

EDIUS 操作説明 – プロジェクト設定

1. 概要

EDIUS には編集プロジェクトのフォーマットを決める様々な設定項目が用意されています。本書では各設定項目の内容について説明します。

2. 基本設定

2-1. 映像・音声プリセット

放送、制作などで通常使用される映像と音声形式の組み合わせを選択できます。



2-2. 設定

タイムラインのレンダリング方式を設定します。



項目	内容	Note
レンダリングフォーマット	タイムラインのレンダリングフォーマットを設定します。	選択したビデオフォーマットによって選択可能なコーデックが異なります。
オーバースキャンサイズ	PC モニターで映像を編集およびプレビューするときに、アナログ モニター/TV と同じ表示領域を得るためにオーバースキャン サイズを設定します。	最近のディスプレイ/テレビにはオーバースキャンがありません。ほとんどの場合、0% を選択できます。
音声基準レベル	音声基準レベルを設定します。	
レイアウトリサンプリング法	レイアウトで使用するリサンプリング方式を設定します。	
HDR / SDR ゲイン	HDR から SDR までの範囲でゲイン レベルを選択します	HDR プロジェクトの SDR ワークフローでの使用を検討する必要がある場合は、ゲインレベルを選択してください。
トーンマッピング	適切な SDR 映像の色調を得るための調整項目です。	HDR プロジェクトの SDR ワークフローでの使用を検討する必要がある場合は「ソフトクリップ」の選択を推奨します。

2-3. シーケンス設定

タイムラインシーケンスに関する設定を行います。



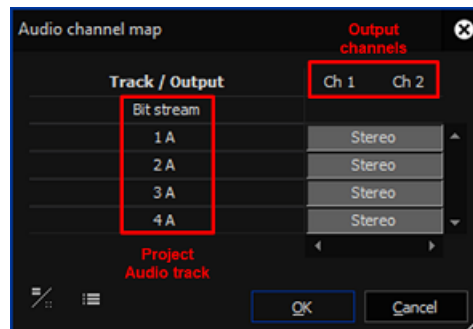
項目	内容	Note
TC プリセット	開始タイムコードを設定します。	
TC モード	タイムラインシーケンスのタイムコード方式を設定します。	
予定全長	タイムラインを固定長にしたい場合に設定します (HH:MM:SS:FF)	最長 23:59:59:xx* まで設定できます。 * 選択したフレームレートにより異なります。

2-4. トラック設定

各トラック数のデフォルトを設定します。

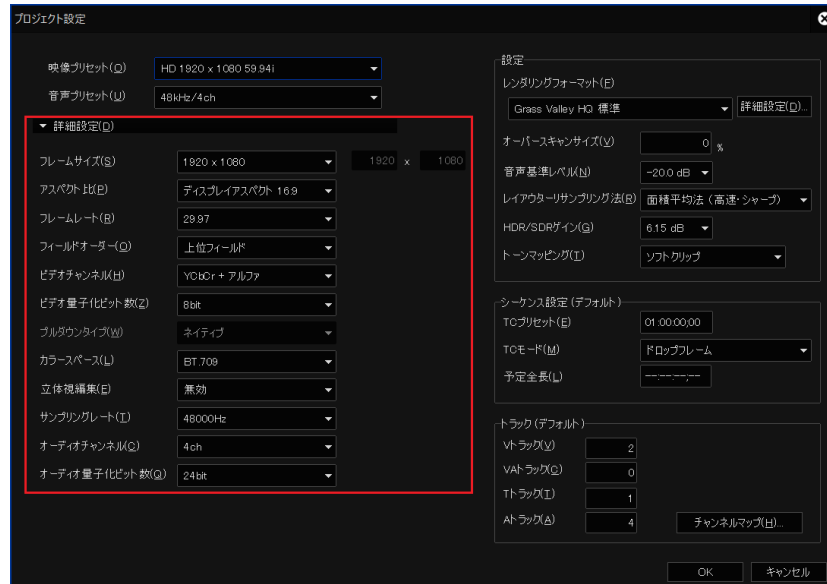


[チャンネルマップ] をクリックして音声チャンネルのアサインを変更できます。



3. 詳細設定

さらにオプションを選択する場合は、詳細設定を使用します。[詳細設定] をクリックして設定画面を開きます。



項目	内容	Note
フレームサイズ	映像プリセット項で表示されないフレームサイズを設定します。	
アスペクト比	アスペクト比を設定します。	
フレームレート	映像プリセット項で表示されないフレームレートを設定します。	
フィールドオーダー	インターレースフォーマット時のフィールドオーダーを設定します。	
ビデオチャンネル	アルファチャンネルの使用有無を設定します。	
ビデオ量子化ビット数	ビデオ量子化ビット数を設定します。	10bit を選択した場合はシステム負荷が高くなります。
プルダウンタイプ	プルダウン方式を設定します。	24 もしくは 23.98p フォーマットを選択した場合のみ使用する項目です。
カラースペース	タイムラインのカラースペースを設定します。	
立体視編集	立体視編集を行う際に「有効」を選択します。	EDIUS 11 にはこの項目はありません。
サンプリングレート	音声のサンプリング周波数を設定します。	
オーディオチャンネル	出力音声のチャンネル数を設定します。	
オーディオ量子化ビット数	音声の量子化ビット数を設定します。	