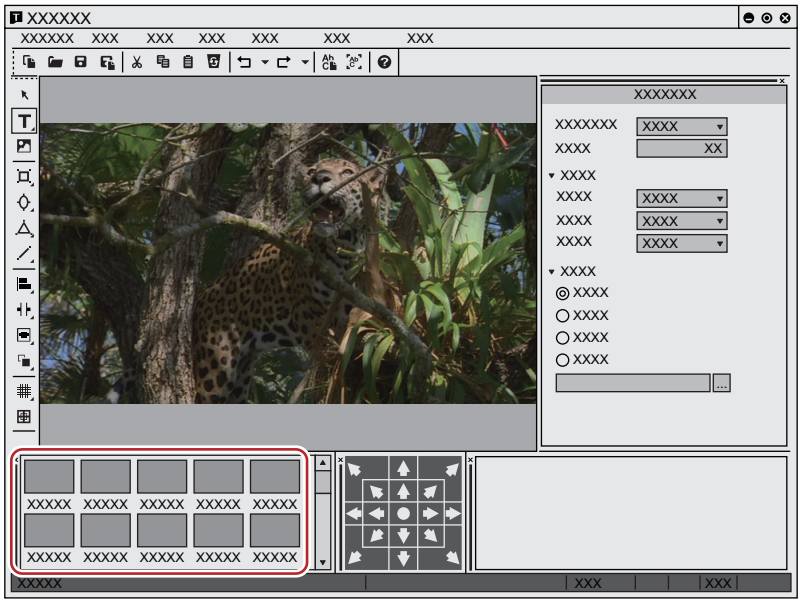
- 線が配置されます。
- ドラッグするとドラッグした長さの線が配置されます。
- ［連続直線］を選んだ場合は、始点をクリック → 折れ位置でクリック → 終点でダブルクリックします。

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”（▶ 404 ページ）
- 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・オブジェクトの操作

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”**（▶ 398 ページ）
- **“切り取り”**（▶ 398 ページ）

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

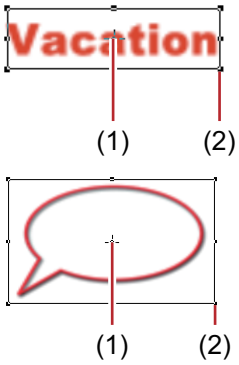


その他の方法

- 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。

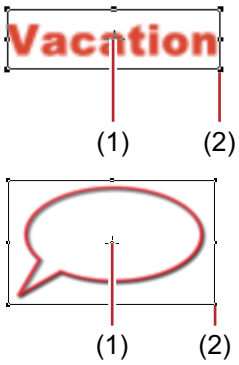
1)　テキスト・オブジェクトを選び、［幅］、［高さ］に数値を入力する

- 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。

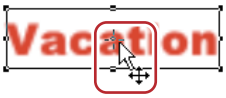
テキスト・オブジェクトの位置調整

- 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”（▶ 413 ページ）

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

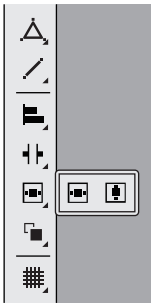
テキスト・オブジェクトをそろえて配置します。

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。

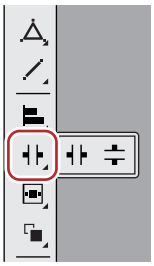
左右均等 / 上下均等にそろえる

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

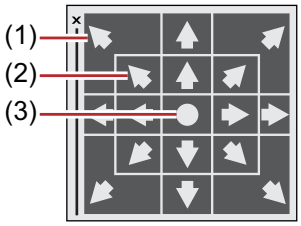
テキスト・オブジェクトを中央・タイトルセーフエリア・オーバースキャンエリアに合わせて整列させることができます。

1)　レイアウトバーを表示する

- **“バーの表示 / 非表示”（▶ 391 ページ）**

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

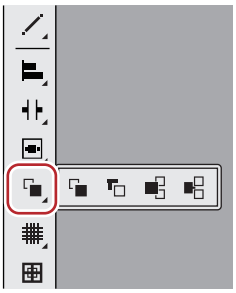
テキスト・オブジェクトの順序入れ替え

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］”（▶ 122 ページ）

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”（▶ 393 ページ）

テキスト・オブジェクトに効果を設定

- 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”（▶ 411 ページ）
- 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。

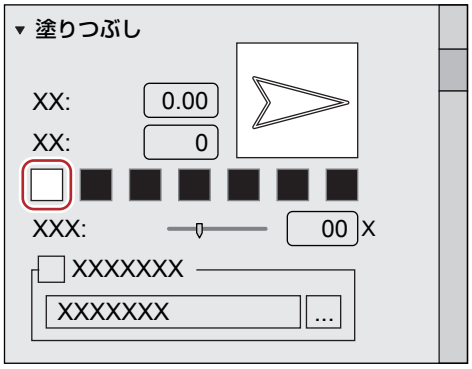
ご注意

- 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”（▶ 195 ページ）

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。

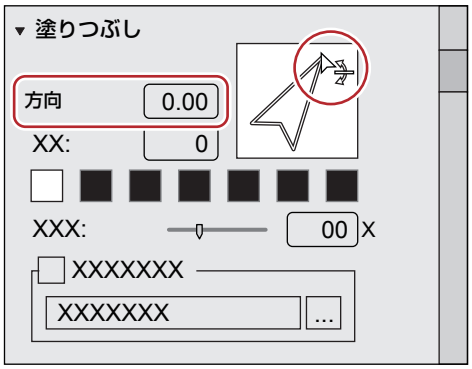
4)　カラーパレットをクリックする

- ［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”（▶ 195 ページ）

5)　色を指定する

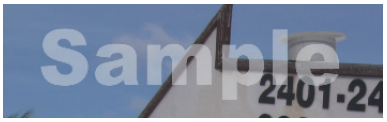
6)　指定した色数について、手順 4)、5) を繰り返す

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。



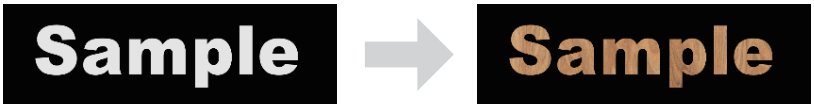
1)　透過させるテキスト・オブジェクトを選ぶ

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、*.tif）
  - 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。

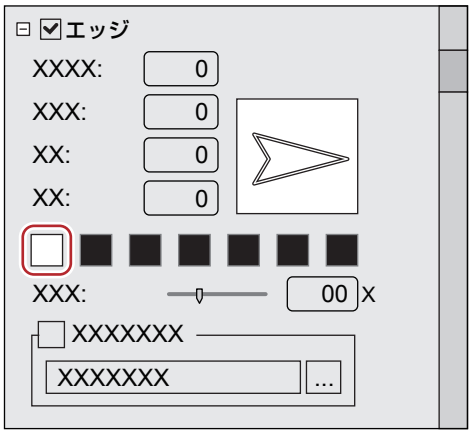


1)　エッジ（枠線）をつけるテキスト・オブジェクトを選ぶ

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”（▶ 195 ページ）

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”（▶ 405 ページ）
  “テクスチャ貼り付け”（▶ 405 ページ）
  “透明度の設定”（▶ 405 ページ）

影の設定

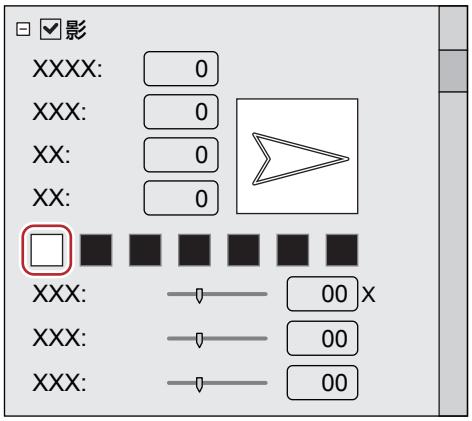
テキスト・オブジェクトに影をつけることができます。



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”（▶ 195 ページ）

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”（▶ 405 ページ）

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

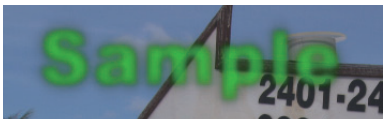
3)　［文字の内側］または［文字の外側］をクリックする
- 図形の場合は、［図形の内側］/［図形の外側］と表示されます。

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”（▶ 411 ページ）
- 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。

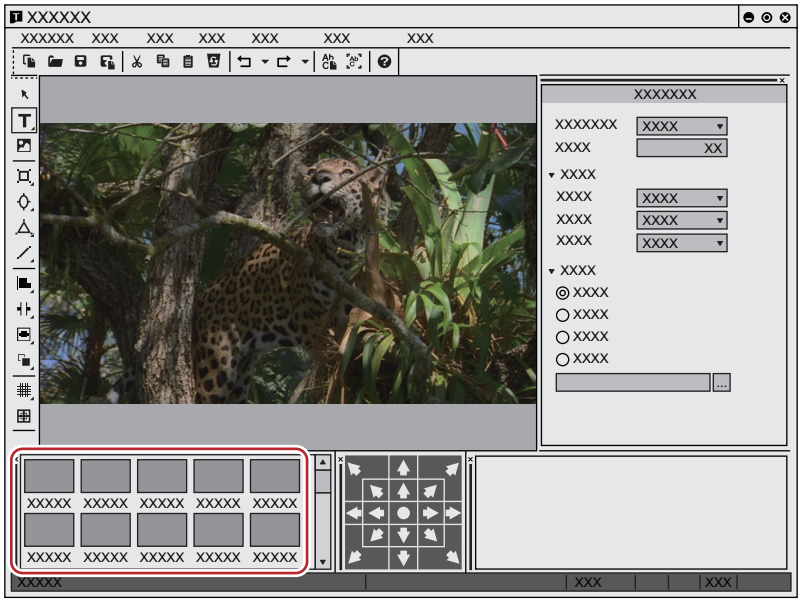
編集した効果を登録

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



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。

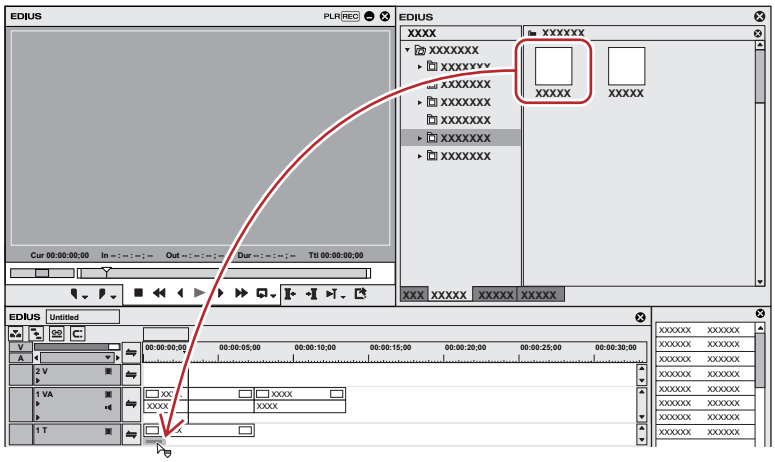
エフェクトの設定

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］、［両方］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”（▶ 364 ページ）
  “［デュレーション］”（▶ 123 ページ）

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”（▶ 408 ページ）

タイトル位置の調整

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。

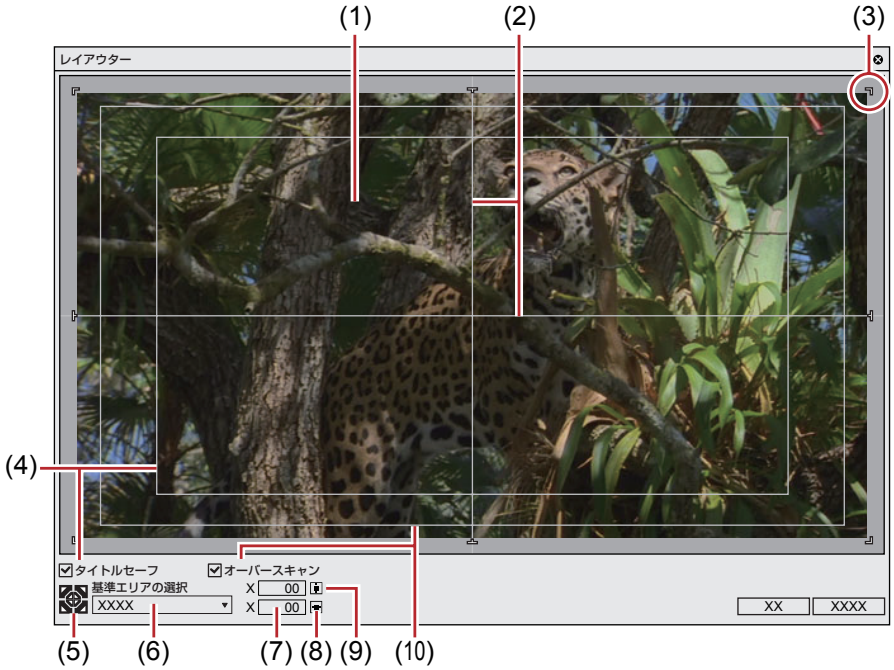
1)　タイトルクリップを右クリックし、[レイアウター] をクリックする

- [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”（▶ 413 ページ）

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

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

BGM や効果音を追加したり、一部の音声の音量を調整したりできます。
A トラックに配置されているオーディオクリップのほかに、VA トラックに配置されているクリップのオーディオ部分の音量も操作できます。

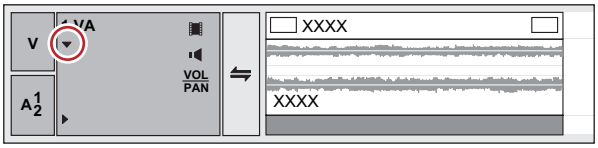
クリップのボリュームとパンの調整

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”（▶ 415 ページ）

3)　変化をつけたい位置で、ラバーバンドをクリックする

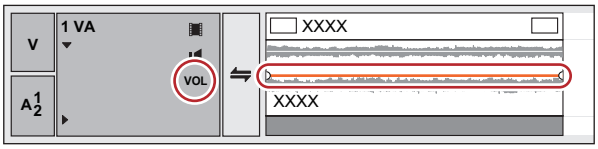
- ボリュームまたはパンを調整するためのポイントが追加されます。

その他の方法

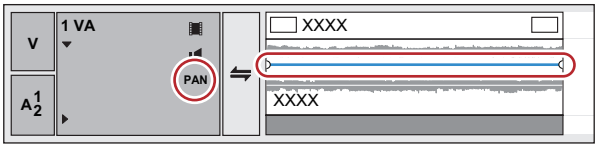
- ポイントを追加したい位置でラバーバンドを右クリックし、［追加 / 削除］をクリックします。

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

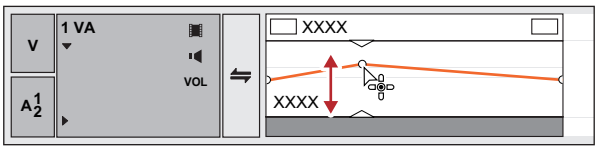
- “ラバーバンドポイントの追加”（▶ 415 ページ）

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。

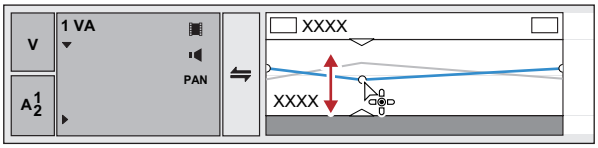
■ ボリュームのポイントの場合

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。



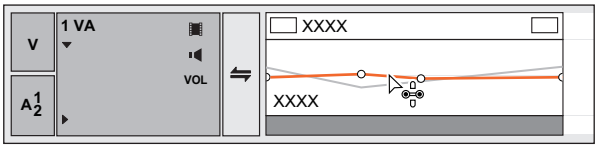
2 点のポイント間の調整

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”（▶ 415 ページ）

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]”（▶ 123 ページ）

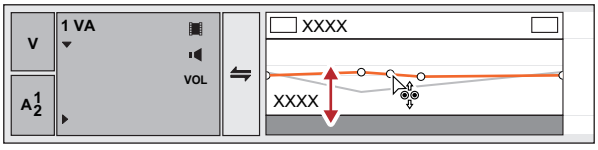
ラバーバンド全体の調整

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”（▶ 415 ページ）

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”（▶ 415 ページ）**

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”（▶ 415 ページ）**
［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”（▶ 415 ページ）**
［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”（▶ 44 ページ）**

4)　［OK］をクリックする

パンのラバーバンドをセンターに設定

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”（▶ 415 ページ）**

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

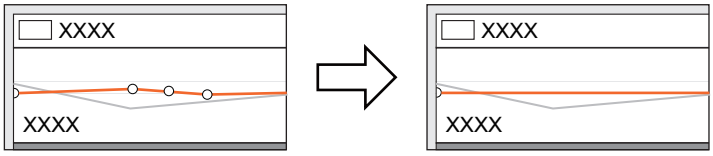
1)　ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する

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”（▶ 415 ページ）**

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。

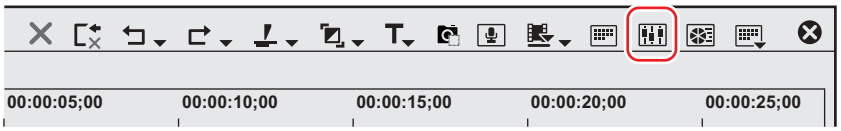
オーディオミキサー

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、タイムラインのトラックやクリップ、またはプレビューウィンドウで再生しているクリップのボリュームやパンを、再生しながら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”（▶ 415 ページ）

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”（▶ 419 ページ）

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

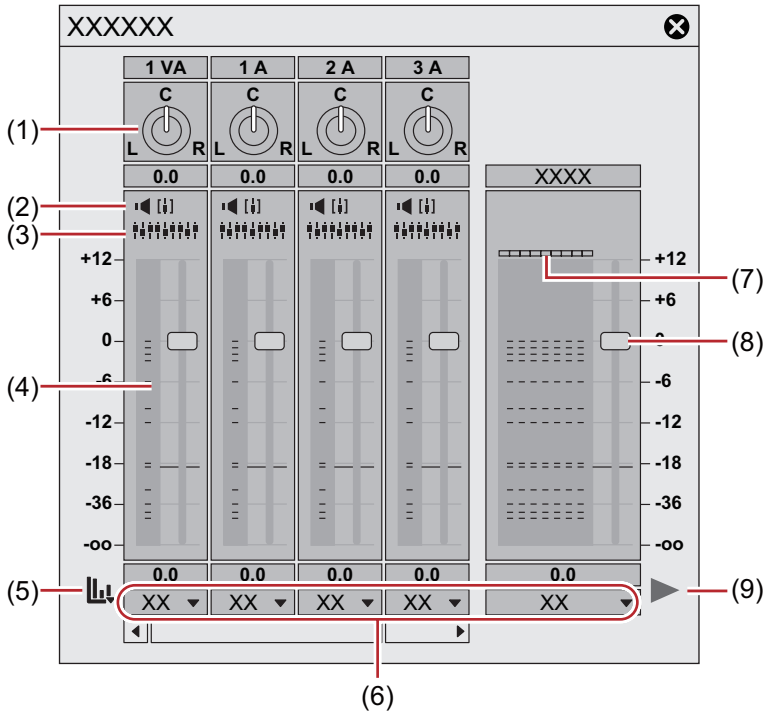
- ラーニングモードで操作中は、クリップのラバーバンドにポイントが追加されます。調整をやり直す場合は、［ライト］モードで上書きするか、ラバーバンドポイントをすべて削除します。
  “クリップのラバーバンドポイントをすべて削除”（▶ 417 ページ）

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

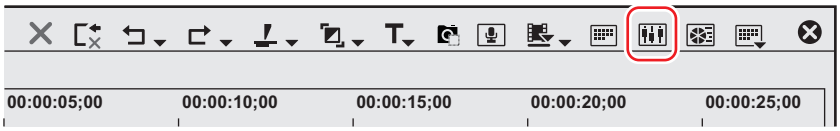


(1)	**パンコントロール**	パンの調整ができます。
(2)	**［ミュート］/［ソロ］**	トラックのミュートを切り替えます。 **“指定トラックのみ再生 / ミュート”（▶ 421 ページ）**
(3)	**［連結］**	フェーダーを連結させます。 **“音量差を保ったまま調整”（▶ 421 ページ）**
(4)	**レベルメーター**	レベルメーターを表示します。
(5)	**［設定］**	**［ピークメーター］** オーディオ信号の瞬間的な音量の変化を視覚的に確認することができます。目盛りはフルスケールで表示されます。 **［VU メーター］** オーディオ信号の平均音量を表示します。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”（▶ 419 ページ）

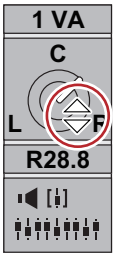
その他の方法

- 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] + [→]**

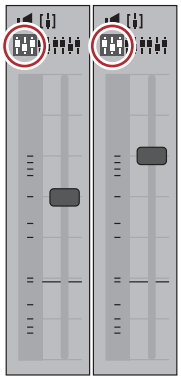
- ［オーディオミキサー］ダイアログの各トラックを右クリックし、［リセット］をクリックすると、トラックのボリュームとパンの設定、連結設定、ミュート / ソロの設定、動作モードがリセットされます。すべてのトラックの設定をリセットする場合は、［オーディオミキサー］ダイアログ上を右クリックし、［すべてリセット］をクリックします。
- ［リセット］および［すべてリセット］を行っても、クリップのボリューム / パンの設定はリセットされません。
- ［オーディオミキサー］ダイアログのサイズを調整できます。［オーディオミキサー］ダイアログの左右の辺にカーソルを移動し、形が変わったらドラッグして大きさを調整します。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

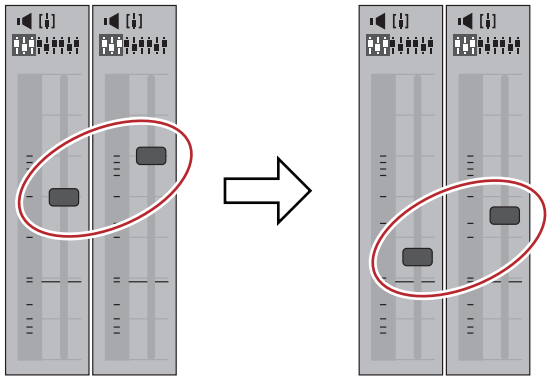
複数のトラックのフェーダー、パン調整用コントローラーを連動させます。
［連結 1］（黄色）、［連結 2］（赤色）、［連結 3］（青色）の 3 パターンが設定できます。

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。

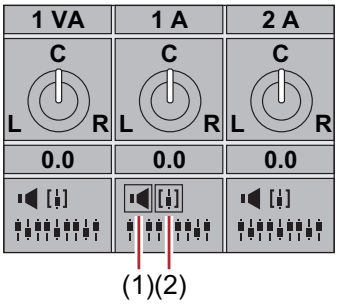
- 連結したトラックのうち、連動させたいトラックの［動作設定］を［オフ］以外に設定してからフェーダー（コントローラー）を操作してください。

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

ノーマライズ

複数クリップの音量を均一化【ノーマライズ】

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”（▶ 422 ページ）

- 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]”（▶ 123 ページ）

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］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。

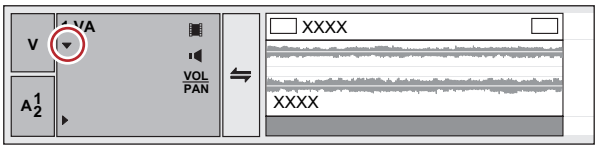
部分的な音量の調整

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の拡張ボタンをクリックする

- 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］”（▶ 117 ページ）

瞬間的なノイズを抑える（V ミュート機能）

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)　V ミュートするクリップが配置されているトラックを選ぶ

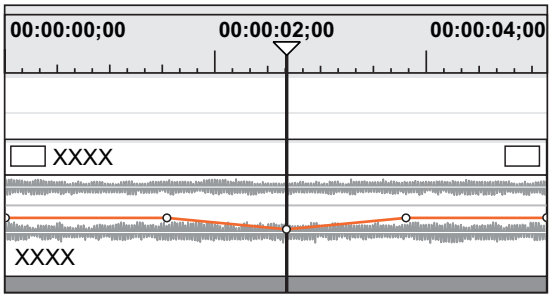
- **“トラックの選択”（▶ 216 ページ）**

2)　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。

3)　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”（▶ 415 ページ）
- 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]”（▶ 123 ページ）

オーディオの追加・編集

ナレーションや効果音の追加

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。

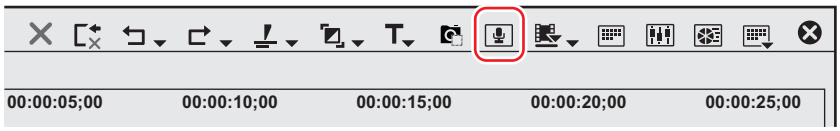
ご注意

- 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”（▶ 132 ページ）

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

- **“チャンネル振り分けの設定”（▶ 227 ページ）**
- **“タイムラインに In 点、Out 点を設定”（▶ 229 ページ）**

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”（▶ 132 ページ）

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。

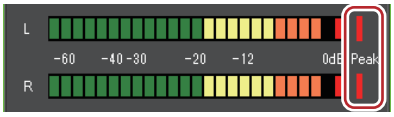
8)　［停止］をクリックする

- 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

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”（▶ 426 ページ）

その他の方法

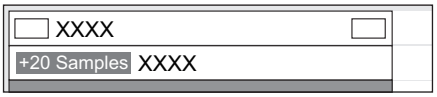
- クリップを右クリックし、［オーディオオフセット］をクリックします。

> **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”（▶ 238 ページ）

［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
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できます。

ファイル形式で出力

出力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橙色の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”（▶ 229 ページ）
“シーケンスマーカーの設定”（▶ 285 ページ）

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。
“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）
“プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力”（▶ 434 ページ）
出力可能なファイル形式は次のとおりです。

- 記載されたすべてのフォーマットへの対応を保証するものではありません。

■ 動画

ご注意

- フォーマットによっては、コーデックに対応していない場合があります。
- デバイスの仕様および対応状況によっては、デバイス上での再生および出力に対応できない場合があります。

フォーマット / コンテナ	コーデック	拡張子	エクスポーター	ページ
AG-3DA1	AVCHD	*.m2ts	[AVCHD (Dual Card 3D) Writer]	445
AVCHD	—	*.m2ts	[AVCHD]	444
			[AVCHD Writer]	
AVCHD 3D	—	*.m2ts	[AVCHD 3D]	
			[AVCHD 3D Writer]	
AVI	Grass Valley HQ	*.avi	[Grass Valley HQ AVI]	437
	Grass Valley HQX		[Grass Valley HQX AVI]	
	Grass Valley Lossless		[Grass Valley Lossless]	
	DV		[DV AVI]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50 AVI]	
	DVCPRO HD		[DVCPRO HD AVI]	
	非圧縮 (RGB)		[非圧縮 (RGB) AVI]	
	非圧縮 (RGBA)		[非圧縮 (RGBA) AVI]	
	非圧縮 (UYVY)		[非圧縮 (UYVY) AVI]	
	非圧縮 (YUY2)		[非圧縮 (YUY2) AVI]	
	非圧縮 (v210)		[非圧縮 (v210) AVI]	
Blu-ray	H.264/AVC	*.m2ts	[Blu-ray] *1	438、457
Blu-ray 3D	H.264/AVC	*.m2ts	[Blu-ray 3D] *1	438
DVD*1	MPEG-2	—	—	457
Flash Video	H.264/AVC	*.f4v	[F4V]	443
H.264/AVC	H.264/AVC	*.mp4	[H.264/AVC]	439
H.265/HEVC	H.265/HEVC	*.mp4	[H.265/HEVC] *2	439
			[H.265/HEVC (NVIDIA)] *3	

フォーマット / コンテナ	コーデック	拡張子	エクスポーター	ページ
HDV	MPEG-2 Transport Stream	*.m2t	[HDV]	—
iPod	H.264/AVC	*.mp4	[iPod]	**439**
MP4	H.264/AVC	*.mp4	[H.264/AVC]	**439**
MPEG-2 Program Stream	MPEG-2	*.mpg、*.m2p	[MPEG2 Program Stream]	**441**
MPEG-2 Video Elementary Stream	MPEG-2	*.m2v	[MPEG2 Elementary Stream]	
MXF	DNxHD[*5]	*.mxf	[DNxHD MXF]	—
	DNxHR[*5]		[DNxHR MXF]	
	DNxHR 444[*5]		[DNxHR 444 MXF]	
P2	AVC-Intra 50	*.xml + *.mxf	[HD P2 クリップ]	**446**
	AVC-Intra 100			
	AVC-Intra 200			
	AVC-LongG		[AVCUltra P2 クリップ]	
	AVC-Intra 4K/2K 422			
	DV		[P2 クリップ]	
	DVCPRO25			
	DVCPRO50			
	DVCPRO HD		[HD P2 クリップ]	
P2 3D	AVC-Intra 50	*.xml + *.mxf	[HD P2 3D クリップ]	**446**
	AVC-Intra 100			
PlayStation Portable	H.264/AVC	*.mp4	[プレイステーション ポータブル]	**439**
QuickTime	Grass Valley HQ	*.mov	[Grass Valley HQ MOV]	**437**
	Grass Valley HQX		[Grass Valley HQX MOV]	
	H.264/AVC		[H.264/AVC MOV]	
	H.265/HEVC		[H.265/HEVC MOV]	
	ProRes		[ProRes MOV]	
	ProRes 4444		[ProRes 4444 MOV]	
	JPEG2000		[JPEG2000 MOV]	
	Motion JPEG		[Motion JPEG MOV]	
	PNG		[PNG MOV]	
	QT Animation		[QT Animation MOV]	
	H.265/HEVC		[H.265/HEVC MOV (NVIDIA)]	
	DNxHD		[DNxHD MOV]	
	DNxHR		[DNxHR MOV]	
	DNxHR 444		[DNxHR 444 MOV]	
	DV		[DV MOV]	
	DVCPRO25		[DVCPRO25 MOV]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50 MOV]	
	DVCPRO HD		[DVCPRO HD MOV]	
WindowsMedia	—	*.wmv	[WindowsMediaVideo]	**430**
XAVC	XAVC Intra	*.xml + *.mxf	[XAVC]	**448**
	XAVC Long GOP			
	XAVC S[*4]	*.xml + *.mp4	[XAVC S]	**448**
XDCAM	DVCAM	*.xml + *.mxf	[XDCAM DV]	**447**
	MPEG IMX		[XDCAM MPEG IMX]	
	MPEG HD		[XDCAM HD]	
	MPEG HD422		[XDCAM HD 422]	

フォーマット / コンテナ	コーデック	拡張子	エクスポーター	ページ
XDCAM EX	DVCAM	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX DV]	445
	MPEG HD		[XDCAM EX]	
XDCAM EX 3D	MPEG HD	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX 3D]	

*1 ディスクに出力する場合は、レコーダーの［エクスポート］から［DVD/BD へ出力］を選んでください。
*2 H.265/HEVC のエンコードに対応したクイック・シンク・ビデオ（Intel Core i シリーズの CPU（第 6 世代以降））が必要です。
*3 H.265/HEVC のエンコードに対応した NVIDIA 社製のグラフィックボードが必要です。
対応しているグラフィックボードについては、当社ホームページにてご確認ください。
“当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）
*4 出力したメディアをカメラで読み込む場合は、カメラで［メディアの修復］をおこなってください。なお、カメラでのサムネイル表示はできません。
*5 オプションを使用すると、対応可能です。

■ 音声

フォーマット / コンテナ	拡張子	エクスポーター	ページ
AAC	*.m4a	[Advanced Audio Coding (AAC)]	437
AIFF	*.aif、*.aiff	[PCM AIFF]	
ALAC	*.m4a	[Apple Lossless]	
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3	[Dolby Digital (AC-3)]	
MPEG-1 Audio Elementary Stream	*.mpa	[MPEG2 Elementary Stream]	
Sony/Sonicfoundry Wave64	*.w64	[Sony/Sonicfoundry Wave64]	
Vorbis	*.ogg	[Vorbis]	
Wave	*.wav	[PCM WAVE]	
Windows Media Audio	*.wma	[WindowsMediaAudio]	

■ 静止画

フォーマット / コンテナ	拡張子	エクスポーター	ページ
JPEG File Interchange Format	*.jfif	[静止画]	443
JPEG	*.jpg、*.jpeg		
Mac Pict	*.pic、*.pct、*.pict		
Photoshop	*.psd		
PNG (Portable Network Graphics)	*.png		
QuickTime Image	*.qtif、*.qti、*.qif		
SGI	*.sgi、*.rgb		
Targa	*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst		
TIFF	*.tif、*.tiff		
Windows Bitmap	*.bmp、*.dib、*.rle		

■ キャプション

フォーマット / コンテナ	拡張子	エクスポーター	ページ
Scenarist Closed Caption	*.scc	[Scenarist Closed Caption (.scc) file]	449
MacCaption	*.mcc	[MacCaption (.mcc) file]	

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。一度登録したエクスポータープリセットは、簡単に呼び出すことができます。

“エクスポータープリセットの作成”（▶ 452 ページ）

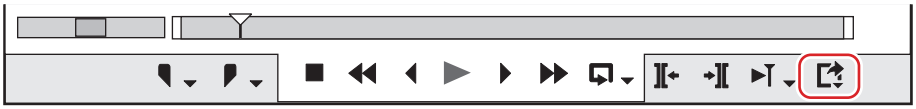
エクスポーターで出力

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”（▶ 432 ページ）

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”（▶ 434 ページ）

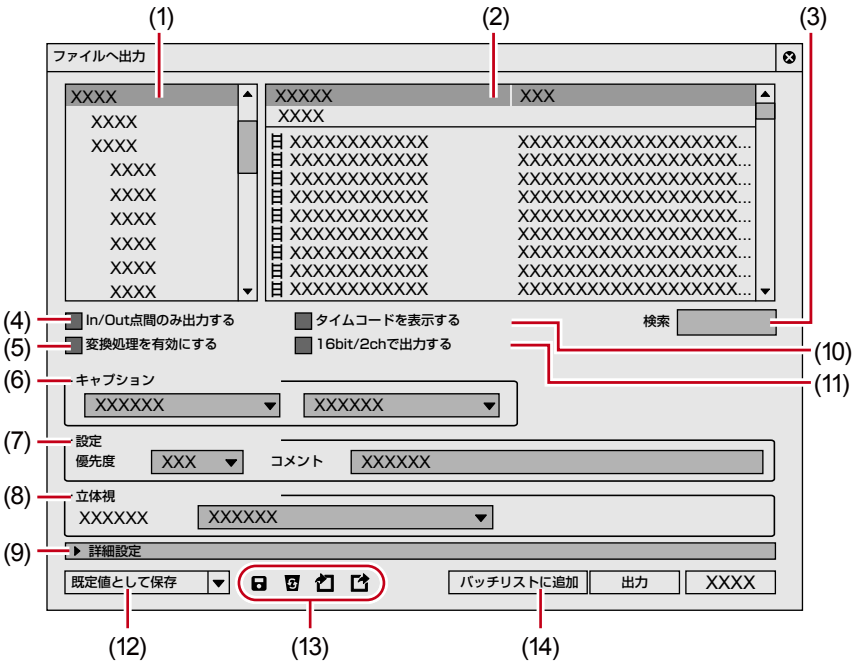
5)　出力内容を設定する

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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録されます。PC の画面に、レンダリングを開始する旨の通知が表示されます。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- ファイル出力のレンダリングジョブを処理している間は、ステータスバーにある GV Job Monitor のアイコンの色が紫色に変わります。
  レンダリング処理が終了すると、PC の画面にレンダリングを終了する旨の通知が表示されます。ステータスバーのアイコンは、元の色に戻ります。
  “GV Job Monitor のアイコン表示”（▶ 329 ページ）
- レンダリング処理が完了する前にプロジェクトを閉じても、レンダリングジョブの処理は継続されます。
- 出力ファイルをビンに登録するには、GV Job Monitor の完了ジョブ一覧で該当するレンダリングジョブを右クリックし、［ビンへ追加］をクリックします。

- 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。
- ファイル出力の開始 / 終了の通知で［開く］をクリックすると、GV Job Monitor が起動します。［閉じる］をクリックすると、通知を閉じます。
- ファイル出力の開始 / 終了の通知の表示は、Windows の設定に従います。

[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エクスポータープリセット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エクスポータープリセット、およびユーザーが登録したエクスポータープリセットが表示されます。 **“エクスポータープリセットの作成”（▶ 452 ページ）** **“エクスポータープリセットの削除”（▶ 453 ページ）** **“エクスポータープリセットの書き出し【エクスポート】”（▶ 453 ページ）** **：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エクスポータープリセット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出力”（▶ 434 ページ）** **“エクスポータープリセットの作成”（▶ 452 ページ）**
(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出力”（▶ 434 ページ）**
(6)	**[キャプション]**	クローズドキャプションの出力方法を選びます。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。 • クローズドキャプションのみのファイルを出力することもできます。 **“クローズドキャプションの出力”（▶ 449 ページ）**

(7)	**[設定]**	ファイル出力のレンダリングジョブは、レンダーサービスに登録されます。レンダリングジョブの［優先度］や、GV Job Monitor に表示されるコメントを設定します。 **“GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）** **[優先度]** レンダリングジョブの［優先度］を設定します。 ［優先度］は［高］、［中］、［低］の 3 段階で設定できます。 **[コメント]** コメントを入力します。 入力したコメントは、［GV Job Monitor］ダイアログのジョブ一覧または完了ジョブ一覧の［コメント］に表示されます。
(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］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”（▶ 148 ページ）** ［L/R 個別出力］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”（▶ 435 ページ）**
(10)	**[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。
(11)	**[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エクスポータープリセット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。
(12)	**[既定値として保存]**	［既定のエクスポーター］を 4 件保存できます。 **“エクスポーターの設定を既定のエクスポーターとして登録”（▶ 451 ページ）** 保存したエクスポーターは、カテゴリーツリーの[既定のエクスポーター]に表示されます。また、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（既定のエクスポーター）］/［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）］→ 使用する既定のエクスポーターを選ぶと、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。
(13)	**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、エクスポータープリセットとして登録します。 **“エクスポータープリセットの作成”（▶ 452 ページ）** **：[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エクスポータープリセットを削除します。 **“エクスポータープリセットの削除”（▶ 453 ページ）** **：[プリセットのインポート]** エクスポータープリセットを読み込みます。 **“エクスポータープリセットの読み込み【インポート】”（▶ 453 ページ）** **：[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エクスポータープリセットを書き出します。 **“エクスポータープリセットの書き出し【エクスポート】”（▶ 453 ページ）**
(14)	**[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”（▶ 453 ページ）**

- 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。

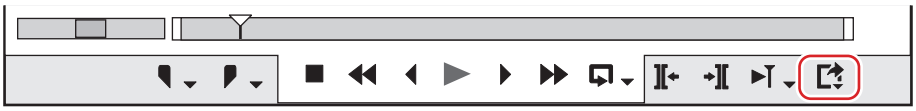
[WindowsMediaVideo] ダイアログ

[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”（▶ 432 ページ）

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、エクスポータープリセットが表示されます。変換処理が行われるエクスポータープリセットは、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エクスポータープリセット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”（▶ 435 ページ）

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ます。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 (既定のエクスポーター)] → 使用する既定のエクスポーター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”（▶ 432 ページ）
- 現在の設定内容をプリセットとして保存できます。
  “エクスポータープリセットの作成”（▶ 452 ページ）

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

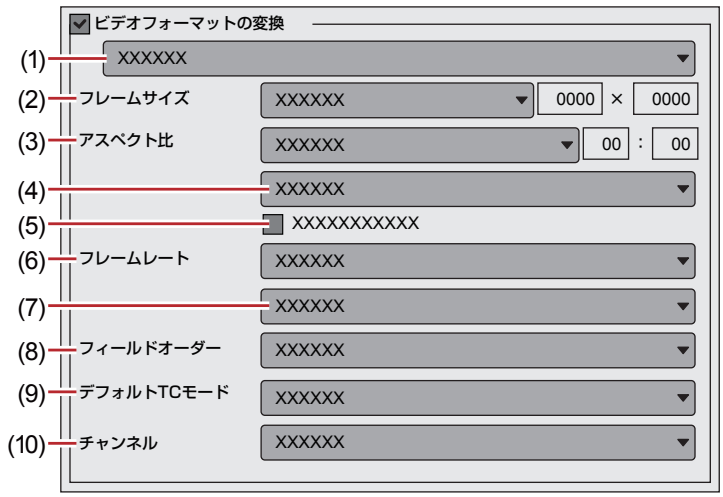
- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録されます。PC の画面に、レンダリングを開始する旨の通知が表示されます。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- ファイル出力のレンダリングジョブを処理している間は、ステータスバーにある GV Job Monitor のアイコンの色が紫色に変わります。
  レンダリング処理が終了すると、PC の画面にレンダリングを終了する旨の通知が表示されます。ステータスバーのアイコンは、元の色に戻ります。
  “GV Job Monitor のアイコン表示”（▶ 329 ページ）
- レンダリング処理が完了する前にプロジェクトを閉じても、レンダリングジョブの処理は継続されます。
- 出力ファイルをビンに登録するには、GV Job Monitor の完了ジョブ一覧で該当するレンダリングジョブを右クリックし、［ビンへ追加］をクリックします。

- 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。
- ファイル出力の開始 / 終了の通知で［開く］をクリックすると、GV Job Monitor が起動します。［閉じる］をクリックすると、通知を閉じます。
- ファイル出力の開始 / 終了の通知の表示は、Windows の設定に従います。

［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログ

手順 **4)** でエクスポータープリセットを選んでいる場合は、そのエクスポータープリセット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”（▶ 436 ページ）**
(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除去］の設定

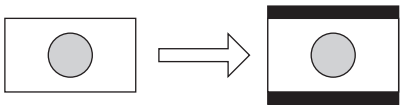
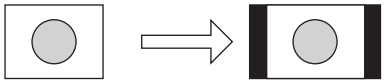
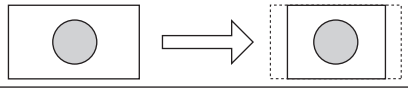
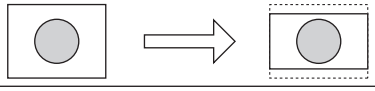
対応するエクスポーターを選んでいる場合に設定できます。チェックを入れると、アンシラリーデータを除去して出力します。この設定は、クローズドキャプションの出力には影響しません。

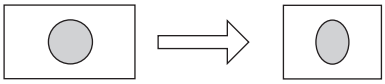
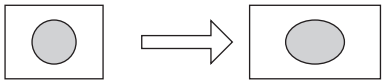
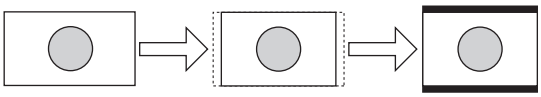
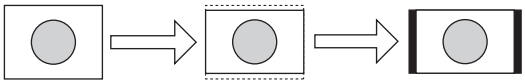
ご注意

- チェックをはずしていても、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。
- アンシラリーデータの書き出しは、シーケンス設定の［アンシラリーデータを保持］と合わせて設定してください。
  “シーケンス設定”（▶ 69 ページ）

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。

項目	元画面 → 変換後画面	説明
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。

AVI 形式

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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”（▶ 135 ページ）
- ［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

オーディオ形式

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**
- 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 形式

QuickTime ムービーなどで再生できる MOV 形式のファイルに出力できます。

- 次のエクスポーターを使用して出力する場合、[プロジェクト設定] の[カラースペース] を[BT.2020/BT.2100 HLG] または[BT.2020/BT.2100 PQ] に設定しているときは、出力時に HDR メタデータが付加されます。
  - [Grass Valley HQX MOV]
  - [Grass Valley HQ MOV]
  - [H.264/AVC MOV]
  - [H.265/HEVC MOV]
  - [H.265/HEVC MOV (NVIDIA)]
  - [ProRes MOV]
  - [ProRes 4444 MOV]
  - [DNxHD MOV]
  - [DNxHR MOV]
  - [DNxHR 444 MOV]

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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。
- エクスポーターが [ProRes MOV] の場合は、[ProRes CODEC の設定] でコーデックを設定します。
  設定項目は [ProRes 422 HQ]、[ProRes 422]、[ProRes 422 LT]、[ProRes 422 Proxy] から選びます。
- エクスポーターが [ProRes 4444 MOV] の場合は、[ProRes CODEC の設定] でコーデックを設定します。
  設定項目は [ProRes 4444] のみです。
- エクスポーターが [JPEG2000 MOV] や [QT Animation MOV] などの場合は、[ビデオ] と [オーディオ] を設定します。ビデオの [品質] やオーディオの [コーデック] などが設定できます。
- エクスポーターが[H.264/AVC MOV] や[H.265/HEVC MOV] などの場合の詳細項目については、“MP4 形式” 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。
  “MP4 形式”（▶ 439 ページ）
- エクスポーターが [DNxHD MOV] の場合は、[ビットレート] を設定します。
- エクスポーターが [DNxHR MOV] や [DNxHR 444 MOV] の場合は、[形式] と [VBR] を設定します。

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

- Grass Valley HQ や Grass Valley HQX 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”（▶ 135 ページ）
- 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。

BD 形式

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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”（▶ 438 ページ）

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]** リストから画質を選びます。 **[ハードウェアエンコードを使用する]** チェックを入れると、クイック・シンク・ビデオなどのハードウェアエンコードを使用して出力します。チェックをはずすと、高画質で高速のエンコードができる H.264 のソフトウェアエンコーダーを使用して出力します。 ハードウェアエンコードが使用できない環境では、[ハードウェアエンコードを使用する] の項目は表示されません。出力時のエンコーダーは、H.264 のソフトウェアエンコーダーに固定されます。
[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 7ch 以上の場合は、7ch 以降が切り捨てられ、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

[GOP 構造]	GOP の構造を選択します。
[ピクチャ枚数]	GOP 長を設定します。
[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。
[ビット深度]	ビデオ量子化ビット数は、[8] に固定されます。
[色形式]	YUV のピクセルフォーマットは、[4:2:0] に固定されます。

MP4 形式

プロジェクトを MP4 形式ファイル (*.mp4) に出力します。

- 出力時、[拡張設定] タブの [ビット深度] を [10] に設定すると、10-bit のファイルで出力できます。
- 次のエクスポーターを使用して出力する場合、[プロジェクト設定] の [カラースペース] を [BT.2020/BT.2100 HLG] または [BT.2020/BT.2100 PQ] に設定しているときは、出力時に HDR メタデータが付加されます。
  - [H.264/AVC]
  - [H.265/HEVC]
  - [H.265/HEVC (NVIDIA)]
- クイック・シンク・ビデオを使用して、H.265/HEVC で出力できます。[H.265/HEVC] のエクスポーターは、Intel Core i シリーズの CPU (第 6 世代以降) を搭載している環境でのみ使用できます。
  ただし、第 6 世代の CPU は、4：2：0 10-bit のプロジェクトの出力には対応していません。
- NVIDIA 社製のグラフィックボードを使用して、H.265/HEVC で出力できます。[H.265/HEVC (NVIDIA)] のエクスポーターは、NVIDIA 社製のグラフィックボードを搭載している環境でのみ使用できます。
  対応しているグラフィックボードについては、当社ホームページにてご確認ください。
  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

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］または［H.265/HEVC］をクリックする

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

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］、［H.265/HEVC］、［H.265/HEVC (NVIDIA)］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

- “MP4 形式の出力設定ダイアログ”（▶ 440 ページ）

MP4 形式の出力設定ダイアログ

エクスポーターによって設定内容が異なります。

■［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］** リストから画質を選びます。 **［ハードウェアエンコードを使用する］** チェックを入れると、クイック・シンク・ビデオなどのハードウェアエンコードを使用して出力します。チェックをはずすと、高画質で高速のエンコードができる H.264 のソフトウェアエンコーダーを使用して出力します。 ハードウェアエンコードが使用できない環境では、［ハードウェアエンコードを使用する］の項目は表示されません。出力時のエンコーダーは、H.264 のソフトウェアエンコーダーに固定されます。
［オーディオ設定］	**［フォーマット］** *1 オーディオの圧縮形式は、［AAC］に固定されます。 **［ビットレート］** リストからビットレートを選びます。

*1　エクスポーターが［QuickTime］の［H.264/AVC MOV］や［H.265/HEVC MOV］などの場合は、［Linear PCM］も選ぶことができます。

■［拡張設定］タブ

［GOP 構造］	GOP の構造を選択します。
［ピクチャ枚数］	GOP 長を設定します。
［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。
［秒間ピクセル数に応じてビットレートを調整する］	チェックを入れると、1 秒あたりのピクセル数に応じてビットレートを調整します。
［ビット深度］	ビデオ量子化ビット数をリストから選びます。
［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。
［MP4 オプション］	［Fast Start］を選ぶと、ファイルの先頭に moov を記述し、ファストスタートに設定して出力します。 ［Fragmented］を選ぶと、Fragmented MP4 形式で出力します。 ［Fast Start］および［Fragmented］を使用しない場合は、［None］を選びます。

[オーディオ オプション] *1	[マルチチャンネル] を選ぶと、各チャンネルをセンター、ライト、レフトといった扱いにして出力します。 [マルチトラック] を選ぶと、2ch チャンネルのストリームを複数出力できます。6ch 以上出力する場合に使用すると、すべてのチャンネルを出力できます。 [ビットレートをトラック単位に適用] にチェックを入れると、[基本設定] タブにある [オーディオ設定] で設定したオーディオビットレートは、各トラックのビットレートになります。[マルチトラック] を選んでいる場合のみ有効です。

*1 [基本設定] タブにある [オーディオ設定] の [フォーマット] が [AAC] に設定されているときのみ有効です。

ご注意

- [ビット深度] を [10]、または [色形式] を [4:2:2] に設定した場合、[ビデオ設定] で [ハードウェアエンコードを使用する] にチェックを入れていても、ハードウェアエンコードは使用できません。

HDR の動画を YouTube にアップロードする場合

YouTube で HDR の動画として認識されるファイルを出力する方法を説明します。

- 次の手順は、一例です。

1) プロジェクトを作成する

- 次のプロジェクト設定でプロジェクトを作成してください。
  - [映像プリセット] : [QFHD 3840 x 2160 59.94p]
  - [ビデオ量子化ビット数] : [10bit]
  - [カラースペース] : [BT.2020/BT.2100 PQ]

2) プロジェクトに Log フォーマットのクリップを登録し、クリップをタイムラインに配置する

3) クリップに [プライマリーカラーコレクション] を適用する

- クリップが Log ファイルとして認識されない場合は、手動でカラースペースを設定してください。
- 必要に応じて、[プライマリーカラーコレクション] ダイアログでカラーグレーディングを行ってください。
- **“[プライマリーカラーコレクション] の調整”（▶ 345 ページ）**

4) [ファイルへ出力] をクリックする

5) [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] または [H.265/HEVC] をクリックする

6) エクスポーターの [プリセット] から、[H.264/AVC MP4 3840x2160 59.94p 10bit] または [H.265/HEVC MP4 3840x2160 59.94p 10bit] を選ぶ

7) [出力] をクリックし、ファイル名と保存先を指定して [保存] をクリックする

- 出力したファイルを YouTube にアップロードすると、HDR の動画として認識されます。詳しくは、YouTube の Web サイトをご確認ください。

MPEG-2 形式

プロジェクトを、MPEG-2 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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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”（▶ 442 ページ）

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。

静止画形式

タイムライン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

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

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]”（▶ 107 ページ）

- 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) [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) 形式

プロジェクトを Flash 用の F4V 形式に出力します。

- [プロジェクト設定] の [カラースペース] を [BT.2020/BT.2100 HLG] または [BT.2020/BT.2100 PQ] に設定している場合は、出力時に HDR メタデータが付加されます。

1) [ファイルへ出力] ダイアログのカテゴリーツリーで、[H.264/AVC] をクリックする

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

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”（▶ 443 ページ）

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

[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] リストから画質を選びます。 [ハードウェアエンコードを使用する] チェックを入れると、クイック・シンク・ビデオなどのハードウェアエンコードを使用して出力します。チェックをはずすと、高画質で高速のエンコードができる H.264 のソフトウェアエンコーダーを使用して出力します。 ハードウェアエンコードが使用できない環境では、[ハードウェアエンコードを使用する] の項目は表示されません。出力時のエンコーダーは、H.264 のソフトウェアエンコーダーに固定されます。
[オーディオ設定]	[フォーマット] オーディオの圧縮形式は、[AAC] に固定されます。 [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

[GOP 構造]	GOP の構造を選択します。
[ピクチャ枚数]	GOP 長を設定します。
[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。
[秒間ピクセル数に応じてビットレートを調整する]	チェックを入れると、1 秒あたりのピクセル数に応じてビットレートを調整します。
[ビット深度]	ビデオ量子化ビット数は、[8] に固定されます。
[色形式]	YUV のピクセルフォーマットは、[4:2:0] に固定されます。

■ [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。

AVCHD 形式

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”（▶ 457 ページ）

ご注意

- AVCHD ビデオ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 ビデオ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

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

2)　エクスポーターを選び、[出力] をクリックする

- リムーバブルメディアに書き込む場合は、[AVCHD Writer] または [AVCHD 3D Writer] をクリックし、手順 **3)** に進んでください。
- 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] または [AVCHD 3D] をクリックし、手順 **5)** へ進んでください。

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。

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 形式” 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 形式”（▶ 438 ページ）

6)　[OK] をクリックする

- [AVCHD] または [AVCHD 3D] 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 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

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

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 形式” 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 形式”（▶ 438 ページ）

5)　[OK] をクリックする

XDCAM EX 形式

プロジェクトを XDCAM EX 形式で 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。
XDCAM EX 3D 形式で出力も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 XDCAM EX 機器または XDCAM EX 3D 対応機器で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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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］、［XDCAM EX 3D］のいずれかを選びます。

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。ファイルは、フォルダー構造で出力されます。 ［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。

- エクスポーターに［XDCAM EX 3D］を選んだ場合、下記の制限事項があります。
  - ［出力先］に［Sony - SxS メモリカード］を選んだ場合、Sony メモリーカムコーダーの仕様により、PC からは L 側 2 スロット分のメモリーカードしか認識できません。メモリーカードは L 側スロットに装着してください。出力後に、R 側スロットに装着し直してください。
  - 出力中に、出力先ドライブの容量がなくなると、［メモリカードドライブ選択］ダイアログが表示されます。ただし、［出力先］が［フォルダー］の場合やバッチエクスポートからの出力中は、このダイアログは表示されません。
  - ［出力先］に［フォルダー］を選んだ場合、L/R を同じ出力先に設定することはできません。
- 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。

“［メモリカードドライブ選択］ダイアログ”（▶ 446 ページ）

［メモリカードドライブ選択］ダイアログ

［メモリカード］：［L］/［R］	次のメモリーカードドライブを選びます。
［OK］	ドライブ選択またはメモリーカードを入れ替えた後、クリックします。

P2 形式

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。

- AVC-Intra または AVC-Ultra のコーデックで出力する場合、［プロジェクト設定］の［カラースペース］を［BT.2020/BT.2100 HLG］または［BT.2020/BT.2100 PQ］に設定しているときは、出力時に HDR メタデータが付加されます。

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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］、［AVCUltra P2 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。

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 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 形式

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。

- XDCAM Memory ドライブ（XDCAM 機器でフォーマットされた SxS メモリーカード）へ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 XDCAM 機器でフォーマットしておいてください。
- XDCAM EX 形式でフォーマットされた SxS メモリーカードには出力できません。
- プロキシファイルは、エクスポートされません。

1)　［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［XDCAM］をクリックする

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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、PC 内の任意のフォルダーに出力するかを選びます。ファイルは、フォルダー構造で出力されます。 ［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。 ［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。
［クリップ名］	出力されるファイル名を設定します。 **［自動 (C****)］** 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。）

[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。

XAVC S 形式

プロジェクトを XAVC S 形式で XQD 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。

- [プロジェクト設定] の [カラースペース] を [BT.2020/BT.2100 HLG] または [BT.2020/BT.2100 PQ] に設定している場合は、出力時に HDR メタデータが付加されます。

ご注意
- XQD メモリーカードはあらかじめ XAVC S 機器で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、[XAVC] をクリックする

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

2) [XAVC S] をクリックし、[出力] をクリックする

3) 出力先やクリップ名などを設定し、[OK] をクリックする

[出力先]	XAVC S デバイスに出力するか、PC 内の任意のフォルダーに出力するかを選びます。ファイルは、フォルダー構造で出力されます。 [メモリカード] を選んだ場合は、リストからデバイスを選びます。 [フォルダー] を選んだ場合は、[...] をクリックし、保存先を指定します。
[ビデオ設定]	**[ビットレート]** リストからビットレートを選びます。 **[画質]** 画質を選びます。 **[ハードウェアエンコードを使用する]** チェックを入れると、クイック・シンク・ビデオなどのハードウェアエンコードを使用して出力します。チェックをはずすと、高画質で高速のエンコードができる H.264 のソフトウェアエンコーダーを使用して出力します。 ハードウェアエンコードが使用できない環境では、[ハードウェアエンコードを使用する] の項目は表示されません。出力時のエンコーダーは、H.264 のソフトウェアエンコーダーに固定されます。
[オーディオ設定]	出力されるビデオのオーディオフォーマットを選びます。
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。

XAVC 形式

プロジェクトを XAVC エクスポーターで出力し、XDCAM デバイスにアップロードします。
PC のハードディスクに出力することもできます。

- XDCAM Memory ドライブ（XDCAM 機器でフォーマットされた SxS メモリーカード）へ出力することもできます。

- ［プロジェクト設定］の［カラースペース］を［BT.2020/BT.2100 HLG］または［BT.2020/BT.2100 PQ］に設定している場合は、出力時に HDR メタデータが付加されます。

ご注意

- SxS メモリーカードはあらかじめ XDCAM 機器でフォーマットしておいてください。
- XDCAM EX 形式でフォーマットされた SxS メモリーカードには出力できません。

1)　［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［XAVC］をクリックする

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

2)　［XAVC］をクリックし、［出力］をクリックする

3)　出力先やクリップ名などを設定し、［OK］をクリックする

［出力先］	XDCAM ドライブに出力するか、PC 内の任意のフォルダーに出力するかを選びます。ファイルは、フォルダー構造で出力されます。 ［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。 ［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。
［クリップ名］	出力されるファイル名を設定します。 **［自動（C****）］** 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。）
［形式］	出力する形式を選びます。
［品質 / 速度］	品質と速度を選びます。
［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。

AAF 形式

プロジェクトを AAF 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、［その他］をクリックする

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

2)　［AAF プロジェクトエクスポーター］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、［プリセット］を設定し、［保存］をクリックする

- “［プロジェクトのエクスポート（AAF）］ダイアログ”（▶ 80 ページ）
- 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”（▶ 81 ページ）

クローズドキャプションの出力

クローズドキャプションデータを含むプロジェクトの出力

クローズドキャプションを含むプロジェクトをファイルに出力します。
出力ファイルとは別にサイドカーファイル（クローズドキャプションファイル）を出力したり、出力ファイルにクローズドキャプションデータを埋め込んだ状態で出力したりできます。

- クローズドキャプションは、上にあるトラックのデータを優先して出力します。

1)　［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーでエクスポーターを選ぶ

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

2)　［キャプション］の左側のリストから、出力方法を選ぶ

［出力なし］	クローズドキャプションを削除した状態で出力します。

[サイドカーファイル]	通常のファイルと、サイドカーファイル（クローズドキャプションファイル）をそれぞれ出力します。 右側のリストから、クローズドキャプションファイルの出力形式を選びます。 • 出力に対応しているクローズドキャプションファイルのファイル形式は次のとおりです。 – *.scc – *.mcc • 出力されるクローズドキャプションファイルの名前は、「出力ファイル名 . コンテナ名 .scc」または「出力ファイル名 . コンテナ名 .mcc」となります。 • 次の条件を満たす場合は、クローズドキャプションファイルが 2 つ出力されます。 – 出力形式で［Scenarist Closed Caption（.scc）file］を選んだ場合 – 出力ファイルが CEA-608 の CC1 と CC3 の情報を両方持つ場合 この場合、ファイルの名前は、「出力ファイル名 . コンテナ名 .scc」（CC1）と「出力ファイル名 _cc3. コンテナ名 .scc」（CC3）になります。
[画面に書き込む]	画面にクローズドキャプションを表示した状態で出力します。出力したファイルでは、常にクローズドキャプションが表示されます。 • 出力されるクローズドキャプションの規格や種類は、クローズドキャプションの表示の設定に従います。 **“クローズドキャプション表示の設定”（▶ 147 ページ）**
[メディアに埋め込む]	出力ファイルにクローズドキャプションデータを埋め込んで、1 つのファイルで出力します。 • この項目は、MXF 形式でファイルを出力する場合に選べます。 • この項目は、シーケンス設定の［アンシラリーデータを保持］を無効に設定している場合は表示されません。 • クローズドキャプションデータを含むアンシラリーデータは、クローズドキャプションデータがあるかどうかにかかわらず、タイムラインの 0 フレームの位置から出力します。

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。

ご注意

- ［キャプション］で［サイドカーファイル］または［メディアに埋め込む］を選んだ場合、［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログで［フレームレート］を変更すると、クローズドキャプションは出力されません。
- ［キャプション］で［サイドカーファイル］を選んだ場合、次のエクスポーターで出力すると、サイドカーファイル（クローズドキャプションファイル）は出力されますが、ビンには登録されません。
  – ［オーディオ］のカテゴリーに属するエクスポーター
  – ［静止画］
- ［AVCHD］のカテゴリーに属するエクスポーターを選んだ場合、［キャプション］で［サイドカーファイル］は選べません。また、［XDCAM］のエクスポーターを使用して XDCAM デバイスにエクスポートする場合も、［サイドカーファイル］は選べません。
- ［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログの［アンシラリーデータを除去］の設定は、クローズドキャプションの出力には影響しません。
- 入力形式と出力形式の組み合わせによっては、出力時にデータ形式が変更されたり、正しく出力されなかったりすることがあります。
- クローズドキャプションデータは、再エンコードを行いません。入力されたデータがそのまま出力されます。
- MCC バージョン2は、読み込みできます。ただし、オプションパラメーターは評価されません。
- 608 アンシラリーデータパケット（DID=61h、SDID=02h）は、対応していません。

クローズドキャプションファイルのみ出力

プロジェクトのクローズドキャプションのみを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、［Captions］をクリックする

• **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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

立体視プロジェクトの出力

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

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

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”（▶ 148 ページ）

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

- “エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）

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”（▶ 451 ページ）
- “L/R 出力先設定共通部”（▶ 451 ページ）

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既定のエクスポーターとして登録

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（既定のエクスポーター）］または［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）］から簡単に選べるデフォルトのエクスポーターを登録できます。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。登録できるエクスポーターの数は 4 件です。

既定のエクスポーターの作成

エクスポーターの設定を既定の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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**
- 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出力”（▶ 434 ページ）

2) ［ファイルへ出力］ダイアログの［既定値として保存］のリストボタンをクリックし、既定のエクスポーターを登録したい番号 → ［保存］をクリックする

- エクスポーターが既定のエクスポーターとして登録されます。

その他の方法

- ［ファイルへ出力］ダイアログ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］の［1］に登録されます。

- カテゴリーツリーで［既定のエクスポーター］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既定のプリセットがすべて表示されます。
- 登録した［既定のエクスポーター］は、名称を変更できます。［ファイルへ出力］ダイアログの［既定値として保存］のリストボタンをクリックし、名称を変更する既定のエクスポーター → ［名前の変更］をクリックして名称を編集します。

既定のエクスポーターの削除

登録した既定のエクスポーターを削除できます。

1) ［ファイルへ出力］ダイアログの［既定値として保存］のリストボタンをクリックし、削除する既定のエクスポーター → ［削除］をクリックする

- 既定のエクスポーターが削除されます。

エクスポーターの設定をプリセットとして登録

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。

エクスポータープリセットの作成

エクスポーターの設定をエクスポータープリセットとして登録します。

1) ［ファイルへ出力］ダイアログで、エクスポーターを選ぶ

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**
- 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出力”（▶ 434 ページ）

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］にエクスポータープリセット名を入力し、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エクスポータープリセットがすべて表示されます。
- 作成済みのエクスポータープリセットの設定を変更する場合は、変更するエクスポータープリセットを選んで、［プリセットの保存］をクリックし、設定を変更します。

エクスポータープリセットの削除

作成したエクスポータープリセットの削除ができます。

1)　［ファイルへ出力］ダイアログで、削除するエクスポータープリセットを選ぶ

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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

- 削除できるエクスポータープリセットは、ユーザーが登録したエクスポータープリセットのみです。

エクスポータープリセットの読み込み【インポート】

エクスポータープリセットを読み込みます。

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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、読み込んだエクスポータープリセットが表示されます。

エクスポータープリセットの書き出し【エクスポート】

作成したエクスポータープリセットを書き出します。

1)　［ファイルへ出力］ダイアログで、エクスポータープリセットを選ぶ

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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エクスポータープリセット、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

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”（▶ 229 ページ）**

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

- **“エクスポーターで出力”（▶ 430 ページ）**

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、レコーダーの［エクスポート］をクリックし、［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、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”（▶ 455 ページ）

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）］→使用する既定のエクスポーターを選べます。出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、レコーダーの［エクスポート］をクリックし、［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）］→使用する既定のエクスポーターを選んでも同様です。
  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”（▶ 432 ページ）
- 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”（▶ 60 ページ）
- 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”（▶ 455 ページ）

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

- レンダリングジョブがレンダーサービスに登録されます。レンダーサービスへの登録が完了すると、［バッチエクスポート］ダイアログのチェックが解除されます。PC の画面に、レンダリングを開始する旨の通知が表示されます。
  登録されたレンダリングジョブは、優先順位にしたがって、バックグラウンドで順番に処理されます。レンダリング処理の進行状況は、GV Job Monitor で確認できます。
  “GV Job Monitor”（▶ 329 ページ）
- バッチエクスポートのレンダリングジョブを処理している間は、ステータスバーにある GV Job Monitor のアイコンの色が紫色に変わります。

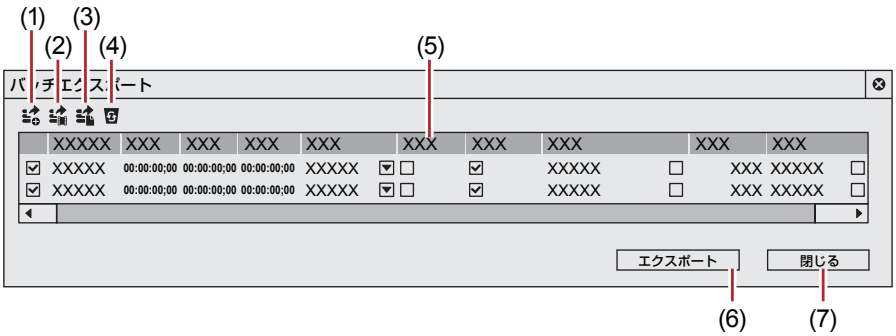
- レンダリング処理が完了する前にプロジェクトを閉じても、レンダリングジョブの処理は継続されます。
  レンダリング処理が終了すると、PC の画面にレンダリングを終了する旨の通知が表示されます。ステータスバーのアイコンは、元の色に戻ります。
  “GV Job Monitor のアイコン表示”（▶ 329 ページ）
- 出力ファイルをビンに登録するには、GV Job Monitor の完了ジョブ一覧で該当するレンダリングジョブを右クリックし、[ビンへ追加] をクリックします。

- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、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。
- ファイル出力の開始 / 終了の通知の[開く]をクリックすると、GV Job Monitor が起動します。[閉じる]をクリックすると、通知を閉じます。
- ファイル出力の開始 / 終了の通知の表示は、Windows の設定に従います。

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、バッチリストに項目が追加されます。エクスポーターは、[既定のエクスポーター] の [1] に設定されます。
(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、バッチリストに項目が追加されます。レンダリングフォーマットは、プロジェクト設定の [レンダリングフォーマット] に設定されます。
(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”（▶ 432 ページ）** **[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。
(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”（▶ 455 ページ）

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

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。
プロジェクト設定の内容にかかわらず、Disc Burner を起動してプロジェクトを DVD や BD に書き込むことができます。プログレッシブ方式（60p など）のプロジェクトでも、Disc Burner で出力フォーマットを変更することで DVD/BD の作成が可能です。

ご注意

- 出力時にフォーマット変換を行った場合は、画質に影響があります。

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”（▶ 229 ページ）
- チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置に橙色の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”（▶ 285 ページ）

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

- Disc Burner が起動します。

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［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”（▶ 458 ページ）**

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”（▶ 458 ページ）**

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”（▶ 459 ページ）**

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”（▶ 459 ページ）**

7) ［出力］タブをクリックし、出力の設定をする

- “［出力］タブ”（▶ 461 ページ）

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。
- 出力時にフォーマット変換を行う場合は、確認ダイアログが表示されますので［はい］をクリックしてください。

［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。 **［フォーマット］** 出力フォーマットを選びます。 元のプロジェクト設定と同じフォーマットで出力する場合は、［(変換なし)］と表示されているフォーマットを選びます。 選択できるフォーマットは、次のとおりです。プロジェクト設定によって、表示されるフォーマットは異なります。 ● ［出力］で［DVD］を選んだ場合 720x480 59.94i、720x576 50i ● ［出力］で［Blu-ray］を選んだ場合 1920x1080 59.94i、1920x1080 50i、1920x1080 23.98p、1440x1080 59.94i、1440x1080 50i、1280x720 59.94p、1280x720 50p、720x480 59.94i、720x576 50i
［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］	［あり］を選ぶと、メニュー画面付きのディスクを作成できます。

ご注意

- プロジェクト設定が 59.94i などの NTSC 規格の場合、50i などの PAL 規格の出力フォーマットは選べません。同様に、プロジェクト設定が PAL 規格の場合も、NTSC 規格の出力フォーマットは選べません。

［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”（▶ 458 ページ）** **［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

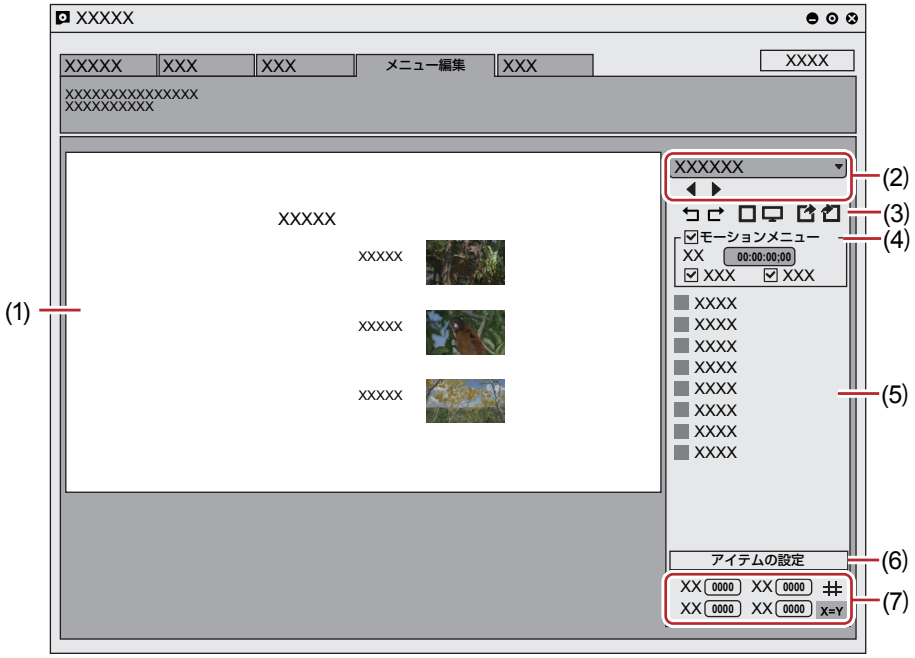
［全て自動］	チェックをはずすと、ビデオ / オーディオそれぞれの形式やビットレートを設定できます。
［再生中は操作不可］	タイトルを再生中に、ユーザーがチャプター移動や早送りなどの操作ができないように設定します。
［タイムコードを表示］	タイトルがシーケンスの場合に、映像にタイムコードを付加できます。タイムコードの種類は、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［タイムライン］で設定できます。 **“［タイムライン］”（▶ 117 ページ）**
［立体視］	タイトルが EDIUS のシーケンスで、立体視編集モード時、MPEG-2 形式で出力する場合にのみ立体視化できます。リストから立体視化処理の形式を選びます。 **“立体視処理の形式について”（▶ 148 ページ）**

［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。

- スタイルは、ダウンロードして追加できます。
  メニューバーの［ヘルプ］をクリックし、［DVD Menu Style をダウンロード］をクリックすると、msi 形式のセットアップファイルがダウンロードされます。セットアップファイルをダブルクリックすると、Disc Burner の［スタイル選択］タブにあるスタイル一覧に、スタイルが追加されます。
- EDIUS 8 以前のバージョンからアップデートした場合、スタイルを追加するために、セットアップファイルのダウンロードを促すメッセージが表示されることがあります。画面にしたがって、スタイルを追加してください。

［メニュー編集］タブ



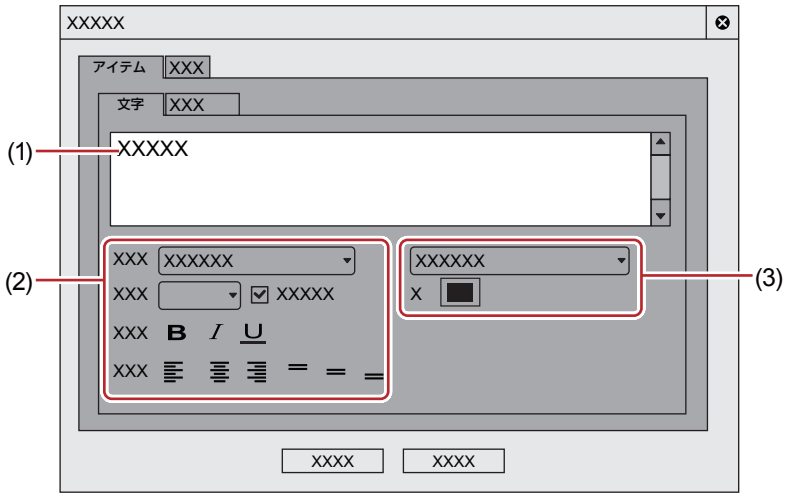
(1)	**編集画面**	メニューのプレビューが表示されます。タイトルをクリックして文字を入力したり、ピクチャの移動や大きさの変更をしたり、アイテムを直接編集することができます。アイテムやピクチャをダブルクリックまたは右クリックして［アイテムの設定］をクリックすると、［メニューアイテムの設定］ダイアログが表示されます。 **“［メニューアイテムの設定］ダイアログ”（▶ 460 ページ）**
(2)	**ページ選択**	リストから編集するメニューのページを選びます。ボタンをクリックすると前のページ、次のページを表示します。
(3)	**編集ボタン**	：実行した操作を取り消し、1 つ前の状態に戻します。 ：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”（▶ 460 ページ）** **[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”（▶ 460 ページ）**
(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”（▶ 460 ページ）**
(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。 **X=Y** ：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”（▶ 195 ページ）** 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。

■［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。

12 章
付録

この章では、サポート情報などを掲載しています。

ライセンス管理

シリアルナンバーの管理

GV LicenseManager の起動

シリアルナンバーは、GV LicenseManager で管理します。

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。Windows 10 を例に説明します。
  ご使用の OS の種類やバージョンによって、操作が異なる場合があります。

1)　スタート画面の左下にある Windows ロゴをクリックしてスタートメニューを表示し、[Grass Valley] → [GV LicenseManager] をクリックする

- ［GV LicenseManager］が起動し、［ライセンス一覧］ダイアログが表示されます。
  “［ライセンス一覧］ダイアログ”（▶ 464 ページ）

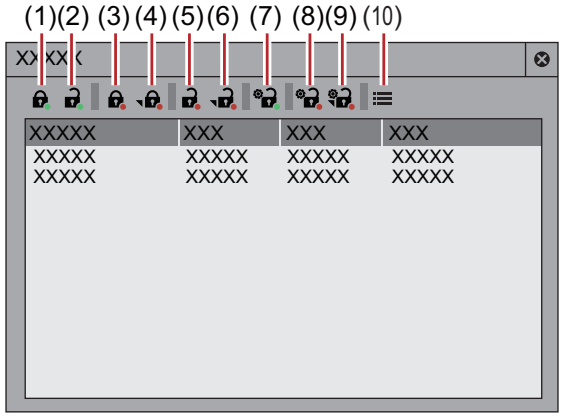
その他の方法

- 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。



- GV LicenseManager を終了するには、タスクバーの GV LicenseManager アイコンを右クリックし、［終了］をクリックします。

［ライセンス一覧］ダイアログ



(1)	**［オンラインでの認証］**	シリアルナンバーの登録ができます。 **“EDIUS のアクティベーション”（▶ 48 ページ）**
(2)	**［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”（▶ 465 ページ）**
(3)	**［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。 **“ライセンスの登録（オフライン認証）”（▶ 466 ページ）**
(4)	**［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。 **“ライセンスの登録（オフライン認証）”（▶ 466 ページ）**
(5)	**［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。 **“ライセンスの解除（オフライン認証）”（▶ 466 ページ）**
(6)	**［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。 **“ライセンスの解除（オフライン認証）”（▶ 466 ページ）**

(7)	**[オンラインでのライセンスの修復]**	この機能は使用できません。
(8)	**[オフラインでのライセンスの修復　ID ファイルの生成]**	この機能は使用できません。
(9)	**[オフラインでのライセンスの修復　認証ファイルの登録]**	この機能は使用できません。
(10)	**[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”（▶ 465 ページ）**

[設定] ダイアログ

[フローティングライセンスサーバーを利用]	フローティングライセンスを利用して EDIUS を使用するときにチェックを入れます。[サーバーアドレス] と [ポート番号] を入力してください。
[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。

- [ライセンス一覧] ダイアログで、シリアルナンバーの一部を表示できます。
  [ライセンス一覧] ダイアログでシリアルナンバーを確認したい製品を右クリックし、[シリアルナンバーの一部を確認] をクリックします。

オンライン環境下でライセンスを移動

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 の起動”（▶ 464 ページ）**

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

ご注意

- シリアルナンバーの認証を解除するときは、eID の認証は必要ありません。
- 新たに EDIUS を使用する PC にシリアルナンバーを登録する場合は、オンラインでの eID の認証が必要です。

オフライン環境下でライセンスを移動

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。

- オフライン環境下でライセンスを移動するには、USB 記録デバイスなどの記録デバイスが別途必要です。
  ここでは、USB 記録デバイスを使用した場合のライセンスの移動について説明しています。

ご注意

- 新たに EDIUS を使用する PC にシリアルナンバーを登録する場合は、オンラインでの eID の認証が必要です。

ライセンスの解除（オフライン認証）

オフライン環境下の EDIUS 端末でライセンスの認証を解除します。

1) EDIUS がインストールされている PC に USB 記録デバイスを接続する

2) GV LicenseManager を起動する

- “GV LicenseManager の起動”（▶ 464 ページ）

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) ［ID ファイルの出力先］ダイアログで、USB 記録デバイスを出力先に選び、［フォルダーの選択］をクリックする

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) USB 記録デバイスを取り外し、インターネット接続されている PC に接続する

7) エクスプローラーで USB 記録デバイスを開き、GVDeactivation.exe をダブルクリックする

8) ［GV ソフトウェアのライセンス認証解除を行いますか?］と表示されるので、［はい］をクリックする

9) 確認メッセージが表示されるので、［OK］をクリックする

- USB 記録デバイスを取り外します。

10) USB 記録デバイスを元の EDIUS 端末に接続し、GV LicenseManager を起動する

11) ［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

12) ［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

13) USB 記録デバイスを開き、Response.key を指定して、［開く］をクリックする

14) 確認メッセージが表示されるので、［OK］をクリックする

15) ［ライセンス一覧］ダイアログ一覧で登録されていた EDIUS がライセンス一覧から削除されていることを確認して、GV LicenseManager を終了する

ご注意

- シリアルナンバーの認証を解除するときは、eID の認証は必要ありません。

ライセンスの登録（オフライン認証）

オフライン環境下の EDIUS 端末でライセンスを認証します。

1) EDIUS がインストールされている PC に USB 記録デバイスを接続する

2) GV LicenseManager を起動する

- “GV LicenseManager の起動”（▶ 464 ページ）

3) ［オフラインでの認証　ID ファイルの生成］をクリックする

4) EDIUS のシリアルナンバーを入力し、［OK］をクリックする

5) ［ID ファイルの出力先］ダイアログで、USB 記録デバイスを出力先に選び、［フォルダーの選択］をクリックする

6) 確認メッセージが表示されるので、［OK］をクリックする

7) USB 記録デバイスを PC から取り外し、インターネット接続されている PC に接続する

8) エクスプローラーで USB 記録デバイスを開き、GVActivation.exe をダブルクリックする

9) ［GV ソフトウェアのライセンス認証を行いますか?］と表示されるので、［はい］をクリックする

10) 確認メッセージが表示されるので、［OK］をクリックする

- USB 記録デバイスを取り外します。

11) USB 記録デバイスを EDIUS がインストールされている PC に接続し、GV LicenseManager を起動する

12) ［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

13) USB 記録デバイスを開き、Response.key を指定して、［開く］をクリックする

14) 確認メッセージが表示されるので、［OK］をクリックする

15) ［ライセンス一覧］ダイアログ一覧にアクティベーションされた EDIUS が登録されていることを確認して、GV LicenseManager を終了する

ご注意

- ライセンス登録後、初めて EDIUS を起動するときは、オンラインでの eID の認証が必要です。

EDIUS システムレポーター

EDIUS システムレポーターについて

EDIUS の問題を発見するために必要な情報を収集します。
EDIUS が異常終了した場合や応答なし状態になった場合、EDIUS システムレポーターが表示されます。

■ ［EDIUS システムレポーター］ダイアログ

［システムレポートの作成］	クリックすると、ファイル保存ダイアログが表示され、保存先を設定すると、システムレポートを作成します。

- Windows のスタートメニューから EDIUS システムレポーターを起動して、システムレポートを作成することもできます。
  スタート画面の左下にある Windows ロゴをクリックしてスタートメニューを表示し、［Grass Valley］→［EDIUS X System Reporter］をクリックします。

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”（▶ 100 ページ）

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。

編集のワークフロー

ビデオ編集は、次のワークフローに沿って進めます。素材の取り込みと出力の設定 / 操作は、お使いの機器やメディアなどによって異なります。

1. 編集の準備をする
撮影した映像や写真、使用する BGM などの素材を準備し、制作のイメージや最終出力形態などの作品構成を確認します。

2.EDIUS を起動する
EDIUS を起動します。初めて起動したときは、プロジェクト（ビデオ編集ファイル）を保存するフォルダーを指定します。
“インストール / アクティベーション”（▶ 46 ページ）
“起動”（▶ 54 ページ）

3. プロジェクトを作成する
EDIUS で編集作業を行うときの一番大きな作業単位となるのがプロジェクトファイルです。作品の最終出力形態や撮影時のフォーマットなどを参考に、プロジェクトを設定してください。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が記録されます。
“プロジェクトの作成”（▶ 57 ページ）

4. 素材を取り込む
PC に保存している動画ファイルや、ビデオカメラなどに記録されている映像を PC に取り込みます。
“素材の取り込み”（▶ 156 ページ）

5. 編集する
時間軸に沿って素材をタイムラインに配置します。映像効果（エフェクト）やテロップなどの文字（タイトル）を追加するなどして作りこみます。
- タイムラインでの編集
  “編集”（▶ 212 ページ）
- オーディオ編集
  “オーディオ”（▶ 414 ページ）
- エフェクトの適用
  “エフェクト”（▶ 332 ページ）
- タイトルの作成
  “タイトル”（▶ 388 ページ）

6. 出力する
目的に応じた形式で、プロジェクトを出力します。
“出力”（▶ 427 ページ）

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。

“初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）
“プロジェクトプリセット / プロジェクトテンプレート”（▶ 70 ページ）

* 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。

“デバイスの使用”（▶ 132 ページ）

* 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]”（▶ 101 ページ）

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”（▶ 127 ページ）

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またはプロジェクトテンプレートを選び、プロジェクトを開きます。プロジェクトプリセットの内容は、プロジェクト設定で変更できます。

“プロジェクト新規作成（簡易設定）”（▶ 58 ページ）
“プロジェクト新規作成（詳細設定）”（▶ 59 ページ）

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”（▶ 157 ページ）

ファイルベースの素材をコピー

BD、AVCHD ビデオカメラ、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。

“ソースブラウザーについて”（▶ 170 ページ）

* 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]”（▶ 106 ページ）

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”（▶ 69 ページ）
“プロジェクト設定の変更（詳細設定）”（▶ 68 ページ）

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]”（▶ 117 ページ）
“画面のカスタマイズ”（▶ 142 ページ）
“プロファイルの登録”（▶ 127 ページ）

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”（▶ 254 ページ）
“プリセット”（▶ 384 ページ）

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。

“プリセット”（▶ 384 ページ）

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”（▶ 428 ページ）
“エクスポータープリセットの作成”（▶ 452 ページ）

プロジェクトのフォーマット

プロジェクトのフォーマットは、使用する素材のフォーマットや、最終出力形態に合わせて設定してください。EDIUS では、よく使用するフォーマットをプロジェクトプリセットとして登録し、素早くプロジェクトを開始できます。
プロジェクトプリセットの登録も、あらかじめ用意された映像や音声のフォーマットを選ぶだけで簡単に行うことができます。
“初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成”（▶ 57 ページ）
“プロジェクト新規作成（簡易設定）”（▶ 58 ページ）
プロジェクトプリセットにないフォーマットのプロジェクトも自由に作成できます。
“プロジェクト新規作成（詳細設定）”（▶ 59 ページ）

解像度	フレームレート	主な用途
4096x2160（DCI 4K）	24p など	デジタルシネマ、イベント映像など
3840x2160（4K UHDTV、QFHD）	60p など	
2432x1366（2.5K）	30p など	
2048x1080（2K）	60p など	
1920x1080（Full HD）	60p、59.94i など	ブルーレイ、HDCAM-SR など
1600x1200（UXGA）	30p など	PC モニターなど
1440x1080（HD）	59.94i など	地上デジタル放送、HDV など
1280x1080（HD）	59.94i など	DVCPRO HD など
1280x720（HD）	30p など	HDV など
1024x768（XGA）	30p など	PC モニターなど
800x600（SVGA）	30p など	PC モニターなど
720x576（PAL、SECAM、SD）	50p など	DVD、アナログ放送、DV、DVCPRO など
720x480（NTSC、SD）	59.94i など	DVD、アナログ放送、DV、DVCPRO など
640x480（VGA）	30p など	PC モニターなど

ビデオ信号レベルの制限

■ IRE の範囲について

ビデオ信号のレベルはIREで表され、正規の範囲は0%～100%です。しかし、正規の範囲をわずかでも超えると対応するコードがなくクリップされてしまうのでは、実運用上不都合な場合があるので、「スーパーホワイト」および「サブブラック」と呼ばれる余裕部分を含めて割り当てが行われています。そのため、IRE はおよそ –7% ～ +109% の範囲をとります。

■［セーフカラー］を利用した自動調整

編集などの処理を完了して最終出力を行う段階で、IRE を 0% ～ 100% の範囲に制限したい場合には、［カラーコレクション］の［カラーバランス］が利用できます。

［カラーバランス］ダイアログの［セーフカラー］にチェックを入れると、YCbCr の各信号が IRE の 0% ～ 100% の範囲に収まるように制限されます。

“カラーバランスを調整する”（▶ 343 ページ）

［セーフカラー］で自動調整したあと、［ビデオスコープ］の RGB ウェーブフォームで確認したときに、0% ～ 100% の範囲に収まらない部分が認められることがあります。これは、0% ～ 100% の範囲に制限された YCbCr 信号を RGB 信号に変換したとき、RGB 信号として 0% ～ 100% の範囲外になる場合があるからです。

- 出力フォーマットで、非圧縮 RGB など RGB 信号で出力するコーデックを使用しない限り、YCbCr 信号のまま出力されますので、実際の出力信号自体は 0% ～ 100% の範囲に収まります。

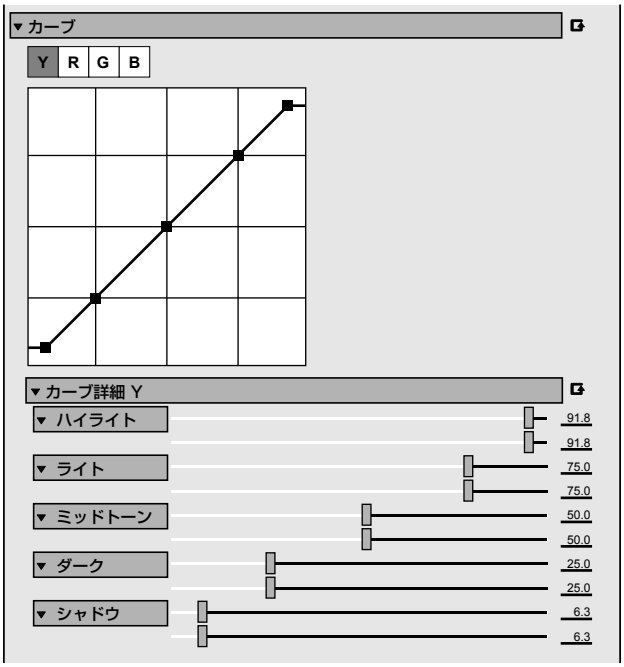
■ RGB 信号での IRE の制限方法

RGB 信号として見たときでも 0% ～ 100% の範囲に収まる信号にしたい場合には、プライマリーカラーコレクションでの調整が利用できます。

プライマリーカラーコレクションの［カーブ］を使用し、次のイラストのように設定すると、RGB 信号が 0% ～ 100% の範囲に収まります。

“［プライマリーカラーコレクション］の調整”（▶ 345 ページ）

- RGB 信号を 0%～100% の範囲に制限すると、YCbCr 信号も 0%～100% の範囲に収まりますので、［カラーバランス］の［セーフカラー］を併用する必要はありません。
- ［ハイライト］と［シャドウ］の設定値は、それぞれ IRE の 100% と 0% に対応しています。［ライト］、［ミッドトーン］、［ダーク］は信号レベルの制限とは関係ないため、パラメーターを操作してトーン調整に利用できます。



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]

動作	ショートカット
[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 −]
[ナッジ (− 10 フレーム)]	[Shift] + [Ctrl] + [,]
[ナッジ (− 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]	[←]

動作	ショートカット
[現在位置の移動 (− 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 −]
[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]

[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)]	[,]

動作	ショートカット
[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]	[O]
[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]
[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]

動作	ショートカット
[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]
[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] + [↑]
[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）]	[↓]

動作	ショートカット
[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]
[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]

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】”（▶ 338 ページ）

［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”（▶ 372 ページ）

［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。また、モーショントラッキングも利用できます。動きのある被写体の特定の部分に自動的に追従してエフェクトを適用します。
“モーショントラッキング ([マスク])”（▶ 357 ページ）

[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）。

[ガウシアンブラー]

[ブラー] や [高品位ブラー] より高品質で、ピントがぼけたような効果をつけます。

[トランスフォーム]

映像のクロッピング、拡大縮小、移動、回転などを設定できます。

[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。

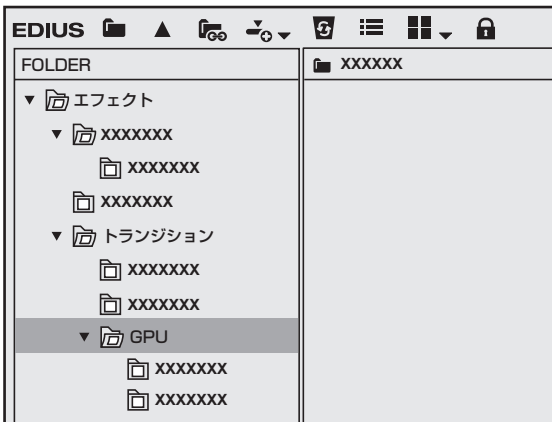
[システム設定] の [エフェクト] → [GPUfx] で、GPUfx を適用したときのアンチエイリアスや画質について設定できます。

［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]”（▶ 114 ページ）

“クリップトランジション”（▶ 361 ページ）

GPUfx トランジションは、［エフェクト］パレットのフォルダービューで［トランジション］のツリーをクリックし、［GPU］のツリーをクリックして表示します。



ご注意

- お使いの PC のビデオメモリが 256MB 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。
- GPUfx トランジションをご使用になるには、一定の条件を満たした動作環境が必要です。動作環境については、当社ホームページを参照してください。

  “当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

- ［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”（▶ 378 ページ）

■ GPUfx トランジションを調整する

ここでは、［詳細設定］フォルダーの［エクスプロージョン］の調整方法を例として説明します。GPUfx トランジションの適用方法は、“トランジション”を参照してください。

“トランジション”（▶ 361 ページ）

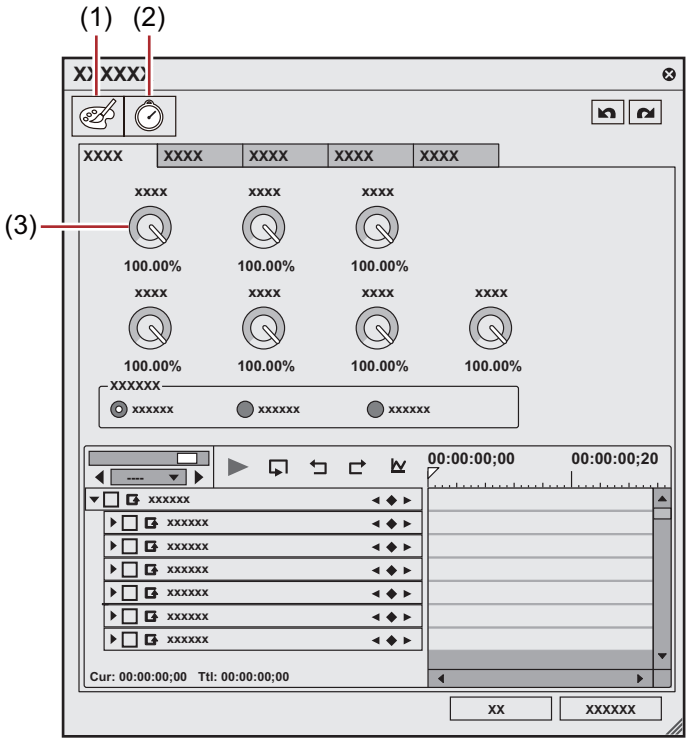
1)　GPUfx を適用したトランジションをクリックする

- **“エフェクトの調整方法”（▶ 336 ページ）**

2)　［インフォメーション］パレットで［エクスプロージョン］を選び、［設定］をクリックする

- ［エクスプロージョン］ダイアログが表示されます。

3)　各項目を設定する



(1)	[デザイン]	動き方や光の当てかたなどを調整する設定画面を表示します。[分割数] で破片の大きさを変更したり、[飛散の広がり] で破片の飛び散りかたを変更したりできます。 キーフレームを設定し、時間軸に沿って変化をつけることもできます。
(2)	[時間]	キーフレームを設定して時間軸に沿って動きを変化させる設定画面を表示します。
(3)	コントローラー	上下にドラッグして調整します。

4)　[OK] をクリックする

[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］

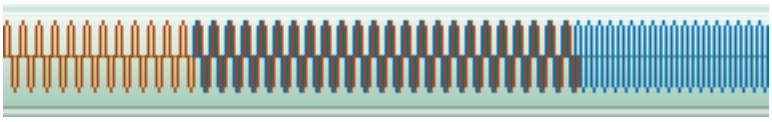
［アルファ カスタム］

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。

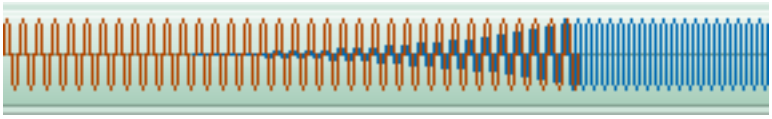
［オーディオクロスフェード］

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。

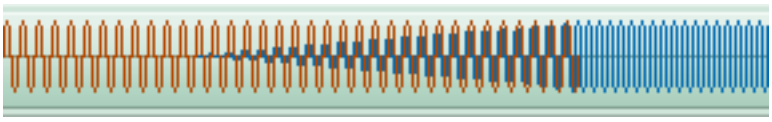
［カットアウト→カットイン］



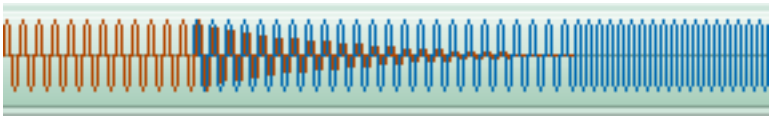
［カットアウト→カーブ］



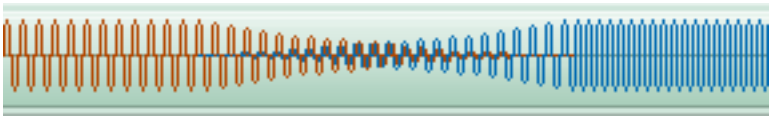
［カットアウト→リニア］



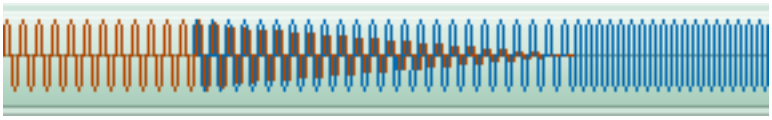
［カーブ→カットイン］



［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。

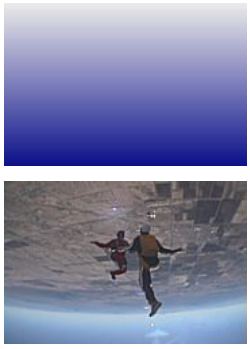
[キー]

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]

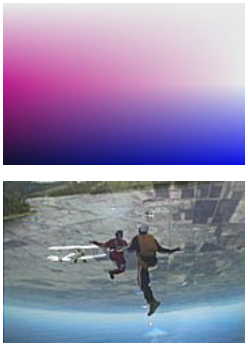
2 つの映像を重ね合わせます。画像は、1VA の映像をビデオ A、2VA をビデオ B として、ビデオ B をビデオ A の上に合成させたイメージです。
上のイメージは、青いグラデーションをビデオ A（背景）、赤いグラデーションをビデオ B（前景）として合成する例です。
下のイメージは、スカイダイビングの映像をビデオ A（背景）、湖の上を飛ぶ飛行機の映像をビデオ B（前景）として合成する例です。

■ 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。



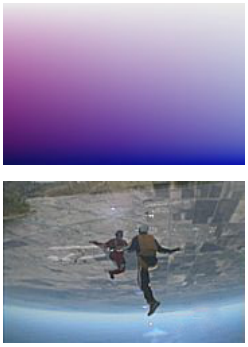
［スクリーン合成］

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］

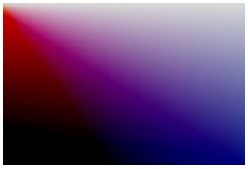
背景から前景を減算するため、前景で明るい部分が暗くなります。





［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”（▶ 365 ページ）

［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］”（▶ 373 ページ）

［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”（▶ 365 ページ）

サポートについて

ユーザーサポート

製品ご購入後、ソフトウェアを認証された日より 90 日間のメールサポートは無償、それ以降のサポートは有償となります。
サポートはユーザー登録されているお客様を対象にご提供しております。サポートをご希望される場合は、必ずユーザー登録をお願いいたします。詳しくは、当社ホームページを参照してください。
“当社ホームページについて”（▶ 496 ページ）

個人情報の取扱いについて

当社では、原則として①ご記入いただいたお客様の個人情報は次の目的以外では使用せず、②次の目的以外で使用する場合は事前に当該サービス上にてお知らせします。
当社ではご記入いただいた情報を適切に管理し、特段の事情がない限りお客様の承諾なく第三者に開示・提供することはございません。

- ご利用の当社製品のサポートの実施
- 当社製品の使用状況調査、製品改良、製品開発、サービス向上を目的としたアンケートの実施
  （調査結果を当社のビジネスパートナーに参考資料として提供することがありますが、匿名性を確保した状態で提供します。）
- 銀行口座やクレジットカードの正当性、有効性の確認
- ソフトウェアのバージョンアップや新製品の案内などの情報提供
- 懸賞企画などで当選された方やお客様への賞品の発送

お客様の個人情報の取扱いに関するご意見、お問い合わせ

http://www.grassvalley.jp/ask

製品のお問い合わせ窓口について

ご使用方法や、このマニュアルについて不明な点、疑問点などがございましたらグラスバレー株式会社テクニカルサポートまでお問い合わせください。
お問い合わせの前には必ず以下の内容をご準備の上、お問い合わせください。

- ご使用になっておられる PC の名称型番
  メーカー製の場合：メーカー名と型番
  自作、オーダーメイドの場合：マザーボード型番、CPU、チップセット、サウンドボード、グラフィックボード
- オペレーティングシステム（Windows など）のバージョン
- ハードディスクの容量、メモリの容量
- 他に取り付けられている拡張ボードのメーカー名と製品名
- 周辺機器があればそのメーカー名と製品名
- 他に併用している当社製品があれば製品名とバージョン番号

本製品のお問い合わせは、次の窓口にて受け付けております。

メールサポート

http://www.grassvalley.jp/ask
（回答は土日祝日、および当社指定の休日を除く翌営業日）

製品の補足情報について

各アプリケーションの「Readme.htm」には、マニュアルには記載されていない事項などが記述されている場合があります。インストール後に必ずお読みください。

当社ホームページについて

本製品をはじめとする当社最新情報は、ホームページにて公開しています。最新のドライバー、ユーティリティ、アプリケーション、製品マニュアル（オンライン形式、または PDF 形式）、FAQ などを公開していますので、当社ホームページにぜひアクセスいただき、快適なビデオ編集環境を実現してください。

- http://www.grassvalley.jp/
- http://www.ediusworld.com/

EDIUS X Pro Topic Library
September 15, 2020
Copyright © 2020 Grass Valley. All rights reserved.