grass valley

EDIUS Neo 2 Booster

リファレンスマニュアル

F095910142

ご注意

(1) 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。
(2) 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。
(3) 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。
(4) 運用した結果については、(3)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。
(5) 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。
(6) 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。
(7) EDIUS／エディウスおよびそのロゴは、トムソン・カノープス株式会社の登録商標です。
(8) HDV はソニー株式会社と日本ビクター株式会社の商標です。
(9) Microsoft、Windows は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。
(10) 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。
(11) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
(12) Dolby、ドルビーおよびダブルＤ記号はドルビーラボラトリーズの商標です。ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。
(13) HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
(14) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

表記について

■本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
■本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
■本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同様に行ってください。
■本書では、Microsoft® Windows® 7 operating system を Windows 7 (Ultimate、Home Premium、Professional の総称) と表記します。
■本書では、Microsoft® Windows® Vista operating system を Windows Vista (Ultimate、Home Premium、Home Basic、Business の総称) と表記します。
■本書では、Microsoft® Windows® XP Professional operating system を Windows XP と表記します。

警 告

健康上の注意

ごくまれに、コンピュータのモニタ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。

著作権について

テレビ放送やビデオなど、他人の作成した映像／音声をキャプチャしたデータは、動画、静止画にかかわらず個人として楽しむ以外は、著作権法上、権利者に無断では使用できません。また、個人として楽しむ目的であっても複製が制限されている場合があります。キャプチャしたデータのご利用に対する責任は一切負いかねますのでご注意ください。

EDIUS Neo 2 Booster
リファレンスマニュアル
October 14, 2009
Copyright © 2009 Thomson Canopus Co., Ltd.
All rights reserved.

目　次

概　要

1　マニュアルについて

付属マニュアルの構成 …… 3
リファレンスマニュアルの引きかた …… 3
リファレンスマニュアルの見かた …… 4

2　AVCHD ／ HDV とは

AVCHD とは …… 7
HDV とは …… 7
Canopus HQ Codec について …… 8

3　EDIUS の起動

起動方法 …… 10
はじめて起動したとき …… 11
終了方法 …… *[Alt]* ＋ *[F4]* … 12

4　画面構成

全体の画面構成 …… 14
プレビューウィンドウ …… 15
タイムラインウィンドウ …… 18
ビンウィンドウ …… 19
パレット …… 20

5　数値の入力方法

数値を直接入力 …… 24
オフセット入力 …… 24
十字キーでの設定 …… 24
マウスホイールでの入力 …… 25

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1　プロジェクトの操作

起動時のプロジェクト新規作成 …… 29
プロジェクトプリセットの新規作成 …… 30
起動後のプロジェクト新規作成 …… *[Ctrl]* ＋ *[N]* … 31
プロジェクト設定の切り替え …… 35
プロジェクト設定の変更 …… 35
プロジェクトプリセットの削除 …… 37
プロジェクト設定の読み込み【インポート】 …… 37
プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】 …… 38
上書き保存 …… *[Ctrl]* ＋ *[S]* … 40
別名保存 …… *[Shift]* ＋ *[Ctrl]* ＋ *[S]* … 40
オートセーブ／バックアップ …… 41

起動時のプロジェクトファイルの読み込み…… 43
起動後のプロジェクトファイルの読み込み……[Ctrl] + [O]… 44

2 オフラインクリップの復元

オフラインクリップの復元とは…… 46
再リンクして復元…… 48
キャプチャして復元…… 50
リール番号をもとにファイルを検索して復元…… 51

CHAPTER 2

編集の設定

1 〈設定〉ダイアログ

アプリケーション設定…… 55
ハードウェア設定…… 72
プラグイン設定…… 84

2 配置のカスタマイズ

レイアウトの登録…… 90
レイアウト名の変更…… 90
レイアウトの適用…… 91
レイアウトの削除…… 91
ビンウィンドウとパレットを結合…… 92

3 画面のカスタマイズ

操作ボタンの設定…… 94
追加できるボタンと機能…… 97
シングルモード／デュアルモードの切り替え…… 101
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示…… 102
セーフエリア／ステータスなどの表示の設定…… 103
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定…… 105
再生を停止したときの画面表示の切り替え…… 107
フォルダビューの表示／非表示……[Ctrl] + [R]… 109
フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更…… 109
クリップビューの表示…… 110
ビンの詳細表示の項目設定…… 111
操作画面の色の変更…… 115

4 ショートカットキー

ショートカットキーについて…… 117
キーボードショートカットの割り当てを変更…… 117

CHAPTER 3

素材の取り込み

1 外部から素材を取り込む

設定の確認…… 123
外部機器との接続…… 124
DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】…… 126

アナログ形式の素材を取り込む…… 131
Web カメラから取り込む…… 133
DVD/CD から取り込む …… 135
取り込みと同時にタイムラインに配置…… 141
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】……[F10]‥ 144
バッチキャプチャリストの保存…… 146
バッチキャプチャリストの読み込み…… 147

2 ファイルを取り込む

登録可能なファイル形式…… 149
ファイルをクリップとしてビンに登録……[Ctrl] + [O]‥ 150
AVCHD ファイルの取り込み …… 150
連番静止画の登録……[Ctrl] + [O]‥ 152
フォルダの登録…… 153

3 素材の再生

Player の操作ボタンで再生……[Enter]‥ 155
シャトル／スライダーで再生…… 156
マウスで再生【マウスジェスチャ】…… 157
クリップを Player で表示 …… 157
In 点、Out 点の設定 ……[I] / [O]‥ 159
ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定…… 159
In-Out 点間を再生【ループ再生】……[Ctrl] + [Space]‥ 161
In 点、Out 点に移動 ……[Q] / [W]‥ 162
In 点、Out 点の削除 ……[Alt] + [I] / [Alt] + [O]‥ 163

CHAPTER 4

ビンの操作

1 ビンとクリップ

ビンウィンドウの表示／非表示……[B]‥ 167
登録可能なクリップの種類…… 167
複数クリップの結合【シーケンス化】…… 173
シーケンスの解除…… 174
カラーバークリップ…… 176
カラーマットクリップ…… 177
タイトルクリップ……[Ctrl] + [T]‥ 179
プロパティの修正……[Alt] + [Enter]‥ 181
複数クリップのプロパティの修正…… 182
設定ダイアログの修正……[Ctrl] + [Enter]‥ 186
ファイルの変換…… 187
MPEG ファイルのメディア設定…… 188
クリップの保存先の確認…… 189
ソフトウェアで開く…… 190

2 クリップの管理

クリップの選択…… 193
クリップのコピー……[Ctrl] + [C]‥ 193
クリップの切り取り……[Shift] + [Delete]‥ 193
クリップの貼り付け……[Ctrl] + [V]‥ 194
タイムラインからの登録……[Shift] + [B]‥ 194

クリップの登録解除……[Delete]‥195
クリップの並べ替え……196
クリップの色分け……197
フォルダの作成……199
フォルダの移動……199
フォルダの複製……199
フォルダの削除……200
表示フォルダの切り替え……200
ビンの書き出し【エクスポート】……202
ビンの読み込み【インポート】……202
登録情報の出力【HTML 出力】……203
ビン内の検索……[Ctrl] + [F]‥205
簡易検索バーで検索……[F3]‥207
未使用クリップの検索……208
検索結果の削除……209

CHAPTER 5

タイムラインの設定

1 編集モードの設定

挿入／上書きモード……[Insert]‥214
同期モード……214
リップルモード……[R]‥215
伸縮モード……217
固定モード……218

2 トラックの設定

トラックパネル……221
トラックの幅変更……224
トラックの高さ変更……224
トラック名変更……225
トラックの複製……227
トラックの移動……227
トラックの追加……228
トラックの削除……228
ビデオチャンネル設定……[7]‥230
オーディオチャンネル設定……230

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケールのマーク……233
タイムスケールの表示単位……233
タイムスケール設定……234

CHAPTER 6

タイムラインの編集

1 クリップの配置

タイムラインに In 点、Out 点を設定……[I] / [O]‥237
クリップの両端に In 点、Out 点を設定……[Z]‥238

タイムラインの In 点、Out 点を削除 …… [Alt] + [I] / [Alt] + [O] …239
クリップを配置 …… [Shift] + [Enter] …241
クリップに In 点、Out 点を設定して配置 …… 244
ビデオ／オーディオクリップのみ配置 …… 245
チャンネル別に配置 …… 246
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 …… 247
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】 …… 248
タイムラインに特殊なクリップを配置 …… 249
複数クリップの選択 …… 252
クリップを移動 …… 253
選択クリップ以降のクリップの移動 …… 254
クリップの順番の入れ替え …… 255
タイムライン上のクリップをビン内で検索 …… 257

2 クリップの操作

リンク解除 …… [Alt] + [Y] …259
リンク設定 …… [Y] …259
グループ設定 …… [G] …261
グループ解除 …… [Alt] + [G] …261
コピー …… [Ctrl] + [C] …264
切り取り …… [Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X] …264
リップル切り取り …… [Alt] + [X] …265
貼り付け …… [Ctrl] + [V] …266
クリップの In 点、Out 点に貼り付け …… 266
置き換え …… [Ctrl] + [R] …267
部分置き換え …… 268
タイムラインのクリップの色分け …… 269
クリップをタイムラインカーソル位置で分割 …… [C] …271
クリップを In 点、Out 点で分割 …… [Alt] + [C] …272
分割したクリップを結合 …… [Ctrl] + [Delete] …273
クリップの有効化／無効化 …… [0 (Zero)] …275
クリップを削除 …… [Delete] …277
タイムラインの In-Out 点間を削除 …… [D] …277
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 …… [Alt] + [V] / [Alt] + [A] …278
クリップをリップル削除 …… [Alt] + [Delete] …281
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 …… [Alt] + [D] …281
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 …… 282
ギャップ（空き部分）を削除 …… 283
クリップ全体の速度変更 …… [Alt] + [E] …286
コマ止め再生【フリーズフレーム】 …… 287
レイアウト（クロップ） …… [F7] …291

3 クリップのトリミング

トリムモードに切り替え …… [F6] …298
トリムウィンドウについて …… 299
トリミングの操作方法 …… 300
プレビューウィンドウ上でトリミング …… 305
数値入力でトリミング …… 307
ショートカットでトリミング …… 310
リップルトリム …… 312
スプリットトリム …… 313
スライドトリム …… 315

スリップトリム……316
ローリングトリム……317

4 マーカー

〈Clip marker〉リストの表示……320
キャプチャ時のクリップマーカーの設定……[V]……322
クリップマーカーの設定……[V]……322
範囲付きクリップマーカーの設定……324
クリップマーカーの削除……[Delete]……325
クリップマーカーの表示／非表示……327
クリップマーカーへのコメント入力……330
クリップマーカー位置に移動……[Ctrl] + [←] ／ [Ctrl] + [→]……331
クリップマーカーリストの読み込み【インポート】……332
クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】……332
〈Sequence marker〉リストの表示……335
シーケンスマーカーの設定……[V]……337
範囲付きシーケンスマーカーの設定……338
シーケンスマーカーの削除……[Delete]……340
シーケンスマーカーへのコメント入力……342
シーケンスマーカー位置に移動……[Shift]+[Page up]／[Shift]+[Page down]……342
シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】……343
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】……343

5 タイムラインの再生

スクラビングで再生……346
Recorder の操作ボタンで再生……[Enter]……347
シャトル／スライダーで再生……349
マウスで再生【マウスジェスチャ】……350
タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】……[Ctrl] + [Space]……350
タイムラインカーソルの周辺を再生……351
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ……[Q] / [W]……353
タイムコードを入力してジャンプ……353
マッチフレームとは……354
Player からタイムラインへジャンプ……[Ctrl] + [F]……354
タイムラインから Player へジャンプ……[Alt] + [F]……355
タイムスケールの色分けについて……359
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング……[Shift] + [Ctrl] + [Q]……360
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング……360
過負荷部分／負荷部分のみレンダリング……361
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング……[Ctrl] + [Q]……361
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング……362
クリップ／トランジションのレンダリング……[Shift] + [G]……363
タイムラインからビデオクリップの書き出し……[Shift] + [Q]……364
タイムラインから静止画クリップの書き出し……[Ctrl] + [T]……365
一時ファイルの手動削除……366

6 シーケンス

シーケンスとは……368
シーケンスの新規作成……[Shift] + [Ctrl] + [N]……369
シーケンスを開いて編集……371
シーケンスを閉じる……371
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……374

トラックに空のシーケンスクリップを作成 375
シーケンスの複製 375
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】 376

7 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】 *[Ctrl] + [Z]* 378
取り消した操作をやり直す【リドゥ】 *[Ctrl] + [Y]*、*[Shift] + [Ctrl] + [Z]* 378

CHAPTER 7

エフェクトの適用

1 〈Effect〉パレット

〈Effect〉パレットの表示／非表示 381
エフェクトビューの表示／非表示 383
エフェクトの種類 384
エフェクトのプロパティ 385
エフェクトの適用方法 386

2 エフェクトの設定

色／明るさ調整【カラーコレクション】 389
ビデオフィルタ 398
オーディオフィルタ 399
クリップのマージン 401
クリップトランジション 402
トラックトランジション 403
オーディオクロスフェード 404
デフォルトエフェクト *[Ctrl] + [P]* 406
デフォルトエフェクトの変更 407
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更 409
エフェクトのデュレーション変更 410
ピクチャー・イン・ピクチャー 412
キー 417
トランスペアレンシー 421
フェードイン／フェードアウト 422
アルファチャンネル 424
タイトルミキサー 429

3 エフェクトの操作

〈Information〉パレットの表示／非表示 431
エフェクトの確認／調整 433
エフェクトの有効／無効切り替え 434
エフェクトの削除 435
エフェクトのコピー 438
エフェクトの置き換え 440

4 ユーザープリセットエフェクト

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録 442
〈Effect〉パレットからエフェクトを削除 443
〈Effect〉パレットにフォルダ作成 445
エフェクトの名前変更 445

〈Effect〉パレットのフォルダ構成……446
フォルダショートカット……446
〈Effect〉パレットの初期化……449

5 インポート／エクスポート

エフェクトの書き出し【エクスポート】……451
エフェクトの読み込み【インポート】……451

CHAPTER 8
タイトルの作成

1 Quick Titler

Quick Titler の起動 ……[T]……455
タイトルの保存……458

2 エフェクト

タイトルミキサーの適用……460
タイトル詳細設定……462

3 タイトル位置の調整

レイアウトの設定……465

CHAPTER 9
オーディオの操作

1 ボリューム調整

ラバーバンドポイントの追加……469
ラバーバンドの調整……470
数値を入力して調整……472
パンのラバーバンドをセンターに合わせる……473
ラバーバンドポイントの削除／初期化……474
ウェーブフォーム（波形）表示……477
V ミュート設定……[Shift] + [V]……477

2 オーディオの追加

ボイスオーバーの設定……480

CHAPTER 10
編集内容の出力

1 ファイル形式で出力

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと……486
エクスポータでファイル出力……489
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力……494
コーデックを選んで AVI 形式に出力 ……499
音声を出力……500
QuickTime 再生形式に出力 ……501

H.264/MPEG-4 AVC で出力 …… 502
MPEG2 形式にファイル出力 …… 507
静止画を出力 …… 511
Flash Video を出力 …… 512
FIRECODER Blu を使用してファイル出力 …… 513
プリセットエクスポータの作成 …… 517
プリセットエクスポータの削除 …… 518
プリセットエクスポータの読み込み【インポート】 …… 518
プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】 …… 519

2 ディスクに出力

ディスクに出力 …… 521
イメージファイルをディスクに書き込み …… 530

3 テープへ出力

HDV 機器（Generic HDV）へ出力 …… 534
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 …… 538

CHAPTER 11

各種デバイスとの連携

1 VARICAM

VARICAM 素材の取り込み …… 543
クリップの出力 …… 545

付　録

1 入出力フォーマット一覧

出力デバイス …… 548
入力デバイス …… 552

2 エフェクト一覧 …… 554

3 キーボードショートカット …… 559

4 FAQ

リップルモードと同期モードはどう違うの？ …… 565

5 索　引 …… 566

逆引き目次

概　要

付属するマニュアルの使いかたを知りたい …… 2
AVCHD ／ HDV 映像について知りたい …… 6
起動と終了の方法を知りたい …… 9
EDIUS で使われる画面について知りたい …… 13
キーボードやマウスで数値を入力したい …… 23

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

プロジェクトを新しく作成したい …… 28
プロジェクトの設定を変更したい …… 34
プロジェクトを保存したい …… 39
EDIUS で編集したプロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい …… 42
素材のリンクを復元したい …… 45

CHAPTER 2

編集の設定

編集操作や画面表示の設定を変えたい …… 54
画面のレイアウトを変えたい …… 89
表示される操作ボタンを変えたい …… 93
プレビューウィンドウの表示を変えたい …… 100
ビンウィンドウの表示を変えたい …… 108
操作画面の色を変えたい …… 114
ショートカットキーを使いたい …… 116

CHAPTER 3

素材の取り込み

素材を取り込む前に確認しておきたい …… 122

カメラやＣＤなどから素材を取り込みたい …… 125
取り込みと同時にタイムラインに配置したい …… 140
素材をまとめて取り込みたい …… 143
PC に保存しているファイルを取り込みたい …… 148
素材を再生して確認したい …… 154
素材に In 点、Out 点を設定したい …… 158

CHAPTER 4
ビンの操作
ビンのクリップについて知りたい …… 166
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい …… 172
カラーバーやタイトルクリップを作成したい …… 175
クリップの情報や内容を変更したい …… 180
クリップビューでの操作方法を知りたい …… 191
フォルダビューでの操作方法を知りたい …… 198
ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい …… 201
ビンに登録したクリップを検索したい …… 204

CHAPTER 5
タイムラインの設定
トラックのクリップを連動させたい …… 212
クリップの長さを変えずにトランジションを追加したい …… 216
トラックの設定を変更したい …… 220
トラックパネルの表示をカスタマイズしたい …… 223
トラック数を変えたり移動したりしたい …… 226
チャンネルの設定をしたい …… 229
タイムスケール上の表示について知りたい …… 232

CHAPTER 6
タイムラインの編集
タイムラインに In 点、Out 点を設定したい …… 236

クリップを配置したい …… 240
クリップを好きな位置に移動したい …… 251
タイムラインに配置したクリップをビン内で検索したい …… 256
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いたい …… 258
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい …… 260
クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい …… 262
クリップを好きなところで分割したい …… 270
クリップが再生されないようにしたい …… 274
クリップを削除したい …… 276
クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい …… 280
再生速度を変えたい …… 285
映像の表示範囲を指定したい …… 290
タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を変更したい …… 297
トリムウィンドウでできる便利なトリミング操作について知りたい …… 304
トリミングの種類について知りたい …… 311
素材にマーカーを設定したい …… 319
クリップマーカーを利用したい …… 329
タイムラインにマーカーを設定したい …… 334
シーケンスマーカーを利用したい …… 341
タイムラインを再生したい …… 345
見たいシーンをすぐに表示したい …… 352
スムーズに再生したい …… 357
シーケンスを新しく作成したい …… 367
シーケンスを編集したい …… 370
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい …… 373
操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい …… 377

CHAPTER 7

エフェクトの適用

EDIUS で使用できるエフェクトについて知りたい …… 380
クリップ全体に効果を与えたい …… 388

映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい……400
タイムラインからエフェクトを設定したい……405
エフェクトのデュレーションを変更したい……408
映像を合成したい……411
タイトルにエフェクトを適用したい……428
エフェクトの確認や調整をしたい……430
調整したエフェクトを他のクリップに適用したい……437
自分で作成したエフェクトを登録したい……441
〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい……444
作成したエフェクトを書き出したい／読み込みたい……450

CHAPTER 8
タイトルの作成
Quick Titler を使いたい……454
作成したタイトルにエフェクトをかけたい……459
タイトルのサイズや動きを設定したい……461
作成したタイトルの位置を調整したい……464

CHAPTER 9
オーディオの操作
タイムラインに沿ってボリュームとパンを調整したい……468
部分的に音を消したい……476
ナレーションや効果音を追加したい……479

CHAPTER 10
編集内容の出力
いろいろな形式でファイルに出力したい……484
エクスポータの設定をプリセットとして登録したい……516
DVD や BD に出力したい……520
テープへ出力したい……533

CHAPTER 11

各種デバイスとの連携

VARICAM デバイスと連携したい …… 542

付　録

よくあるご質問 …… 564

概　要

1 マニュアルについて

付属するマニュアルの使いかたを知りたい

付属マニュアルの構成 ▶ P3

EDIUS に付属するすべてのマニュアルについて説明しています。

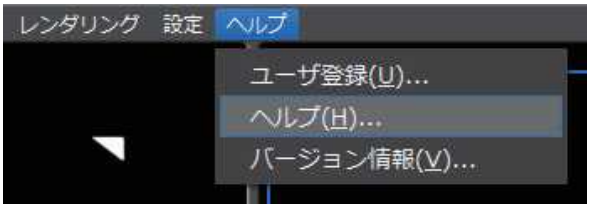
リファレンスマニュアルの引きかた ▶ P3

本書の引きかたについて説明しています。

リファレンスマニュアルの見かた ▶ P4

本書の構成やページの成り立ちについて説明しています。

付属マニュアルの構成

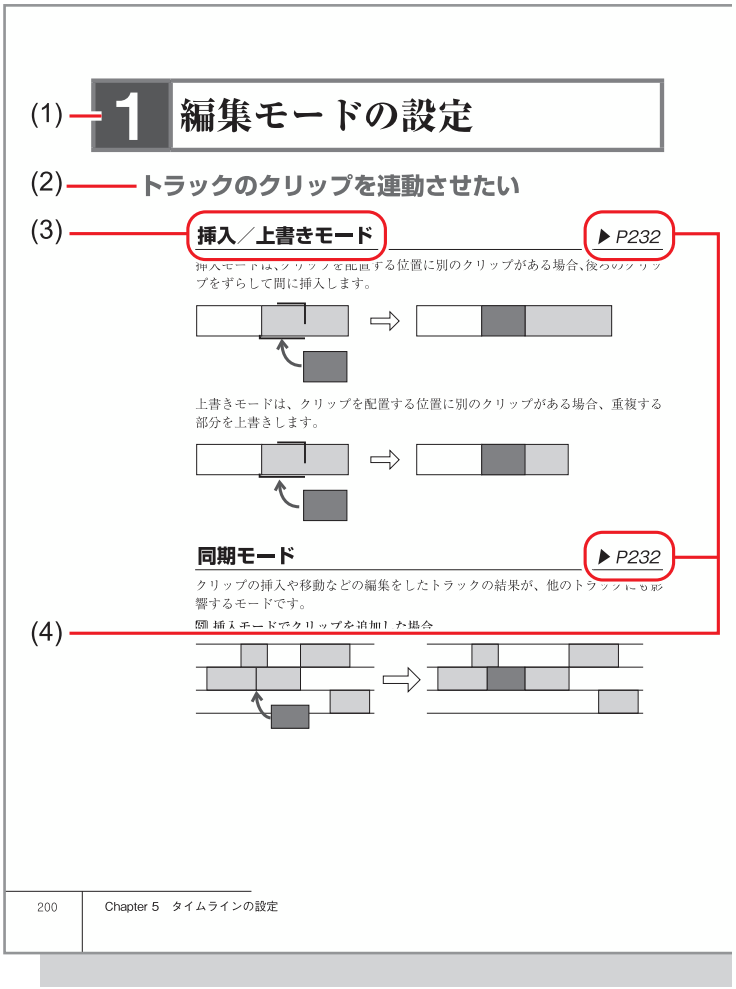
インストールマニュアル	インストール、アンインストール方法について記載しています。
ユーザーズガイド	EDIUS の起動から出力まで、ビデオ編集に必要な基本操作を記載しています。 また、よく使う機能なども紹介しています。
リファレンスマニュアル（本書）	EDIUS の機能と操作方法について記載しています。
ヘルプ	EDIUS を起動し、メニューバーの〈ヘルプ〉→〈ヘルプ〉をクリックするとリファレンスマニュアルを表示できます。 

リファレンスマニュアルの引きかた

本書は、次のような検索方法で、用途に応じて機能や操作方法のページを探すことができます。

目次	機能や操作内容のタイトルから探します。
逆引き目次	目的から調べたいときは、逆引き目次が便利です。
サイドインデックス	サイドインデックスから簡単に章を探すことができます。
FAQ	よくある質問をまとめています。
索引	表示されるメニューや機能名を知りたいときは、索引から探します。

リファレンスマニュアルの見かた



(1) タイトル

機能を１つのタイトルでまとめています。

(2) 逆引きタイトル

目的で機能を調べることができるように構成されています。

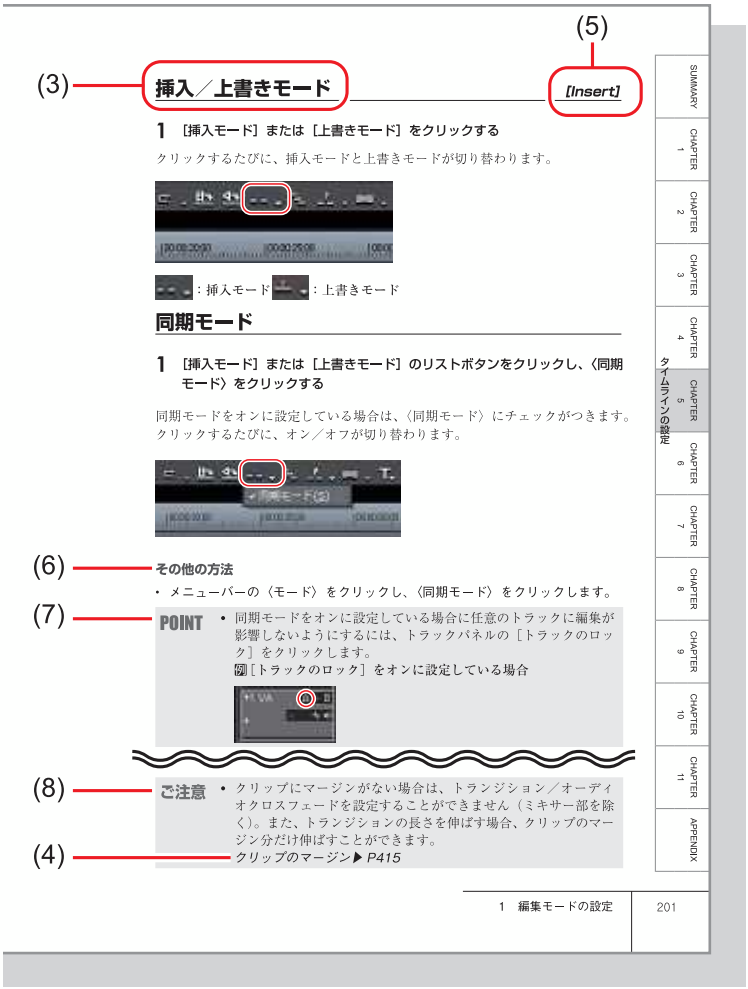
(3) 機能名

説明している機能の名前を示しています。

(4) 参照ページ

目的から調べるときの記載先や、関連ページを示しています。

本書は、「～したい」といった目的で機能を調べることができるように、逆引きの構成としています。
(2) の「逆引きタイトル」は、専用の目次も用意されていますので、操作したい機能を探してみてください。
操作したい機能が見つかったら、(3) の「機能名」でさらに詳しい説明が記載されていますので、(4) のページを開きます。



(5) ショートカット

機能が持つショートカットを示しています。

(6) 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。

(7) POINT

機能を行ううえでポイントとなることについて説明しています。

(8) ご注意

機能を行ううえで注意しなければならないことや、制限されることなどを説明しています。

「機能名」の参照先には、その機能を行うための手順を紹介しています。
また、(5) キーボードショートカットや (6) 異なる方法で同じ機能を操作する方法、(7) 操作を行うにあたってのポイントや発展的な知識、(8) 注意しなければならないこと、制限されることなどが紹介されています。
目的から機能を調べる以外にも、目次、サイドインデックス、(1) タイトルを使ったり、調べたいキーワードがある場合は、索引からすぐに調べたりすることもできます。
※イラストはイメージです。本文中のページとは異なります。

2 AVCHD ／ HDV とは

AVCHD ／ HDV 映像について知りたい

AVCHD とは ▶ P7

AVCHD 規格について説明しています。

HDV とは ▶ P7

HDV 規格について説明しています。

Canopus HQ Codec について ▶ P8

EDIUS でのハイビジョン映像の扱い方について説明しています。

AVCHD とは

AVCHD とは、ソニー株式会社とパナソニック株式会社が策定したハイビジョン映像を記録する HD ビデオカメラの規格です。HDV 規格の圧縮形式 MPEG-2 よりも高い圧縮符号化効率を持つ MPEG-4 AVC/H.264 方式で圧縮をかけることにより、8cmDVD ディスクやカメラ内蔵のハードディスクなどにハイビジョン映像を記録することができます。また、音声については、ドルビーデジタル方式（1 ～ 5.1ch）とリニア PCM 方式（1 ～ 7.1ch）をサポートしています。
EDIUS では、AVCHD 規格の動画ファイル（*.m2ts など）をそのまま取り込んで編集することができます。
AVCHD ファイルの取り込み▶ P150

HDV とは

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

		HDV1080i	DV
記録メディア		DV テープ	
60 分テープ使用時の記録時間		約 60 分	
映像	圧縮単位	15 フレーム	1 フレーム
	ビットレート	25Mbps	25Mbps
	記録解像度	1440 × 1080	720 × 480
	表示解像度	1920 × 1080	720 × 480
音声	記録方式	MPEG-1 オーディオレイヤー 2	非圧縮
	ビットレート	384kbps	1.5Mbps
	サンプリング周波数	16 ビット・48kHz	

Canopus HQ Codec について

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

3 EDIUSの起動

起動と終了の方法を知りたい

起動方法 ▶ P10

EDIUS の起動方法を説明しています。

はじめて起動したとき ▶ P11

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

終了方法 ▶ P12

EDIUS の終了方法を説明しています。

起動方法

1 デスクトップのアイコンをダブルクリックする

起動ダイアログが表示されます。

起動ダイアログ

(1) 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の最新のものから表示されます。アイコン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。 • プロジェクトファイルがないときは、表示されません。
(2) プロジェクトを開く	プロジェクトファイルを開きます。 クリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログが表示され、プロジェクトファイルを選ぶと〈最近使ったプロジェクト〉の先頭に表示されます。
(3) 履歴のクリア	〈最近使ったプロジェクト〉から選んだプロジェクトの履歴を削除します。
(4) 新規プロジェクト	あらかじめ、よく使用するフォーマットがプリセットとして用意されています。 アイコンをクリックすると、〈説明〉にプリセットの内容が表示されます。 プロジェクトプリセットを新規に登録することもできます。 *プロジェクトプリセットの新規作成▶ P30*

(5) 説明	選んでいるプロジェクトの情報（プロジェクト名、保存日時、保存場所など）を表示します。 また、プロジェクトプリセットが選ばれている場合は、プリセットの内容を表示します。
(6) 開始	プロジェクトファイルを開きます。
(7) 終了	EDIUS を終了します。

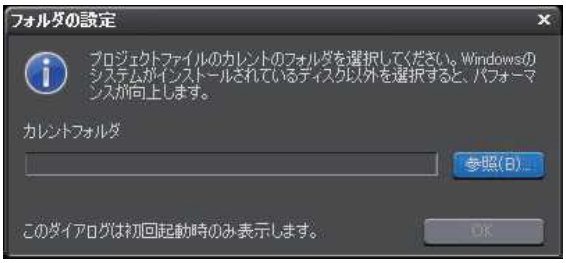
その他の方法

- ［スタート］をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉→〈EDIUS Neo 2.5〉をクリックします。

はじめて起動したとき

1 EDIUS を起動する

〈フォルダの設定〉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を指定する

3 ［OK］をクリックする

POINT

- メニューバーの〈設定〉をクリックし、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で「カレントフォルダ」の再設定ができます。
アプリケーション設定▶ P55

終了方法 *[Alt] + [F4]*

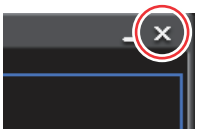
1 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈終了〉をクリックする

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。



4 画面構成

EDIUSで使われる画面について知りたい

全体の画面構成 ▶ P14

デュアル、またはシングルモニタ環境で使うときの画面構成について説明します。

プレビューウィンドウ ▶ P15

Player と Recorder、2 種類のプレビューウィンドウについて説明しています。

タイムラインウィンドウ ▶ P18

クリップやエフェクトなどを配置するウィンドウについて説明しています。

ビンウィンドウ ▶ P19

読み込んだクリップを管理するウィンドウについて説明しています。

パレット ▶ P20

クリップの情報やエフェクト、クリップマーカー／シーケンスマーカーを表示するウィンドウについて説明しています。

全体の画面構成

EDIUS にはさまざまなウィンドウが表示されますが、合計 6 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。デュアルモニタ環境では各ウィンドウが重ならずに配置することができます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。またウィンドウどうしはスナップするので、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。

デュアルモニタで表示したとき

シングルモニタで表示したとき

POINT

- 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

シングルモード／デュアルモードの切り替え▶ P101

デュアルモード

デュアルモード時には左に Player、右に Recorder が表示されます。

シングルモード

シングルモード時には［Player に切り替え］／［Recorder に切り替え］をクリックして表示ウィンドウを切り替えます。

POINT

- プレビューウィンドウの GV アイコン をクリックすると、ウィンドウのレイアウトに関するメニューが表示されます。
- プレビューウィンドウの EDIUS マーク EDIUS をクリックすると、プレビューウィンドウで使用するボタンをメニュー表示したり、付属アプリケーションを選んだりすることなどができます。

メニューバーについて

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

POINT

- インストール後にユーザ登録する場合は、メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈ユーザ登録〉をクリックします。
- 使用方法などをヘルプで参照できます。
  – メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈ヘルプ〉をクリックする。
  – ***[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。

Player について

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

(1) タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2) 素材の再生時に使うボタン	クリップの再生や外部機器の制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Player の操作ボタンで再生▶ P155*

(3) 素材の編集時に使うボタン	In 点、Out 点の設定、タイムラインへのクリップ挿入、キャプチャ、ビンへのクリップ反映に使うボタンです。

Recorder について

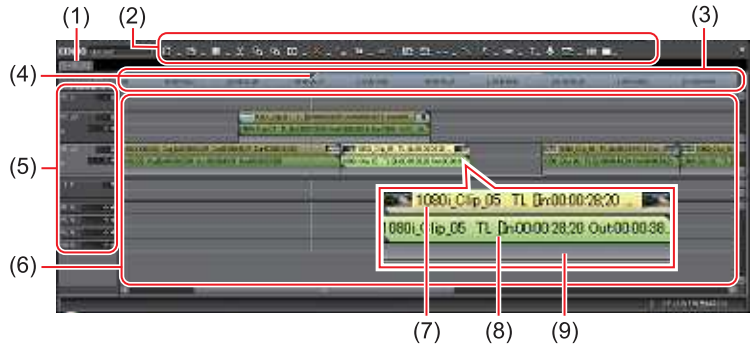
タイムラインの再生やクリップ編集を行うときに使用するウィンドウです。

(1) タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2) タイムライン再生時に使うボタン	タイムラインに配置したクリップの制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Recorder の操作ボタンで再生▶ P347*
(3) タイムラインの編集時に使うボタン	In 点、Out 点の設定、編集点（クリップの境界点）へのジャンプ、ファイルやテープへの出力に使うボタンです。

タイムラインウィンドウ

トラックにクリップを配置したり、エフェクトを適用したりします。
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。

トラックの設定▶ P220
クリップの配置▶ P236

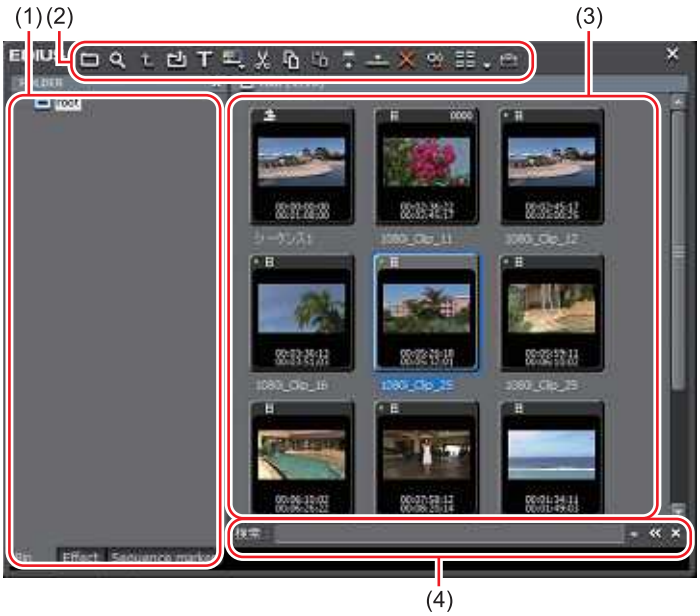


(1) シーケンスタブ	タイムラインに配置したクリップを１つのまとまりとして扱うためのタブです。
(2) 操作ボタン	各種操作を行います。
(3) タイムスケール	タイムラインの時間の尺度を表します。
(4) タイムラインカーソル	タイムラインの再生位置や編集位置を示します。
(5) トラックパネル	各トラックのミュート、ロック、チャンネル設定などを行うパネルです。トラックの追加もパネルで行います。
(6) タイムライン	クリップを配置する場所です。
(7) ビデオ部	クリップに映像があることを示しています。
(8) オーディオ部	クリップに音声があることを示しています。
(9) ミキサー部	クリップにエフェクトなどを設定する部分です。

POINT • タイムラインウィンドウの EDIUS マーク EDIUS をクリックすると、タイムラインで使用する機能のメニューなどが表示されます。

ビンウィンドウ

EDIUS に読み込んだクリップを管理できます。
フォルダビューは表示／非表示を切り替えることができます。クリップビューは5種類のパターンで表示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▶ P191



(1) フォルダビュー	フォルダをツリー構造で表示します。
(2) 操作ボタン	各種操作を行います。
(3) クリップビュー	フォルダに含まれるクリップの一覧を表示します。
(4) 簡易検索バー	キーボードの [F3] を押すと、表示されます。フォルダ内のクリップを検索します。

POINT
- 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。再度ダブルクリックすると元に戻ります。

パレット

Information パレット、Effect パレット、Marker パレットの 3 つのパレットがあります。

〈Information〉パレット

〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P431

- 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。

〈Effect〉パレット

〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P381

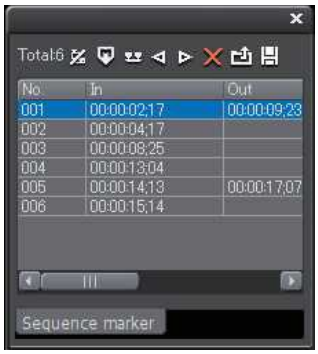
- クリップに加えるビデオ効果やオーディオ効果などが登録されています。
- カスタマイズエフェクトの登録、削除を行います。

〈Marker〉パレット

〈Marker〉パレットでは、〈Sequence marker〉リストと〈Clip marker〉リストとを切り替えて表示します。

〈Sequence marker〉リスト

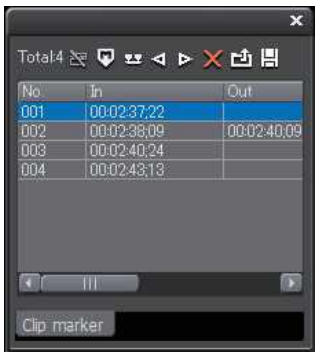
〈Sequence marker〉リストの表示▶ P335



- タイムラインに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。

〈Clip Marker〉リスト

〈Clip marker〉リストの表示▶ P320



- クリップに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。

POINT

- 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、〈すべてのパレットを表示（隠す）〉をクリックする。
  - ***[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。
  ビンウィンドウとパレットを結合▶ P92
- 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。再度ダブルクリックすると元に戻ります。

5 数値の入力方法

キーボードやマウスで数値を入力したい

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

▶ P24

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。

オフセット入力

▶ P24

入力欄に増減値を入力することができます。

十字キーでの設定

▶ P24

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。

マウスホイールでの入力

▶ P25

マウスホイールで数値を入力することができます。

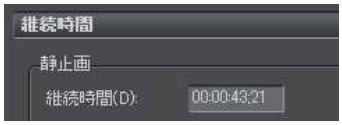
数値を直接入力

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

例「4321」と入力した場合



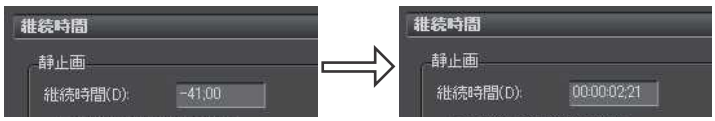
オフセット入力

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。

例「- 4100」と入力した場合



POINT • オフセット入力はタイムコードの入力時のみ使えます。

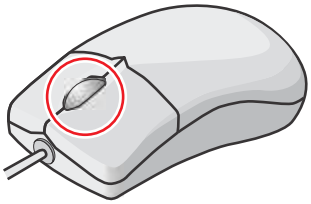
十字キーでの設定

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。

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1 プロジェクトの操作

プロジェクトを新しく作成したい

起動時のプロジェクト新規作成 ▶ P29

EDIUS を起動するときにプロジェクトを新規作成するかどうかを選ぶことができます。

プロジェクトプリセットの新規作成 ▶ P30

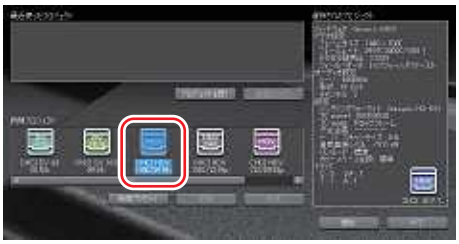
作成するプロジェクトの出力先と、フォーマットを設定し、プリセットとして登録します。

起動後のプロジェクト新規作成 ▶ P31

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。

起動時のプロジェクト新規作成

1 起動ダイアログでプロジェクトプリセットを選ぶ



POINT

- あらかじめ登録されているプロジェクトプリセット以外にも、プリセットを新規登録することができます。
プロジェクトプリセットの新規作成▶ P30

2 ［開始］をクリックする

3 プロジェクト名を入力し、［OK］をクリックする

POINT

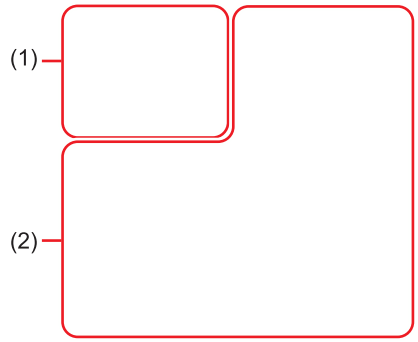
- はじめて起動したときに指定したカレントフォルダ以外の場所に、プロジェクトファイルを保存する場合は、［…］をクリックして保存先を選びます。
- 保存先にプロジェクト名のフォルダを作成する場合は、〈プロジェクト名のフォルダ作成〉のチェックを入れておきます。

プロジェクトプリセットの新規作成

1 起動ダイアログで［新規プリセット］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



(1) 出力デバイス	出力に使用するデバイスを選びます。 当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応した出力デバイスが表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P548* *当社製品をご使用の場合の出力デバイス▶ P31*
(2) 出力フォーマット	フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォーマットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P548*

POINT
- 使用するクリップと異なる設定のプリセットを使用した場合、出力などの処理が重くなります。

当社製品をご使用の場合の出力デバイス

お使いの機器により、表示される出力デバイスが異なります。

HSX-E1 XXX	HSX-E1 を使用して、外部モニタで確認しながら編集を行う場合に選びます。
Generic OHCI	PC に装備されている IEEE1394 端子と PC のディスプレイだけを利用して編集する場合に使用します。

2 プロジェクト設定を行い、［OK］をクリックする

3 〈名前〉に、プロジェクトプリセット名を入力し、［OK］をクリックする

POINT
- お好みの画像をアイコンとして使用することができます。
［…］をクリックし、ファイルを選びます。

起動後のプロジェクト新規作成 *[Ctrl] + [N]*

1 ［新規シーケンス］のリストボタンをクリックし、〈新規プロジェクト〉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。

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。

POINT
- 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。

〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログ

(1) 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** 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、フォルダを選びます。 〈プロジェクト名のフォルダ作成〉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を作成します。
(2) 説明	〈新規プロジェクト〉で選んでいるプロジェクトプリセットの設定内容を表示します。
(3) 新規プロジェクト	登録されているプロジェクト設定の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。 *プロジェクトプリセットの新規作成▶ P30* **新規プリセット** クリックすると〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示され、新規プロジェクトプリセットを作成できます。 *〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P30* **削除** クリックすると選んでいるプロジェクトプリセットを削除します。 *プロジェクトプリセットの削除▶ P37* **変更** クリックすると〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示され、選んでいるプロジェクトプリセットの設定内容を変更できます。 *プロジェクトプリセットのプロジェクト設定を変更する▶ P36*

POINT

- 初期設定で登録されているプロジェクトプリセットの削除、変更はできません。

2 〈プロジェクトファイル〉の〈プロジェクト名〉に、プロジェクト名を入力する

3 プロジェクトプリセットを選び、[OK] をクリックする

プロジェクトプリセットを新規登録する場合は、[新規プリセット] をクリックし、プロジェクト設定を行います。

〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P30

プロジェクトの設定を変更したい

プロジェクト設定の切り替え ▶ P35

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。

プロジェクト設定の変更 ▶ P35

プロジェクトプリセットの設定内容を変更できます。また、プロジェクトプリセット名やアイコンの変更、複製の作成などもできます。

プロジェクトプリセットの削除 ▶ P37

プロジェクトプリセットを削除します。

プロジェクト設定の読み込み【インポート】 ▶ P37

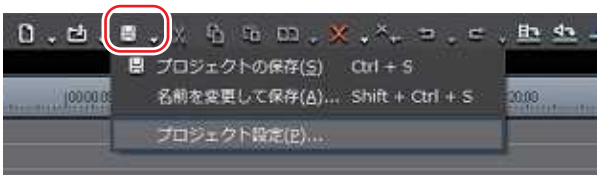
プロジェクトプリセットを読み込みます。

プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】 ▶ P38

プロジェクトプリセットを書き出します。

プロジェクト設定の切り替え

1 ［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。

2 プロジェクトプリセットを選び、［OK］をクリックする

新しいプロジェクトプリセットを登録する場合は、［新規プリセット］をクリックします。

〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P30

プロジェクト設定の変更

編集中のプロジェクトのプロジェクト設定をプロジェクトプリセットを作成せずに変更する

ここでは編集中のプロジェクトの設定をプロジェクトプリセットを作成せずに変更する方法を説明します。変更内容はプロジェクトプリセットへ保存されません。変更した設定をプロジェクトプリセットへ保存する場合は、プロジェクトプリセットの新規作成または設定変更を行ってください。

プロジェクト設定の切り替え▶ P35

1 ［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。

2 ［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▶ P30

3 設定内容を変更し、［OK］をクリックする

プロジェクトプリセットのプロジェクト設定を変更する

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

1 プロジェクトプリセット一覧で、設定を変更するプリセットを選び、［変更］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、設定を変更するプリセットを右クリックし、〈プリセットの変更〉をクリックします。

POINT
- プロジェクトプリセットを右クリックして、プリセット名の変更やアイコンの変更、プロジェクトプリセットの複製ができます。

ご注意
- 初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは変更できません。

2 設定内容を変更し、［OK］をクリックする

プロジェクトプリセットの削除

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

1　プロジェクト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

2　［はい］をクリックする

その他の方法

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

ご注意
- 編集中のプロジェクトのプリセット（現在の設定）は削除できません。
- 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。

プロジェクト設定の読み込み【インポート】

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

1　プロジェクトプリセット一覧で右クリックし、〈インポート〉をクリックする

2　プロジェクトプリセットを選び、［開く］をクリックする

プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

1　プロジェクトプリセット一覧で書き出すプリセットを右クリックし、〈エクスポート〉→〈選択されたプリセット〉をクリックする

〈すべて〉をクリックすると、登録されているプリセットすべてを書き出します。

2　保存先を指定し、［保存］をクリックする

プロジェクトを保存したい

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。

上書き保存 ▶ P40

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。

別名保存 ▶ P40

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。

オートセーブ／バックアップ ▶ P41

オートセーブは、プロジェクトファイルを一定間隔で自動保存します。
バックアップは、プロジェクトファイルを保存したときに同時に作成されます。

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の中にある場合、そのフォルダごと移動することは問題ありません。

上書き保存 *[Ctrl] + [S]*

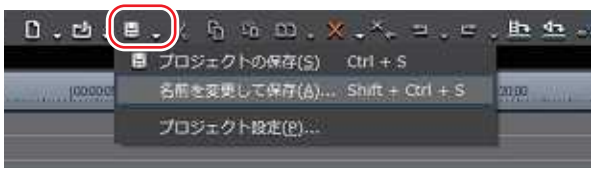
1 ［プロジェクトの保存］をクリックする

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。

別名保存 *[Shift] + [Ctrl] + [S]*

1 ［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックし、〈名前を変更して保存〉をクリックする



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。

オートセーブ／バックアップ

バックアップファイルは、プロジェクトファイルを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。
オートセーブファイルは、オートセーブを設定している場合に作成されます。
オートセーブの設定は、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で行います。
アプリケーション▶ P55

オートセーブファイルとバックアップファイルの保存先とファイル名

- 保存先
  オートセーブファイル→〈プロジェクト名〉／〈Project〉／〈AutoSave〉
  バックアップファイル→〈プロジェクト名〉／〈Project〉／〈Backup〉
- ファイル名（オートセーブファイル、バックアップファイル共通）
  プロジェクト名－年月日－時分秒 .ezp

ご注意

- オートセーブファイル／バックアップファイルはプロジェクトファイルの相対位置のフォルダに自動で作成されます。
  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 エクスプローラでファイルの属性を変更するか、別名保存してください。
  起動後のプロジェクトファイルの読み込み▶ P44
  別名保存▶ P40

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい

起動時のプロジェクトファイルの読み込み ▶ P43

EDIUS を起動するときに読み込むプロジェクトを選ぶことができます。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み ▶ P44

EDIUS を起動したあとでも、別のプロジェクトを読み込むことができます。

起動時のプロジェクトファイルの読み込み

1 起動ダイアログの〈最近使ったプロジェクト〉からプロジェクトアイコン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

- ［プロジェクトを開く］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。指定されたプロジェクトのアイコンがリストの最新の位置に追加されます。プロジェクトアイコンをダブルクリックします。
- 〈最近使ったプロジェクト〉からプロジェクトアイコンを選び、［開始］をクリックします。

POINT

- 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、他の PC では、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。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み *[Ctrl] + [O]*

1 ［プロジェクトを開く］をクリックする

2 〈ファイルを開く〉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。

POINT

- 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、他の PC では、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。

2 オフラインクリップの復元

素材のリンクを復元したい

オフラインクリップの復元とは ▶ P46

クリップから元の素材を参照できなくなった時に、復元をサポートする機能です。オフラインクリップは、プロジェクトファイル読み込み時に再度連結できます。

再リンクして復元 ▶ P48

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。

キャプチャして復元 ▶ P50

元の素材（撮影したDVテープ）から再キャプチャを行い、プロジェクトを復元できます。

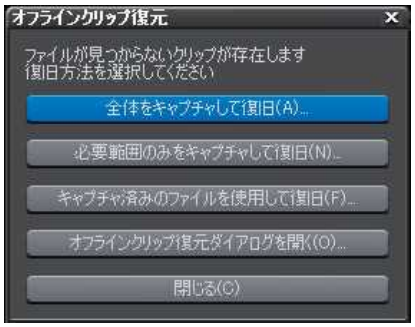
リール番号をもとにファイルを検索して復元 ▶ P51

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。

オフラインクリップの復元とは

ビンに登録したクリップは、素材とリンクしています。プロジェクトファイルを保存したあと、素材を移動・削除した場合、その素材とリンクしていたクリップは「オフラインクリップ」となります。
以前作成したプロジェクトファイルを読み込んでいるとき、オフラインクリップが含まれていると次のようなメッセージが表示されます。

◇〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログ

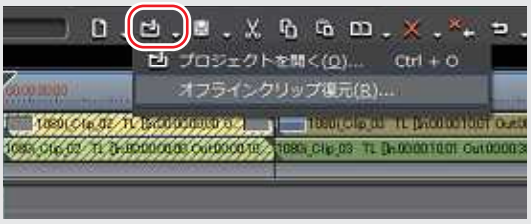


全体を キャプチャして復旧	〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。素材全体をキャプチャします。 *キャプチャして復元▶ P50*
必要範囲のみを キャプチャして復旧	〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。タイムライン上で使用されている部分のみをキャプチャします。複数のオフラインクリップがある場合、各オフラインクリップをキャプチャした素材に置き換えます。 *キャプチャして復元▶ P50*
キャプチャ済みの ファイルを使用して 復旧	キャプチャ済みのファイルの中から、リール番号（Ubit）とタイムコード範囲（In-Out 点間）が当てはまる素材を検索します。 *リール番号をもとにファイルを検索して復元▶ P51*
オフラインクリップ 復元ダイアログを開く	〈オフラインクリップ復元〉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します。 *再リンクして復元▶ P48*

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。この場合、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 タイムラインのオフラインクリップ 例 ビンのオフラインクリップ

POINT

- いったんプロジェクトを読み込み、あとからオフラインクリップを復元することもできます。［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、〈オフラインクリップ復元〉をクリック、またはメニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈オフラインクリップ復元〉をクリックします。



ご注意

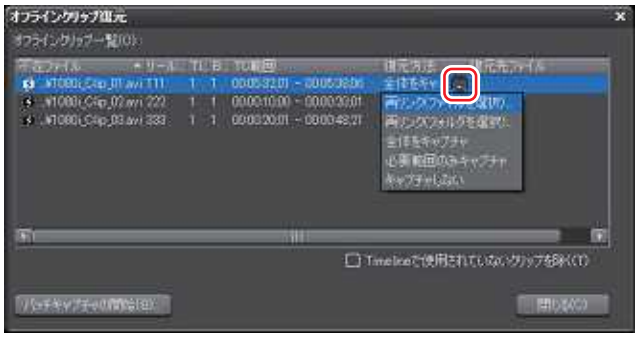
- 参照 AVI ファイルをクリップとして登録している場合は、素材を移動するとオフラインクリップになります。この場合、オフラインクリップを復元することはできません。
- キャプチャして復元できるのは、次の条件を満たすファイルです。
  - ビデオ情報が存在する。
  - リールネームが設定されている。
  - 素材のファイル拡張子が avi、m2t、mov

再リンクして復元

1 **〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、［オフラインクリップ復元ダイアログを開く］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。

2 **〈オフラインクリップ一覧〉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（フォルダを選択）〉を選ぶ**



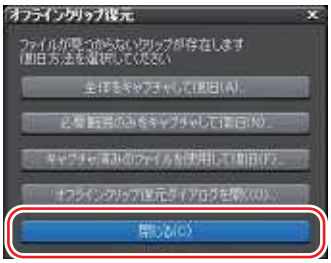
再リンク（ファイルを選択）	〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。素材を選び、再リンクします。
再リンク（フォルダを選択）	〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。指定したフォルダに存在する同名の素材を検索し、再リンクします。
全体をキャプチャ	［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、素材全体の情報を登録できます。 *素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶P144*
必要範囲のみキャプチャ	［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、タイムラインで使用されている部分のクリップ情報を登録できます。
キャプチャしない	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。

3 〈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〉ダイアログでは、選んだファイルが元の素材の情報と一致した場合のみ［開く］が有効になります。
手順２で〈再リンク（フォルダを選択）〉をクリックした場合は〈フォルダの参照〉ダイアログからフォルダを選び、［OK］をクリックします。

4 ［閉じる］をクリックする

5 〈オフラインクリップ復元〉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、〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選びます。

POINT

- 〈オフラインクリップ復元〉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〉を選ぶと、［バッチキャプチャの開始］が有効となります。
- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈Timeline で使用されていないクリップを除く〉にチェックを入れると、タイムラインで使用されているクリップのみ〈オフラインクリップ一覧〉に表示します。
- すべてのクリップの復元が完了していない場合に〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログの［閉じる］をクリックすると、復元が完了していないことを示すメッセージが表示されます。

キャプチャして復元

オフラインクリップの素材がハードディスク内に存在しない場合は、再度キャプチャできます。

1 〈オフラインクリップ復元〉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】▶ P144

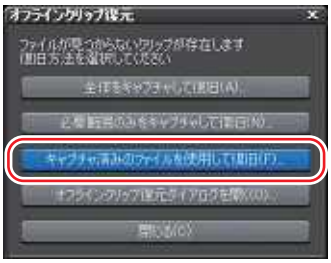
2 バッチキャプチャを実行する

その他の方法

- 〈オフラインクリップ復元〉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〉を選びます。

リール番号をもとにファイルを検索して復元

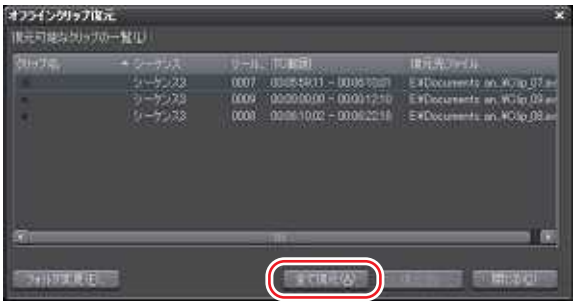
1 〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、［キャプチャ済みのファイルを使用して復元］をクリックする



〈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を選んで［OK］をクリックします。

2 ［全て復元］をクリックする

任意のファイルのみ復元する場合は、〈オフラインクリップ一覧〉からクリップを選び、［復元］をクリックします。



CHAPTER 2

編集の設定

1 〈設定〉ダイアログ

編集操作や画面表示の設定を変えたい

〈設定〉ダイアログには、「アプリケーション設定」「ハードウェア設定」「プラグイン設定」の3種類があります。設定は編集作業中も変更することができます。

アプリケーション設定 ▶ P55

EDIUSの動作に関する設定ができます。

ハードウェア設定 ▶ P72

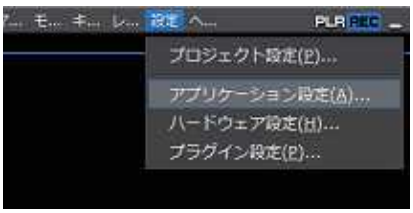
ハードウェアの設定ができます。

プラグイン設定 ▶ P84

プラグインの設定ができます。

アプリケーション設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

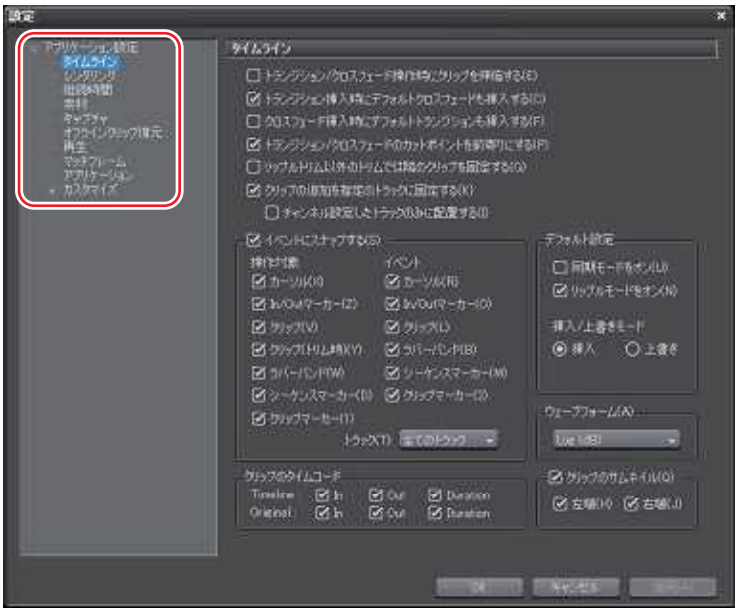
2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

〈カスタマイズ〉の各項目を設定する場合は、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックします。

3 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。

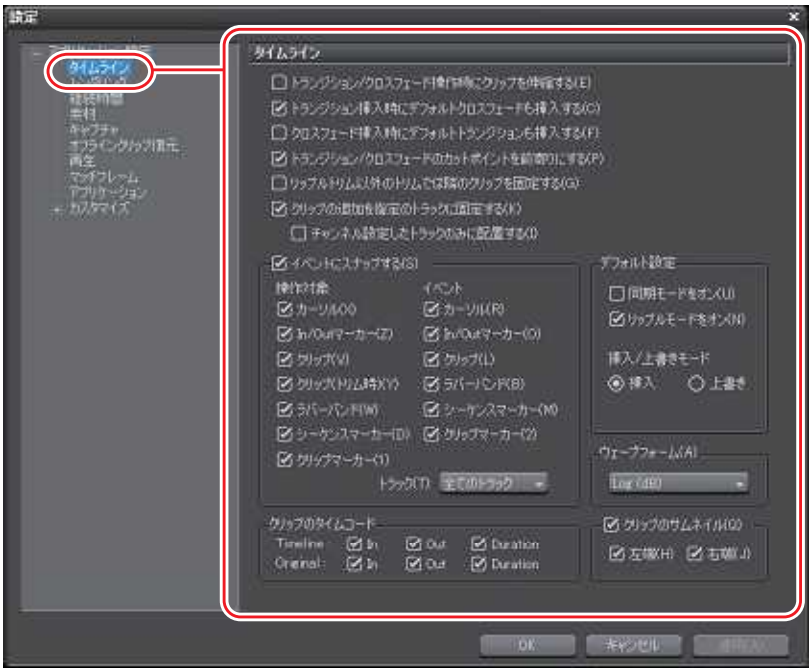
〈アプリケーション設定〉ダイアログ



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。 タイムライン▶ *P57*

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。 *レンダリング▶ P59*
継続時間	タイムラインに配置する静止画クリップやＶミュートなどの継続時間を設定します。 *継続時間▶ P61*
素材	素材取り込み時にフレームレート補正を行うかの設定、および素材の色表現範囲を設定します。 *素材▶ P62*
キャプチャ	キャプチャ後の EDIUS の動作、ファイル分割条件などを設定します。 *キャプチャ▶ P63*
オフライン クリップ復元	結合マージンや復元方法のデフォルト値を設定します。 *オフラインクリップ復元▶ P65*
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。 *再生▶ P66*
マッチフレーム	検索方向や検索トラックを設定します。 *マッチフレーム▶ P68*
アプリケーション	履歴ファイルの表示方法やデフォルトのタイトラー設定など EDIUS 全般について設定します。 *アプリケーション設定▶ P55*
カスタマイズ	操作ボタン、タイムコード・セーフエリアの表示やキーボードショートカットの割り当てなどについて設定します。 *カスタマイズ▶ P71*

タイムライン



トランジション／クロスフェード操作時に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。

伸縮モード▶ P217
固定モード▶ P218

トランジション挿入時にデフォルトクロスフェードも挿入する

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▶ P407

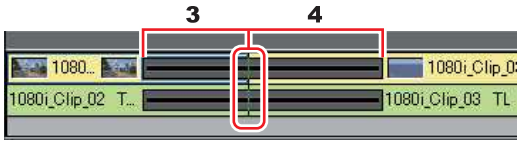
クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する

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▶ P407

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（緑のライン）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。

クリップの追加を指定のトラックに固定する

タイムラインにクリップを配置するとき、ビデオチャンネル、オーディオチャンネルを設定したトラックにクリップを振り分けます。チェックをはずすと、選択トラックと、一番小さいチャンネル番号が設定されているトラック（A1、A12など）を基点として選択トラックの相対位置にあるトラックにクリップが配置されます。

チャンネル設定したトラックのみに配置する
チャンネルが設定されているトラックのみにクリップが配置されます。

イベントにスナップする

スナップ機能を有効にします。

操作対象：スナップを行う操作対象を選びます。

イベント：スナップ先として表示されるイベントを選びます。

トラック：イベントの有効範囲を選びます。

デフォルト設定

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デフォルト設定を変更できます。
編集モードの設定▶ P212

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。

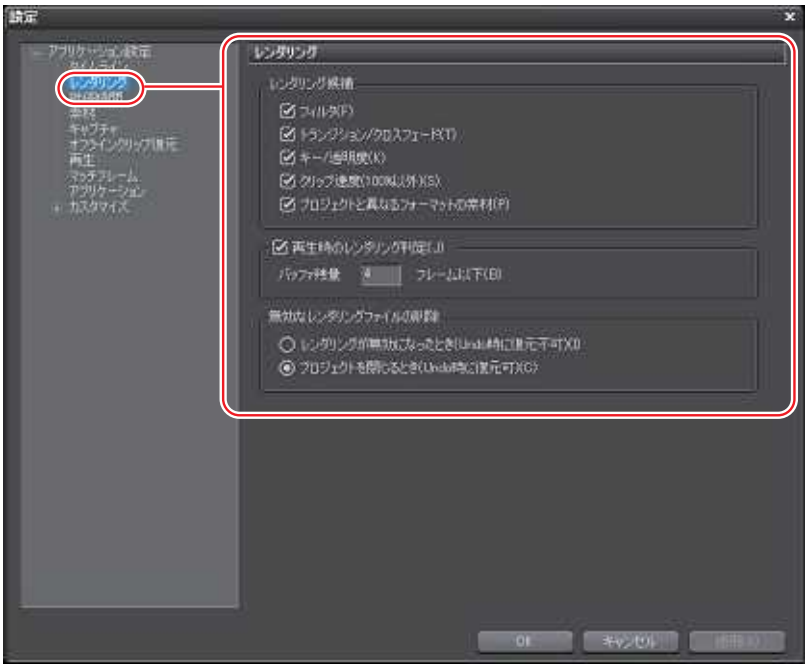
クリップのタイムコード

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

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。表示させない場合はチェックをはずします。 ***[Alt] + [H]***

レンダリング



レンダリング候補

レンダリングを行う対象を設定します。例えばタイムラインのクリップにフィルタを適用したとき、〈フィルタ〉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〉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▶ P359

フィルタ
ビデオフィルタ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。

レンダリング候補

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 CODEC（が扱う圧縮形式）と異なる。
- アルファ情報を持つ。

再生時のレンダリング判定

再生時にバッファが〈バッファ残量〉の設定値以下になると、レンダリングを行います。

バッファ残量

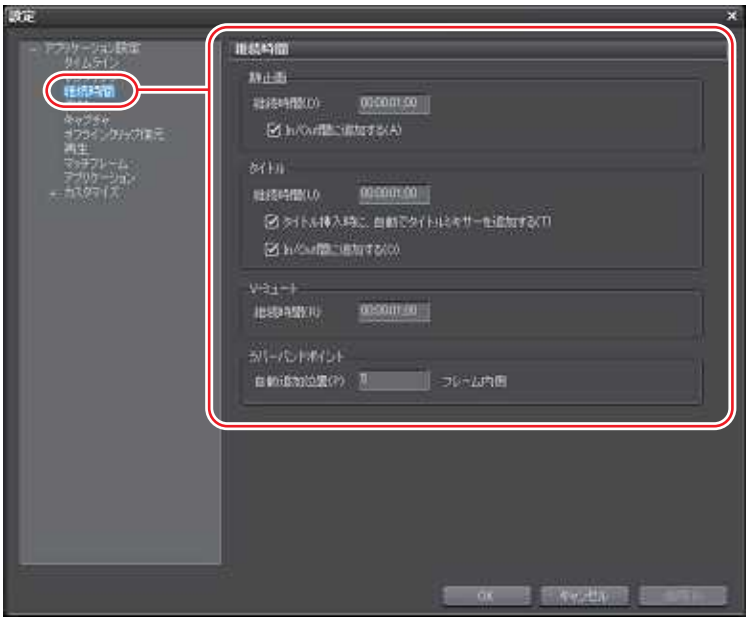
レンダリング判定の基準とするバッファ残量を設定します。

無効なレンダリングファイルの削除

レンダリングファイルを削除するタイミングを選びます。

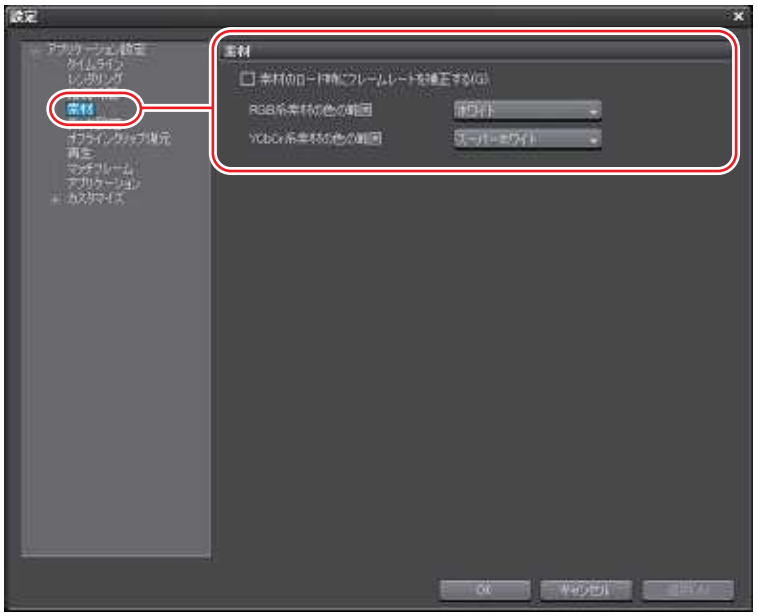
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング▶ P360
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P361

継続時間



静止画	静止画クリップ配置時のデフォルトの継続時間を設定します。 **In/Out 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継続時間を設定します。 **タイトル挿入時に、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 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継続時間を設定します。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。

◇ 素材



素材のロード時にフレームレートを補正する

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

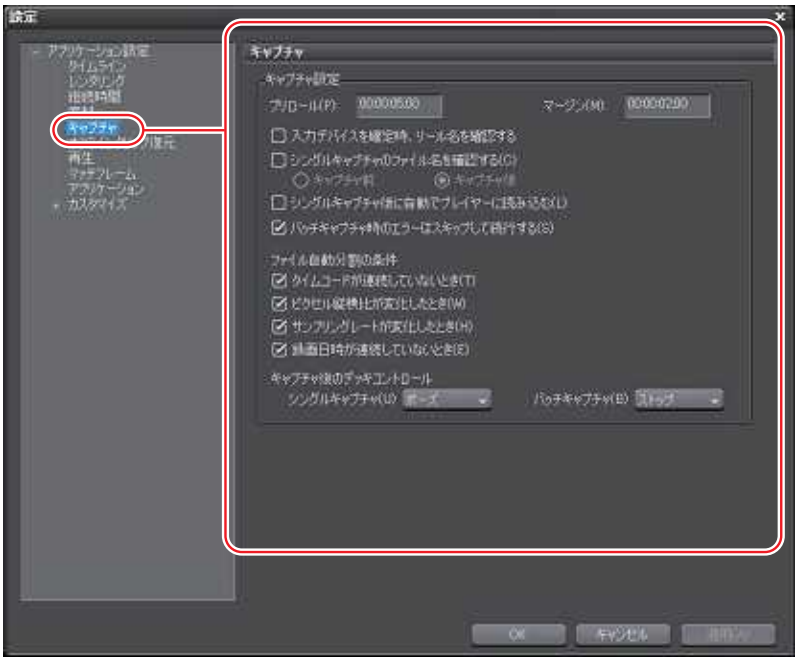
RGB 系素材の色の範囲／ YCbCr 系素材の色の範囲

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 0IRE の黒、RGB 値（235, 235, 235）が 100IRE 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 0IRE の黒、RGB 値（255, 255, 255）を 100IRE の白に対応した素材として扱います。

POINT

- 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▶ P181
- 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▶ P181

キャプチャ



キャプチャ設定

プリロール
キャプチャ位置からの予備動作時間（プリロール）を設定します。

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。

入力デバイスを確定時、リール名を確認する
キャプチャ時に〈入力設定〉ダイアログで設定した後、リールネームを確認するダイアログを表示します。

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に自動でプレイヤーに読み込む
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。

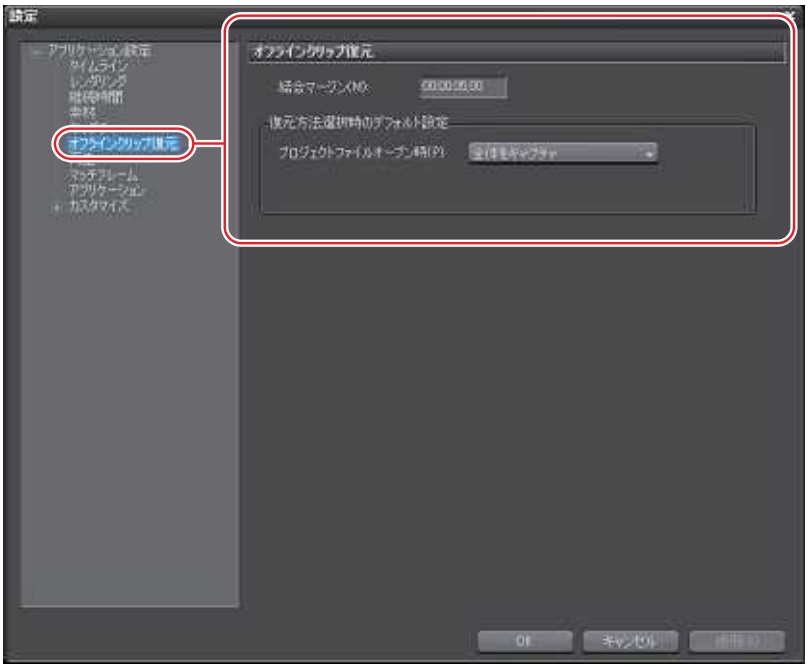
バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する
バッチキャプチャ時にエラーが発生してもキャプチャをそのまま継続します。

キャプチャ設定	
	ファイル自動分割の条件 キャプチャ時にAVIファイルが自動的に分割作成される条件を選びます。自動分割の条件は次のとおりです。 • タイムコードが連続していないとき • ピクセル縦横比が変化したとき • サンプリングレートが変化したとき • 録画日時が連続していないとき **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。

POINT

- ボイスオーバーのプリロールは、アプリケーション設定の〈再生〉で設定してください。また、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。
  再生▶ P66
  キャプチャ▶ P63

オフラインクリップ復元



結合マージン

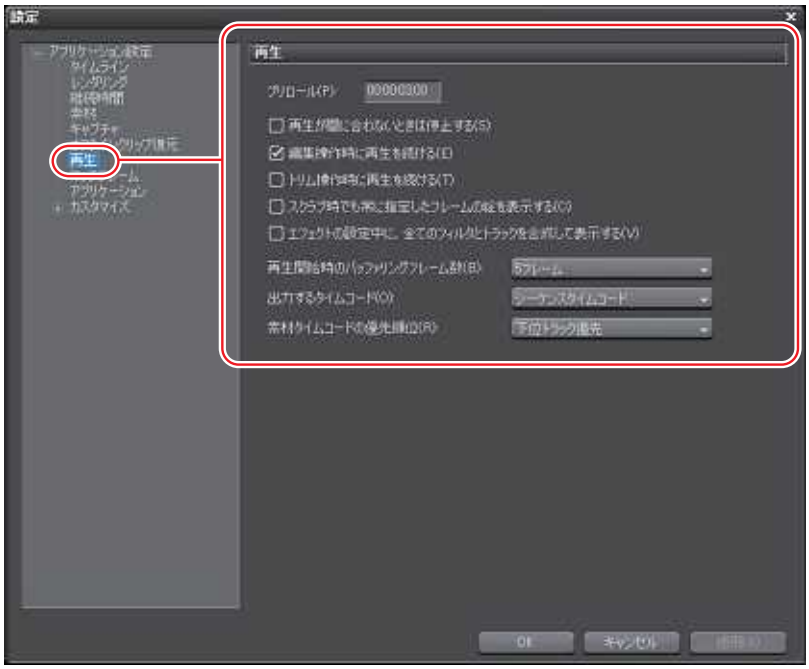
必要な範囲（タイムラインで使用されている部分）のみキャプチャする場合、最適化（キャプチャ範囲の結合）に使用するマージンを設定します。複数のオフラインクリップが結合マージン時間より近い位置に配置されている場合は、1つのクリップとして結合（最適化）されます。

復元方法選択時のデフォルト設定

プロジェクトファイルオープン時の〈復元方法〉について、デフォルトで表示される復元方法を設定します。

オフラインクリップの復元▶ P45

◇ 再生



プリロール

［カーソルの周辺を再生］をクリックして再生した場合の予備動作時間（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▶ P351

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。

編集操作時に再生を続ける／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。

スクラブ時でも常に指定したフレームの絵を表示する

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。

エフェクトの設定中に、全てのフィルタとトラックを合成して表示する

チェックを入れると、エフェクトの設定ダイアログでのプレビュー時に、エフェクトを適用しているクリップを合成して表示します。例えば、V1 と V2 トラックにクリップを配置し、V1 トラックに適用したビデオフィルタの設定ダイアログを開いたときに、チェックを入れると V1 と V2 の映像が合成された画像が表示されます。チェックをはずすと V1 の画像だけが表示されます。

エフェクトの設定▶ P388

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。

出力するタイムコード

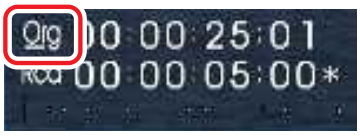
ファイル出力やテープ出力を行ったときに出力されるタイムコードを選びます。

素材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

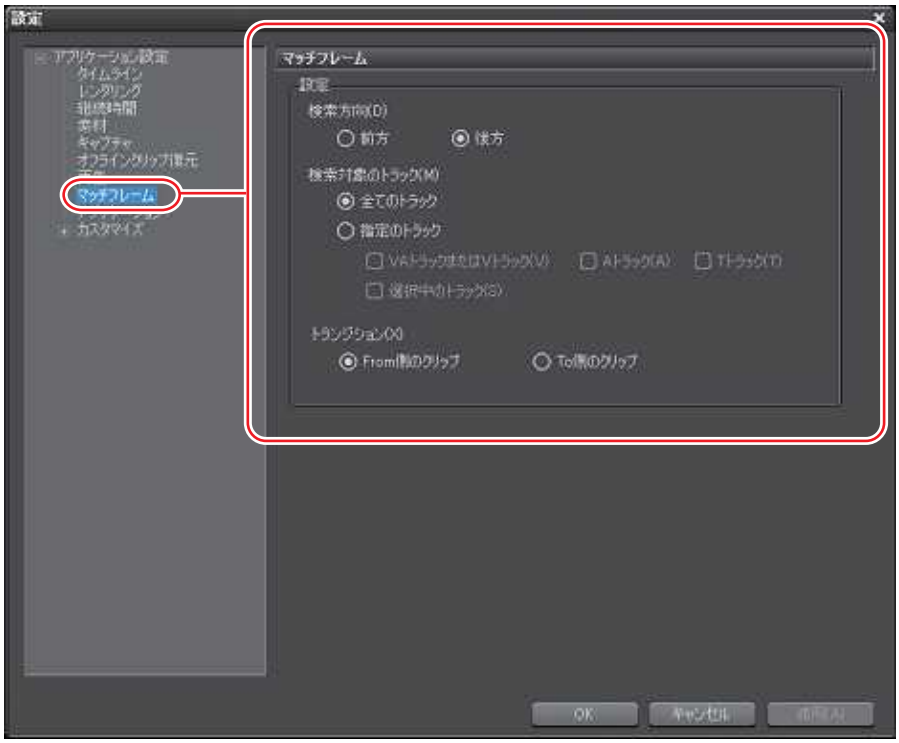
下位トラック優先



POINT

- 〈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。

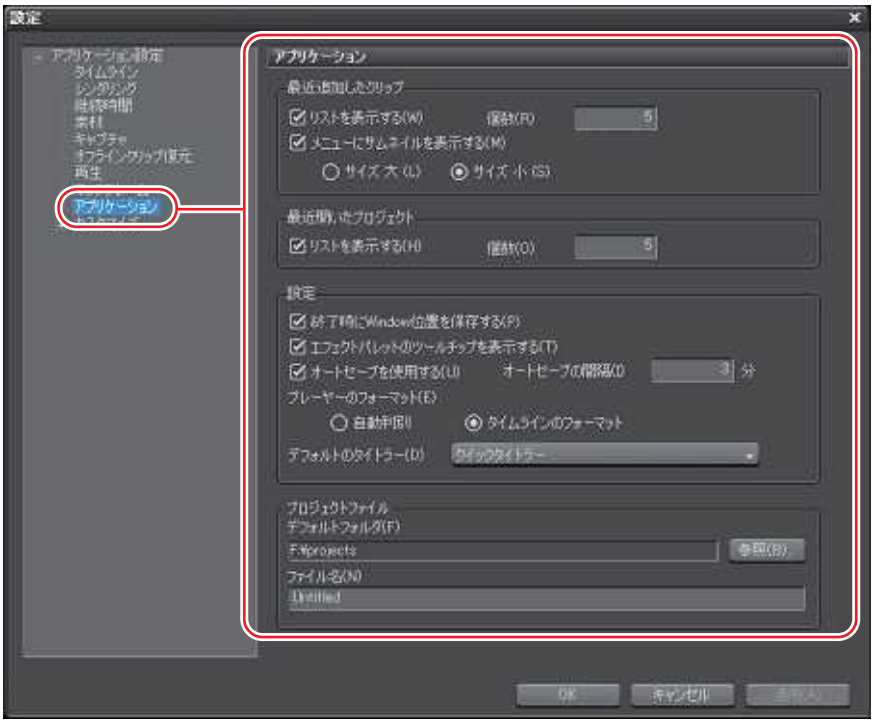
◇ マッチフレーム



設定	**検索方向** ［マッチフレーム - Player>Recorder］をクリックしたとき、クリップを検索する方向を選びます。最後まで検索すると最初から検索します。 **検索対象のトラック** 検索するトラックを指定します。〈指定のトラック〉を選ぶと各トラックを指定できます。 **トランジション** 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、From（前）側または To（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▶ P354

アプリケーション



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。

メニューに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（〈サイズ大〉／〈サイズ小〉）も指定できます。

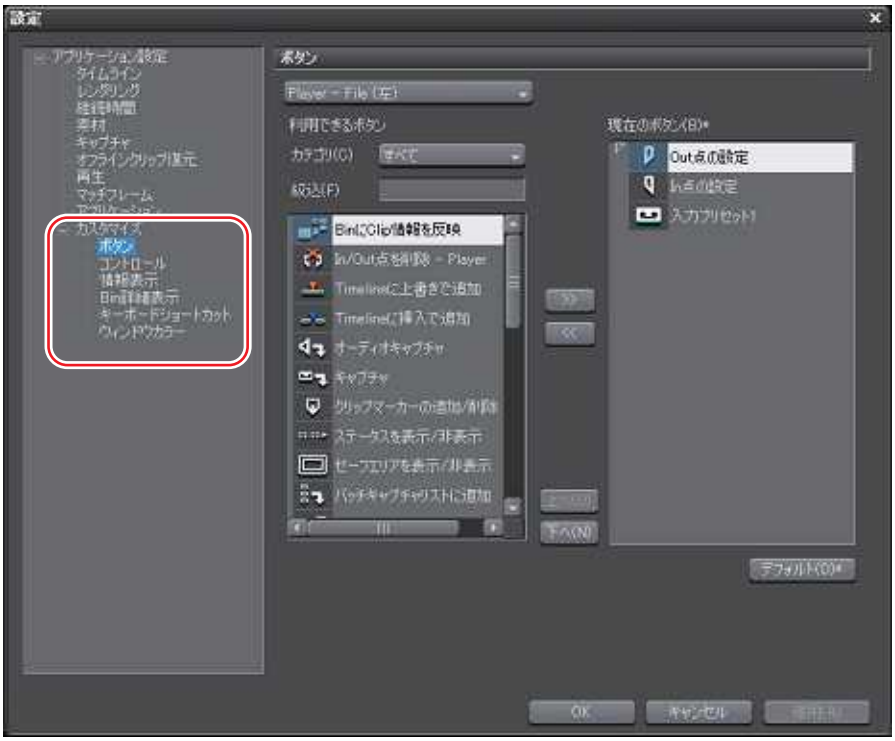
最近開いたプロジェクト

リストを表示する

起動ダイアログの〈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〈個数〉で設定します。

設定	
	終了時に Window 位置を保存する 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。
	エフェクトパレッ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。
	オートセーブを使用する 指定した間隔でプロジェクトファイルの自動保存が実行されます。オートセーブを有効にしたときは、〈オートセーブの間隔〉を設定します。
	プレーヤーのフォーマット ファイル再生で使用するプレイヤーのフォーマット（〈自動判別〉／〈タイムラインのフォーマット〉）を選びます。HD 用のビデオモニタでは SD 用の信号を表示できない場合があります。
	デフォルトのタイトラー 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。
プロジェクトファイル	
	デフォルトフォルダ 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を変更します。［参照］をクリックして表示される〈フォルダの参照〉ダイアログからフォルダを選びます。
	ファイル名 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。

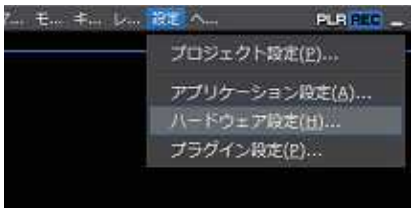
カスタマイズ



ボタン▶ P94
コントロール▶ P106
情報表示▶ P104
Bin 詳細表示▶ P112
キーボードショートカット▶ P559
ウィンドウカラー▶ P115

ハードウェア設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈ハードウェア設定〉のツリーをクリックし、デバイスのツリーをクリックする

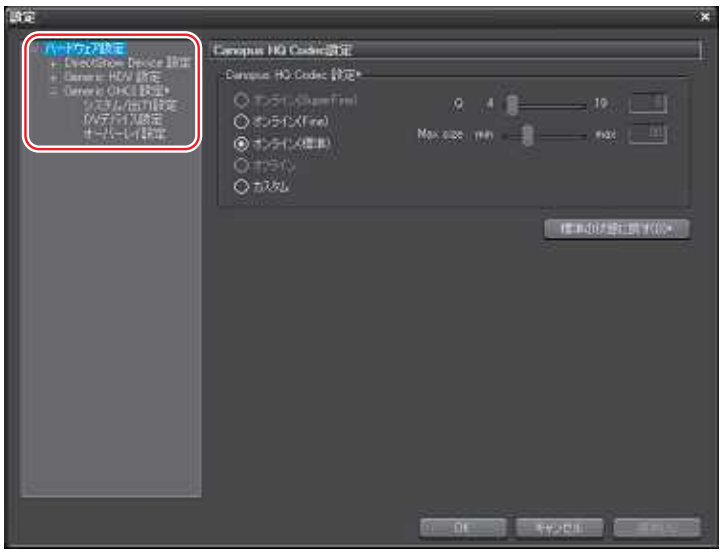
3 設定する項目をクリックする

4 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。

◇〈ハードウェア設定〉ダイアログ

※当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応したハードウェア設定が表示されます。
HSX-E1 設定▶ P82



DirectShow Device 設定▶ P74
Generic HDV 設定▶ P77
Generic OHCI 設定▶ P79

POINT

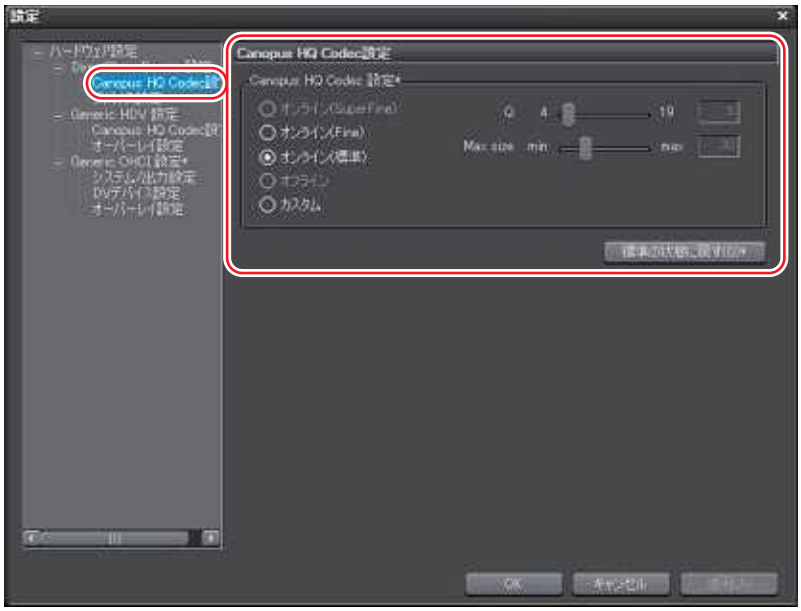
- ハードウェア名の右上の * は、プロジェクト設定で選んでいる出力デバイスを表します。
  〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P30

- PC にインストールされているハードウェアによって設定できる項目は異なります。設定の前に外部機器を接続し、可能な場合は入力信号の同期をとってください。
- 入力設定は、〈入力設定〉ダイアログで設定します。
  〈入力設定〉ダイアログ▶ P127

DirectShow Device 設定

DirectShow ベースの Web カメラやマイクなどをキャプチャデバイスとして使用する場合に設定を行ってください。事前にこの設定を行うことにより、〈入力設定〉ダイアログの〈入力デバイス〉でデバイスを選ぶことができます。

Canopus HQ Codec 設定

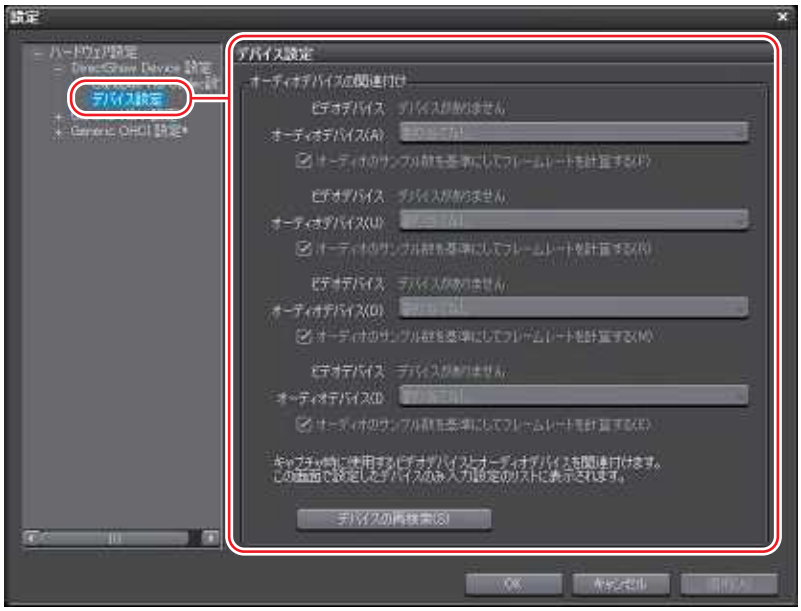


Canopus HQ Codec 設定	**オンライン（SuperFine）** 現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。 **オンライン（Fine）** 最も高画質な設定ですが、ファイルサイズも大きくなります。高画質の取り込みが必要な場合に選びます。 **オンライン（標準）** 通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。 **オフライン** 選ぶことができません。

Canopus HQ Codec 設定	**カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉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 の間で設定し、値が小さいほど高画質になります。 〈Max size〉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 750Mbps です。この上限を 200Mbps に制限する場合は〈27〉%に設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

ご注意
- 〈Canopus HQ Codec 設定〉は、HDV 映像を HQ キャプチャで取り込む場合の設定です。HQ ファイルエクスポートや、プロジェクト設定で HQ を選んだときのレンダリングの設定ではありませんのでご注意ください。
DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶ P126

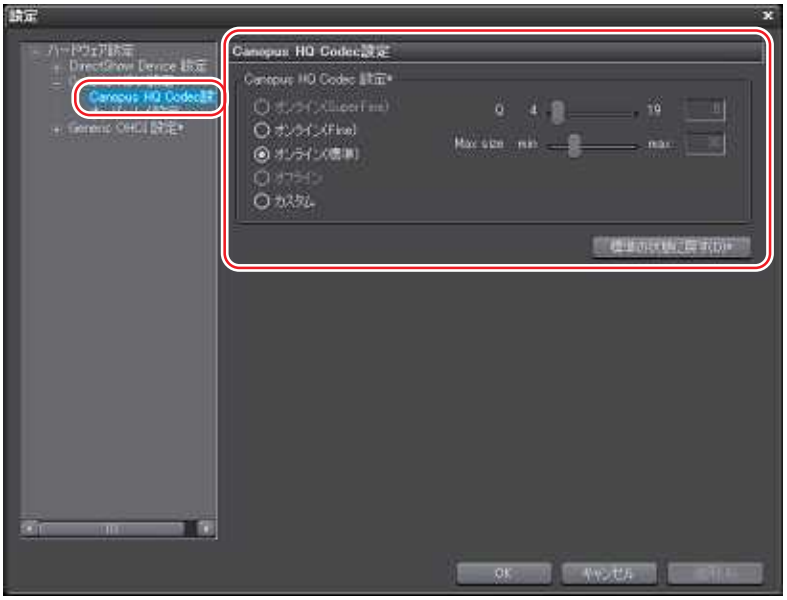
◇ デバイス設定



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。
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。
デバイスの再検索	システムに接続されたデバイスを再検索します。〈ハードウェア設定〉ダイアログを表示させてからデバイスの接続を行った場合は、［デバイスの再検索］をクリックしてください。

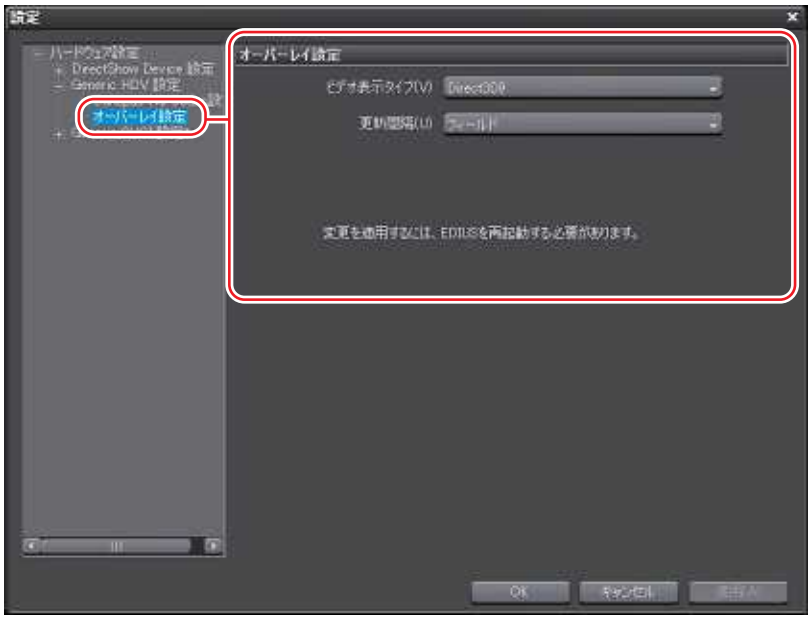
Generic HDV 設定

Canopus HQ Codec 設定



Canopus HQ Codec 設定	**オンライン（SuperFine）** 現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。 **オンライン（Fine）** 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。 **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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉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 の間で設定し、値が小さいほど高画質になります。 〈Max size〉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 750Mbps です。この上限を 200Mbps に制限する場合は〈27〉%に設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

◇ オーバーレイ設定

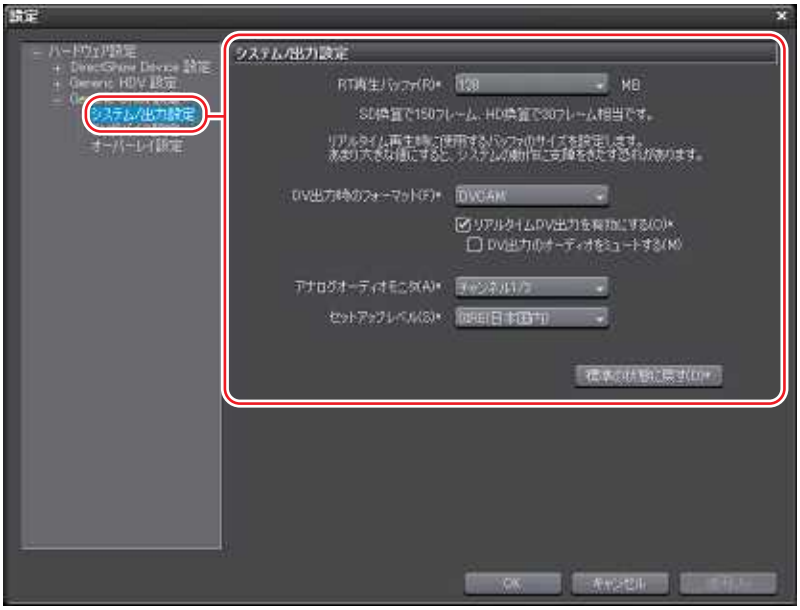


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 29.97 回、画面更新を行います。 ※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。

ご注意
- 設定変更後は、必ず EDIUS を再起動してください。

Generic OHCI 設定

✥ システム／出力設定



RT 再生バッファ

リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを MB（メガバイト）単位で指定します。

DV 出力時のフォーマット

ハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット（〈DV〉／〈DVCAM〉）を選びます。

リアルタイム DV 出力を有効にする

DV Encode 処理を行うかどうかを設定します。チェックを入れると EDIUS は常時 DV Encode 処理を行います。処理中にオーディオを消音するときは、〈DV 出力のオーディオをミュートする〉にチェックを入れます。

アナログオーディオモニタ

3 チャンネル以上のオーディオトラックを扱えるフォーマットを選んだ場合、サウンドカードから出力するチャンネル（〈チャンネル 1 ／ 2〉／〈チャンネル 3 ／ 4〉／〈チャンネル 5 ／ 6〉／〈チャンネル 7 ／ 8〉）を設定します。

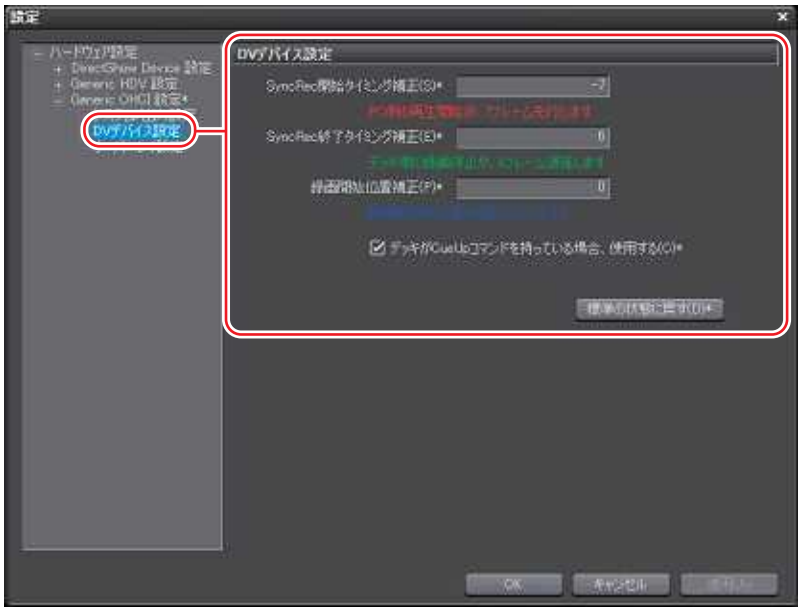
セットアップレベル

セットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。

標準の状態に戻す

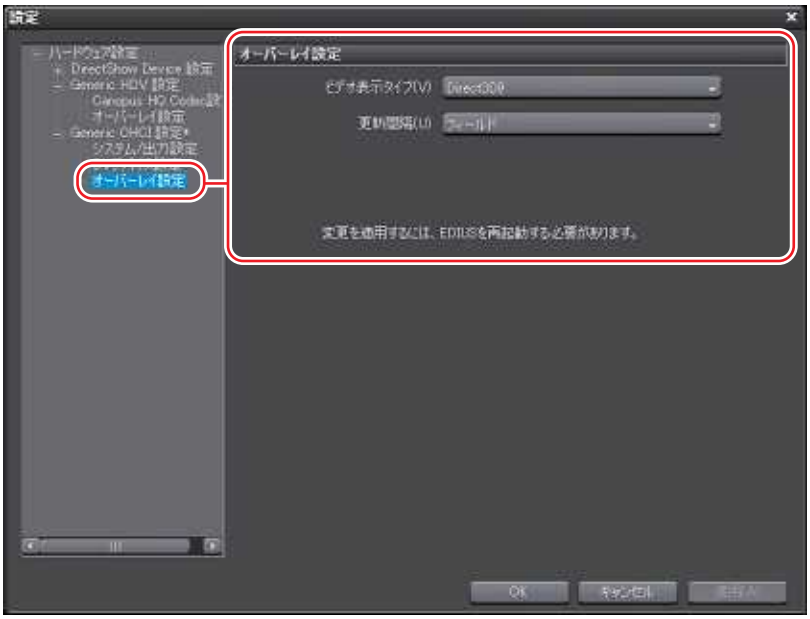
デフォルトの設定値に戻します。

DV デバイス設定



SyncRec 開始タイミング補正	
	PC 側の再生開始のタイミング補正をフレーム数で設定します。
SyncRec 終了タイミング補正	
	デッキ側の録画停止のタイミング補正をフレーム数で設定します。
録画開始位置補正	
	録画開始の位置補正をステップ数で設定します。
デッキが CueUp コマンドを持っている場合、使用する	
	CueUp 機能があるデッキの場合、頭出し動作が速くなる場合があります。
標準の状態に戻す	
	デフォルトの設定値に戻します。

オーバーレイ設定

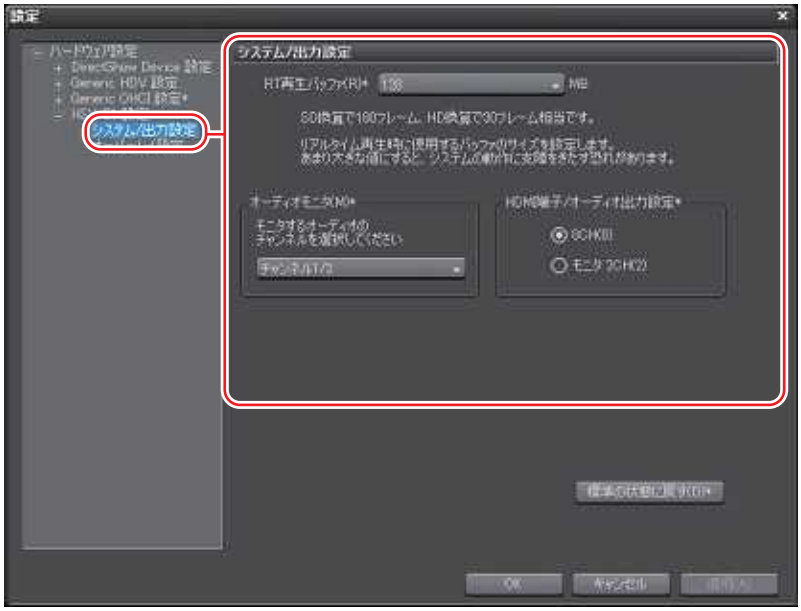


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 29.97 回、画面更新を行います。 ※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。

ご注意
- 設定変更後は、必ず EDIUS を再起動してください。

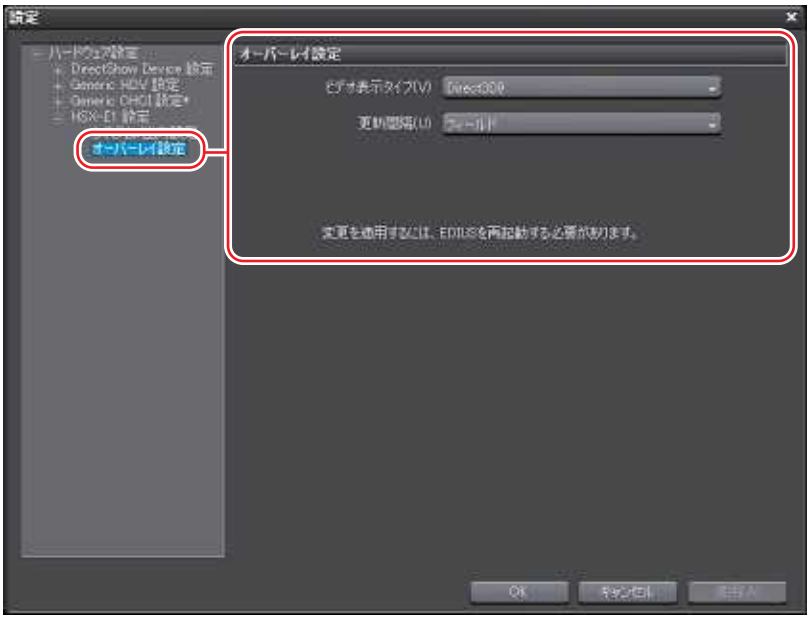
HSX-E1 設定

◇ システム / 出力設定



RT 再生バッファ	リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを MB（メガバイト）単位で指定します。
オーディオモニタ	モニタするオーディオチャンネルを選びます。
HDMI 端子 / オーディオ出力設定	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選択します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

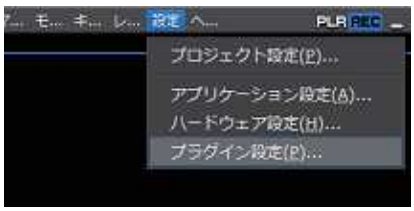
オーバーレイ設定



ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
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。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps 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 29.97fps の場合、一秒間に 29.97 回、画面更新を行います。 ※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。

プラグイン設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プラグイン設定〉をクリックする



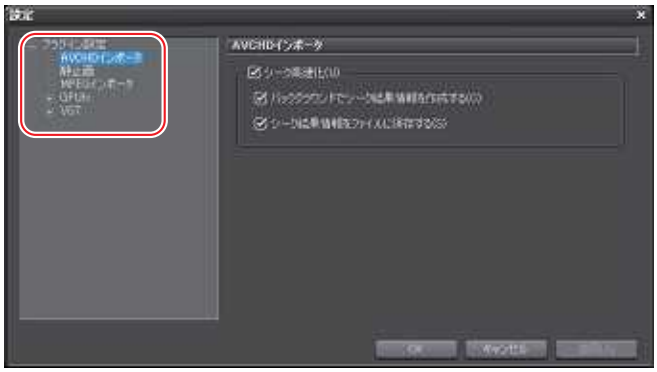
〈プラグイン設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈プラグイン設定〉のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

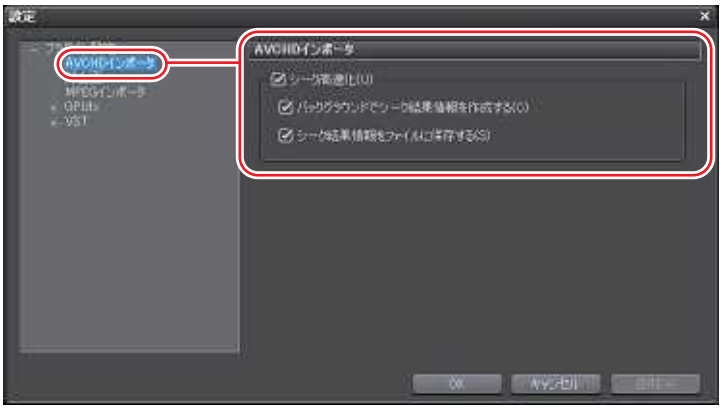
[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

◇〈プラグイン設定〉ダイアログ



AVCHD インポータ▶ P85
静止画▶ P85
MPEG インポータ▶ P86
GPUfx ▶ P87
VST ▶ P88

AVCHD インポータ



シーク高速化

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。

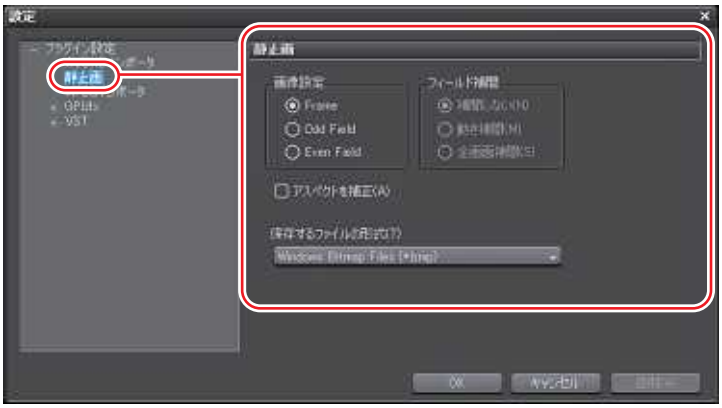
バックグラウンドでシーク結果情報を作成する

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。

シーク結果情報をファイルに保存する

シーク結果情報を再利用可能なファイルとして保存します。

静止画



画像設定

最も高画質な画像は〈Frame〉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、〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んでください。

フィールド補間

〈画像設定〉で〈Odd Field〉または〈Even Field〉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。

アスペクトを補正

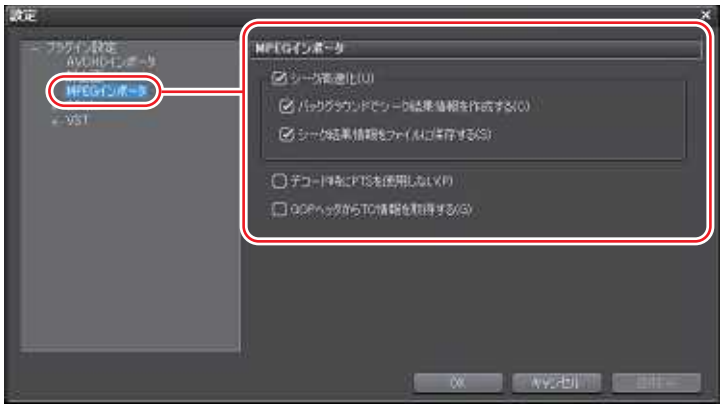
編集で扱う動画と、PC で扱う静止画は縦横比が異なります。チェックを入れると、PC のモニタで表示したときに縦横比が補正されます。

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▶ P365
静止画を出力▶ P511

◈ MPEG インポータ



シーク高速化

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結果情報を作成する
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。

シーク結果情報をファイルに保存する
シーク結果情報を再利用可能なファイルとして保存します。

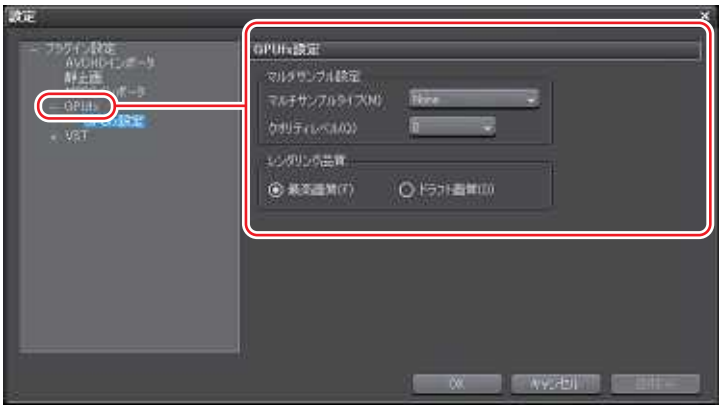
デコード時に PTS を使用しない

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。

GOP ヘッダから TC 情報を取得する

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。TC 情報を利用するときはチェックを入れます。

GPUfx

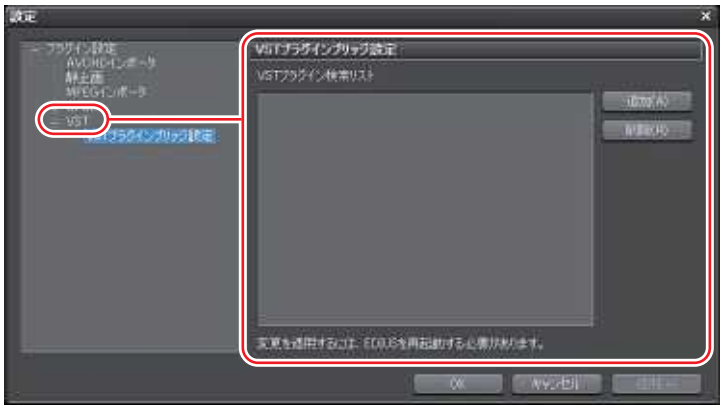


マルチサンプル設定	GPUfx を適用したときのアンチエイリアス（ジャギーを目立たなくする処理）について設定します。 **マルチサンプルタイプ** 使用できるマルチサンプルタイプを選びます。 **クオリティレベル** 〈マルチサンプルタイプ〉で選んだタイプのクオリティレベルを設定します。 ※GPU の種類によって選べる項目は異なります。
レンダリング品質	GPUfx を適用した部分の、編集時の画質を設定します。 〈最高画質〉を選ぶと、GPU を最大限に使用して表示されます。 〈ドラフト画質〉を選ぶと、編集時の負荷を低減できますが、低画質になります。

ご注意

- GPUfx トランジションを使用するには、以下の動作環境が必要です。お使いの PC の GPU の性能が動作条件に満たない場合、エラー内容が表示されます。
  - メモリ容量 128MB（メガバイト）未満 :
    GPUfx は使用できません。〈Effect〉パレットに〈GPU〉フォルダも表示されません。
  - メモリ容量 128MB 以上 256MB 未満 :
    SD 画質でのみ使用できます。HD 画質で編集時は、オフライン表示になります。
  - メモリ容量 256MB 以上 :
    SD/HD どちらでも使用できます。

VST



追加	VST プラグインのあるフォルダを指定し、〈VST プラグイン検索リスト〉に追加します。登録後は、EDIUS を再起動します。
削除	〈VST プラグイン検索リスト〉からフォルダを削除します。

VST プラグインの登録

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

1 〈プラグイン設定〉ダイアログを表示し、〈プラグイン設定〉のツリーをクリックする

プラグイン設定▶ P84

2 〈VST〉をクリックする

3 [追加] をクリックし、〈フォルダの参照〉ダイアログで VST プラグインのあるフォルダを選び、[OK] をクリックする

フォルダが登録され、〈VST プラグイン検索リスト〉に表示されます。

4 [OK] をクリックし、EDIUS を再起動する

〈Effect〉パレットの〈オーディオフィルタ〉に VST フォルダが登録されます。
VST フォルダから VST プラグインを選ぶことができます。
手順 3 で登録済みのフォルダに VST の DLL ファイルを追加した場合、フォルダの登録を改めて行う必要はありません。

その他の方法

- EDIUS をインストールしたハードディスクの〈EDIUS Neo 2.5〉→〈PlugIn〉→〈VST〉フォルダに直接 VST の DLL ファイルをコピーします。

※通常、〈EDIUS Neo 2.5〉フォルダは〈C ドライブ〉→〈Program Files〉→〈Canopus〉内にあります。

POINT
- VST フォルダを削除する場合は、手順 3 で〈VST プラグイン検索リスト〉からフォルダを選んで［削除］をクリックします。

2 配置のカスタマイズ

画面のレイアウトを変えたい

レイアウトの登録 ▶ P90

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。

レイアウト名の変更 ▶ P90

登録したレイアウトの名称を変更できます。

レイアウトの適用 ▶ P91

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。

レイアウトの削除 ▶ P91

登録したレイアウトを削除できます。

ビンウィンドウとパレットを結合 ▶ P92

ビンウィンドウや各パレットを組み合わせ、モニタ上の表示スペースを有効に活用できます。

レイアウトの登録

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、〈レイアウト〉→〈現在のレイアウトを登録〉→〈新規〉をクリックする

2 名前を入力し、[OK] をクリックする

POINT
- 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

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈レイアウト名を変更〉→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

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈レイアウトを適用〉→適用するレイアウトをクリックする

POINT
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈標準〉をクリックすると、デフォルト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]***

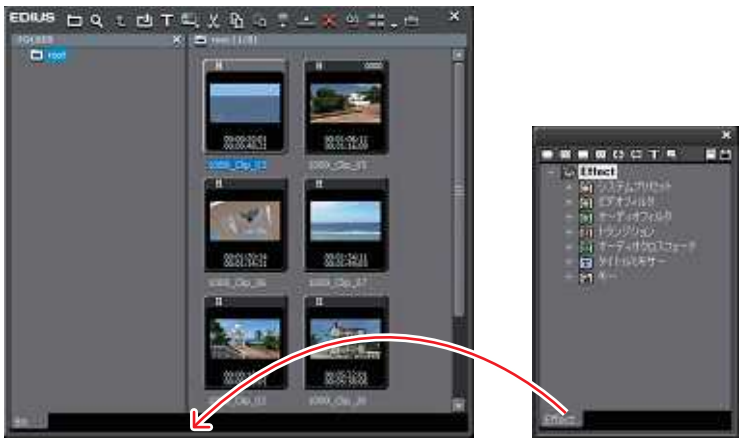
レイアウトの削除

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈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

ビンウィンドウとパレットを結合

1 パレットのタブをビンウィンドウのタブ上へドラッグする



ビン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。

POINT

- ビンウィンドウと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3つのパレットを1つのウィンドウに結合することも可能です。
  〈Marker〉パレット▶ P21
  〈Effect〉パレット▶ P380
  〈Information〉パレット▶ P432
- 結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。

3 画面のカスタマイズ

表示される操作ボタンを変えたい

操作ボタンの設定 ▶ P94

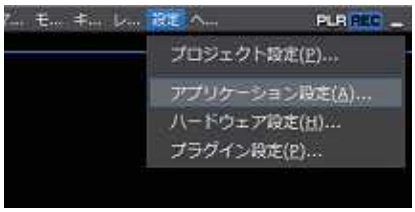
操作画面に表示される操作ボタンを追加／削除したり、配置の順番を変えたりすることができます。

追加できるボタンと機能 ▶ P97

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

操作ボタンの設定

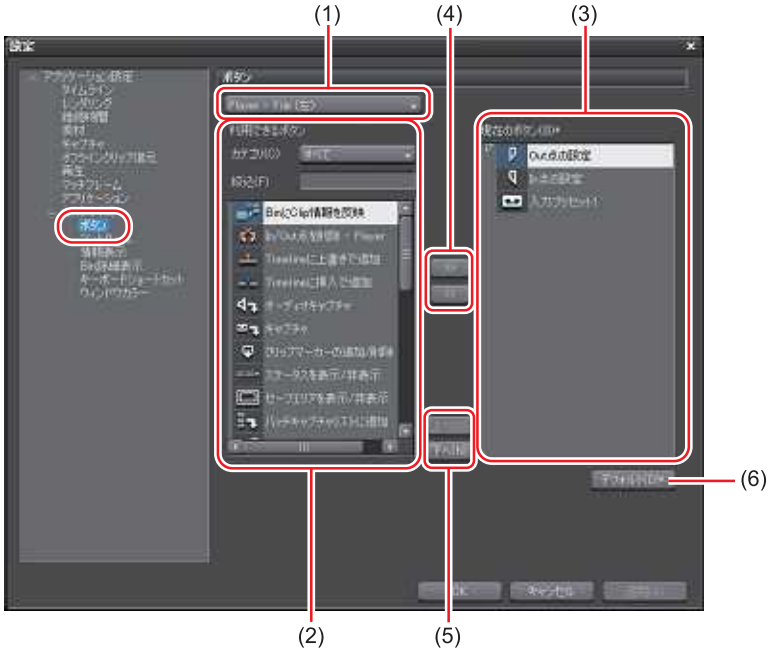
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈ボタン〉をクリックし、リストからカスタマイズするエリアを選ぶ

◇ ボタン



(1) エリア	 A：Player - File（左） B：Player - File（中央－左） C：Player - File（中央－右） D：Player - File（右） ※ファイル操作時は〈Player – File（エリア）〉、デッキ操作時は〈Player - Deck（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。 ※Recorder も同様です。 Bin　ビンウィンドウの操作ボタン Timeline　タイムラインウィンドウの操作ボタン Effect　〈Effect〉パレットの操作ボタン
(2) 利用できるボタン	**カテゴリ** カテゴリを選んで〈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) デフォルト	初期設定に戻ります。

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

〈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

〈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
- Player - File（中央 - 左）/ Player - File（中央 - 右）、Player - Deck（中央 - 左）/ Player - Deck（中央 - 右）、Recorder（中央 - 左）/Recorder（中央 - 右）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。

追加できるボタンと機能

Player - File/Player - Deck

ボタン	機　能
	Bin に Clip 情報を反映
	In/Out 点を削除 - Player
	In 点の設定
	Out 点の設定
	Timeline に上書きで追加
	Timeline に挿入で追加
	イジェクト ※Player - Deck のみ
	オーディオキャプチャ
	キャプチャ
	クリップマーカーの追加／削除
	スタンバイ - オフ ※Player - Deck のみ
	ステータスを表示／非表示
	セーフエリアを表示／非表示
	バッチキャプチャリストに追加
	ポーズ ※Player - Deck のみ
	マッチフレーム - Player>Recorder
	ループ再生 ※Player - File のみ
	リールネーム設定 ※Player - Deck のみ
	停止

Player - File/Player - Deck

ボタン	機　能
	先頭に移動
	入力プリセット 1 ～ 8
	再生
	前のフレーム
	巻き戻し
	早送り
	末尾に移動
	次のフレーム
–	空白

Recorder

ボタン	機　能
	In/Out 点を削除 - Recorder
	In 点の設定
	Out 点の設定
	カーソルの周辺を再生
	ステータスを表示／非表示
	セーフエリアを表示／非表示
	出力
	マスタークリップを表示
	ループ再生
	停止

Recorder

ボタン	機　能
	先頭に移動
	再生
	前のフレーム
	巻き戻し
	早送り
	末尾に移動
	次のフレーム
	次の編集点に移動
	選択クリップに In/Out 点の設定
	選択クリップをレビュー
	1 つ前の編集点に移動
–	空白

Bin

ボタン	機　能
	フォルダの表示／非表示
	検索
	ひとつ上のフォルダへ移動
	クリップの追加
	タイトル作成
	クリップ新規作成
	切り取り
	コピー

Bin

ボタン	機　能
	貼り付け
	Player で表示
	Timeline に貼り付け
	登録の解除
	プロパティ
	表示
	ツール
–	空白

Timeline

ボタン	機　能
	新規シーケンス
	プロジェクトを開く
	プロジェクトの保存
	クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）
	クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）
	カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）
	置き換え - 全て（タイムラインウィンドウ）
	削除
	リップル削除
	取り消し
	やり直し
	タイムラインへ追加時にビデオを使用

Timeline

ボタン	機　能
	タイムラインへ追加時にオーディオを使用
	挿入／上書き切り替え
	リップルモードの設定
	カットポイントの追加 - 選択トラック
	デフォルトのトランジションを適用
	タイトルの作成
	ボイスオーバーダイアログを表示 / 非表示
	In/Out 間をレンダリング - 過負荷部分 [赤色]
	Bin ウィンドウを表示／非表示
	パレットの表示／非表示
	In/Out 間をリップル削除
	In/Out 間を削除
	V ミュート
	イベントにスナップ
	オーディオクリップのリップル削除
	サムネイルを表示／非表示
	シーケンスマーカーの追加／削除
	トランジション／クロスフェード操作時にクリップを伸縮する／伸縮しない
	ビデオクリップのリップル削除
	フェードアウト
	フェードイン

Timeline

ボタン	機　能
	フリーズフレームの設定
	マスタークリップを表示
	ラバーバンドポイントの追加／削除 - カーソル
	リップルトリム In モード
	リップルトリム Out モード
	現在位置のフレームを Bin に追加
	部分削除 - オーディオ
	部分削除 - ビデオ
–	空白

Effect

ボタン	機　能
	エフェクトビューの非表示
	ひとつ上のフォルダへ移動
	フォルダへのリンク
	タイムラインに追加
	削除
	プロパティ
	表示
	移動のロック
–	空白

プレビューウィンドウの表示を変えたい

シングルモード／デュアルモードの切り替え ▶ P101

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。

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示 ▶ P102

セーフエリアやステータスエリア、センターなどの表示／非表示を切り替えます。

セーフエリア／ステータスエリアなどの表示の設定 ▶ P103

タイムコード／レベルメーターなどの表示内容を設定できます。

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定 ▶ P105

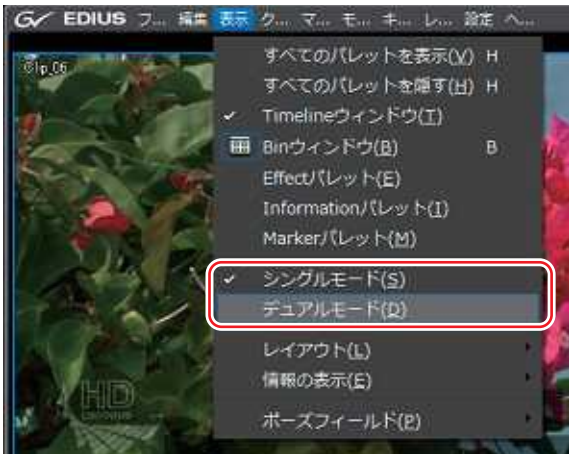
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタンの表示項目やサイズを設定できます。

再生を停止したときの画面表示の切り替え ▶ P107

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。

シングルモード／デュアルモードの切り替え

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

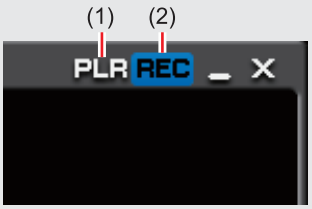


プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。

プレビューウィンドウ▶ P15

POINT

- シングルモード時に Player と Recorder を切り替えるには、［Player に切り替え］または［Recorder に切り替え］をクリックします。



(1) Player に切り替え
(2) Recorder に切り替え

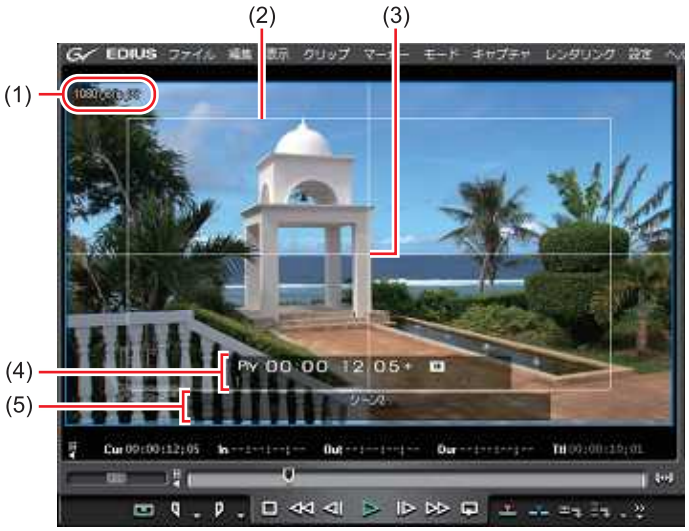
- ショートカットキーで Player と Recorder を切り替えることができます。
  - Player に切り替え：***[Ctrl] + [Alt] + [P]***
  - Recorder に切り替え：***[Ctrl] + [Alt] + [R]***
  - Player/Recorder に切り替え：***[Tab]***

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈情報の表示〉→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。
ステータスを表示させている場合は、PC の画面だけでなく、外部モニタにも表示させるかどうかを選べます。〈PC モニタ／外部モニタ〉または〈PC モニタ〉をクリックします。

例 Player の場合



(1) クリップ／デバイス（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) ステータス　(5) クリップマーカーコメント

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]***
- ステータスの表示／非表示：***[Ctrl] + [G]***

POINT

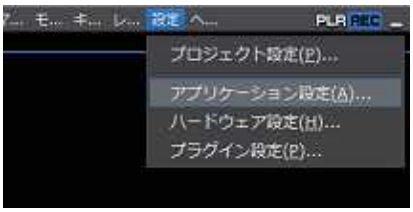
- 表示する項目に〈マーカー〉を選んでいる場合、Player では、スライダーがクリップマーカーの真上にあるときのみ、クリップマーカーコメントが表示されます。また、Recorder では、タイムラインカーソルがシーケンスマーカーの真上にあるときのみ、シーケンスマーカーコメントが表示されます。ただし、再生中は表示されません。
- ステータスを表示すると、セーフエリアの左上隅や右上隅に開始フレームや最終フレームを示す白い三角形も表示されます。
セーフエリア／ステータスなどの表示の設定▶ P103

セーフエリア／ステータスなどの表示の設定

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P102

(1) セーフエリア　(2) ステータス（タイムコード）　(3) ステータス（レベルメーター）

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈情報表示〉をクリックする

◇ 情報表示

通常編集時／トリム時／エクスポート時	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内の表示位置をクリックして選びます。 **文字の大きさ** 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の背景を表示します。
表示する素材情報	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。

セーフエリアを表示	Player と Recorder にセーフエリアを表示します。 ***[Ctrl] + [H]*** 〈アクションセーフエリア〉、〈タイトルセーフエリア〉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。
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。［標準の状態に戻す］をクリックすると、初期設定に戻ります。 **配色＆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 各項目を設定し、［OK］をクリックする

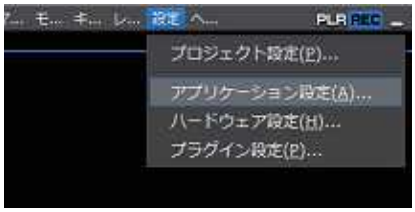
［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

POINT • 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。

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定

(1) シャトル　(2) スライダー　(3) タイムコード　(4) ボタン

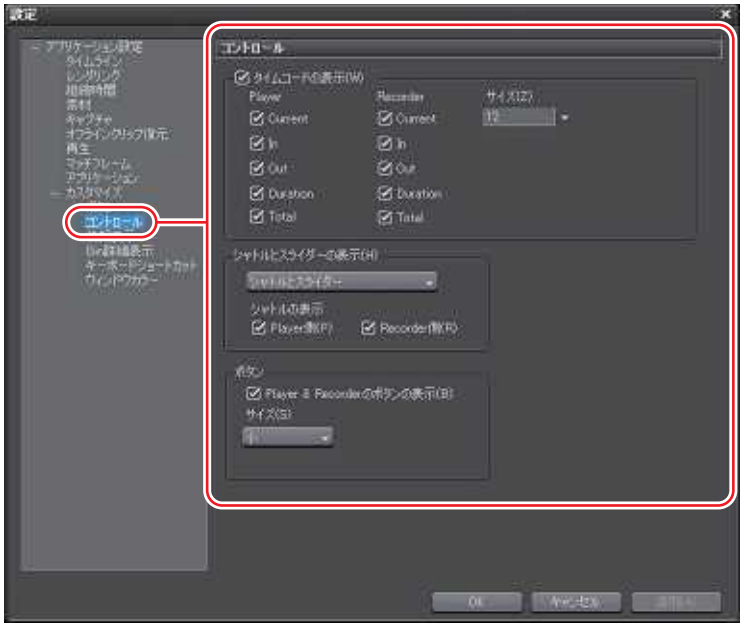
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈コントロール〉をクリックする

◈ コントロール



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（〈Current〉／〈In〉／〈Out〉／〈Duration〉／〈Total〉）の表示／非表示、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。

再生を停止したときの画面表示の切り替え

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

ビンウィンドウの表示を変えたい

ビンウィンドウは、クリップを格納しているフォルダビュー、およびクリップが表示されているクリップビューで構成されています。
ビンウィンドウ▶ P20

フォルダビューの表示／非表示 ▶ P109

フォルダビューの表示／非表示を切り替えられます。

フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更 ▶ P109

フォルダビューとクリップビューのサイズを変えることができます。

クリップビューの表示 ▶ P110

クリップビューのクリップの表示を切り替えられます。

ビンの詳細表示の項目設定 ▶ P111

クリップビューの項目の設定ができます。

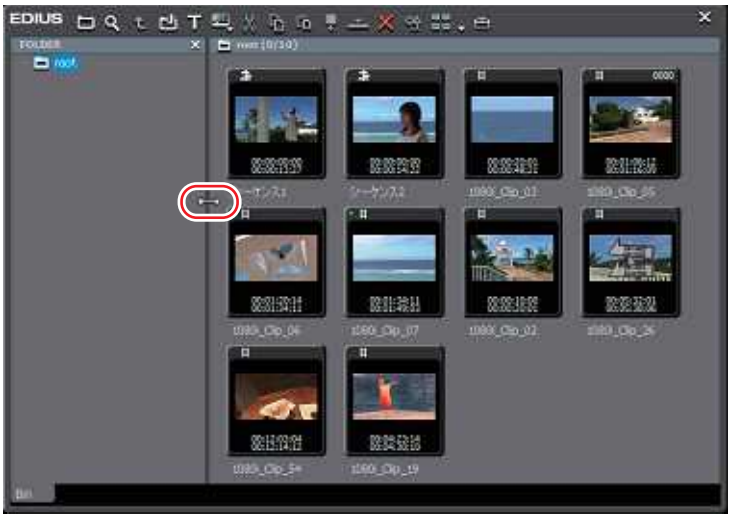
フォルダビューの表示／非表示 *[Ctrl] + [R]*

1 ビンウィンドウの［フォルダの表示／非表示］をクリックする

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

フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更

1 ビンウィンドウのフォルダビューとクリップビューの境界をドラッグする



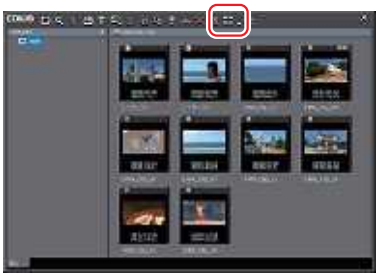
クリップビューの表示

1 ビンウィンドウの［表示］をクリックする

クリックするたびに、表示方法が変更されます。

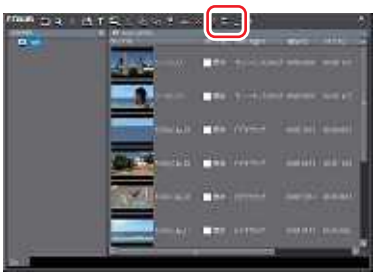
クリップ（大）

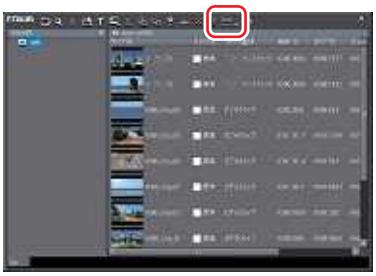
クリップ（小）



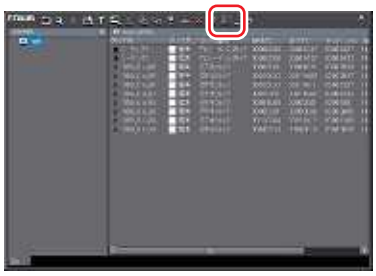
詳細（大）

詳細（小）





詳細（アイコン）



その他の方法

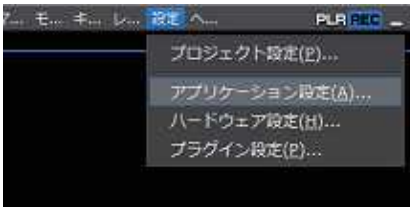
- ［表示］のリストボタンをクリックして表示方法を選びます。
- クリップビューの空白部を右クリックして〈表示〉→表示方法を選びます。

POINT

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

ビンの詳細表示の項目設定

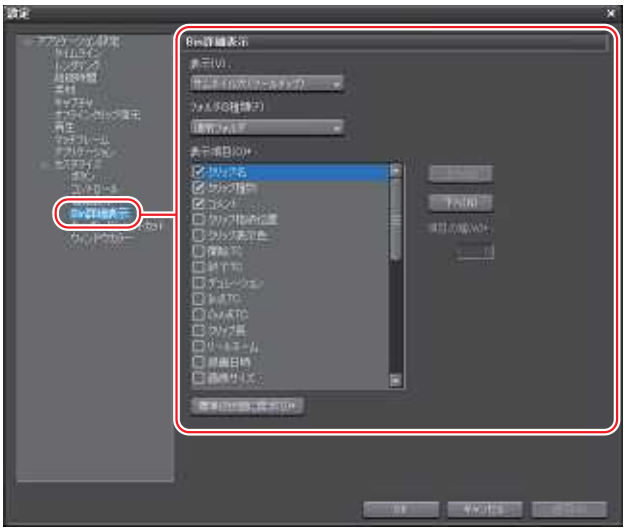
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈Bin 詳細表示〉をクリックする

Bin 詳細表示



表示	クリップビューの表示ごとに情報の表示項目が設定できます。 **〈サムネイル大（ツールチップ）〉／〈サムネイル小（ツールチップ）〉** クリップビューの表示を〈クリップ（大）〉／〈クリップ（小）〉に設定している場合、ビンのクリップにマウスカーソルを合わせた時に表示される項目を設定します。 **〈詳細〉** クリップビューの表示を〈詳細（大）〉／〈詳細（小）〉／〈詳細（アイコン）〉に設定している場合、ビンのクリップビューに表示される項目を設定します。
フォルダの種類	〈通常フォルダ〉と〈検索フォルダ〉（検索結果フォルダ）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〉が〈詳細〉時のみ設定可能です。
標準の状態に戻す	初期設定に戻ります。

4 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。

その他の方法

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

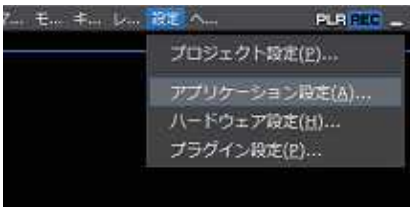
操作画面の色を変えたい

操作画面の色の変更 ▶ P115

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。

操作画面の色の変更

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈ウィンドウカラー〉をクリックする

ウィンドウカラー

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。
デフォルトに戻す	初期設定に戻ります。

4 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。

4 ショートカットキー

ショートカットキーを使いたい

ショートカットキーについて ▶ P117

ショートカットを使って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割り当てを変更 ▶ P117

キーボードに割り当てたショートカットを変更します。

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。

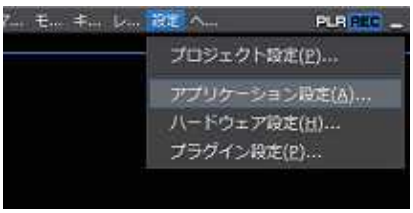
マウスショートカットの場合

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

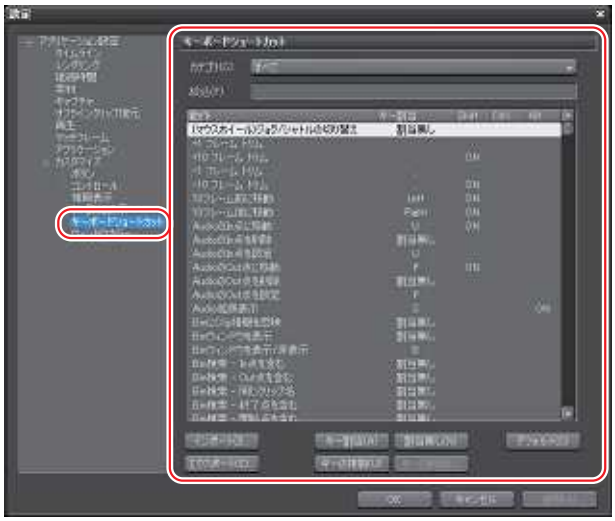
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈キーボードショートカット〉をクリックする

キーボードショートカット



カテゴリ	カテゴリを選んで、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。
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。
デフォルト	キーの割り当てが初期設定に戻ります。

4 変更する〈動作〉項目を選び、[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。

POINT

- 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 dat から eap に変更になっています。インポートでは dat と eap の両方を読み込めます。

CHAPTER 3

素材の取り込み

1 外部から素材を取り込む

素材を取り込む前に確認しておきたい

設定の確認 ▶ P123

素材を取り込む前に確認しておく事項を説明しています。

外部機器との接続 ▶ P124

外部機器との接続で注意する事項を説明しています。

設定の確認

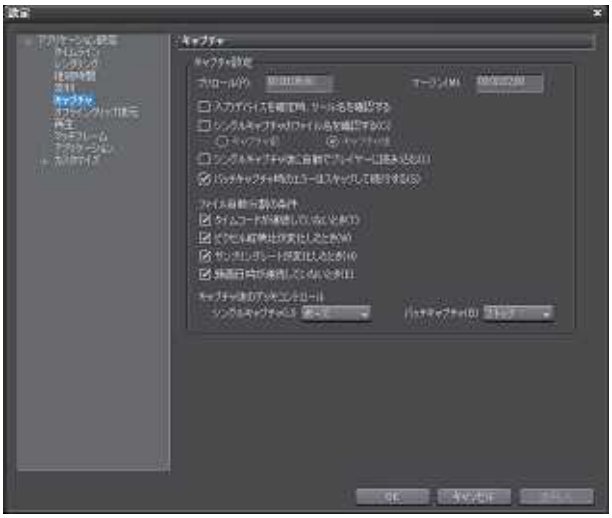
設定の前に外部機器を接続し、入力信号の同期がとれている状態にしてください。入力機器の特性、およびテープの記録状態によって次のような現象が発生する場合があります。

- 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。

1 メニューバーの〈設定〉をクリックする

2 ハードウェア設定や、アプリケーション設定の〈キャプチャ〉などの各項目を確認・変更し、[OK]をクリックする

ハードウェア設定▶ P72
キャプチャ▶ P63



外部機器との接続

キャプチャの前に素材を取り込むカメラなどの外部機器と PC を接続してください。HDV 規格の素材をキャプチャする場合は、HDV デバイスを DV ケーブルで PC の IEEE1394 端子に接続します。お使いの HDV デバイスが HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法についてはデバイスの取扱説明書をご覧ください。
DV 規格の素材をキャプチャする場合は、DV デバイスを DV ケーブルで PC の IEEE1394 端子に接続します。

カメラやCDなどから素材を取り込みたい

POINT
- AVCHD カメラから素材を取り込む場合は、まず PC と AVCHD カメラを接続してディスク内のファイル（*.m2ts など）を PC にコピーし、コピーしたファイルをビンに登録します。ディスク内のフォルダ構成や接続方法についてはカメラの取扱説明書をご覧ください。
  AVCHD ファイルの取り込み▶ P150

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】 ▶ P126

簡単な操作で HDV 形式、DV 形式の素材を取り込むことができます。

アナログ形式の素材を取り込む ▶ P131

当社製品 ADVC-110 for Windows を使用すると、ビデオテープなどに保存したアナログ形式の素材をデジタルに変換して EDIUS に取り込むことができます。

Web カメラから取り込む ▶ P133

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。

DVD/CD から取り込む ▶ P135

付属の「DISC Capture」を使うと DVD/CD ディスクの映像や音声を取り込むことができます。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】

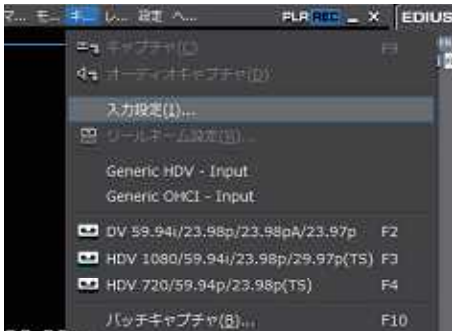
カメラと PC を接続し、DV テープに記録された HDV、DV 規格の素材を独自のコーデックである Canopus HQ や MPEG TS で変換して取り込みます。お使いのデバイスのフレームサイズやフレームレートに合わせて入力設定を行い、EDIUS でデバイスを操作してキャプチャします。
また、EDIUS では DVCPRO HD および DVCPRO 50 のフォーマットも取り込むことができます。

Canopus HQ Codec について▶ P8
入出力フォーマット一覧▶ P548

例 IEEE1394 端子で接続した HDV 機器から素材を取り込む

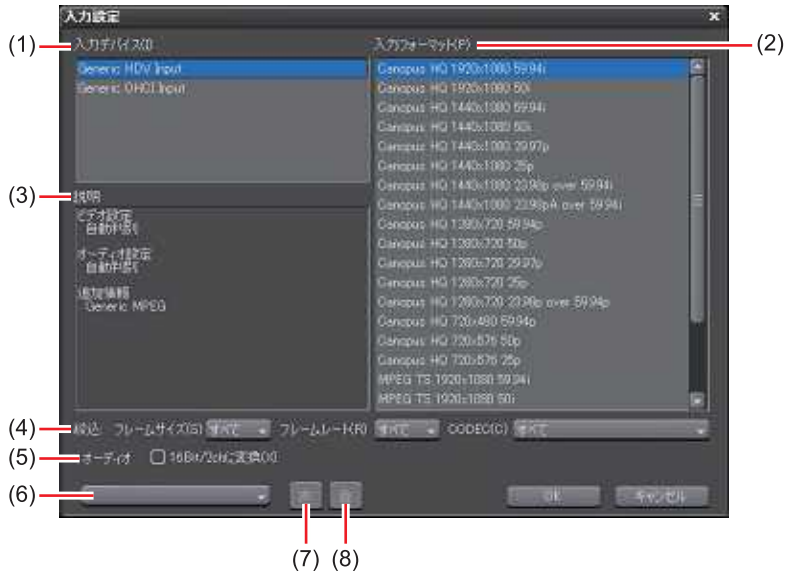
ご注意
- ここでは IEEE1394 端子で PC と HDV 機器を接続し、PC ディスプレイで確認しながらキャプチャする方法を説明します。入力デバイスや入力フォーマットは、お使いの機器・フォーマットに合わせて設定してください。

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする



〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

〈入力設定〉ダイアログ



(1) 入力デバイス	入力に使用するデバイスを選びます。 HDV 素材を取り込む場合は、HDV 機器を IEEE1394 端子に接続し、〈Generic HDV Input〉を選びます。 DV 素材を取り込む場合は、DV 機器を IEEE1394 端子に接続し、〈Generic OHCI Input〉を選びます。
(2) 入力フォーマット	キャプチャ素材のフォーマットを選びます。〈絞込〉の〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉で項目を指定すると、該当するフォーマットのみ表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P548*
(3) 説明	選んだフォーマットの内容を表示します。
(4) 絞込	〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉のリストから条件を選び、フォーマットを絞り込むことができます。
(5) オーディオ	〈16Bit/2ch に変換〉にチェックを入れると、音声を 16bit/2ch で取り込むことができます。
(6) プリセットリスト	現在の設定をプリセットとして保存できます。リストから〈未登録〉を選び、［登録］をクリックします。

(7) 登録	リストからプリセットを選び、現在の設定を登録します。〈入力プリセット登録〉ダイアログでプリセット名を入力し、[OK] をクリックすると現在の設定内容が保存されます。 保存すると、メニューバーの〈キャプチャ〉から〈プリセット 1〉～〈プリセット 8〉をクリックして選ぶことができます。また、[入力プリセット] が有効になります。
(8) 削除	リストからプリセットを選んで [削除] をクリックすると、プリセットが削除されます。

POINT

- 未登録のプリセットに設定を保存した場合、初期設定では [入力プリセット 2 ～ 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▶ P94
- あらかじめ、入力プリセットが 3 種類登録されており、ショートカットキーで選ぶことができます。
  - 入力プリセット 1
    (Generic OHCI Input、DV 720 × 480 59.94i/23.98p/23.98pA/23.97p) : ***[F2]***
  - 入力プリセット 2
    (Generic HDV Input、MPEG TS 1440 × 1080 59.94i/29.97p/23.98p) : ***[F3]***
  - 入力プリセット 3
    (Generic HDV Input、MPEG TS 1280 × 720 59.94p/23.98p over 59.94p) : ***[F4]***

2 〈入力デバイス〉で〈Generic HDV Input〉を選び、〈入力フォーマット〉でフォーマットを選ぶ

3 ［OK］をクリックする

Player の操作ボタンで HDV 機器を操作できるようになります。
Player の操作ボタンで再生▶ P155

POINT

- Player 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。

- キャプチャする素材のリールネームを設定することができます。アプリケーション設定の〈キャプチャ〉で〈入力デバイスを確定時、リール名を確認する〉にチェックを入れておきます。
キャプチャ▶ P63
上記の設定をしておくと、入力設定後、〈リールネーム〉ダイアログが表示されます。必要に応じて〈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。
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、〈リールネーム設定〉をクリックします。
- 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。

ご注意

- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。Windows 7 または Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープ デバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。

4 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 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。
In 点、Out 点の設定▶ P159

5 ［キャプチャ］をクリックする

キャプチャを開始します。〈キャプチャ〉ダイアログが表示され、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。
キャプチャを途中でやめるときは、［停止］をクリックします。

ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

- 手順 4 のあと、キーボードの［F9］を押します。
- ［バッチキャプチャリストに追加］のリストボタンをクリックし、〈キャプチャ〉→〈ビデオとオーディオ〉をクリックします。

- 〈オーディオのみ〉を選んだ場合、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、〈オーディオキャプチャ〉をクリックします。

POINT

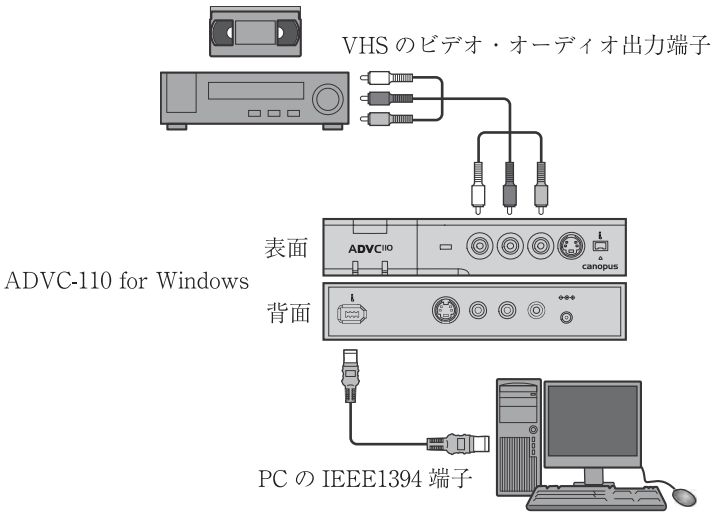
- キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。
  キャプチャ▶ P63
- キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したクリップマーカーの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したクリップマーカーの情報は反映されていないのでご注意ください。
  キャプチャ時のクリップマーカーの設定▶ P322
- バッチキャプチャ機能は、タイムコードが取得できる機種のみに対応しています。機種によっては、タイムコードに対応していないものがあります。
- 直前に設定された〈入力設定〉の内容を簡単に呼び出すことができます。メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈Generic HDV Input〉などの入力デバイス名をクリックします。

アナログ形式の素材を取り込む

1 PC の IEEE1394 端子と ADVC-110 for Windows を接続する

2 ADVC-110 for Windows と外部入力機器を接続する

例 PC と ADVC-110 for Windows と VHS を接続する場合



接続方法について詳しくは、ADVC-110 for Windows のマニュアルや、お使いの外部入力機器のマニュアルを参照してください。

3 ADVC-110 for Windows で ANALOG IN モードに設定する

ADVC-110 for Windows の操作方法について詳しくは製品付属のマニュアルを参照してください。

4 外部入力機器で、キャプチャする部分を頭出ししておく

5 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈入力設定〉ダイアログが表示されます。
〈入力設定〉ダイアログ▶ P127

6 〈入力デバイス〉で〈Generic OHCI Input〉を選び、〈入力フォーマット〉を選ぶ

7 [OK] をクリックする

8 Player の［キャプチャ］をクリックする

キャプチャを開始します。

その他の方法

- キーボードの［F9］を押します。

9 外部入力機器を再生する

10 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。

11 外部入力機器の再生を停止する

Web カメラから取り込む

DirectShow ベースの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素材を取り込めます。

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする

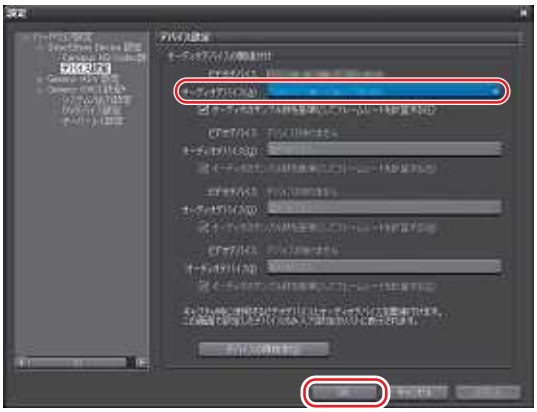
〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈DirectShow Device 設定〉のツリーをクリックし、〈デバイス設定〉をクリックする

DirectShow Device 設定▶ P74

3 オーディオデバイスを設定し、［OK］をクリックする

オーディオデバイスの設定は、一度行うと次回設定の必要はありません。



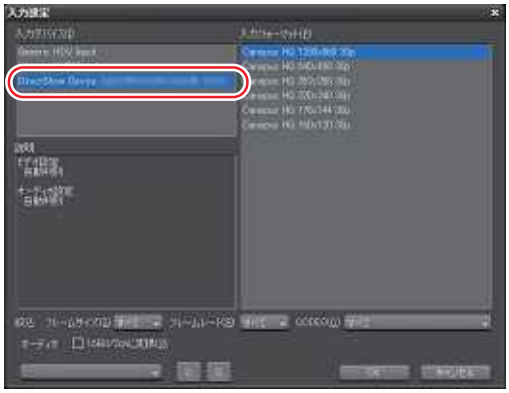
4 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

〈入力設定〉ダイアログ▶ P127

5 〈入力デバイス〉で DirectShow Device のデバイス名をクリックし、〈入力フォーマット〉を選ぶ

ご使用の製品によって表示されるデバイス名は異なります。



ご注意
- DirectShow Device 設定でオーディオデバイスの設定がされていないと、デバイス名は表示されません。

6 [OK] をクリックする

7 Player の［キャプチャ］をクリックする

キャプチャを開始します。

その他の方法
- キーボードの［F9］を押します。

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。

POINT
- DirectShow Device の設定を簡単に呼び出すことができます。メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈DirectShowDevice - xxx〉などの入力デバイス名をクリックします。

ご注意
- 素材のビットレートや画角などは、ご使用のデバイスによって異なります。

DVD/CD から取り込む

次の形式から取り込めます。

- Audio CD：WAV ファイル
- DVD-Video：MPEG-2 ファイル
- DVD-VR：MPEG-2 ファイル

POINT
- DVD-RW と DVD-RAM の DVD-VR 形式に対応しています。

ご注意
- コピープロテクトのかかったディスクからはキャプチャできません。

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈DISC Capture〉をクリックする

「DISC Capture」が起動します。

2 キャプチャに使用するドライブを選び、ディスクをセットする

ディスク内の情報がリストに表示されます。挿入するディスクによって表示内容が異なります。

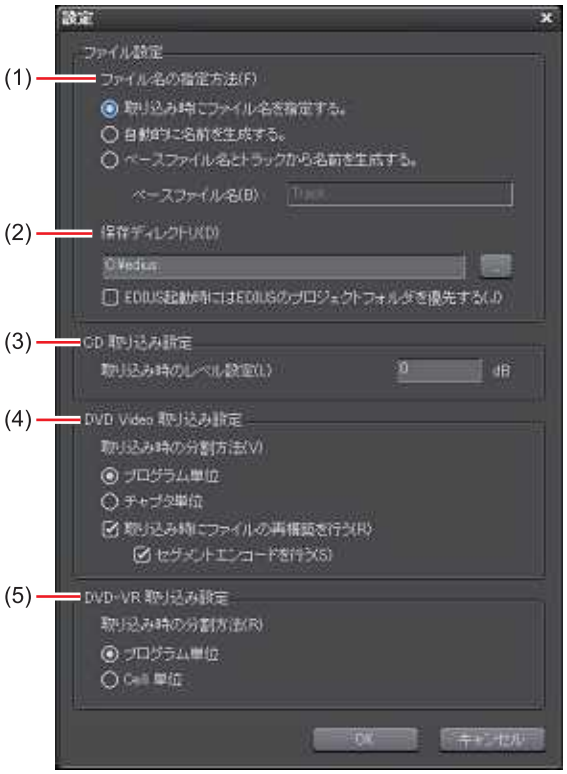
CD の場合はトラックを選び［再生］をクリックすると、曲を再生することができます。

3 キャプチャするトラックにチェックを入れ、［設定］をクリックする

リスト上で右クリックし、〈すべてのトラックの選択を解除する〉をクリックすると、すべてのチェックが解除されます。〈すべてのトラックを選択する〉をクリックすると、すべてのトラックにチェックが入ります。

〈設定〉ダイアログが表示されます。

DISC Captureの〈設定〉ダイアログ



(1) ファイル名の指定方法	取り込むファイルの保存名を設定します。 **取り込み時にファイル名を指定する。** トラックごとにファイル名を設定します。 **自動的に名前を生成する。** 現在の日時とトラック番号を組み合わせて自動的にファイル名を生成します。 **ベースファイル名とトラックから名前を生成する。** ベースファイル名とトラック番号を組み合わせて、自動的にファイル名を生成します。この項目にチェックを入れると〈ベースファイル名〉が入力可能となります。

(2) 保存ディレクトリ	ファイルを保存するディレクトリを指定します。 **EDIUS 起動時には EDIUS のプロジェクトフォルダを優先する** チェックを入れると、EDIUS 起動時は DISC Capture の保存先の設定に関わらず、EDIUS のプロジェクトフォルダに取り込みを行います。
(3) CD 取り込み設定	オリジナルの音量に対して取り込み時の音声レベルを dB 単位で下げることができます。
(4) DVD Video 取り込み設定	キャプチャ時の分割方法を指定します。通常は〈プログラム単位〉を選びます。 DVD レコーダで記録した DVD から取り込んだ映像がうまく再生できない場合、〈取り込み時にファイルの再構築を行う〉にチェックを入れると改善される場合があります。〈セグメントエンコードを行う〉にチェックを入れると、必要な部分のみ再エンコードします。
(5) DVD-VR 取り込み設定	キャプチャ時の分割方法を指定します。通常は〈プログラム単位〉を選びます。 〈Cell 単位〉を選ぶとファイルを細かく分割できますが、ストリームによっては取り込んだ際に再生できない MPEG ファイル（MPEG の規格に満たないファイル）が作成される場合があります。

4 ファイル名の指定方法や分割方法などを設定し、[OK] をクリックする

5 ［取り込み］をクリックする

キャプチャを開始します。〈ファイル名の指定方法〉で〈取り込み時にファイル名を指定する。〉に設定した場合は、〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されますのでファイル名と保存先を設定します。

6 ［OK］をクリックする

その他の方法

- リスト上で右クリックし、〈このトラックを取り込む〉をクリックします。〈取り込みを開始する〉をクリックすると、チェックが入っているトラックをすべてキャプチャします。

POINT

- CD Extra をセットした場合、オーディオトラックのみが表示されます。
- ドライブからの読み込み速度が調節できます。（ドライブがサポートしている範囲のみ）キャプチャ時にノイズが発生するときは、速度を落とすと改善される場合があります。

取り込みと同時にタイムラインに配置したい

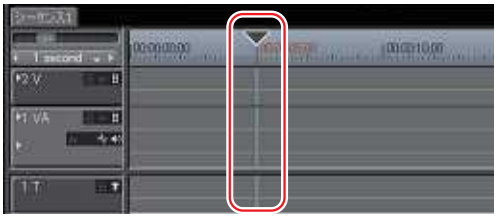
取り込みと同時にタイムラインに配置 ▶ P141

キャプチャした素材を直接タイムラインへ配置します。

取り込みと同時にタイムラインに配置

1 素材を配置するトラックをクリックする

2 素材を配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる



配置するトラック▶ P241

3 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 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。
In 点、Out 点の設定▶ P159

4 [Timeline に上書きで追加] または [Timeline に挿入で追加] をクリックする

：Timeline に上書きで追加　 ：Timeline に挿入で追加

キャプチャ後、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。同時にビンにも登録されます。
[Timeline に上書きで追加] 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 点間にクリップを配置【3 点編集】▶ P247
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】▶ P248

POINT

- キャプチャ中、素材クリップにマーカーを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▶ P322

素材をまとめて取り込みたい

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 ▶ P144

取り込む場所をあらかじめ決めておいて、まとめて取り込むことができます。

バッチキャプチャリストの保存 ▶ P146

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。

バッチキャプチャリストの読み込み ▶ P147

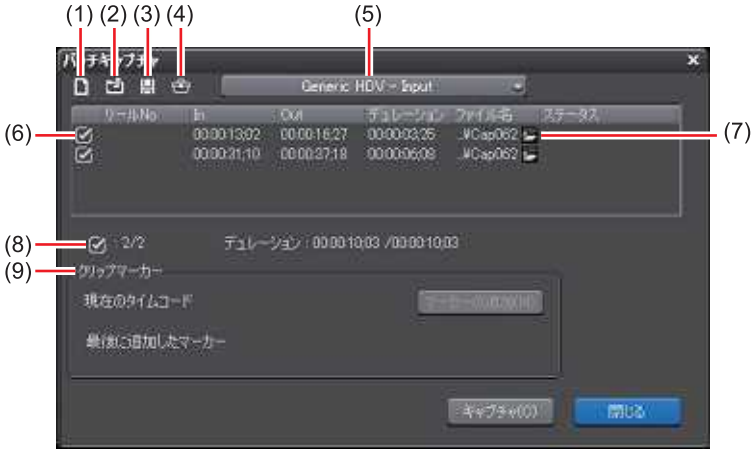
保存したバッチキャプチャリストを読み込みます。

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 *[F10]*

1 [バッチキャプチャリストに追加]のリストボタンをクリックし、〈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



(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)	設定ダイアログの表示	〈アプリケーション設定〉ダイアログを表示します。〈素材〉や〈キャプチャ〉の確認・変更ができます。
(5)	入力設定	入力するデバイスや入力フォーマットについて設定できます。
(6)	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。

(7) ファイル／フォルダー	〈ファイル〉をクリックすると、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〉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。
(8) 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。
(9) クリップマーカー	キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。現在のタイムコードと、最後に追加したクリップマーカーのタイムコードが表示されます。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▶ P322*

2 〈入力設定〉のリストから入力設定を行う

3 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▶ P159

4 ［バッチキャプチャリストに追加］をクリックする

5 手順２～４の操作を繰り返す

6 〈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。

7 [キャプチャ] をクリックする

キャプチャしたクリップが、ビンに登録されます。

その他の方法

- メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈バッチキャプチャ〉をクリックします。
- バッチキャプチャリストに追加：***[Ctrl] + [B]***

バッチキャプチャリストの保存

1 [バッチキャプチャリストに追加]のリストボタンをクリックし、〈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▶ P144

2 [バッチキャプチャリストの保存] をクリックする

3 ファイル名と保存場所を設定し、[保存] をクリックする

POINT
- 保存形式で「Model1」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。「Model2」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

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 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 [バッチキャプチャリストに追加]のリストボタンをクリックし、〈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▶ P144

2 [バッチキャプチャリストの読み込み]をクリックする

3 〈ファイルの種類〉で読み込むファイルの拡張子を選び、[開く]をクリックする

2 ファイルを取り込む

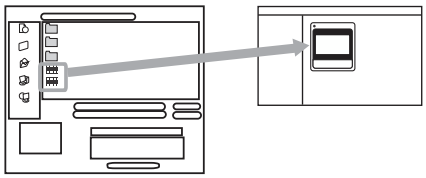
PC に保存しているファイルを取り込みたい

登録可能なファイル形式 ▶ P149

EDIUS に取り込めるファイル形式について説明します。

ファイルをクリップとしてビンに登録 ▶ P150

素材を選んでビンに登録します。

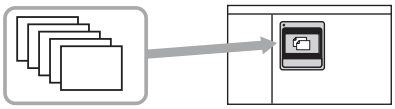


AVCHD ファイルの取り込み ▶ P150

AVCHD カメラから AVCHD 形式のファイルを取り込みます。

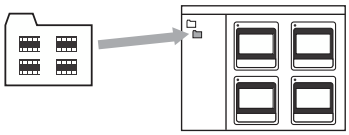
連番静止画の登録 ▶ P152

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。



フォルダの登録 ▶ P153

登録可能な素材を含むフォルダを、フォルダの階層構造を保ったまま登録します。



登録可能なファイル形式

- AVCHD（*.m2ts、*.mts）
- AVI File（*.avi）
- DIF stream（*.dif、*.dv）
- DivX File（*.divx、*.div）
- Sony HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta File（*.idx）
- Ogg Vorbis File（*.ogg）
- AIFF File（*.aif、*.aiff）
- Wave File（*.wav）
- QuickTime Movie（*.mov）
- Targa Files（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst）
- Windows Bitmap Files（*.bmp、*.dib、*.rle）
- JPEG Files（*.jpg、*.jpeg）
- Flash Pix Files（*.fpx）
- TIFF Files（*.tif、*.tiff）
- Photoshop Files（*.psd）
- JPEG File Interchange Format Files（*.jfif）
- Portable Network Graphics Files（*.png）
- Mac Pict Files（*.pic、*.pct、*.pict）
- QuickTime Image Files（*.qtif、*.qti、*.qif）
- SGI Files（*.sgi、*.rgb）
- CompuServe GIF Files（*.gif）
- Windows Meta Files（*.wmf、*.emf）
- Maya IFF Files（*.iff）
- DPX（SAMPTE 268M-2003）Files（*.dpx）
- Quick Titler（*.etl）
- MPEG Program Stream（*.mpg、*.mpeg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro）
- MPEG Transport Stream（*.m2t）
- MPEG HDD MOVIE（*.mod、*.tod）
- MPEG Video Stream（*.mpv、*.m2v）
- MPEG Audio Stream（*.mpa、*.m2a）
- Dolby Digital（*.ac3）
- MPEG Audio Layer-3（*.mp3）
- MPEG4 File（*.mp4）
- 3GPP Files（*.3gp, *.3g2, *.amc）
- AAC Files（*.aac、*.m4a）
- Windows Media Audio（*.wma）
- Windows Media（*.wmv、*.asf）

※ DivX ファイルを読み込むには、別途コーデックが必要です。
※ VOB ファイルが読み込めない場合は、DISC Capture を利用してキャプチャしてください。
※ AIFF/AIFC ファイルは、PCM のみです。

※ Electronic Arts IFF ファイル（*.iff）は、EDIUS でサポートしていません。
※ 当社製 Imaginate のプロジェクトファイルを読み込むことができます。

POINT
- AVCHD 形式のファイルをネイティブの形式のまま取り込んだ際、再生パフォーマンスが出ない場合は、Canopus HQ Codec の AVI に変換することで、編集時のレスポンスを向上させることができます。
AVCHD ファイルの取り込み▶ P150

ファイルをクリップとしてビンに登録 *[Ctrl] + [O]*

1 ［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、［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、〈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。
- エクスプローラで素材のあるフォルダを開き、登録する素材をクリップビュー、またはフォルダビューのフォルダへドラッグ＆ドロップします。
フォルダの登録▶ P153
- Player で表示している素材ファイルをビンにドラッグ＆ドロップします。

AVCHD ファイルの取り込み

AVCHD カメラで記録したファイルは、ネイティブの形式（*.m2ts など）のまま登録する方法と、AVCHD converter などで Canopus HQ Codec の AVI ファイルに変換してから登録する方法があります。
ネイティブの形式のまま取り込んだ際、再生パフォーマンスが出ない場合は、AVCHD converter で変換してから取り込んでください。

AVCHD ファイルをそのまま取り込む

1 AVCHD カメラと PC を接続し、ディスク内の AVCHD ファイル（*.m2ts など）を PC にコピーする

ディスク内のフォルダ構成や接続方法についてはカメラの取扱説明書をご覧ください。

2 コピーしたファイルをビンに登録する

ファイルをクリップとしてビンに登録▶ P150

AVCHD converter で変換して取り込む

POINT
- ビンに登録した AVCHD ファイルを右クリックし、プリセットから変換設定を選んで簡単に変換することもできます。変換設定をカスタマイズする場合は AVCHD converter で変換してください。*ファイルの変換▶ P187*

1 AVCHD カメラと PC を接続し、ディスク内の AVCHD ファイル（*.m2ts など）を PC にコピーする

ディスク内のフォルダ構成や接続方法についてはカメラの取扱説明書をご覧ください。

2 EDIUS のインストール DVD を DVD ドライブにセットし、〈Tools Folder〉をクリックする

3 〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈setup.exe〉をダブルクリックし、AVCHD converter をインストールする

インストール手順については、〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈manual_j.pdf〉を参照してください。

4 AVCHD converter で AVCHD ファイルを変換する

変換手順については、〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈manual_j.pdf〉を参照してください。

5 変換した AVI ファイルをビンに登録する

ファイルをクリップとしてビンに登録▶ P150

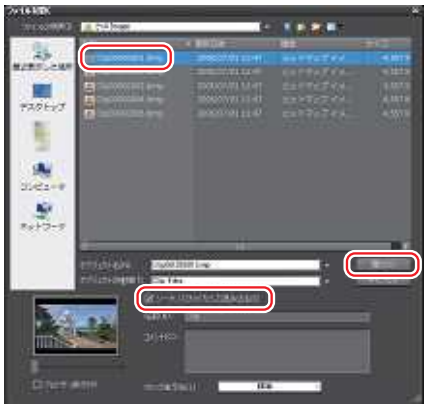
POINT
- EDIUS を起動している場合は、変換された AVI は自動的にビンに登録されます。

連番静止画の登録 *[Ctrl] + [O]*

1 ［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 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



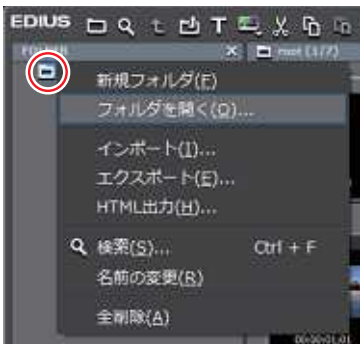
同一フォルダ内にある連番の静止画ファイルが、１つのシーケンスクリップとしてビンに登録されます。
連番のファイルを１つのシーケンスクリップとして扱いますので、ファイル番号が途切れるとそれ以降のファイルは読み込みません。

POINT

- 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▶ P174
  複数クリップの結合【シーケンス化】▶ P173

フォルダの登録

1 フォルダビューで登録するフォルダを右クリックし、〈フォルダを開く〉をクリックする



〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。

2 フォルダを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

- エクスプローラでフォルダを表示し、登録するフォルダをクリップビューまたはフォルダビューに表示されているフォルダへドラッグ & ドロップします。

3 素材の再生

素材を再生して確認したい

Playerの操作ボタンで再生 ▶ P155

Player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。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P156

Playerのシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

マウスで再生【マウスジェスチャ】 ▶ P157

Playerの上でマウスを動かして再生できます。

クリップをPlayerで表示 ▶ P157

ビンに登録されたクリップをPlayerで表示します。

Player の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Recorder の操作ボタンで再生▶ P347
操作ボタンの設定▶ P94

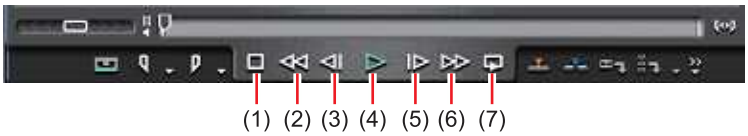
1 Player の［再生］をクリックする

Player で再生が始まります。

2 Player の［停止］をクリックする

再生が停止します。

Player 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。

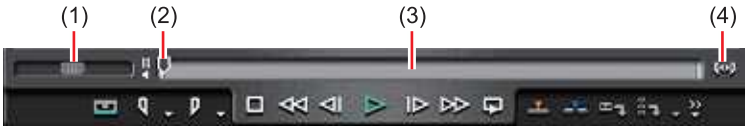
シャトル／スライダーで再生

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

Player 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	Player で表示している素材のタイムラインを示します。
(4) スライダーの拡大	In 点、Out 点を設定している場合にクリックすると、In-Out 点間の範囲がポジションバーに表示されます。In-Out 点間以外は隠れます。

その他の方法

- シャトル（早送り）※1：***[Ctrl] + [L]***
- シャトル（巻戻し）※2：***[Ctrl] + [J]***

※ 1 キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すと、減速します。

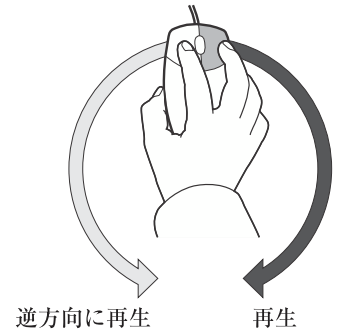
※ 2 キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すと、減速します。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

ご注意 • キャプチャされていない素材は、マウスで再生操作できません。

1 Player 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

- Player 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 Player で表示

1 クリップビューのクリップを選び、[Player で表示] をクリックする

2 Player の [再生] をクリックする

Player の操作ボタンで再生▶ P155

その他の方法

- クリップをドラッグして Player 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、〈Player 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 点を設定したい

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 ▶ P159

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。

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定 ▶ P159

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。

In-Out 点間を再生【ループ再生】 ▶ P161

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▶ P156

In 点、Out 点に移動 ▶ P162

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▶ P156

In 点、Out 点の削除 ▶ P163

In（Out）点を削除します。

In 点、Out 点の設定 *[I] / [O]*

(1)　(2)

(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 Player 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 Player 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。
- Player のスライダーを右クリックし、〈In 点を設定〉または〈Out 点を設定〉をクリックします。
- 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、Player のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈In 点を設定〉または〈Out 点を設定〉をクリックします。

POINT

- キャプチャされた素材は、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、Player のタイムコードの一部が赤色で表示されます。

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定

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ビデオ→オーディオ→ビデオ／オーディオの順に切り替わります。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

Player の［In（Out）点の設定］が［Video の In（Out）点を設定］（［Audio の In（Out）点を設定］）に変わります。

（ ）：Video（Audio）の In 点の設定

（ ）：Video（Audio）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［Video（Audio）の In 点を設定］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［Video（Audio）の Out 点を設定］をクリックする

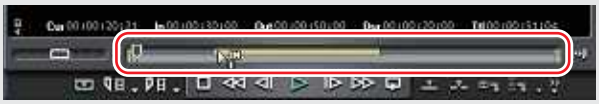
その他の方法

- In 点にするフレームで Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックし、〈Video（Audio）の In 点を設定〉をクリックします。Out 点にするフレームで［Video（Audio）の Out 点を設定］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、〈Audio In 点の設定〉または〈Audio Out 点の設定〉をクリックします。
- Player のスライダーを右クリックし、〈Video（Audio）の In 点を設定〉または〈Video（Audio）の Out 点を設定〉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、Player のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈Video（Audio）の In 点を設定〉または〈Video（Audio）の Out 点を設定〉をクリックします。

POINT

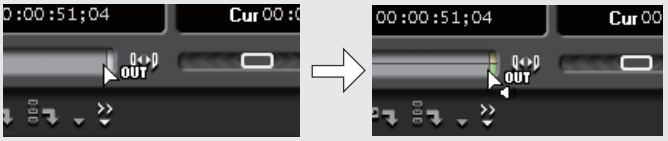
- ビデオ（オーディオ）部分の In スライダー、Out スライダーをドラッグしてビデオ（オーディオ）の In 点、Out 点を調整することができます。

例 ビデオ部分のスライダーをドラッグした場合



- 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。

例 ポジションバーの右端にカーソルを合わせた場合



- 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。

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】 *[Ctrl] + [Space]*

ご注意

- キャプチャされていない素材は、ループ再生はできません。

1 Player 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。

In 点、Out 点に移動 *[Q] / [W]*

ご注意 • キャプチャされていない素材は、In 点、Out 点への移動はできません。

1 Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点に移動〉をクリックする

オーディオ、ビデオの In（Out）点に移動する場合は、〈Audio の In（Out）点に移動〉または〈Video の In（Out）点に移動〉をクリックします。

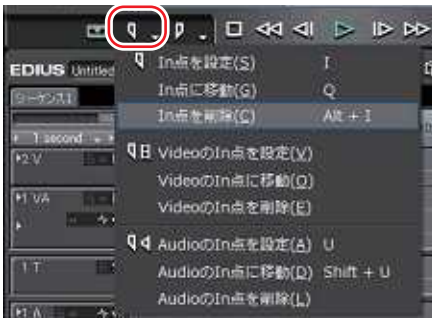
その他の方法

- キーボードの［Shift］を押しながら［In（Out）点の設定］をクリックします。［Video の In（Out）点を設定］または［Audio の In（Out）点を設定］の場合も同様です。
- Player のスライダーを右クリックし、〈In 点に移動〉または〈Out 点に移動〉をクリックします。ビデオ、オーディオの In（Out）点に移動する場合は、〈Video の In（Out）点に移動〉または〈Audio の In（Out）点に移動〉をクリックします。
- In 点に移動：***[Shift] + [I]***
- Out 点に移動：***[Shift] + [O]***
- オーディオの In 点に移動：***[Shift] + [U]***
- オーディオの Out 点に移動：***[Shift] + [P]***

In 点、Out 点の削除 *[Alt] + [I] / [Alt] + [O]*

1 Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点を削除〉をクリックする



その他の方法

- キャプチャされた素材の場合は、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（Out）点の設定］をクリックします。［Video の In（Out）点を設定］または［Audio の In（Out）点を設定］の場合も同様です。
- Player のスライダーを右クリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉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、〈Video の In（Out）点を削除〉または〈Audio の In（Out）点を削除〉をクリックします。

CHAPTER 4

ビンの操作

1 ビンとクリップ

ビンのクリップについて知りたい

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／非表示 ▶ P167

ビンウィンドウの表示／非表示を切り替えます。

登録可能なクリップの種類 ▶ P167

ビンに登録できるクリップについて説明します。

ビンウィンドウの表示／非表示 [B]

1 タイムラインの［Bin ウィンドウを表示／非表示］をクリックする

［Bin ウィンドウを表示／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、〈Bin ウィンドウ〉をクリックします。

登録可能なクリップの種類

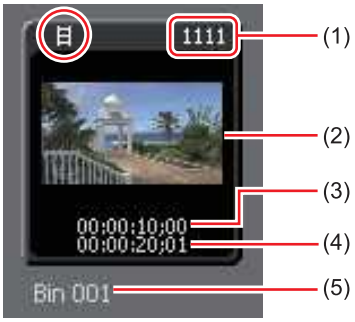
クリップ

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
- 静止画クリップ
- オーディオクリップ
- カラーバークリップ
- カラーマットクリップ
- タイトルクリップ（タイトル作成ソフトウェアで作成したクリップ）
- タイムラインシーケンスクリップ
- シーケンスクリップ

クリップの表示

◆ ビデオクリップ



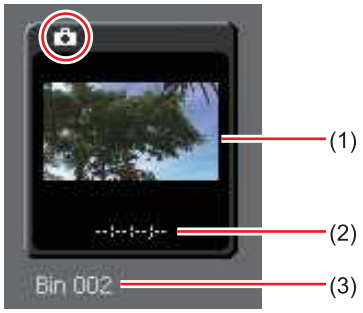
(1) リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。

(2) ポスターフレーム	クリップの代表画です。
(3) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(4) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(5) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

POINT

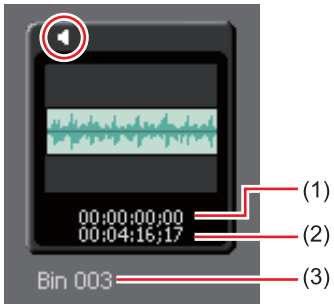
- クリップビューをクリップ表示したときに表示されるポスターフレームを、マウス操作で簡単に変更することができます。サムネイル上でマウスホイールを押したまま、マウスを左右に動かします。マウスホイールを離すと設定の変更を完了します。

◆ 静止画クリップ



(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

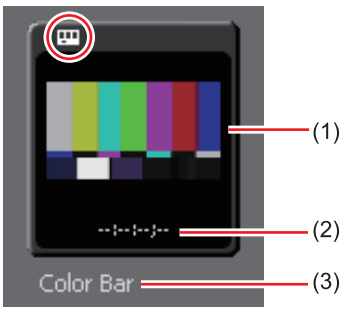
◆ オーディオクリップ



(1) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(2) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。

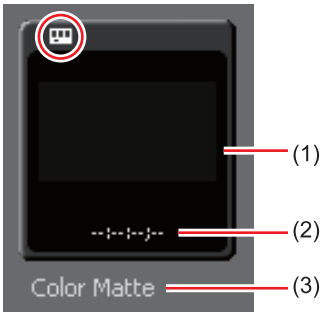
(3) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

◆ カラーバークリップ



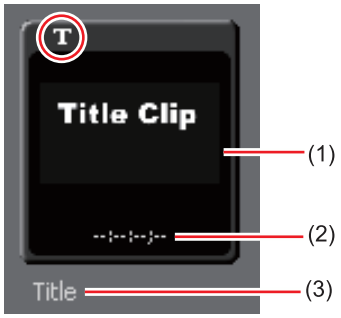
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Bar」となります。

◆ カラーマットクリップ



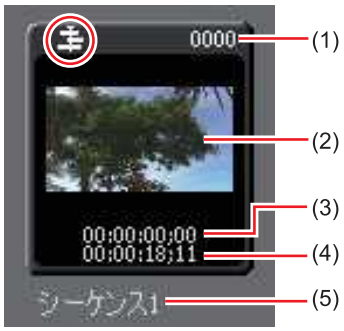
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Matte」となります。

◆ タイトルクリップ



(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。アニメーションタイトルの場合、デュレーションは設定されています。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名はタイトル作成ソフトウェアで作成した名前となります。

◆ タイムラインシーケンスクリップ



(1) リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2) ポスターフレーム	クリップの代表画です。
(3) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(4) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(5) クリップ名	作成時に自動的に割り当てられます。

◆ シーケンスクリップ

(1) リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2) ポスターフレーム	クリップの代表画です。
(3) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(4) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(5) クリップ名	作成時に自動的に割り当てられます。

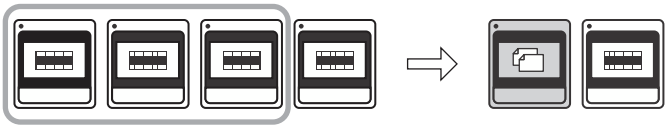
POINT

- すでに作成されているタイトルファイルがある場合は、ビンウィンドウの［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、ビンウィンドウの［タイトル作成］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。
- クリップ名は変更することができます。
  - クリップを選び、クリップ名をクリックする。
  - クリップを右クリックし、〈クリップ名の変更〉をクリックする。
  - ビンウィンドウでクリップを選択した後の名前変更：**[F2]**

複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい

複数クリップの結合【シーケンス化】 ▶ P173

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。



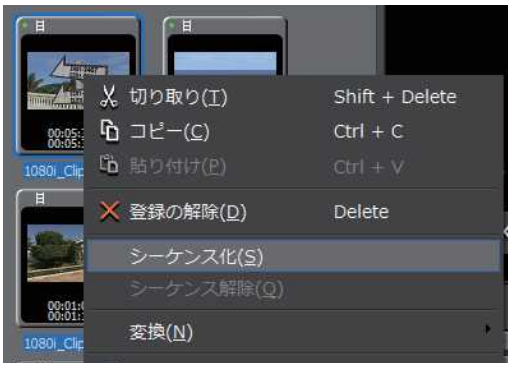
シーケンスの解除 ▶ P174

シーケンスクリップの結合を解除します。

複数クリップの結合【シーケンス化】

1 ビンで複数のクリップを選び、右クリックする

2 〈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。

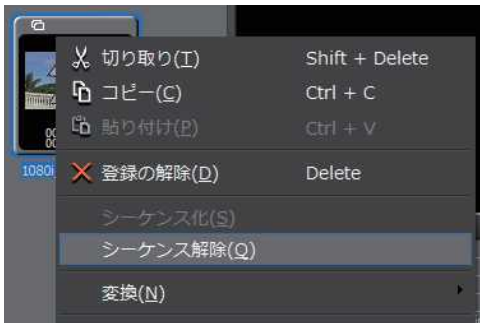
連番静止画の登録▶ P152

POINT
- 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

1 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、結合された順に先頭のクリップをベースにした連番のクリップ名になります。

POINT
- 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。

カラーバーやタイトルクリップを作成したい

カラーバークリップ ▶ P176

カラーバークリップを作成します。

カラーマットクリップ ▶ P177

カラーマットクリップを作成します。

タイトルクリップ ▶ P179

タイトルクリップを作成します。

カラーバークリップ

1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーバー〉をクリックする

〈カラーバー設定〉ダイアログが表示されます。

2 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、〈クリップを作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。カラーバークリップがビンに登録されます。

POINT

- 次の操作で、〈カラーバー設定〉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〉をクリックする。
  - ビンのカラーバークリップをダブルクリックする。
- 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▶ P249

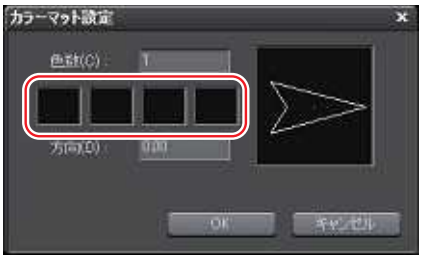
カラーマットクリップ

1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーマット〉をクリックする

〈カラーマット設定〉ダイアログが表示されます。

2 カラーパレットをクリックする

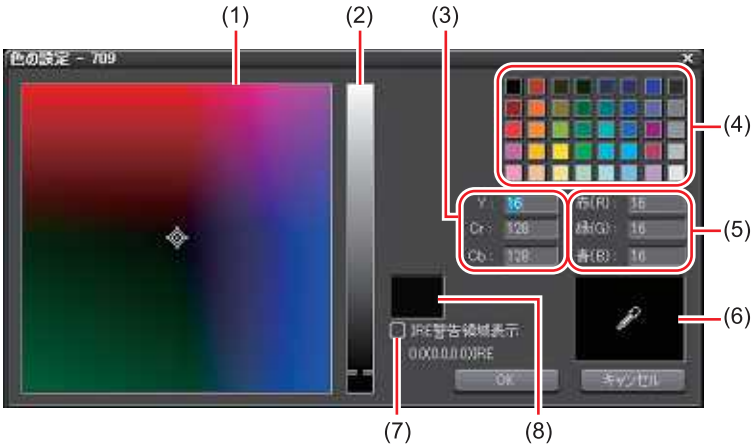
カラーパレットは左から順に設定します。



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

3 色を設定する

〈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	Player/Recorder 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、Player/Recorder 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 ～ 100IRE 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。

4 ［OK］をクリックする

〈カラーマット設定〉ダイアログに戻ります。グラデーションにする場合は、〈カラーマット設定〉ダイアログで〈色数〉に 2 以上の数値を入力し、手順 2 ～ 4 を繰り返します。

5 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、〈クリップを作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。カラーマットクリップがビンに登録されます。

POINT

- 次の操作で、〈カラーマット設定〉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〉をクリックする。
  - ビンのカラーマットクリップをダブルクリックする。
- 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▶ P249

タイトルクリップ

[Ctrl] + [T]

POINT
- デフォルトのタイトラーは、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で変更できます。
アプリケーション設定▶ P55

1 ビンの［タイトル作成］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 ▶ P454

その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈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。

クリップの情報や内容を変更したい

プロパティの修正 ▶ P181

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。

複数クリップのプロパティの修正 ▶ P182

ビンのクリップビューを詳細表示にすると、複数のクリップを選択して、クリップ名やクリップ表示色などの設定を一度に変更できます。

設定ダイアログの修正 ▶ P186

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。

ファイルの変換 ▶ P187

AVCHD や HDV 規格のネイティブファイルを、Canopus HQ コーデックなどの AVI に変換したり、SD 画質にダウンコンバートしたりできます。

MPEG ファイルのメディア設定 ▶ P188

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。

クリップの保存先の確認 ▶ P189

クリップの保存先のフォルダを表示します。

ソフトウェアで開く ▶ P190

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。

プロパティの修正 *[Alt] + [Enter]*

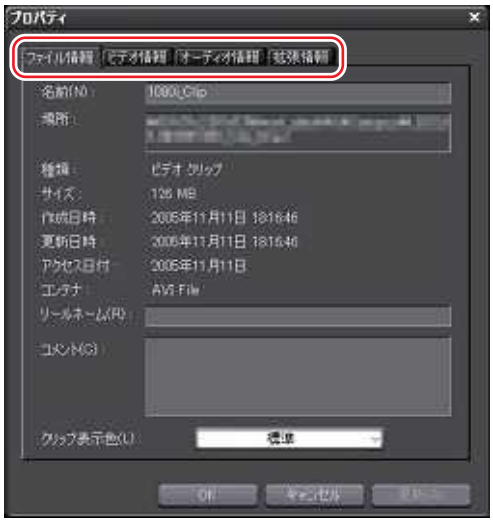
1 クリップビューのクリップを選び、［プロパティ］をクリックする

〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

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〉ダイアログ



クリップの種類により、表示されるタブは異なります。

ファイル情報タブ	ファイルの種類やデータサイズなどを確認できます。また、クリップ名の変更、リールネームの変更、コメントの入力ができます。
ビデオ情報タブ	開始 TC（タイムコード）、終了 TC や画像サイズを確認できます。また、開始 TC、ポスターフレーム、アスペクト比、色の対応範囲、フィールドオーダ、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。
オーディオ情報タブ	開始 TC、終了 TC の確認やウェーブ情報（オーディオの波形表示）の再取得、再生設定ができます。

拡張情報タブ	クリップの情報を表示します。
静止画情報タブ	フォーマットや画像サイズを確認することができます。また、デュレーション、アスペクト比、色の対応範囲の変更ができます。

POINT
- 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▶ P182

2 **内容を修正し、[OK] をクリックする**

複数クリップのプロパティの修正

ビンを詳細表示にして、複数のクリップのプロパティを一度に修正できます。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
- 色の対応範囲

POINT
- 修正したい項目が表示されていない場合は、アプリケーション設定の〈Bin 詳細表示〉で表示項目を設定します。
Bin 詳細表示▶ P112

ご注意
- 選んだクリップに、設定が無効なクリップが含まれる場合、設定の変更を続けるかどうかの警告メッセージが表示されます。そのまま設定を変更した場合、そのクリップには変更内容が反映されません。

クリップ名・リールネーム・コメントの修正

1 **クリップビューを詳細表示にする**

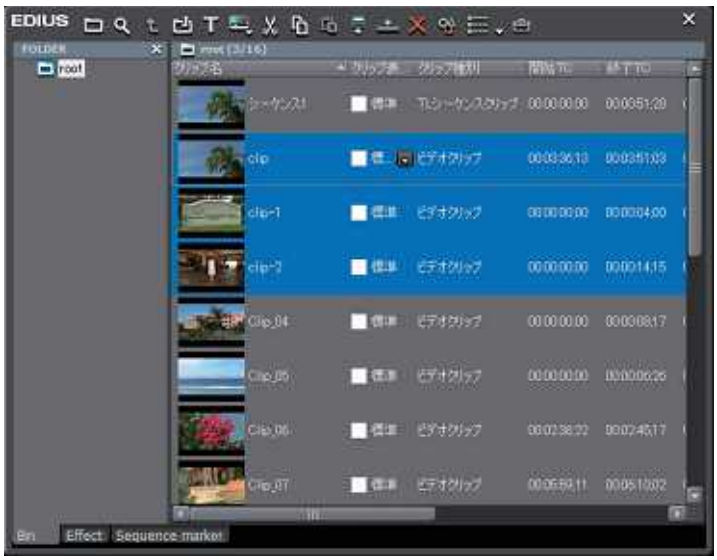
クリップビューの表示▶ P110

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

3 キーボードの［Tab］を押し、修正する項目を選ぶ

4 内容を入力する

クリップ名を修正した場合、入力したクリップ名を基に、上から順番に枝番が追加されます。
リールネームとコメントを修正した場合、入力した内容が選んだクリップすべてに反映されます。



表示色・フレームレート・アスペクト比・フィールドオーダ・色の対応範囲の修正

1 クリップビューを詳細表示にする

クリップビューの表示▶ P110

2 プロパティを変更する複数のクリップを選ぶ

3 リストから項目を選んで修正する

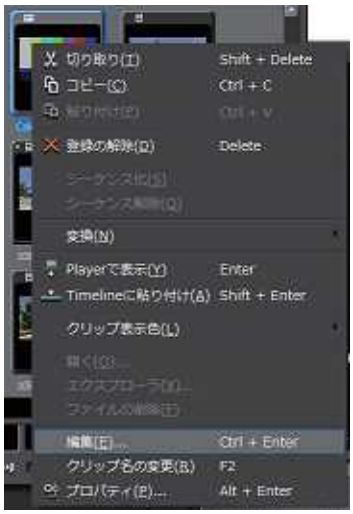
POINT

- リスト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、フィールドオーダを、各クリップのデフォルトの設定に戻すには、リストをクリックし、〈デフォルトに戻す〉を選びます。

設定ダイアログの修正 *[Ctrl] + [Enter]*

1 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▶ P176
カラーマットクリップ▶ P177
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 ▶ P454



その他の方法

- ビンのクリップをダブルクリックします。

ファイルの変換

1 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

POINT

- AVCHD 規格の動画ファイルを Canopus HQ コーデックで変換する場合、AVCHD converter を使って変換することもできます。AVCHD converter では音声や画像などの設定をカスタマイズして変換することができます。

MPEG ファイルのメディア設定

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 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

シーク高速化	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結果情報を作成する** 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。 **シーク結果情報をファイルに保存する** シーク結果情報を再利用可能なファイルとして保存します。

デコード時にPTSを使用しない	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。
GOPヘッダからTC情報を取得する	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。TC情報を利用するときはチェックを入れます。

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。

POINT
- EDIUSに取り込むMPEGファイル全てに対して、上記の設定を変更することができます。
MPEGインポータ▶ P86

クリップの保存先の確認

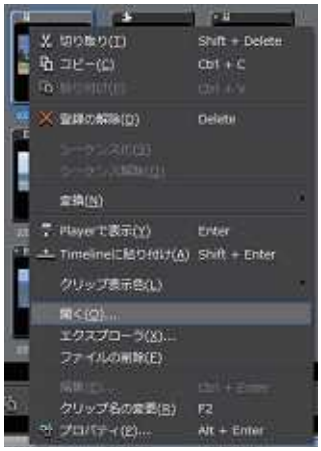
1 クリップを右クリックし、〈エクスプローラ〉をクリックする

エクスプローラが起動し、クリップの保存先のフォルダを表示します。

ソフトウェアで開く

1 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。



POINT

- 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]***

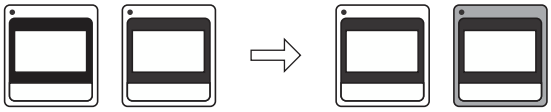
2 クリップの管理

クリップビューでの操作方法を知りたい

クリップビューの表示▶ P110

クリップの選択 ▶ P193

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。



クリップのコピー ▶ P193

クリップをコピーします。

クリップの切り取り ▶ P193

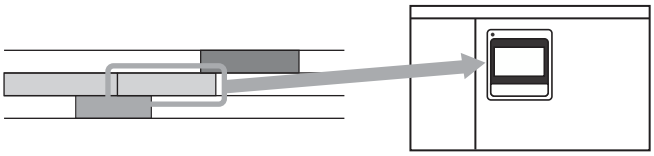
クリップを切り取ります。切り取りされたクリップは、ビンから削除されます。

クリップの貼り付け ▶ P194

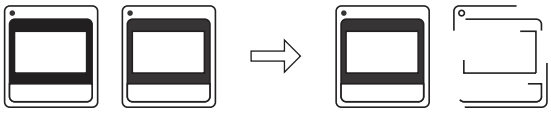
コピー、切り取りしたクリップを貼り付けます。

タイムラインからの登録 ▶ P194

トラックに配置したクリップをビンに登録できます。

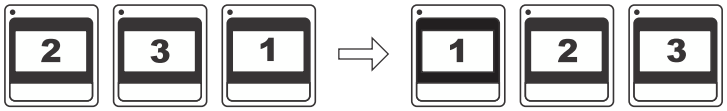


クリップの登録解除 ▶ P195



クリップの並べ替え

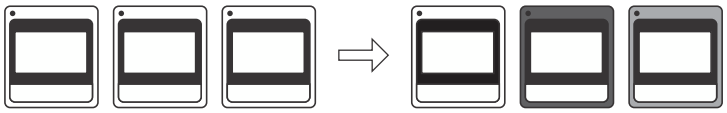
▶ P196



クリップの色分け

▶ P197

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。



クリップの選択

1 クリップをクリックする

複数を選ぶ場合はマウスカーソルで囲みます。

POINT
- 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。

クリップのコピー *[Ctrl] + [C]*

1 クリップを選び、［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。

クリップの切り取り *[Shift] + [Delete]*

1 クリップを選び、［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。
- ***[Ctrl] + [X]***

クリップの貼り付け　*[Ctrl] + [V]*

1 クリップを選び、［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▶ P193
クリップの切り取り▶ P193

2 ［貼り付け］をクリックする

別のフォルダに貼り付ける場合は、フォルダを選んで［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。

タイムラインからの登録　*[Shift] + [B]*

1 登録するクリップを右クリックし、〈Bin に追加〉をクリックする

タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P364

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。
- クリップを選び、メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを Bin に追加〉をクリックします。
- クリップをダブルクリックして Player に表示し、Player 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 Player に表示し、Player の［Bin に Clip 情報を反映］のリストボタンをクリックして〈Bin にクリップを追加〉をクリックします。

POINT

- タイムライン上でクリップの In 点、Out 点を変更し、その情報をビン上のもとのクリップに反映させる場合は、クリップをダブルクリックして Player に表示し、Player の［Bin に Clip 情報を反映］をクリックします。それ以外の方法でタイムラインからビンへクリップの追加を行った場合は、新しく別のクリップが登録されます。ただしクリップ名は同じになります。

クリップの登録解除 *[Delete]*

1 クリップを選び、［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。

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▶ P111

1 クリップビューの空白部を右クリックし、〈並べ替え〉を選ぶ

2 並べ替える項目名をクリックする

その他の方法

- クリップビューを詳細表示にしている場合は、項目名をクリックするごとに、昇順、降順を切り替えます。

クリップの色分け

ビンのクリップに色を付けることができます。

1 クリップを右クリックし、〈クリップ表示色〉を選ぶ

2 表示色をクリックする

その他の方法

- 〈プロパティ〉ダイアログの〈ファイル情報〉タブをクリックします。〈クリップ表示色〉のリストから表示色を選びます。
  〈プロパティ〉ダイアログ▶ P181

POINT

- 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▶ P182

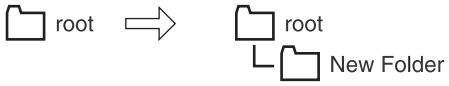
フォルダビューでの操作方法を知りたい

フォルダごとにクリップを登録し、分類することができます。フォルダは〈root〉フォルダから階層構造で作成することができます。

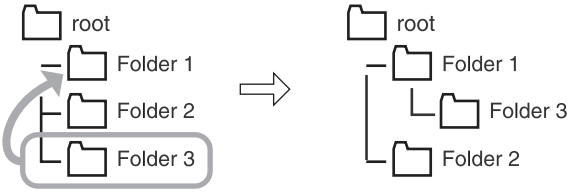
フォルダビューの表示／非表示▶ P109

POINT
- 〈root〉フォルダは移動やコピーができません。
- 〈root〉フォルダと独立したフォルダは作成できません。

フォルダの作成 ▶ P199



フォルダの移動 ▶ P199



フォルダの複製 ▶ P199

フォルダを複製します。

フォルダの削除 ▶ P200

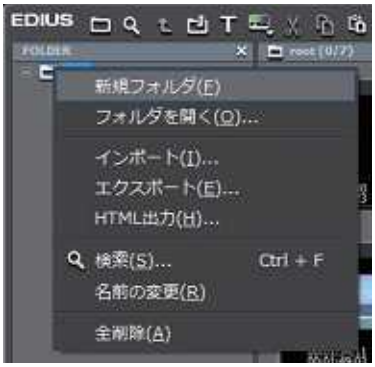
フォルダを削除します。

表示フォルダの切り替え ▶ P200

表示しているフォルダを切り替えます。

フォルダの作成

1 フォルダを右クリックし、〈新規フォルダ〉をクリックする



選んだフォルダの下の階層に新規フォルダが作成されます。

2 フォルダ名を入力する

フォルダの移動

1 フォルダをドラッグし、移動先のフォルダの上へドロップする

POINT • 〈root〉フォルダは移動できません。

フォルダの複製

1 フォルダをドラッグし、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。

POINT • 〈root〉フォルダはコピーできません。

フォルダの削除

1 削除するフォルダを選び、［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

- フォルダを選んでキーボードの［Delete］を押し、［はい］をクリックします。
- フォルダを右クリックして〈フォルダの削除〉をクリックし、［はい］をクリックします。

POINT
- 〈root〉フォルダを右クリックし、〈全削除〉をクリックした場合、〈root〉フォルダ内のすべてのクリップとフォルダが解除されます。

ご注意
- フォルダを削除すると、元に戻すこと（削除操作の取り消し）はできません。
- 削除するフォルダに登録しているクリップとフォルダは削除されます。

表示フォルダの切り替え

1 表示させるフォルダをクリックする

フォルダ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、移動先のフォルダ名または〈ひとつ上のフォルダ〉をクリックします。

その他の方法

- ［ひとつ上のフォルダに移動］をクリックして切り替えます。

- ひとつ上のフォルダに移動：***[Backspace]***

ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい

ビンの書き出し【エクスポート】 ▶ P202

ビン情報を書き出します。

ビンの読み込み【インポート】 ▶ P202

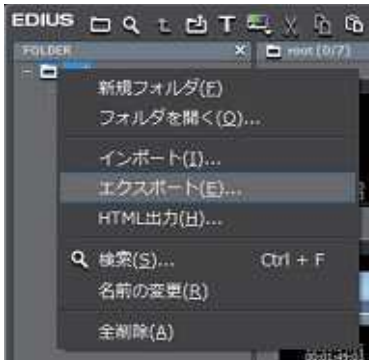
ビン情報を読み込みます。

登録情報の出力【HTML 出力】 ▶ P203

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。

ビンの書き出し【エクスポート】

1 書き出すフォルダを右クリックし、〈エクスポート〉をクリックする



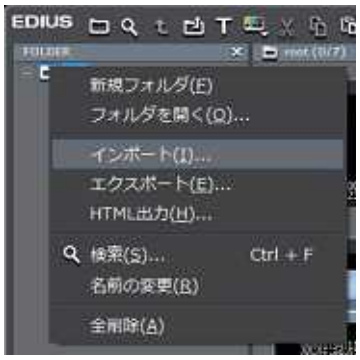
〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

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構造を保ったまま ebd ファイルとしてエクスポートできます。
- 同じファイル名の場合は上書きします。
- タイムラインシーケンスクリップは、書き出しされません。

ビンの読み込み【インポート】

1 読み込むフォルダを右クリックし、〈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

登録情報の出力【HTML 出力】

1　出力するフォルダを右クリックし、〈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したい

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ビューに〈検索結果〉フォルダとして登録され、参照することができます。

ビン内の検索 ▶ P205

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〉フォルダが作成されます。

簡易検索バーで検索 ▶ P207

ビンの簡易検索バーでフォルダ内のクリップを検索します。検索すると、フォルダ内のクリップで、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。

未使用クリップの検索 ▶ P208

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。

検索結果の削除 ▶ P209

不要になった〈検索結果〉フォルダを削除します。

ビン内の検索 [Ctrl] + [F]

1 フォルダビューで検索対象のフォルダをクリックする

2 [検索] をクリックする

〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

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。

例〈項目〉で「タイムコード」を選んだ場合

〈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〉フォルダに表示されます。

5 ［閉じる］をクリックする

その他の方法

- フォルダビューで検索対象のフォルダを右クリックし、〈検索〉をクリックします。

POINT

- 〈検索結果〉フォルダのクリップに対して絞り込み検索ができます。
  - 〈検索結果〉フォルダを右クリックし、〈絞り込み検索〉をクリックする。
  - 〈検索結果〉フォルダを選んだあと、「ビン内の検索」の手順2～5を行う。
- 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。
- 〈カレントフォルダのみ検索〉にチェックを入れると、選んでいるフォルダのみを検索します。下位のフォルダは検索対象に含まれません。

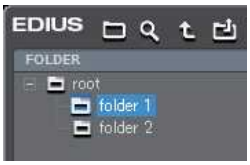
- 〈すべての条件を満たすものを検索〉または〈いずれかの条件を満たすものを検索〉をクリックして、追加した検索条件をすべて満たすものを検索するか、または追加した検索条件のいずれかを満たすものを検索するかを選ぶことができます。
- 静止画クリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップには、In点、Out点がありません。そのため、これらのクリップをIn点、Out点で検索しても見つかりません。
- 〈タイムコード〉の〈クリップ長〉とは、In-Out点間の長さです。In点、Out点が設定されていないクリップは、検索条件で〈クリップ長〉を追加しても検索されません。（クリップ長は、クリップの〈プロパティ〉ダイアログで確認できます。）
  〈プロパティ〉ダイアログ▶P181
- 〈検索条件〉の〈項目〉で〈フォルダ選択〉を選び、検索するフォルダを選ぶと、選んだフォルダとその下位のフォルダ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〉フォルダは移動できません。

簡易検索バーで検索 [F3]

1 フォルダビューで検索対象のフォルダをクリックする



2 キーボードの [F3] を押す

簡易検索バーが表示されます。

◇ 簡易検索バー

(1) 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。
(2) 条件	リストから検索条件を選びます。
(3) 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。
(4) 閉じる	簡易検索バーを閉じ、フォルダ内のすべてのクリップを表示します。

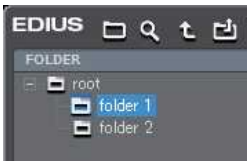
3 検索条件を設定し、キーボードの［Enter］を押す

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。

POINT
- 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

1 フォルダビューで検索対象のフォルダをクリックする

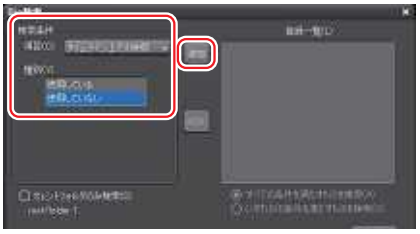


2 ［検索］をクリックする

〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

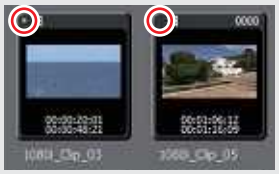
3 〈検索条件〉の〈項目〉で〈タイムライン上での参照〉を選ぶ

4 〈使用していない〉を選び、［追加］をクリックする



POINT

- 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。
- タイムラインで使用されていないクリップを登録解除するには、クリップを選び［登録の解除］をクリックします。
- タイムラインで使用しているクリップは、クリップ表示の左上に緑色の丸印が表示されます。タイムラインで使用していないクリップには丸印が表示されません。



検索結果の削除

1 〈検索結果〉フォルダを選び、［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〉フォルダを選んでキーボードの［Delete］を押し、［はい］をクリックします。

POINT
- 〈検索結果〉フォルダを削除すると、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。

CHAPTER 5

タイムラインの設定

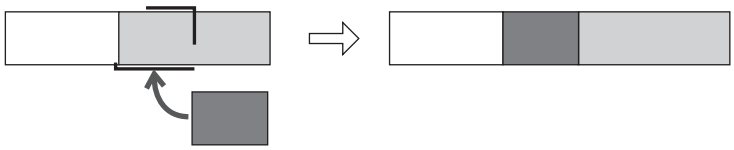
1 編集モードの設定

トラックのクリップを連動させたい

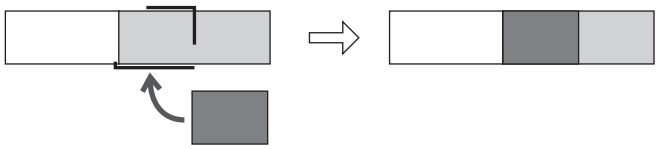
挿入／上書きモード

▶ P214

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。

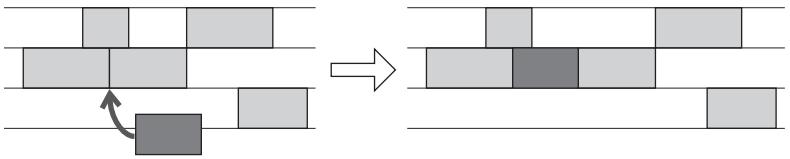


同期モード

▶ P214

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するモードです。

例 挿入モードでクリップを追加した場合

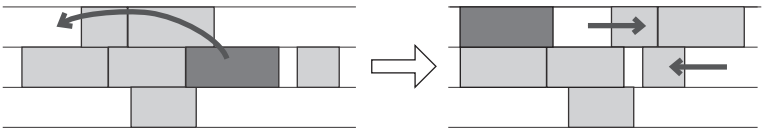


リップルモード

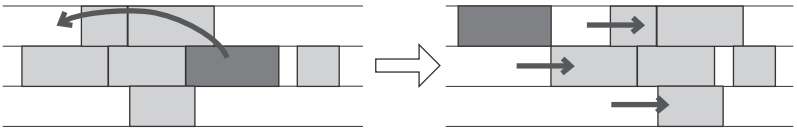
▶ P215

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。
クリップ操作が影響するトラックで有効ですが、同期モードを合わせてオンに設定すると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 リップルモードオン、同期モードオフでクリップを挿入した場合（挿入モード）



例 リップルモードオン、同期モードオンでクリップを挿入した場合（挿入モード）



挿入／上書きモード *[Insert]*

1 ［挿入モード］または［上書きモード］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

同期モード

1 ［挿入モード］または［上書きモード］のリストボタンをクリックし、〈同期モード〉をクリックする

同期モードをオンに設定している場合は、〈同期モード〉にチェックがつきます。
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

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈同期モード〉をクリックします。

POINT

- 同期モードをオンに設定している場合に任意のトラックに編集が影響しないようにするには、トラックパネルの［トラックのロック］をクリックします。
  例［トラックのロック］をオンに設定している場合

リップルモード [R]

1 ［リップルモードの設定］をクリックする

クリックするたびにオン／オフが切り替わります。
オンに設定している場合はボタンアイコンが表示され、オフの場合はアイコンに斜線が入ります。

その他の方法

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈リップルモード〉をクリックします。

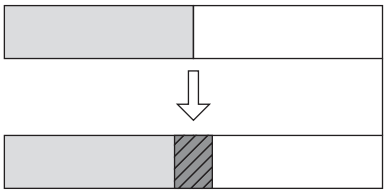
POINT
- リップルモードの初期設定はオンです。

クリップの長さを変えずにトランジションを追加したい

伸縮モード

▶ P217

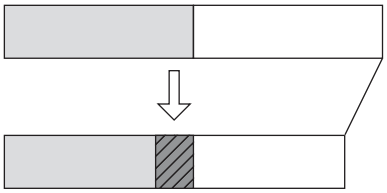
クリップ全体の長さを変えずにトランジションやオーディオクロスフェードを追加できます。



固定モード

▶ P218

個々のクリップの長さを変えずにトランジションやオーディオクロスフェードを追加できます。そのためクリップ全体の長さは短くなります。

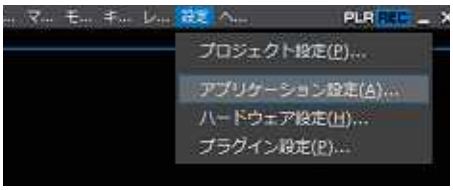


伸縮モード

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。

クリップトランジション▶ P402
オーディオクロスフェード▶ P404

1 **メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする**

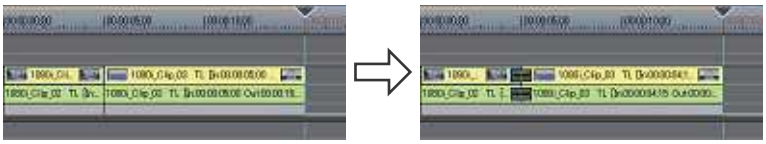


2 **〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈タイムライン〉をクリックする**

3 **〈トランジション／クロスフェード操作時に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。



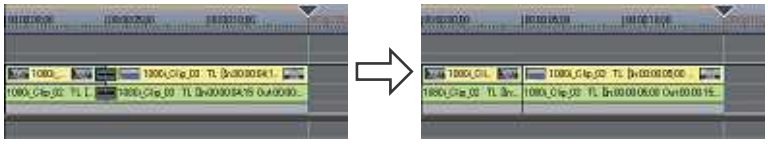
ご注意

- 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▶ P401

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。



POINT

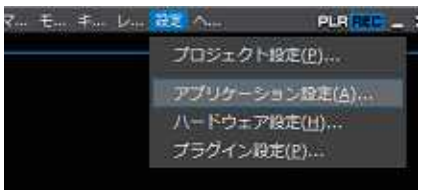
- トランジションが設定されているクリップの片方を削除すると、同時にトランジションも削除されます。残ったクリップはトランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸びた分を含む長さ）に変更されます。

固定モード

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短く（長く）なります。

クリップトランジション▶ P402
オーディオクロスフェード▶ P404

1 **メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする**



2 **〈アプリケーション設定〉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／クロスフェード操作時に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。

POINT

- トランジション操作後のタイムライン上のクリップ全体の長さは、挿入／上書きモード、同期モードの設定によっても異なります。
  挿入／上書きモード▶ P214
  同期モード▶ P214
- 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、同期モードをオンにします。

2 トラックの設定

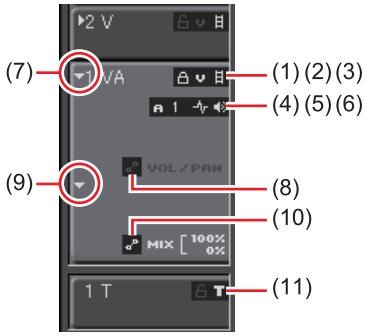
トラックの設定を変更したい

トラックパネル ▶ P221

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パネル上で簡単に設定できます。

トラックパネル

トラックパネルでは次の設定ができます。
オンに設定している場合はボタンの色が白色になり、オフの場合はグレーになります。



(1) トラックのロック	ロックのオン／オフを切り替えます。オンにするとトラックがロックされ、編集できなくなります。 ***[Alt] + [L]***
(2) ビデオチャンネル	ビデオチャンネルのオン／オフを切り替えます。オンにすると、オーディオ付きビデオクリップとカラーバークリップのビデオ部分、カラーマットクリップのビデオ部分、タイトルクリップはそのトラックに配置されます。オンにできるトラックは、V または VA トラックのいずれか 1 つです。 ***[7]***
(3) ビデオのミュート	オフ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]***
(4) オーディオチャンネル	オーディオチャンネルの割り当てを設定します。いずれかのトラックをオンにすると、オーディオクリップはそのトラックに配置されます。
(5) ウェーブ	オンにするとオーディオを波形で表示します。 ***[Ctrl] + [W]***
(6) オーディオのミュート	オン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／PAN 部分は、グレーで表示されます。 ***[Shift] + [S]***
(7) 拡張 1	クリックすると、［ボリューム／PAN］が表示されます。 ***[Alt] + [S]***
(8) ボリューム／PAN	ボリューム調整モードと PAN 調整モードを切り替えます。

(9) 拡張２	クリックすると、［ミキサー］が表示されます。 **[Alt] + [W]**
(10) 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▶ P421*
(11) タイトル	Ｔトラックのみで表示されます。タイトルの表示／非表示を切り替えます。非表示にすると再生されません。 **[Shift] + [W]**

その他の方法

- トラック選択移動：**[↑] / [↓]**

POINT

- VA トラックの［ビデオチャンネル］と［オーディオチャンネル］の両方がオンになっている場合は、ビデオ／オーディオ部分の両方が配置されます。
- 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。

トラックパネルの表示をカスタマイズしたい

トラックの幅変更 ▶ P224

トラックパネルの幅を変更できます。

トラックの高さ変更 ▶ P224

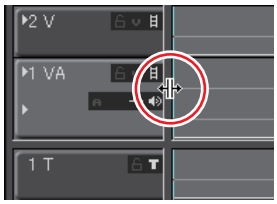
トラックパネルの高さを変更できます。高くすると、クリップの最初と最後のフレームを表すサムネイルが大きく表示されるようになります。

トラック名変更 ▶ P225

トラック名を変更できます。

トラックの幅変更

1 トラックパネルの右端をドラッグする



トラックの高さ変更

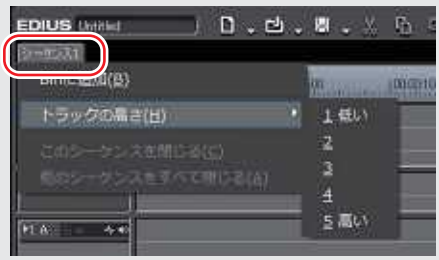
1 トラックパネルの上端または下端にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったらドラッグする

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〉→お好みの高さをクリックします。

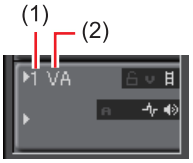
POINT

- 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。



ドラッグ操作では一度に複数のトラックの高さを変更することはできません。

トラック名変更



(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のトラック名をクリックし、トラック名を入力する

その他の方法

- 変更するトラックパネルを右クリックし、〈名前の変更〉をクリックして名前を入力します。

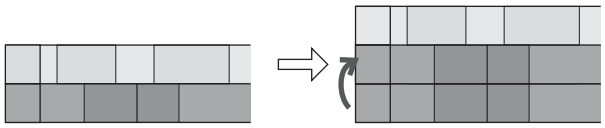
POINT

- 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

トラック数を変えたり移動したりしたい

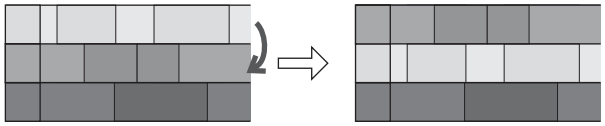
トラックの複製

▶ P227



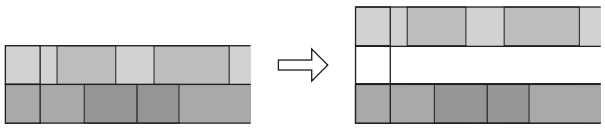
トラックの移動

▶ P227



トラックの追加

▶ P228

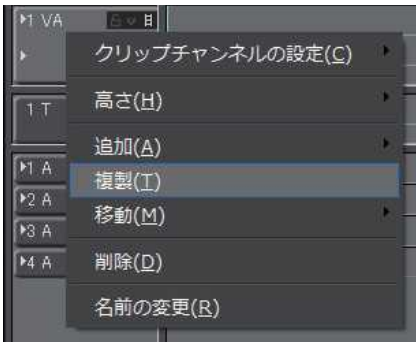


トラックの削除

▶ P228

トラックの複製

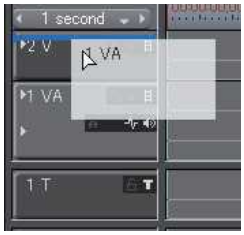
1 複製するトラックパネルを右クリックし、〈複製〉をクリックする



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 トラックパネルを選び、移動先へドラッグ＆ドロップする



その他の方法

- 変更するトラックパネルを右クリックし、〈移動〉→〈上に移動〉または〈下に移動〉をクリックします。

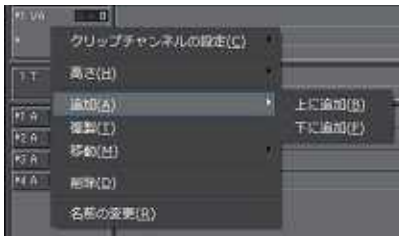
POINT

- 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。

トラックの追加

1 トラックパネルを右クリックする

2 〈追加〉を選び、〈上に追加〉または〈下に追加〉をクリックする



3 追加するトラック数を入力する

V/VA トラックで右クリックした場合は、追加する方のトラックを選びます。

4 [OK] をクリックする

その他の方法

- トラックパネル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。

トラックの削除

1 削除するトラックパネルを右クリックし、〈削除〉をクリックする

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

チャンネルの設定をしたい

ビデオチャンネル設定

▶ P230

V/VA トラックにビデオチャンネルを設定できます。チャンネルが設定されたトラックにのみビデオクリップが配置されます。

オーディオチャンネル設定

▶ P230

A/VA トラックにオーディオチャンネルを設定できます。オーディオチャンネルが設定されたトラックにのみオーディオクリップが配置されます。
また、多チャンネルのオーディオクリップを配置する場合は、各トラックにチャンネルを割り当てておくと、自動的に対応したトラックに分割して配置されます。

ビデオチャンネル設定 *[7]*

1 トラックパネルの［ビデオチャンネル］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。

例 オンに設定した場合

オーディオチャンネル設定

1 トラックパネルの［オーディオチャンネル］をクリックする

2 メニューから割り当てるチャンネルをクリックする

ステレオチャンネル1、2(3、4～7、8)	1つのトラックに2チャンネルのオーディオクリップを配置します。2チャンネルまとめてステレオ素材として扱う場合に選びます。
モノラルチャンネル1（2～8）	1つのトラックに1チャンネルのオーディオクリップを配置します。複数のチャンネルを別々のモノラル素材として扱う場合に選びます。
オーディオのみ解除	すべてのトラックのオーディオチャンネルを解除します。 *[8]*
全てのトラックの解除	すべてのトラックのビデオチャンネル／オーディオチャンネルを解除します。 *[9]*

その他の方法

- ステレオチャンネル1、2：***[5]***
- ステレオチャンネル3、4：***[6]***
- モノラルチャンネル1（2～4）：***[1]（[2] ～ [4]）***

POINT

- 次の操作で、選んだトラックと同じ種類のトラックすべてにオーディオチャンネルを設定します。トラック番号の小さい順にチャンネルを設定します。
  - トラックパネルを右クリックし、〈クリップチャンネルの設定〉をクリックします。〈モノラルチャンネル〉または〈ステレオチャンネル〉をクリックします。
  - モノラルチャンネル：***[Shift] + [X]***
  - ステレオチャンネル：***[Shift] + [Ctrl] + [X]***

ご注意

- 複数のトラックに同じチャンネルは割り当てられません。

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケール上の表示について知りたい

タイムスケールのマーク ▶ P233

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。

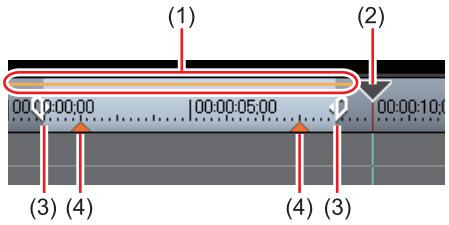
タイムスケールの表示単位 ▶ P233

タイムスケールの表示単位を変更することができます。

タイムスケール設定 ▶ P234

タイムスケールの設定を変更できます。

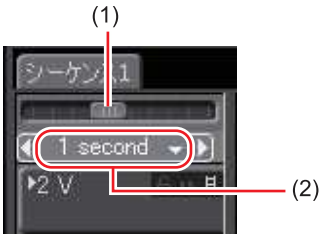
タイムスケールのマーク



(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▶ P359*
(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▶ P237*
(4) シーケンスマーカー	タイムラインに設定する印です。マウスカーソルをシーケンスマーカーに合わせるとシーケンスマーカーの色が黄色に変わり、シーケンスマーカー位置のタイムコードやコメント（設定している場合）が表示されます。 *シーケンスマーカーの設定▶ P337*

タイムスケールの表示単位

タイムスケールは次の単位で表示できます。
frames（フレーム）、seconds（秒）、minutes（分）
Fit（タイムラインウィンドウの表示範囲に合わせて表示単位を自動調整）



(1) タイムスケールコントローラ　　(2) タイムスケール設定

タイムスケール設定

1 ［タイムスケール設定］のリストから表示単位を選ぶ

〈Fit〉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。〈Undo〉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］をクリックすると、設定している表示単位と〈Fit〉を切り替えられます。
- タイムスケールコントローラをドラッグします。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〈Fit〉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。

POINT
- タイムライン上にクリップがある場合、タイムスケールコントローラをドラッグすると、タイムスケール設定を〈1frame〉から〈Fit〉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。

CHAPTER 6

タイムラインの編集

1 クリップの配置

タイムラインに In 点、Out 点を設定したい

タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P237

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。

クリップの両端に In 点、Out 点を設定 ▶ P238

タイムラインに配置したクリップの両端に、タイムラインの In 点、Out 点を設定します。

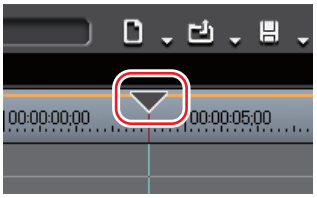
タイムラインの In 点、Out 点を削除 ▶ P239

タイムラインの In 点、Out 点を削除できます。

タイムラインに In 点、Out 点を設定 *[I] / [O]*

(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 Recorder 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 Recorder 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 Recorder 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。

POINT

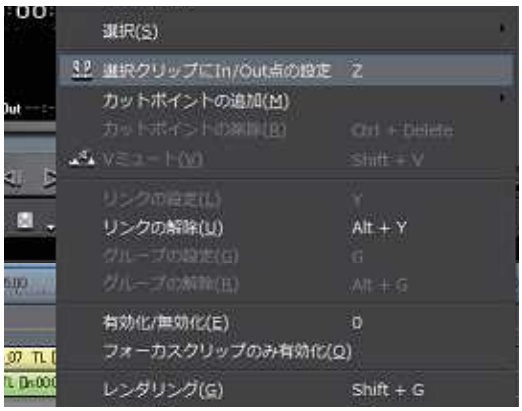
- タイムスケール上の In 点スライダー、Out 点スライダーをドラッグして In 点、Out 点の位置を変更できます。

- 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、Recorder のタイムコードの一部が赤色で表示されます。

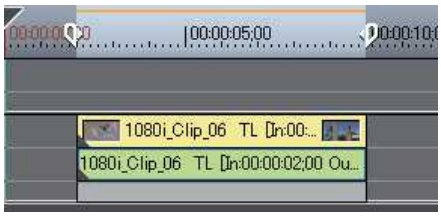
クリップの両端に In 点、Out 点を設定 [Z]

クリップを配置▶ P241

1 クリップを右クリックし、〈選択クリップに In/Out 点の設定〉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

- 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、〈選択クリップに In/Out 点の設定〉をクリックします。
- クリップを選び、その上部のタイムスケールをダブルクリックします。

タイムラインの In 点、Out 点を削除 *[Alt] + [I] / [Alt] + [O]*

1 Recorder の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点を削除〉をクリックする

例［In 点の設定］のリストボタンをクリックした場合

その他の方法

- タイムスケールを右クリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉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 点を削除〉または〈Out 点を削除〉をクリックします。
- Recorder のスライダーを右クリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉をクリックします。

POINT

- 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 点･Out 点を削除〉をクリックする。
  - メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In/Out 点を削除〉をクリックする。
  - ***[X]***

クリップを配置したい

クリップを配置 ▶ P241

ビンに登録したクリップをタイムラインに配置できます。

クリップに In 点、Out 点を設定して配置 ▶ P244

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。

ビデオ／オーディオクリップのみ配置 ▶ P245

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分のみ、またはオーディオ部分のみをトラックに配置できます。

チャンネル別に配置 ▶ P246

トラックにビデオチャンネルやオーディオチャンネルを設定すると、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分とオーディオ部分（またはオーディオのチャンネル）を各トラックに分割して配置できます。

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 ▶ P247

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。

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】 ▶ P248

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。

タイムラインに特殊なクリップを配置 ▶ P249

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。

クリップを配置　*[Shift] + [Enter]*

挿入／上書きモード▶ P214
同期モード▶ P214
リップルモード▶ P215

1 クリップを配置するトラックをクリックする

配置するトラック

(1) V トラック	ビデオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。
(2) VA トラック	ビデオ、オーディオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。
(3) T トラック	ビデオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。タイトル位置の調整ができます。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。 *タイトル位置の調整▶ P464*
(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。

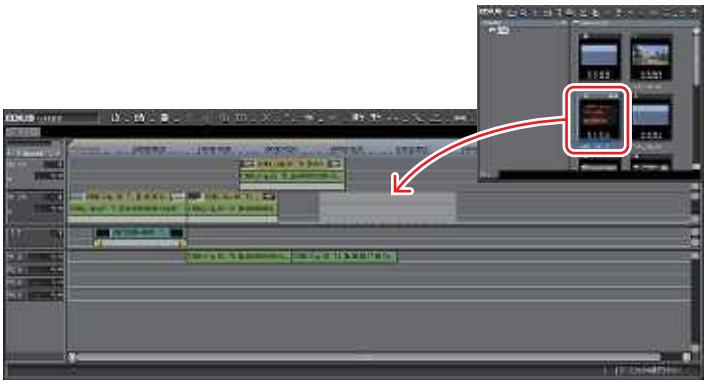
2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ビンからクリップを選び、[Timeline に貼り付け] 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。

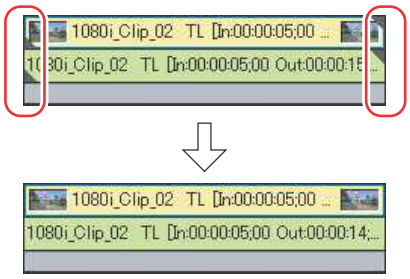


- ビンのクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉 をクリックします。
- クリップを Player で再生し、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- クリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***
- トラックを選択し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させます。クリップを Recorder にドラッグ & ドロップすると、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。
- 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〈クリップを追加〉 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。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。

配置されたクリップについて

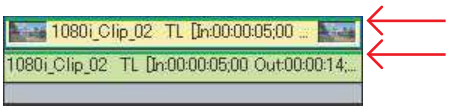
トラックに配置されたクリップの表示から、フィルタやトランジションなどが設定されていることを確認することができます。

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。クリップがトリミングされると、三角のマークはなくなります。



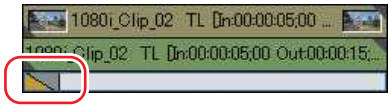
クリップの上部には、レンダリングした場合は緑色、フィルタを設定したとき、速度変更したとき、またはレイアウト（クロップ）を設定したときは水色のラインが表示されます。

例 レンダリングした場合



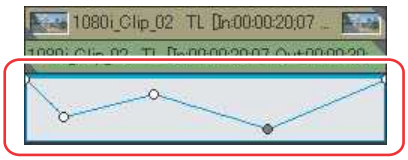
クリップ間にトランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、下図のような枠が表示されます。

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。



［拡張２］をクリックしてミキサーを表示すると、トランスペアレンシーのラバーバンドが表示されます。

トラックパネル▶ P221



クリップに In 点、Out 点を設定して配置

1 ビンからクリップを選び、［Player で表示］をクリックする

2 クリップに In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定▶ P159

3 クリップを配置するトラックをクリックする

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 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする

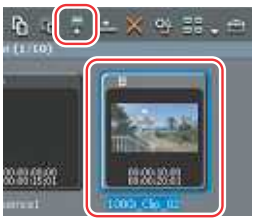
クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

その他の方法

- クリップに In 点、Out 点を設定したあと、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインへ配置します。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***

ビデオ／オーディオクリップのみ配置

1 ビンからクリップを選び、［Player で表示］をクリックする



Player で映像を確認し、必要な場合は In 点、Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P159

2 ［タイムラインへ追加時にビデオを使用］または［タイムラインへ追加時にオーディオを使用］をクリックする

クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分を配置するかどうかを切り替えます。ボタン表示に斜線が入ると、該当するクリップは配置されません。

例［タイムラインへ追加時にビデオを使用］有効時

3 クリップを配置するトラックをクリックする

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 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする

クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみが、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。
［Timeline に上書きで追加］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

- 手順２までを操作後、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- 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にそれぞれ In 点、Out 点を設定し、［Timeline に挿入（上書き）で追加］をクリックしてタイムラインに配置することができます。この場合、［タイムラインへ追加時にビデオを使用］または［タイムラインへ追加時にオーディオを使用］の設定にかかわらず、In 点、Out 点を設定したクリップのみがタイムラインに配置されます。
  ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定▶ P159
- ［タイムラインへ追加時にビデオを使用］の有効／無効：***[Shift] + [J]***
- ［タイムラインへ追加時にオーディオを使用］の有効／無効：***[Shift] + [K]***

チャンネル別に配置

トラックの［ビデオチャンネル］と［オーディオチャンネル］の設定によって、オーディオ付きビデオクリップのトラックへの配置動作は異なります。
いずれかのトラックに［ビデオチャンネル（オーディオチャンネル）］を設定している場合、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分（オーディオ部分）はそのトラックにしか配置できません。
ビデオチャンネル設定▶ P230
オーディオチャンネル設定▶ P230
クリップを配置▶ P241

(1) ビデオチャンネル　　(2) オーディオチャンネル

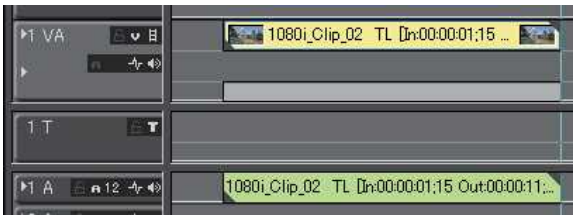
1 各トラックに設定するチャンネルをクリックする

例 1VA トラックに［ビデオチャンネル］を、1A トラックに［オーディオチャンネル］の〈ステレオチャンネル 1、2〉を設定した場合

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、［Timeline に貼り付け］をクリックする

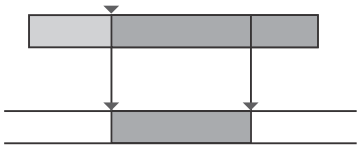
クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。



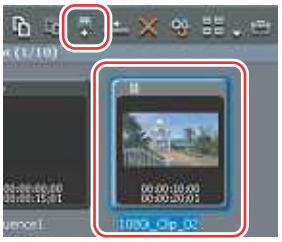
POINT

- 配置できるオーディオクリップのチャンネルは、設定している［オーディオチャンネル］のチャンネル数に限定されます。
- 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▶ P261

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】



1 ビンからクリップを選び、［Player で表示］をクリックする



Player で映像を確認し、必要な場合は In 点または Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P159

2 クリップを配置するトラックをクリックする

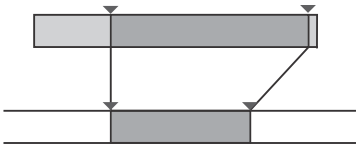
3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237

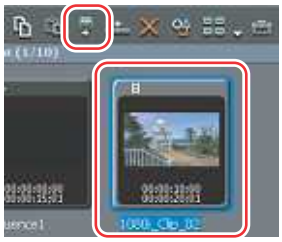
4 [Timeline に挿入で追加] をクリックする

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 点または Out 点を設定している場合は、それぞれの位置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。
[Timeline に上書きで追加] 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】



1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする



Player で映像を確認し、In 点、Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P159

2 クリップを配置するトラックをクリックする

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▶ P237

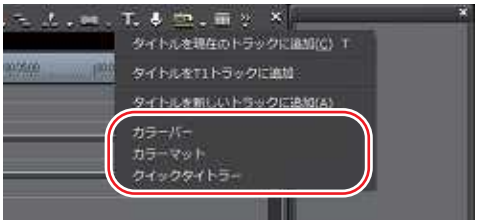
4 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする

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。クリップの再生速度はタイムラインの In-Out 点間の長さに応じて自動調整されます。
［Timeline に上書きで追加］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
- In 点、Out 点を設定したクリップを 4 点編集で配置した場合、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

1 ［タイトルの作成］のリストボタンをクリックし、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選んだクリップが作成されます。作成されるクリップのデフォルトのデュレーションは、アプリケーション設定の〈継続時間〉で設定できます。
継続時間▶ P61
タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、選んでいるトラックの In-Out 点間に選んだクリップが作成されます。In-Out 点間に作成するか、タイムラインにカーソルの位置にデフォルトの継続時間で作成するかをアプリケーション設定の〈継続時間〉で設定できます。
継続時間▶ P61

2 クリップを作成する

カラーバークリップ▶ P176
カラーマットクリップ▶ P177
Quick Titler ▶ P454

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、〈クリップを作成〉→作成するクリップをクリックします。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→作成するクリップをクリックします。

POINT

- 次の操作で、カラーマットバー、カラーマットの設定を変更することができます。
  - タイムラインに配置したカラーバークリップまたはカラーマットクリップを右クリックし、〈編集〉をクリックする。
  - タイムラインに配置したカラーバークリップまたはカラーマットクリップをクリックし、メニューバーの〈クリップ〉→〈編集〉をクリックする。
  - タイムラインに配置したカラーバークリップまたはカラーマットクリップをダブルクリックする。

クリップを好きな位置に移動したい

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 ▶ P252

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。

クリップを移動 ▶ P253

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。

選択クリップ以降のクリップの移動 ▶ P254

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。

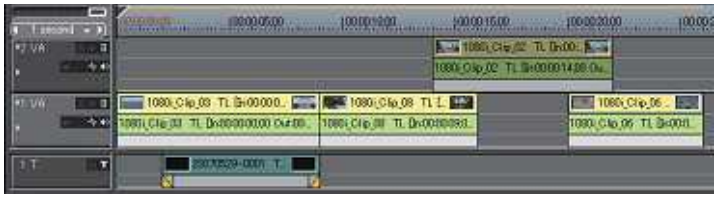
クリップの順番の入れ替え ▶ P255

クリップの順番を入れ替えます。

複数クリップの選択

1 トラックまたはクリップを右クリックし、〈選択〉→〈選択トラック〉をクリックする

トラックのクリップがすべて選ばれます。



〈全トラック〉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。

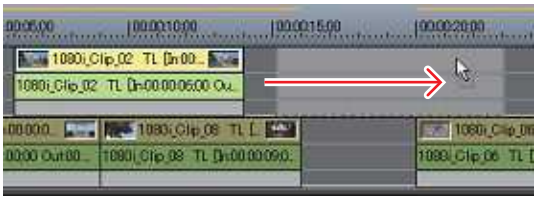
その他の方法

- 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〈全トラック〉をクリックします。
- 選択トラックのクリップをすべて選択：***[Ctrl] + [A]***
- タイムライン上のクリップをすべて選択：***[Shift] + [A]***

クリップを移動

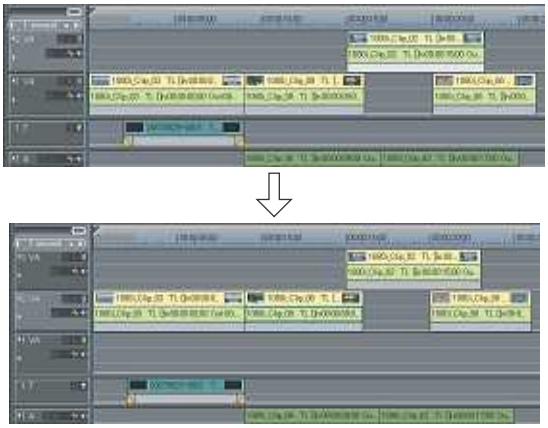
複数のクリップを同時に移動することもできます。
複数クリップの選択▶ P252

1 クリップを選び、移動先へドラッグ＆ドロップする



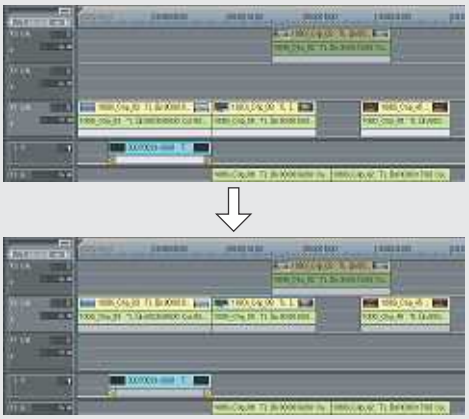
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P214
複数のトラック間のクリップを選び、対応する種類のトラックのないところへクリップを移動した場合は、自動的にトラックが追加されます。

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



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。
  例 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



- 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。

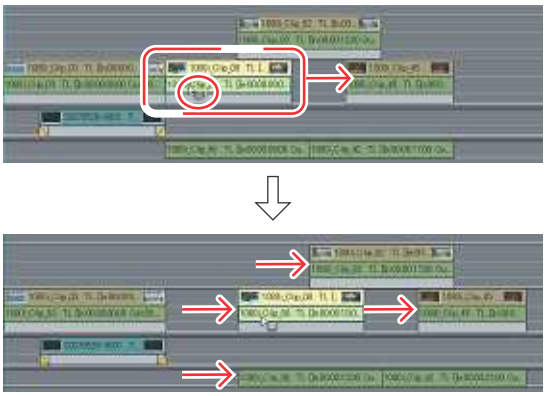
選択クリップ以降のクリップの移動

1 **移動させるクリップの先頭クリップをクリックする**

2 **キーボードの［Shift］と［Alt］を押したまま、トラックエリア内をドラッグする**

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。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P214

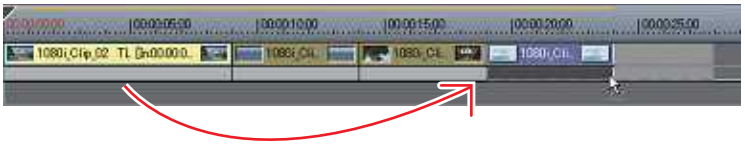
例 同期モードをオンに設定している場合



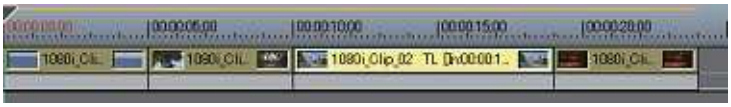
3 挿入する位置へクリップをドロップする

クリップの順番の入れ替え

1 クリップをドラッグし、入れ替える位置へドロップする



クリップの順番が入れ替わります。



同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。

POINT

- 挿入モード、リップルモードをオンに設定してから操作してください。
  挿入／上書きモード▶ P214
  リップルモード▶ P215

タイムラインに配置したクリップをビン内で検索したい

タイムライン上のクリップをビン内で検索 ▶ P257

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。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。

タイムライン上のクリップをビン内で検索

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、〈Bin 検索〉をクリックする

3 検索する条件をクリックする

ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成され、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、〈Bin 検索〉→検索する条件をクリックします。

POINT

- 一度条件を指定して作成された検索結果フォルダは、開いて確認するたびにその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その検索対象となります。
- 検索結果フォルダのクリップに対し、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▶ *P205*
  検索結果の削除▶ *P209*
- 検索する条件で〈カーソル位置を含む〉をクリックした場合は、検索結果フォルダ名が素材タイムコードで表示されます。

2 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いたい

リンク解除 ▶ P259

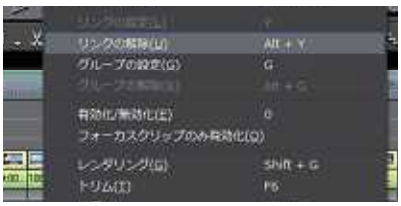
VA トラックにあるビデオクリップのビデオ部分とオーディオ部分を切り離します。リンクを解除すると、それぞれ独立したクリップとして扱えるようになります。

リンク設定 ▶ P259

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。

リンク解除 [Alt] + [Y]

1 リンクを解除するクリップを右クリックし、〈リンクの解除〉をクリックする



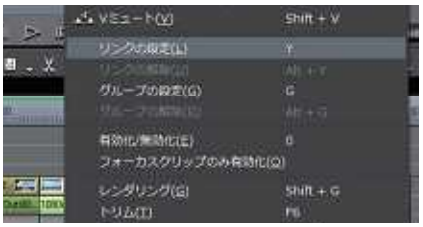
その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈リンクの解除〉をクリックします。

リンク設定 [Y]

1 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、〈リンクの設定〉をクリックします。

POINT

- 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。
- 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。

複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい

グループ設定 ▶ P261

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。

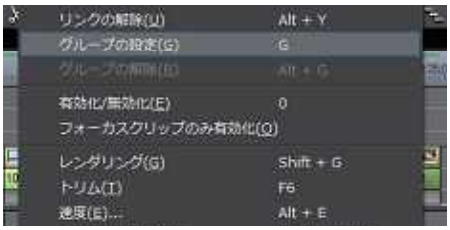
グループ解除 ▶ P261

グループ化したクリップを元の分割された状態に戻します。

グループ設定 *[G]*

1 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、〈グループの設定〉をクリックする

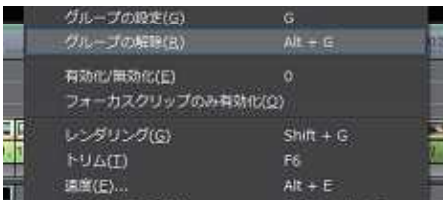


その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈グループの設定〉をクリックします。

グループ解除 *[Alt] + [G]*

1 グループのクリップを右クリックし、〈グループの解除〉をクリックする



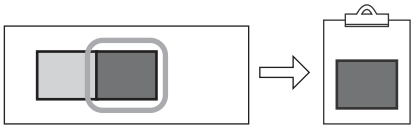
その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈グループの解除〉をクリックします。

クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい

コピー

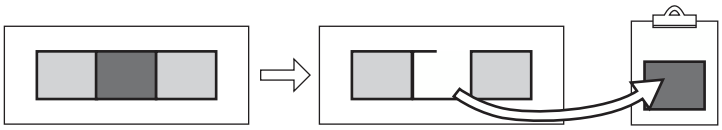
▶ P264



切り取り

▶ P264

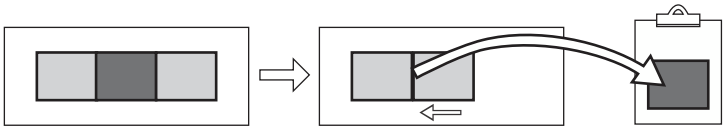
クリップを切り取ります。切り取ったクリップはその位置から削除されます。



リップル切り取り

▶ P265

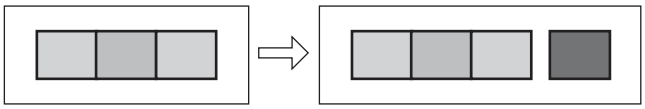
クリップを切り取り、空いた部分を前に詰めます。



貼り付け

▶ P266

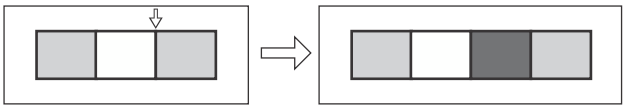
コピーや切り取り、リップル切り取りしたクリップをタイムラインに配置できます。



クリップの In 点、Out 点に貼り付け ▶ P266

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



置き換え ▶ P267

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。

部分置き換え ▶ P268

フィルタのみ、ミキサーのみなど部分的に置き換えることができます。

タイムラインのクリップの色分け ▶ P269

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。

コピー　*[Ctrl] + [C]*

1　クリップを選び、［クリップボードにコピー］をクリックする

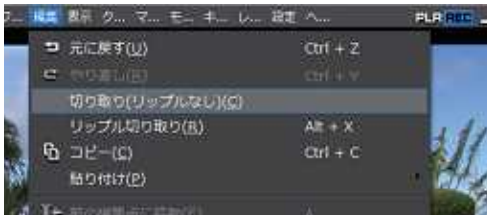
続けて貼り付けや置き換えができます。

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。

切り取り　*[Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X]*

1　クリップを選び、メニューバーの〈編集〉をクリックして〈切り取り（リップルなし）〉をクリックする



ショートカットによる切り取りの編集結果は、編集モードによって異なります。
同期モード▶ P214
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（リップルなし）〉をクリックします。

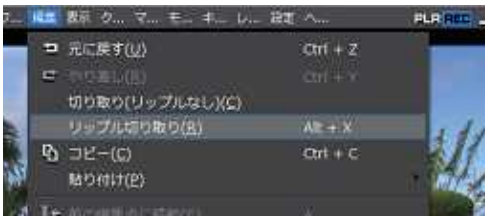
POINT

- リップルモードをオフに設定すると、タイムラインの操作ボタン［クリップボードに切り取り］で同様に切り取りできます。
  リップルモード▶ P215

リップル切り取り

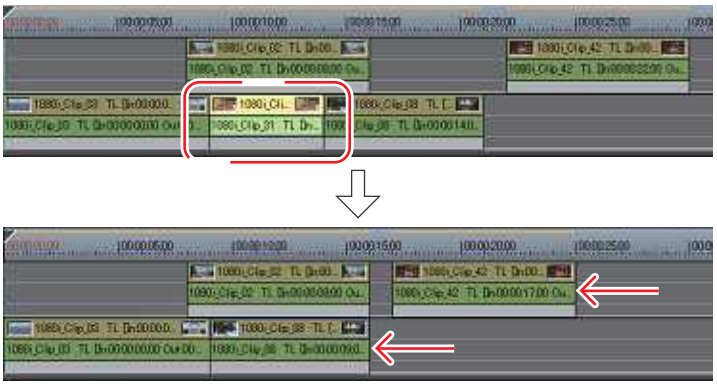
[Alt] + [X]

1 クリップを選び、メニューバーの〈編集〉をクリックして〈リップル切り取り〉をクリックする



選んだクリップは削除され、同じタイムライン上にある後ろのクリップが前に移動します。同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。

例 同期モードをオンに設定している場合



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

- 切り取るクリップを右クリックし、〈リップル切り取り〉をクリックします。

POINT

- タイムラインの操作ボタン［クリップボードに切り取り］でクリップを切り取った場合、編集モードによって編集結果が異なります。
同期モード▶ P214
リップルモード▶ P215

貼り付け　*[Ctrl] + [V]*

1 クリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り] をクリックしても貼り付けは可能です。
コピー▶ P264
切り取り▶ P264
リップル切り取り▶ P265

2 クリップを貼り付けるトラックをクリックする

3 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

4 [カーソル位置に貼り付け] 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。
- 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の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。

POINT
- 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

1 クリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り] をクリックしても貼り付けは可能です。
コピー▶ P264
切り取り▶ P264
リップル切り取り▶ P264

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。

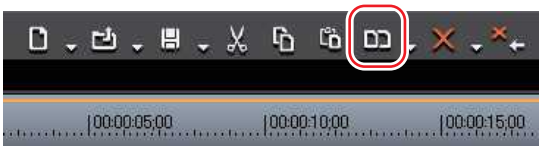
置き換え *[Ctrl] + [R]*

1 置き換え元のクリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り] をクリックしても置き換えは可能です。

コピー▶ P264
切り取り▶ P264
リップル切り取り▶ P265

2 置き換え先のクリップを選び、[置き換え - 全て] をクリックする



クリップに適用しているフィルタ、ミキサーもすべて置き換えます。

その他の方法

- ［置き換え - 全て］のリストボタンをクリックし、〈全て〉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〉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〉をクリックします。

ご注意
- 置き換え元のクリップは置き換え先のクリップの In 点を基準にして長さが自動調整されます。再生速度は変わりません。

部分置き換え

1 置き換え元のクリップをクリックし、［クリップボードにコピー］をクリックする

［クリップボードに切り取り］、［リップル切り取り］をクリックしても部分置き換えは可能です。
コピー▶ P264
切り取り▶ P264
リップル切り取り▶ P265

2 置き換え先のクリップを選ぶ

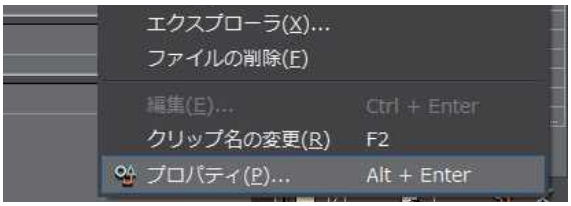
3 ［置き換え – 全て］のリストボタンをクリックし、置き換える項目をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分置き換え〉→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、〈部分置き換え〉→置き換える項目をクリックします。
- フィルタを置き換え：***[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を置き換え：***[Shift] + [Alt] + [R]***

タイムラインのクリップの色分け

1 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。

2 〈ファイル情報〉タブをクリックし、〈クリップ表示色〉のリストからお好みの色を選ぶ

POINT

- 〈プロパティ〉ダイアログは、次の操作でも表示することができます。
  - 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。
  - ***[Alt] + [Enter]***

クリップを好きなところで分割したい

クリップをタイムラインカーソル位置で分割 ▶ P271

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。

クリップを In 点、Out 点で分割 ▶ P272

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。

分割したクリップを結合 ▶ P273

一度分割したクリップを結合します。

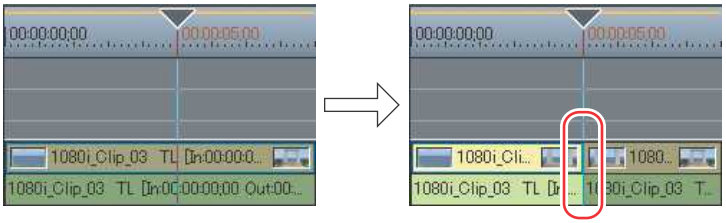
クリップをタイムラインカーソル位置で分割 [C]

1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

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 ［カットポイントの追加］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、〈現在位置ー選択トラック〉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〉→〈現在位置ー選択トラック〉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〉→〈現在位置ー選択トラック〉をクリックします。

POINT

- 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、〈現在位置ーすべて〉をクリックする。
  - 任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈現在位置ーすべて〉をクリックする。
  - 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〉→〈現在位置ーすべて〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [C]***

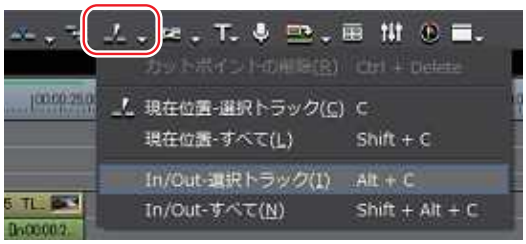
クリップを In 点、Out 点で分割 *[Alt] + [C]*

1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

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▶ P237

3 ［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 ー選択トラック〉をクリックする



その他の方法

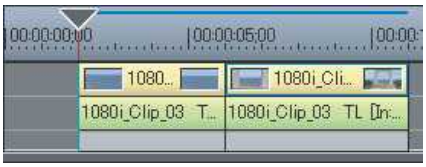
- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out ー選択トラック〉をクリックします。
- 分割するクリップが配置されているトラックを選んでメニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out ー選択トラック〉をクリックします。

POINT

- 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 ーすべて〉をクリックする。
  - 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 ーすべて〉をクリックする。
  - 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 ーすべて〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Alt] + [C]***

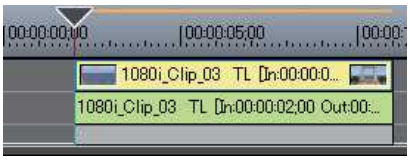
分割したクリップを結合 *[Ctrl] + [Delete]*

1 結合したい２つのクリップを選ぶ



2 ［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、〈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。

POINT
- 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、エフェクト、レイアウト、ラバーバンドの設定はすべて分割する前の状態に戻ります。ただし、結合前のクリップに別々のエフェクト（ビデオフィルタなど）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。

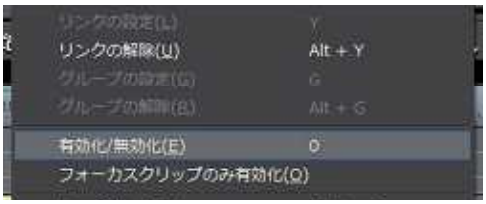
クリップが再生されないようにしたい

クリップの有効化／無効化 ▶ P275

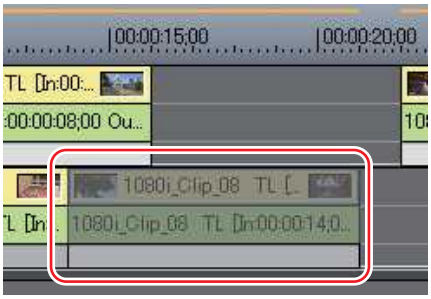
タイムラインに配置したクリップを無効にすることができます。無効にしたクリップは、再生されません。

クリップの有効化／無効化 *[0 (Zero)]*

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灰色っぽく表示されます。



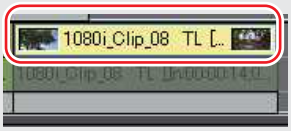
その他の方法

- 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。

POINT

- 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。
- リンクやグループが設定されているクリップのうち、選んだクリップのみ有効にしたり、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有効にすることができます。クリップを右クリックし、〈フォーカスクリップのみ有効〉をクリックすると、残りのクリップがすべて無効になります。

例 オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分を選んだ場合



リンク設定▶ P259
グループ設定▶ P261

クリップを削除したい

クリップを削除 ▶ P277

タイムラインに配置したクリップを削除します。

タイムラインの In-Out 点間を削除 ▶ P277

タイムラインの In-Out 点間を削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみ削除 ▶ P278

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。

クリップを削除 *[Delete]*

1 クリップを選び、［削除］をクリックする

選んだクリップが削除されます。
ボタンやショートカットによる削除の編集結果は、編集モードによって異なります。
同期モード▶ P214

POINT

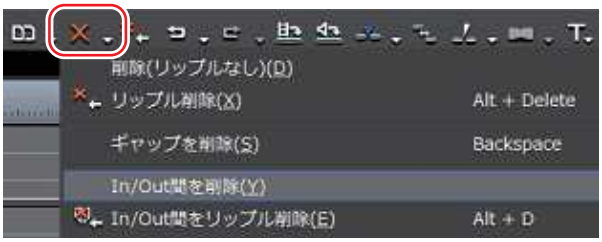
- 次の操作で、編集モードに関わらず、他のクリップの位置を変えずにクリップを削除できます。
  - ［削除］のリストボタンをクリックし、〈削除（リップルなし）〉をクリックします。
  - 削除するクリップを右クリックし、〈削除（リップルなし）〉をクリックします。
  - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除（リップルなし）〉をクリックします。

タイムラインの In-Out 点間を削除 *[D]*

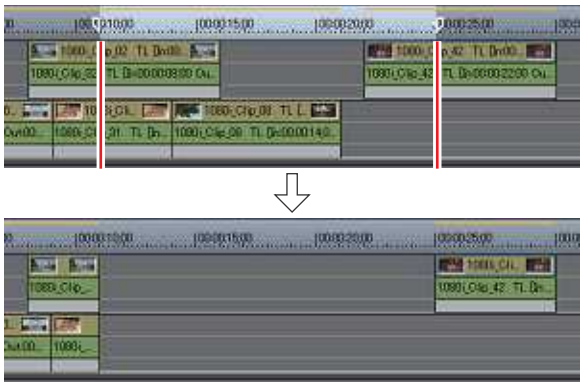
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックする



In-Out 点間のすべてのクリップが削除されます。



その他の方法

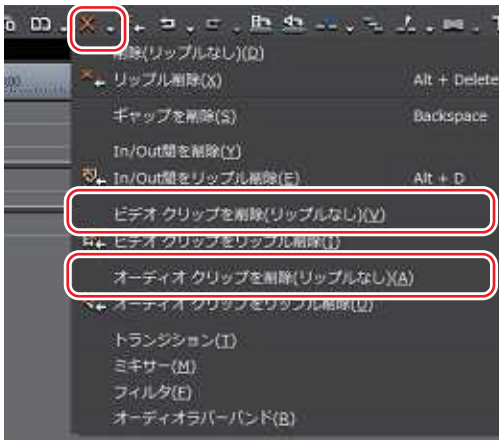
- タイムスケールを右クリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックします。
- トラックを右クリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックします。

POINT
- 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。

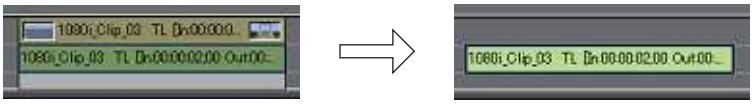
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 *[Alt] + [V] / [Alt] + [A]*

1 クリップを選ぶ

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈ビデオクリップを削除（リップルなし）〉または〈オーディオクリップを削除（リップルなし）〉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〉→〈ビデオクリップを削除（リップルなし）〉または〈オーディオクリップを削除（リップルなし）〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除（リップルなし）〉または〈オーディオクリップを削除（リップルなし）〉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］をクリックします。
  リンク解除▶ P259
- 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。

クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい

クリップをリップル削除 ▶ P281

クリップを削除し、空いた部分を前に詰めます。

タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 ▶ P281

タイムラインの In-Out 点間のクリップをリップル削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 ▶ P282

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リップル削除します。

ギャップ（空き部分）を削除 ▶ P283

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。

クリップをリップル削除 *[Alt] + [Delete]*

1 クリップを選び、［リップル削除］をクリックする

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。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P214

その他の方法

- ［削除］のリストボタンをクリックし、〈リップル削除〉をクリックします。
- クリップを右クリックし、〈リップル削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈リップル削除〉をクリックします。

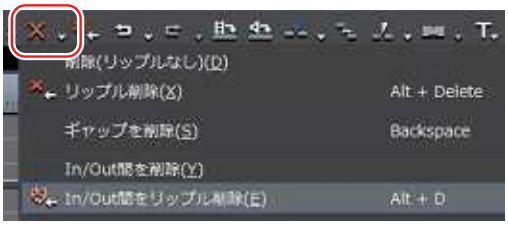
POINT
- ［リップル削除］は、リップルモードの設定にかかわらず機能します。

タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 *[Alt] + [D]*

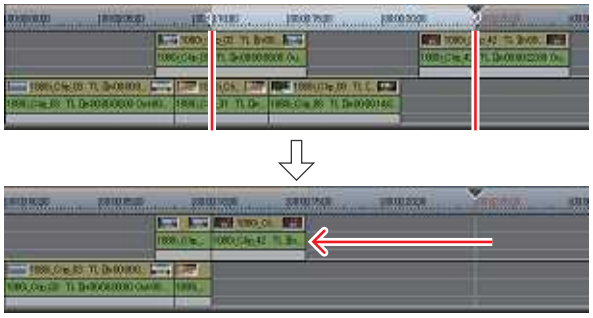
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックする



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 間をリップル削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。
- トラックを右クリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。

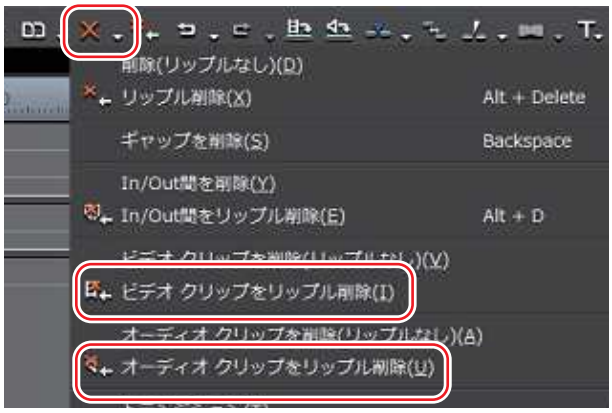
POINT

- 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 点までをリップル削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除

1 クリップを選ぶ

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックする



ビデオクリップまたはオーディオクリップのみが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P214

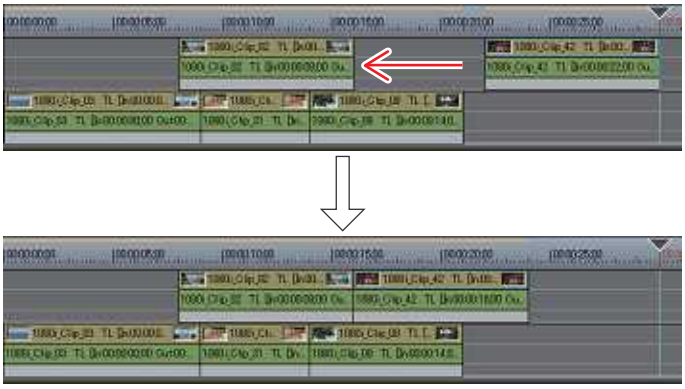
その他の方法

- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉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〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。

ギャップ（空き部分）を削除

1 削除したいギャップを右クリックし、〈ギャップを削除〉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、[削除] のリストボタンをクリックし、〈ギャップを削除〉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〉→〈ギャップを削除〉→〈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〉→〈ギャップを削除〉→〈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。

POINT

- 同期モード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。

例 同期モード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

A のギャップ削除は B のギャップの長さにとどまります。

再生速度を変えたい

クリップ全体の速度変更 ▶ P286

クリップの再生速度を変えることができます。

POINT

- 〈速度〉を設定すると、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。

コマ止め再生【フリーズフレーム】 ▶ P287

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。

クリップ全体の速度変更 *[Alt] + [E]*

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックする

〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。

〈Clip Speed〉ダイアログ

Clip Speed	チェックを入れると、クリップの再生速度を設定できます。 〈Rate〉に元の速度に対する比率を入力します。 **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、〈Duration〉にクリップの再生時間を入力できます。〈Duration〉と〈Rate〉の値は同期しています。 スローモーション時に、クリップの再生時間を変えずにトリミングする場合は、チェックをはずします。クリップの In 点の位置は変わらず、Out 点側がトリミングされます。

処理オプション	チェックを入れると、スローモーション時のちらつきの対処を設定できます。速度を落とした場合に走査線の関係で映像がちらついたりする場合は、〈速度が100%未満時にインターレースを解除〉を選びます。 **最近傍法で補間する** 同じフレームを連続させることでクリップの長さを補います。

その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈速度〉をクリックします。

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水色のラインが表示されます。

POINT
- 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。
スプリットトリム▶ P313

コマ止め再生【フリーズフレーム】

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。

1 静止させるクリップを選ぶ

2 メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈フリーズフレーム〉→〈設定〉をクリックする

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈フリーズフレーム〉→〈設定〉をクリックします。

3 〈フリーズフレームを有効にする〉にチェックを入れる

フリーズフレームが有効に設定されたクリップの場合、メニューの〈設定〉の項目にチェックがつきます。

4 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。

POINT

- 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　クリップを選び、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　メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈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

- クリップを右クリックし、〈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。

映像の表示範囲を指定したい

レイアウト（クロップ）

▶ P291

映像の不要な部分を切り取ったり（クロップ）、表示させる位置や倍率を変更したり（レイアウト）することができます。

レイアウト（クロップ） [F7]

POINT
- 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▶ P465

1 ビデオ部分を含むクリップを選び、〈Information〉パレットの〈ビデオレイアウト〉をダブルクリックする

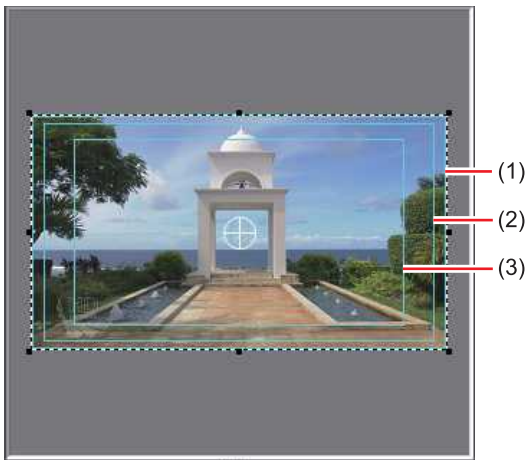
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P431
〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

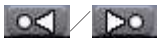
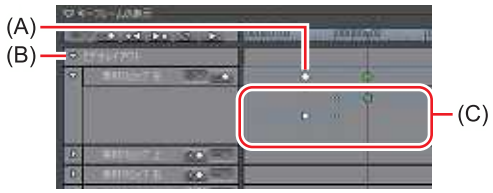
- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈レイアウト〉をクリックします。
- タイムラインの V/VA クリップのビデオ部分を右クリックし、〈レイアウト〉をクリックします。

〈ビデオレイアウト〉ダイアログ

(1) クロップ プレビュー	クロップする範囲を表示します。点線で囲まれた部分がクロップ後の表示部分になり、8箇所の操作ハンドルをドラッグして、範囲を指定できます。 アンカーをドラッグして位置を指定することができます。アンカーについては (4) アンカー、(5) 位置を参照してください。
(2) レイアウト プレビュー	クロップされた表示範囲をドラッグしてレイアウトできます。8箇所の操作ハンドルをドラッグすると、拡大／縮小されます。
(3) 素材クロップ	クロップする範囲を数値入力で指定します。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。数値を入力すると、切り取られるピクセル数が表示されます。 **左** クリップの元の幅を 100%として、左側からクロップする範囲をパーセントで入力します。 **上** クリップの元の高さを 100%として、上側からクロップする範囲をパーセントで入力します。 **右** クリップの元の幅を 100%として、右側からクロップする範囲をパーセントで入力します。 **下** クリップの元の高さを 100%として、下側からクロップする範囲をパーセントで入力します。
(4) アンカー	映像の基準位置を設定します。クロップする前の映像の中央を x = 0%、y = 0%とし、x 軸方向に − 50 ～ 50%、y 軸方向に 50 ～ − 50%の範囲から入力します。数値を入力すると中央から移動した分のピクセル数が表示されます。 **クロップ変更時に自動補正する** 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。

(5) 位置	クロップした表示範囲のレイアウト位置を、数値入力で指定したり、セーフエリアに合わせたりして設定できます。 **x、y** アンカーで設定した基準位置をどこに配置するかを数値入力で指定できます。フレーム中央をx = 0%、y = 0%とし、x軸方向に− 500 ～ 500%、y軸方向に500 ～ − 500%の範囲から入力します。 **エリア選択** 位置フィットボタンでフィットさせるエリアをリストから選びます。  (1) Underscan Area 映像のすべてが表示されるエリアです。PCのモニタなどではこのエリアまで表示されます。 (2) Overscan Area テレビで表示されるエリアです。 (3) Titlesafe Area どんなテレビで表示させても、確実に表示できるエリアです。 **位置フィットボタン** 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、右下のポイントを、〈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。アンカーもフィットさせる位置に変更されます。

(6) 伸縮	クロップした表示範囲の倍率を、数値入力で指定したり、画面の縦／横に合わせたりして設定できます。 **x、y** クロップした表示範囲の大きさを100%として、倍率を入力します。 **伸縮フィットボタン** クロップした表示範囲が、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・縮小を行います。 **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。
(7) 塗りつぶし	クロップした表示範囲外に色と透明度を指定できます。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。右側の入力欄に透明度0（透明）～100（不透明）を入力して設定します。
(8) プリセット	クロップした表示範囲のレイアウトを、プリセットから選ぶことができます。 **プリセットとして保存** 現在の設定内容をプリセットとして保存できます。プリセット名を入力して［OK］をクリックします。 **削除** 〈プリセット〉のリストから削除するプリセットを選んで［削除］をクリックすると、プリセットが削除されます。

(9) キーフレーム設定ボタン	キーフレームの追加や削除、再生などを行うボタンです。キーフレーム設定を行うときは、まず〈キーフレーム有効〉にチェックを入れてください。 : キーフレームタイムラインカーソルの位置に、キーフレームを追加します。 : キーフレームを削除します。  : 前／次のキーフレームに移動します。 : キーフレームタイムラインカーソルの位置にキーフレームを追加し、デフォルトとして保存されているレイアウトに設定します。 : タイムラインを再生して動きを確認できます。再生中は［停止］になります。
(10) キーフレーム用タイムライン	キーフレームタイムラインカーソル位置でクロップやレイアウトの設定を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。また、〈ビデオレイアウト〉以下のタイムラインは、クロップ・位置・伸縮の項目について上下または左右方向の動きを表示し、［拡張］をクリックすると、それぞれの動きについて各キーフレーム間の補間方法を詳細に設定することもできます。  **(A) キーフレーム** 追加したキーフレームです。右クリックすると、コピーや貼り付けができます。 **(B) 拡張ボタン** クリックするとキーフレーム間の補間方法について設定ができます。 **(C) 補間曲線（直線）** ポイントを右クリックし、補間方法を〈固定〉、〈直線〉、〈ベジェ〉から選ぶことができます。〈ベジェ〉を選んだ場合はポイントから出ているハンドルをドラッグして、曲線を編集することができます。

(11) キーフレーム有効	チェックを入れると、キーフレームの設定ができます。
(12) デフォルトとして保存	クリックすると、現在のタイムラインカーソル位置の〈素材クロップ〉、〈アンカー〉、〈位置〉、〈伸縮〉、〈塗りつぶし〉の設定値を、デフォルトとして保存します。キーフレームの設定は保存されません。 保存した設定は、デフォルトとして保存したときのプロジェクト設定・クリップと同じフレームサイズ・アスペクト比の場合に有効です。
(13) 初期化	クリックすると、ビデオレイアウトの設定を初期状態に戻します。

数値の入力方法▶ P23

2 クロッププレビューを確認しながら、表示範囲を設定する

3 レイアウトプレビューを確認しながら、表示位置と倍率を設定する

4 [OK] をクリックする

レイアウト（クロップ）を設定したクリップには水色のラインが表示されます。

POINT

- 変更したレイアウト（クロップ）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〈Effect〉パレットに登録することができます。
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P442

3 クリップのトリミング

タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を変更したい

トリムモードに切り替え ▶ P298

トリムウィンドウ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。通常モードでも、マウスをドラッグしてトリミングすることができます。

トリムウィンドウについて ▶ P299

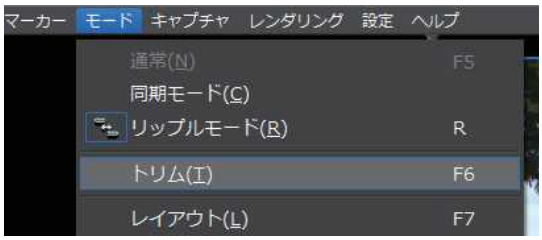
トリムウィンドウの操作ボタンを使ったり、タイムコードに数値を入力したりすることで、より正確なトリミングが可能になります。

トリミングの操作方法 ▶ P300

In点トリムやOut点トリムなど、リップルモードがオフの状態でのトリミング操作について説明します。

トリムモードに切り替え *[F6]*

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

その他の方法

- クリップの In 点または Out 点をダブルクリックします。
- クリップを右クリックし、〈トリム〉をクリックします。

POINT

- 次の操作で、トリムモードから通常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、〈トリム〉をクリックする。
  - トリムモードの画面右下にある［×］をクリックする。
  - 再度キーボードの［F6］を押す。
  - 通常モードへの切り替え：***[F5]***

トリムウィンドウについて

(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) 前の編集点に移動	現在のカットポイント位置の左側にある編集点（カットポイント）に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の左側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。 **[Page up]**
(7) −10 フレームトリム	-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) −1 フレームトリム	-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を再生	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) ＋1 フレームトリム	+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) ＋10 フレームトリム	＋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) 次の編集点に移動	現在のカットポイント位置の右側にある編集点（カットポイント）に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の右側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。 ***[Page down]***
(13) トリムー In 点選択	選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いクリップの In 点を選びます。
(14) トリムー Out 点選択	選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いクリップの Out 点を選びます。
(15) トリムースライド選択	選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いカットポイントをスライドトリムできる状態で選びます。
(16) トリムースリップ選択	選択トラックのタイムラインカーソル上にあるクリップのカットポイントをスリップトリムできる状態で選びます。
(17) トリムーローリング選択	選択トラックのタイムラインカーソル上にあるクリップのカットポイントをローリングトリムできる状態で選びます。
(18) 通常	トリムモードを通常モードへ切り替えます。 ***[F5]***

※ 操作ボタンによっては、トリミングが無効な状態でカットポイントが選ばれている場合や、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▶ P23

トリミングの操作方法

ここではリップルモードがオフの状態でのトリミング操作について説明します。
初期設定ではリップルモードはオンに設定されています。

挿入／上書きモード▶ P214
リップルモード▶ P215
同期モード▶ P214

POINT

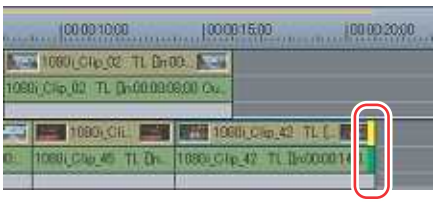
- リップルモードオフかつ上書きモードに設定していても、トリミング時に後ろのクリップを誤って上書きしないように隣のクリップを固定できます。
  タイムライン▶ P57

1 クリップの In 点または Out 点をクリックする

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。黄色は選んでいる状態を表します。

トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。

例 クリップの Out 点をクリックした場合



となり合うクリップの In 点と Out 点を一度に選ぶには、クリップの境界をクリックします。

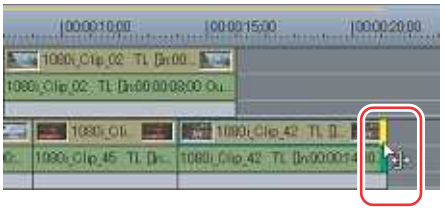
POINT

- 選んだカットポイントの組み合わせやトリミングの種類などによりトリムできない場合、カットポイントは赤色になります。

2 クリップの In 点または Out 点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

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

ショートカットでトリミング▶ P310

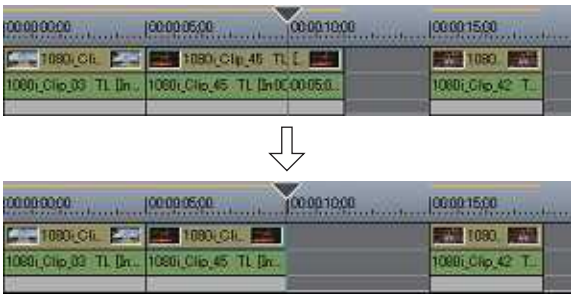


プレビュー ウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

- 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トリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
  – クリップの In 側をトリミング：***[N]***
  – クリップの Out 側をトリミング：***[M]***

例 クリップの Out 側を［M］でトリミングした場合



上書きモードの場合

クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップが縮みます。全体の長さは変わりません。

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。

POINT

- ショートカットでトリミングすることができます。
  ショートカットでトリミング▶ P310
- トランジションも同様にトリミングできます。
  トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更▶ P409
- あらかじめクリップを配置する位置にタイムラインカーソルを合わせておくと、より正確に配置することができます。
- トリミング中は、クリップのカットポイントの画像を表示することができます。In 点の画像は Recorder に、Out 点の画像は Player に表示されます。トリミングの種類によっては、Player/Recorder に 2 画面ずつ、計 4 画面で表示されます。
- シングルモード時は、Recorder にカットポイントの画像が 2 画面で表示されます。
- 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▶ P254
- 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。

トリムウィンドウでできる便利なトリミング操作について知りたい

プレビューウィンドウ上でトリミング ▶ P305

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。

数値入力でトリミング ▶ P307

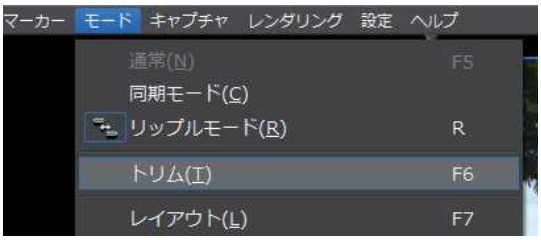
シーケンスまたは素材の In 点、Out 点などのタイムコードを入力してクリップをトリミングすることができます。

ショートカットでトリミング ▶ P310

ショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

プレビューウィンドウ上でトリミング

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

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。
トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P312
スプリットトリム▶ P313
スライドトリム▶ P315
スリップトリム▶ P316
ローリングトリム▶ P317

3 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。

In 点トリム、Out 点トリム、スライドトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビューウィンドウに表示されます。

例 スライドトリムの場合

ドラッグの開始位置（A、B、C）によって、トリミングの種類が変わります。

A：Out 点トリム

B：スライドトリム

C：In 点トリム

POINT

- 手順 1 のあと、プレビューウィンドウをクリックすると、クリックした位置（A、B、C）に応じて選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いカットポイントを選ぶことができます。

スリップトリム、ローリングトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビューウィンドウに表示されます。

例 スリップトリムの場合

左から、前のカットポイントの Out 点フレーム、前のカットポイントの In 点フレーム、後ろのカットポイントの Out 点フレーム、後ろのカットポイントの In 点フレームが表示されます。

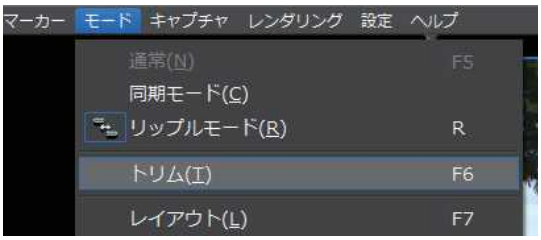
スリップトリム

ローリングトリム

数値入力でトリミング

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〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

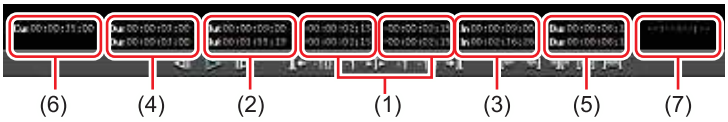
2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

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。
トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P312
スプリットトリム▶ P313
スライドトリム▶ P315
スリップトリム▶ P316
ローリングトリム▶ P317

3 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▶ P23

トリムウィンドウのタイムコード

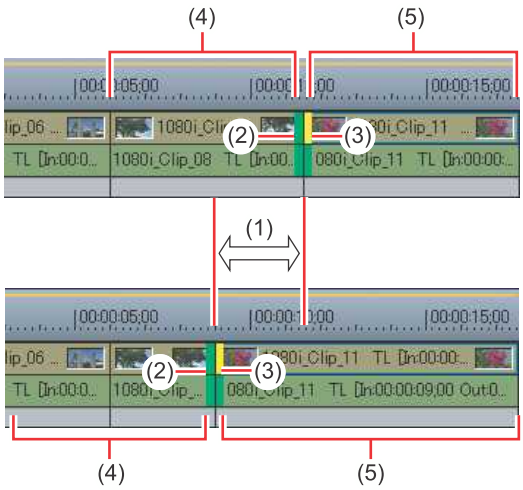


上段がシーケンスのタイムラインコード、下段が素材のタイムラインコードです。
どちらでも数値入力でトリミングすることができます。

(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）のタイムラインタイムコード
(3) フォーカスしたカットポイント（クリップの In 点）のタイムラインタイムコード
(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ラインコード
(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

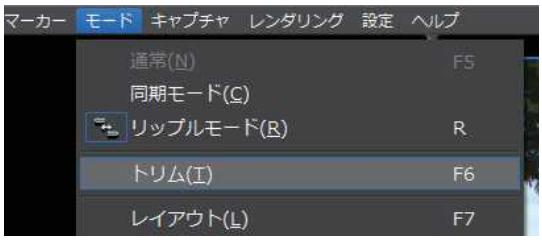


4 キーボードの［Enter］を押す

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。

ショートカットでトリミング

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

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。
トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P312
スプリットトリム▶ P313
スライドトリム▶ P315
スリップトリム▶ P316
ローリングトリム▶ P317

3 ショートカットでトリミングの範囲を調整する

+1 フレームトリム	+1 フレーム単位でトリミングします。	***[.]***
+10 フレームトリム	+10 フレーム単位でトリミングします。	***[Shift] + [.]***
-1 フレームトリム	-1 フレーム単位でトリミングします。	***[,]***
-10 フレームトリム	-10 フレーム単位でトリミングします。	***[Shift] + [,]***

トリミングの種類について知りたい

リップルトリム ▶ P312

クリップの伸縮に合わせて、となり合うクリップも移動します。

スプリットトリム ▶ P313

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。

スライドトリム ▶ P315

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。

スリップトリム ▶ P316

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。

ローリングトリム ▶ P317

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。

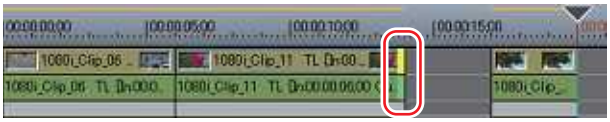
リップルトリム

リップルモードがオンの状態で行うトリミングです。
リップルモード▶ P215

1 クリップの In 点または Out 点をクリックする

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。

トリムウィンドウの［トリム – In 点選択］または［トリム – Out 点選択］をクリックしても、カットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P299

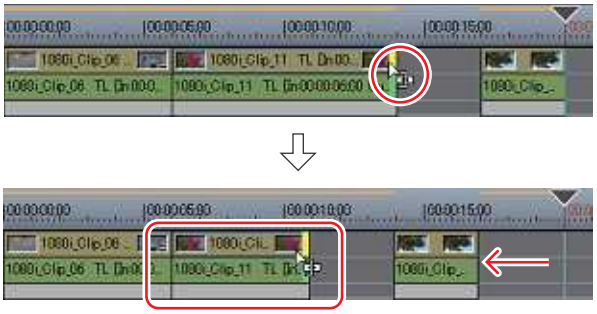


2 クリップの In 点、Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

クリップの伸縮に合わせ、後ろのクリップも連動します。同期モードも合わせてオンに設定している場合、すべてのトラックのクリップが連動します。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P310

例 クリップの Out 側をトリミングする場合（挿入モード）



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。リップルモードをオンに設定すると、同じトラックの後ろのクリップが連動します。同期モードも合わせてオンに設定すると、すべてのトラックのクリップが連動します。

その他の方法

- 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トリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。リップルモードをオンに設定していなくても、リップルトリムが可能です。
  – リップルトリム（クリップの In 側）：***[Alt] + [N]***
  – リップルトリム（クリップの Out 側）：***[Alt] + [M]***

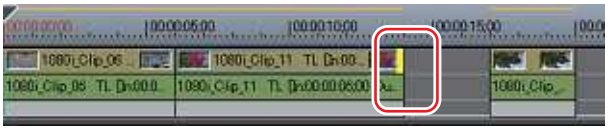
例 クリップの Out 側をリップルトリム（[Alt] + [M]）でトリミングした場合

スプリットトリム

1 クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点または Out 点を、キーボードの［Alt］を押しながらクリックする

カットポイントが黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

となり合うクリップの境界を選ぶには、キーボードの［Alt］を押しながらそれぞれの In 点、Out 点をクリックします。

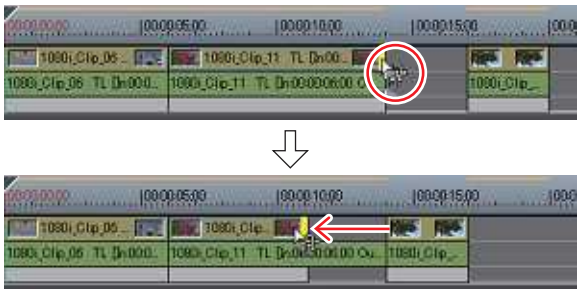


2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

ビデオ部分、またはオーディオ部分のみがトリミングされます。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P310

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）

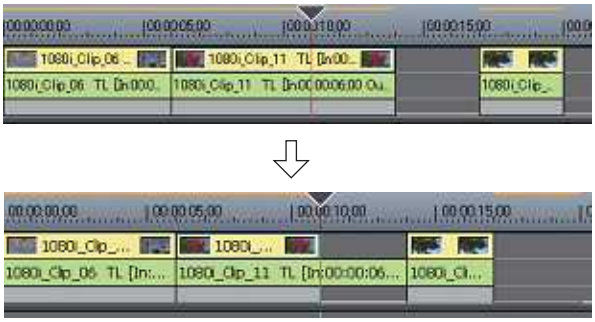


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

- クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点または Out 点を、キーボードの［Alt］を押しながらクリックします。タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
  – スプリットトリム（クリップの In 側）：***[Shift] + [N]***
  – スプリットトリム（クリップの Out 側）：***[Shift] + [M]***
  – スプリットリップルトリム（クリップの In 側）：***[Shift] + [Alt] + [N]***
  – スプリットリップルトリム（クリップの Out 側）：***[Shift] + [Alt] + [M]***
  – スプリットスライドトリム（クリップの In 側）：***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]***
  – スプリットスライドトリム（クリップの Out 側）：***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]***

  例 クリップの Out 側をスプリットトリム（[Shift]＋[M]）でトリミングした場合



POINT

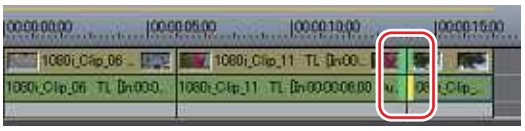
- リップルモードがオンの場合、トリミングするクリップの次に配置してあるクリップとのギャップがないとトリミングできません。また、ギャップがトリミングするクリップの長さよりも短い場合、そのギャップ分だけトリミングすることができます。

スライドトリム

1 クリップの境界をクリックする

境界の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。

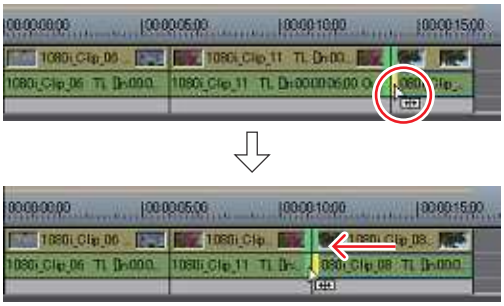
トリムウィンドウの［トリム－スライド選択］をクリックしても、スライドトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P299



2 クリップの境界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

クリップの境界が左右に移動します。となり合うクリップを合計した長さは変わりません。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P310

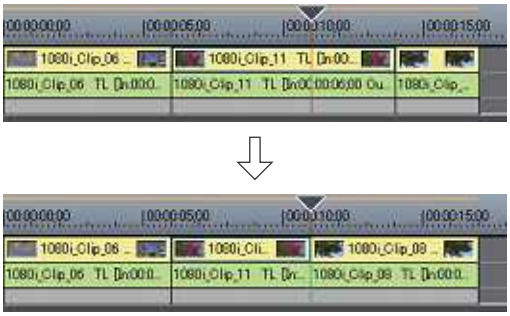


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

- 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トリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
  – スライドトリム（クリップの In 側）：***[Ctrl] + [Alt] + [N]***
  – スライドトリム（クリップの Out 側）：***[Ctrl] + [Alt] + [M]***

  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



POINT

- 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。

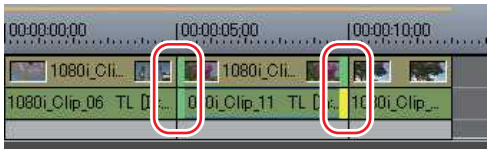
スリップトリム

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、トリミングするクリップの In 点と Out 点の内側をクリックする

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。

トリムウィンドウの［トリム – スリップ選択］をクリックしても、スリップトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。

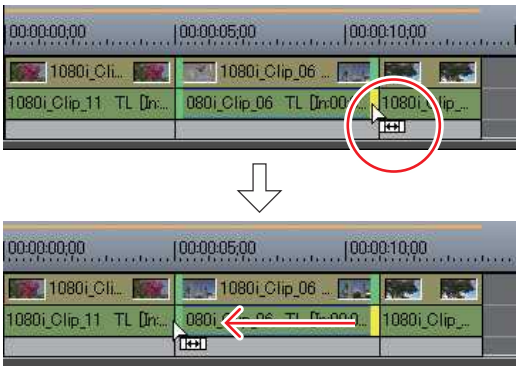
トリムウィンドウについて▶ P299



2 クリップの In 点または Out 点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

クリップの長さと位置はそのままで、使用する部分が変わります。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P310



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。

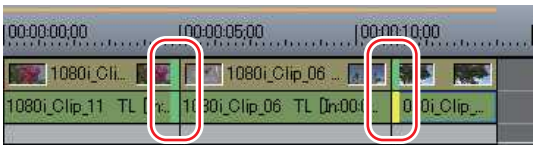
POINT
- トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

ローリングトリム

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、トリミングするクリップの両端に接するクリップの In 点と Out 点をクリックする

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。

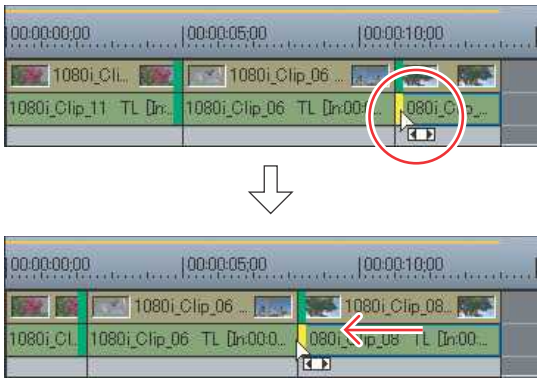
トリムウィンドウの［トリム－ローリング選択］をクリックしても、ローリングトリムできる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P299



2 クリップの In 点または Out 点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

ドラッグしているクリップの長さや使用する部分はそのままで位置が変わるため、となり合うクリップがトリミングされます。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P310



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。

POINT

- 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。

4 マーカー

素材にマーカーを設定したい

〈Clip marker〉リストの表示 ▶ P320

〈Marker〉パレットで〈Clip marker〉リストを表示します。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P322

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。

クリップマーカーの設定 ▶ P322

ビンに登録した素材クリップや Player 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。

範囲付きクリップマーカーの設定 ▶ P324

ビンに登録した素材クリップや Player 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。

クリップマーカーの削除 ▶ P325

設定したクリップマーカーを削除することができます。

クリップマーカーの表示／非表示 ▶ P327

設定したクリップマーカーの表示／非表示を Player 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。

〈Clip marker〉リストの表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックする

ウィンドウ、パレットのレイアウトが標準（初期設定）の場合、［パレットの表示／非表示］は表示されていません。［拡張］をクリックし、メニューから〈パレットの表示／非表示〉を選んでください。

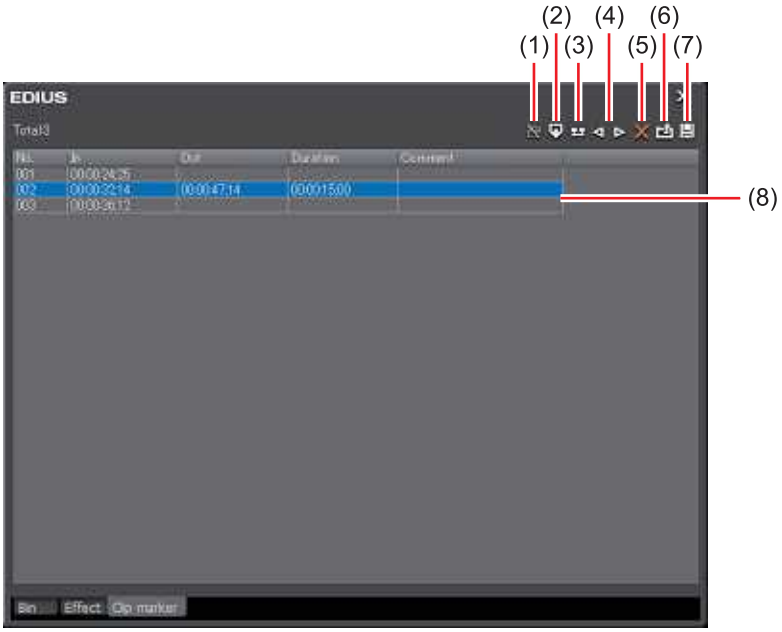
その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Marker〉、〈Effect〉、〈Information〉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]***
  〈Effect〉パレット▶ P380
  〈Information〉パレット▶ P432

2 〈Marker〉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〈Clip marker〉リストと〈Sequence marker〉リストが切り替わります。
〈Sequence marker〉リストの表示▶ P335

〈Clip marker〉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	〈Clip marker〉リストと〈Sequence marker〉リストを切り替えます。
(2)	マーカーの追加	Player 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 間にマーカーを追加	Player 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)	前のマーカーに移動／次のマーカーに移動	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)	マーカーリストをインポート	クリップマーカーリストを読み込みます。
(7)	マーカーリストをエクスポート	クリップマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(8)	クリップマーカーリスト	設定したクリップマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

ご注意
- 〈Clip marker〉リストは、Playerにフォーカスされているときは Player に表示されているクリップのクリップマーカー情報、Recorder 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 [V]

1 素材のキャプチャを開始する

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶ P126
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P144

2 クリップマーカーを設定する場面で［マーカーの追加］をクリックする

現在のタイムコードと、最後に追加したマーカーのタイムコード、マーカーの総数が表示されます。
クリップマーカーは複数設定することができます。
設定したクリップマーカーを確認するには、ビンに登録されたクリップを Player に表示させます。

クリップマーカーの設定 [V]

1 Player に素材を表示させる

クリップを Player で表示▶ P157

2 クリップマーカーを設定する位置に Player のスライダーを移動させる

シャトル／スライダーで再生▶ P156

3 〈Clip marker〉リストの［マーカーの追加］をクリックする

Player のスライダーにクリップマーカーが設定され、〈Clip marker〉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、〈マーカーを追加〉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。
- Player 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。

POINT

- 次の操作で、マーカー位置を移動させることができます。
  - 〈Clip marker〉リストの〈In〉のタイムコードをクリックし、数値を入力する
    数値の入力方法▶ P23
  - スライダー上のクリップマーカーをキーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグする

- 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、〈マーカーを編集〉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▶ P330

ご注意

- Recorder 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。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、クリップマーカーを追加したり既存のクリップマーカーを編集したりした場合は、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- 〈Sequence marker〉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

1 Player に素材を表示させる

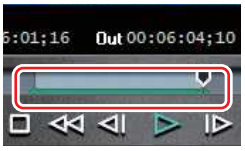
クリップを Player で表示▶ P157

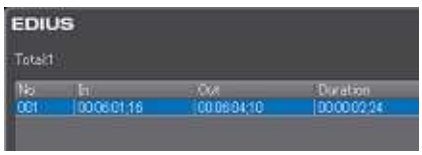
2 素材クリップに In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定▶ P159

3 〈Clip marker〉リストで［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックする

Player 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、〈Clip marker〉リストにクリップマーカーの In 点（Out 点）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。
- Player 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、〈In/Out 間にマーカーを追加〉をクリックします。

POINT

- 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。
- 〈Clip marker〉リストの〈In〉、〈Out〉、または〈Duration〉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▶ P23
- スライダー上の範囲付きクリップマーカーをキーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると、マーカー位置を移動させることができます。

- 範囲付きのクリップマーカーは、そのクリップマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のクリップマーカーのみが表示されます。

ご注意

- ビデオとオーディオの In 点の位置、またはビデオとオーディオの Out 点の位置が異なっている場合は、範囲付きのクリップマーカーを設定することはできません。
- Recorder 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。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、クリップマーカーを追加したり既存のクリップマーカーを編集したりした場合は、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- 〈Sequence marker〉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 *[Delete]*

1 Player 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 Player で表示▶ P157

2 〈Clip marker〉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 ［マーカーの削除］をクリックする

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、〈Clip marker〉リストの外へドロップします。
- クリップマーカーリストから削除するクリップマーカーをドラッグし、［マーカーの削除］の上へドロップします。

- クリップマーカーリストで削除するクリップマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉をクリックします。
- Player のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈クリップマーカーの削除〉をクリックします。
- Player 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。
- Player 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、〈マーカーを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。
- クリップマーカーの〈マーカーコメント〉ダイアログで［削除］をクリックします。

クリップマーカーへのコメント入力▶ *P330*

POINT

- 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、〈マーカーを削除〉→〈すべて〉をクリックします。
  - ***[Shift] + [Alt] + [V]***

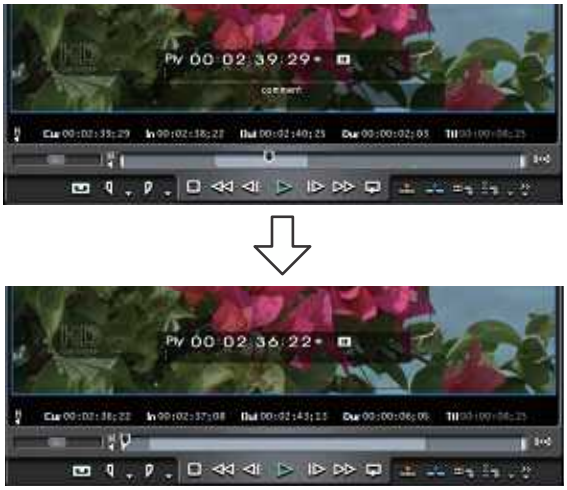
ご注意

- Recorder 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。

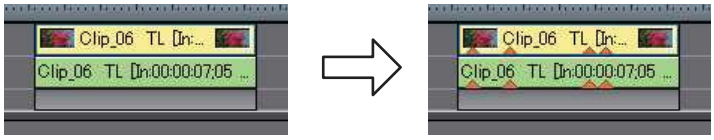
クリップマーカーの表示／非表示

1 メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈Player にクリップマーカーを表示〉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、〈Timeline にクリップマーカーを表示〉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。



POINT

- クリップマーカーのコメントのみ非表示にすることもできます。〈情報の表示〉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▶ P102
- 範囲付きのクリップマーカーは、そのクリップマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のクリップマーカーのみが表示されます。

クリップマーカーを利用したい

クリップマーカーへのコメント入力 ▶ P330

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。

クリップマーカー位置に移動 ▶ P331

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。

クリップマーカーリストの読み込み【インポート】 ▶ P332

クリップマーカーリストを読み込むことができます。

クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】 ▶ P332

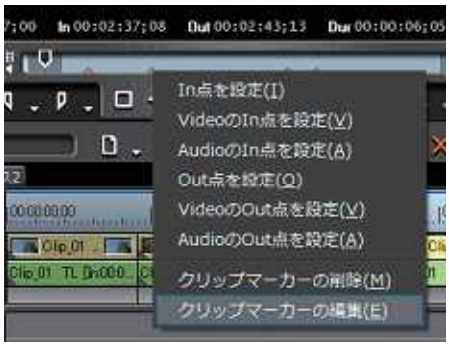
〈Clip marker〉リストのクリップマーカーリストを CSV ファイルに書き出すことができます。

クリップマーカーへのコメント入力

1 クリップマーカーを設定したクリップを Player に表示させる

クリップを Player で表示▶ P157

2 スライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈クリップマーカーの編集〉をクリックする



3 〈マーカーコメント〉ダイアログでコメントを入力し、[OK] をクリックする

入力したコメントは、クリップマーカーにスライダーを合わせると Player 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、Player のスライダーがクリップマーカーの In-Out 点の範囲内にある間、コメントが表示されます。

その他の方法

- Player 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、〈マーカーを編集〉をクリックします。
- 〈Clip marker〉リストの〈Comment〉欄をクリックします。
- クリップマーカーリストを右クリックし、〈マーカーのコメントを編集〉をクリックします。
- コメント改行：***[Ctrl] + [Enter]***

POINT

- 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。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、コメントを追加したり既存のコメントを編集したりした場合は、[Bin に Clip 情報を反映] をクリックし、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- 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 Recorder 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、Recorder にコメントが表示されます。

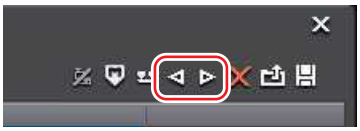
ご注意

- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーにコメントを入力することができません。

クリップマーカー位置に移動 *[Ctrl] + [←] ／ [Ctrl] + [→]*

1 〈Clip marker〉リストの[前のマーカーに移動]または[次のマーカーに移動]をクリックする

クリップマーカーが前後に移動します。



Player 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。
Recorder がフォーカスされているときは、タイムライン上で選んでいるクリップのクリップマーカーの位置に、タイムラインカーソルが順番に移動します。

その他の方法

- クリップマーカーリストで、移動したい位置のクリップマーカーをダブルクリックします。
- クリップマーカーリストを右クリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックします。

クリップマーカーリストの読み込み【インポート】

1 読み込み先のクリップを Player に表示させる

クリップを Player で表示▶ P157

2 〈Clip marker〉リストの［マーカーリストをインポート］をクリックする

3 〈ファイルを開く〉ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- クリップマーカーリストを右クリックし、〈マーカーリストをインポート〉をクリックします。

ご注意
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーリストを読み込むことができません。

クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】

1 クリップマーカーリストを書き出したいクリップを Player に表示させる

クリップを Player で表示▶ P157

2 〈Clip marker〉リストの［マーカーリストをエクスポート］をクリックする

3 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する

4 出力形式を選び、［保存］をクリックする

その他の方法

- クリップマーカーリストを右クリックし、〈マーカーリストをエクスポート〉をクリックします。

ご注意
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーリストを書き出すことができません。

タイムラインにマーカーを設定したい

〈Sequence marker〉リストの表示 ▶ P335

〈Marker〉パレットで〈Sequence marker〉リストを表示します。

シーケンスマーカーの設定 ▶ P337

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。

範囲付きシーケンスマーカーの設定 ▶ P338

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。

シーケンスマーカーの削除 ▶ P340

設定したシーケンスマーカーを削除することができます。

〈Sequence marker〉リストの表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックする

ウィンドウ、パレットのレイアウトが標準（初期設定）の場合、［パレットの表示／非表示］は表示されていません。［拡張］をクリックし、メニューから〈パレットの表示／非表示〉を選んでください。

その他の方法

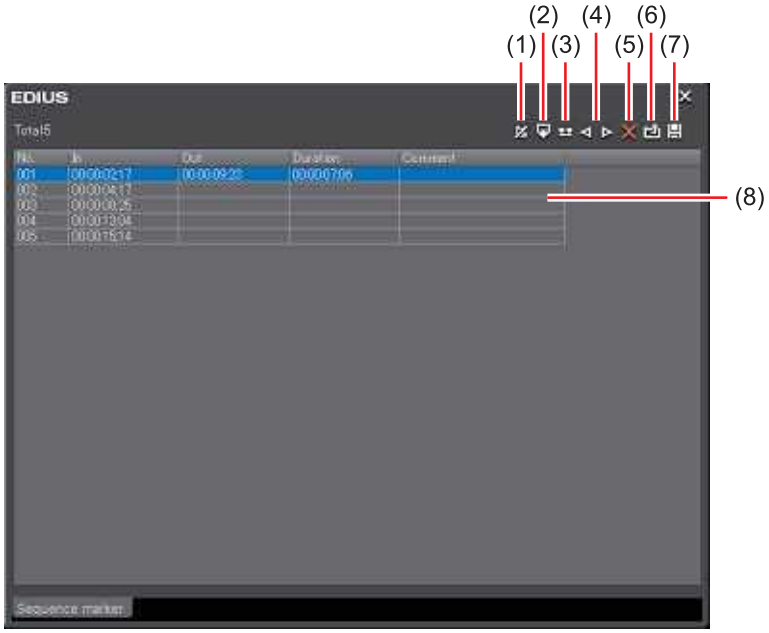
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Marker〉、〈Effect〉、〈Information〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- パレットを表示／非表示：***[H]***
  〈Effect〉パレット▶ P380
  〈Information〉パレット▶ P432

2 〈Marker〉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〈Sequence marker〉リストと〈Clip marker〉リストが切り替わります。
〈Clip marker〉リストの表示▶ P320

ご注意
- プレビューウィンドウで Player がフォーカスされているときは、〈Sequence marker〉リストに切り替えることができません。Recorder を選んでから切り替えてください。

〈Sequence marker〉リスト



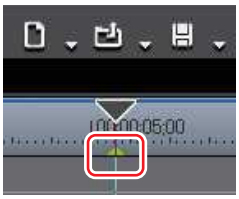
(1)	シーケンスマーカー／クリップマーカーの切り替え	〈Clip marker〉リストと〈Sequence marker〉リストを切り替えます。
(2)	マーカーの追加	タイムラインカーソルの位置にシーケンスマーカーを追加します。
(3)	In/Out 間にマーカーを追加	タイムラインの In-Out 点間に範囲付きのシーケンスマーカーを追加します。
(4)	前のマーカーに移動／次のマーカーに移動	前／次のシーケンスマーカーに移動します。
(5)	マーカーの削除	シーケンスマーカーリストからシーケンスマーカーを選んで削除します。
(6)	マーカーリストをインポート	シーケンスマーカーリストを読み込みます。
(7)	マーカーリストをエクスポート	シーケンスマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(8)	シーケンスマーカーリスト	設定したシーケンスマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

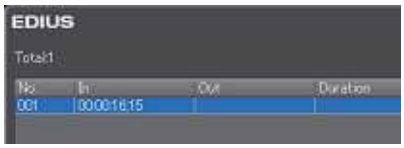
シーケンスマーカーの設定 [V]

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 〈Sequence marker〉リストの［マーカーの追加］をクリックする

タイムスケールにシーケンスマーカーが設定され、〈Sequence marker〉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、〈マーカーを追加〉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。

POINT

- 次の操作で、マーカー位置を移動させることができます。
  - 〈Sequence marker〉リストの〈In〉のタイムコードをクリックし、数値を入力する
    数値の入力方法▶ P23
  - タイムスケール上のシーケンスマーカーをドラッグする
- 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、〈マーカーを編集〉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▶ P342

ご注意

- 〈Clip marker〉リストでシーケンスマーカーを設定することはできません。

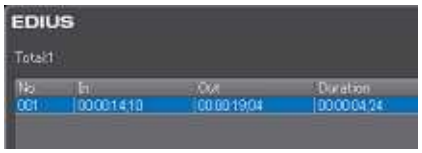
範囲付きシーケンスマーカーの設定

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▶ P237

2 〈Sequence marker〉リストで［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックする

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、〈Sequence marker〉リストにシーケンスマーカーの In 点（Out 点）タイムコード、デュレーションが表示されます。



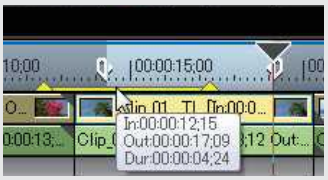
その他の方法

- 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、〈In/Out 間にマーカーを追加〉をクリックします。

POINT

- 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。
- 〈Sequence marker〉リストの〈In〉、〈Out〉、または〈Duration〉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▶ P23
- タイムスケール上の範囲付きシーケンスマーカーの In 点または Out 点をドラッグして、シーケンスマーカーのデュレーションを変更することができます。

また、In 点と Out 点の間のライン部分をドラッグすると、シーケンスマーカーを移動させることができます。



- 範囲付きのシーケンスマーカーは、そのシーケンスマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のシーケンスマーカーのみが表示されます。

ご注意

- 〈Clip marker〉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 *[Delete]*

1 〈Sequence marker〉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 ［マーカーの削除］をクリックする

その他の方法

- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、〈Sequence marker〉リストの外へドロップします。
- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、［マーカーの削除］の上へドロップします。

- シーケンスマーカーリストのマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、〈シーケンスマーカーを削除〉→〈現在のシーケンスマーカー〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせて右クリックし、〈現在位置にシーケンスマーカーを追加 / 削除〉をクリックします。
- シーケンスマーカーの〈マーカーコメント〉ダイアログで［削除］をクリックします。

シーケンスマーカーへのコメント入力▶ *P342*

POINT

- 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。
  - Recorder にフォーカスされているときに、キーボードの［Shift］+［Alt］+［V］を押します。

シーケンスマーカーを利用したい

シーケンスマーカーへのコメント入力 ▶ P342

設定したシーケンスマーカーにコメントを追加することができます。

シーケンスマーカー位置に移動 ▶ P342

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。

シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】 ▶ P343

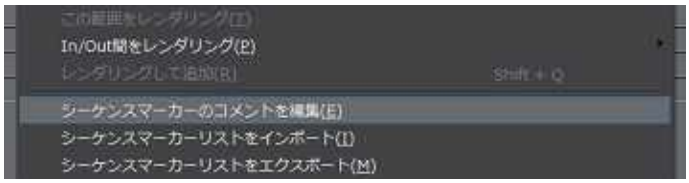
シーケンスマーカーリストを読み込むことができます。

シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】 ▶ P343

〈Sequence marker〉リストのシーケンスマーカーリストをCSVファイルに書き出すことができます。

シーケンスマーカーへのコメント入力

1 タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、〈シーケンスマーカーのコメントを編集〉をクリックする



2 〈マーカーコメント〉ダイアログでコメントを入力し、[OK] をクリックする

その他の方法

- 〈Sequence marker〉リストの〈Comment〉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、〈マーカーを編集〉をクリックします。
- コメント改行：***[Ctrl] + [Enter]***

POINT
- 同じ操作で入力済みのコメントを編集することもできます。

シーケンスマーカー位置に移動 *[Shift]+[Page up]／[Shift]+[Page down]*

1 〈Sequence marker〉リストの [前のマーカーに移動] または [次のマーカーに移動] をクリックする

シーケンスマーカーが前後に移動します。

その他の方法

- シーケンスマーカーリストで、移動したい位置のシーケンスマーカーをダブルクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉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の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リストの読み込み【インポート】

1 〈Sequence marker〉リストの［マーカーリストをインポート］をクリックする

2 〈ファイルを開く〉ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈シーケンスマーカーリストをインポート〉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をインポート〉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、〈マーカーリストをインポート〉をクリックします。

シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】

1 〈Sequence marker〉リストの［マーカーリストをエクスポート］をクリックする

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、〈シーケンスマーカーリストをエクスポート〉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をエクスポート〉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、〈マーカーリストをエクスポート〉をクリックします。

5 タイムラインの再生

タイムラインを再生したい

スクラビングで再生 ▶ P346

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。

Recorder の操作ボタンで再生 ▶ P347

Recorder 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。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P349

Recorder のシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

マウスで再生【マウスジェスチャ】 ▶ P350

Recorder の上でマウスを動かして再生できます。

タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 ▶ P350

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。

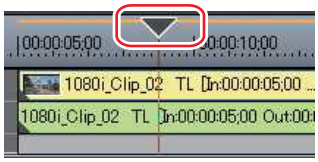
タイムラインカーソルの周辺を再生 ▶ P351

タイムラインカーソルの周辺を再生できます。

スクラビングで再生

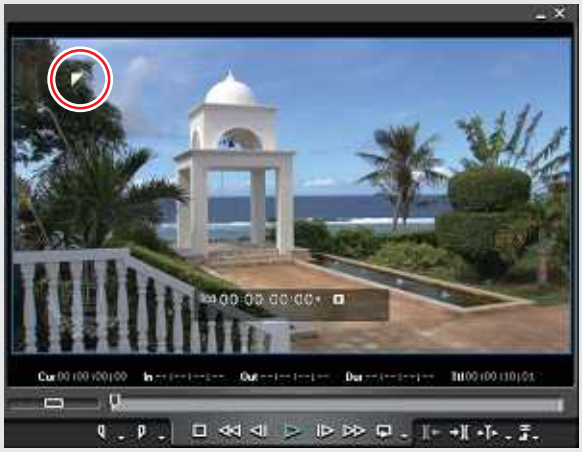
1 タイムラインカーソルを前後にドラッグする

タイムラインカーソルが移動し、Recorder にそのフレームが表示されます。



POINT

- デュアルモードの場合、Recorder に関する操作を行っているときは、Recorder 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。



Recorder の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Player の操作ボタンで再生▶ P155
操作ボタンの設定▶ P94

1 Recorder の［再生］をクリックする

Recorder で再生が始まります。

2 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

Recorder の操作ボタン

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13)

(1) In 点の設定	タイムラインの再生中、任意の場所に In 点を設定することができます。 ***[I]*** *タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237*
(2) Out 点の設定	タイムラインの再生中、任意の場所に Out 点を設定することができます。 ***[O]*** *タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237*
(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) 1 つ前の編集点に移動	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）にタイムラインカーソルが移動します。 ***[A]、[Ctrl] + [←]***
(11) 次の編集点に移動	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) カーソルの周辺を再生	タイムラインカーソルの前後を再生します。
(13) 出力	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。

POINT

- 再生処理が重い場合は、次の方法をお試しください。
  - キーボードの［Shift］を押しながら［再生］をクリックする。
    ※一時的に再生用バッファをためてから再生します。RT 再生バッファは、ハードウェア設定の〈システム設定 / 出力〉で変更できます。
    ハードウェア設定▶ P72
  - タイムラインの一部やクリップをレンダリングする。
    過負荷部分／負荷部分のみレンダリング▶ P361
    クリップ／トランジションのレンダリング▶ P363
- 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] + [→]***

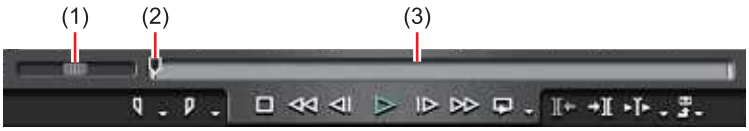
シャトル／スライダーで再生

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定▶ P105

1 シャトル／スライダーをドラッグする

Recorder 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	Recorder のタイムラインを示します。

その他の方法

- シャトル（早送り）※1：***[Ctrl] + [L]***
- シャトル（巻戻し）※2：***[Ctrl] + [J]***

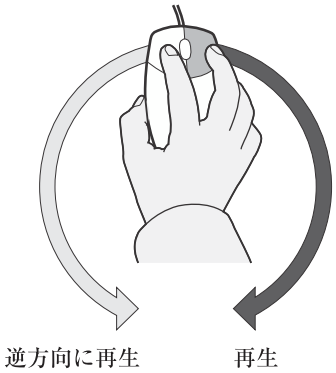
※ 1 キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すと、減速します。

※ 2 キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すと、減速します。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

1 Recorder 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

- Recorder 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】 *[Ctrl] + [Space]*

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▶ P237

2 Recorder 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。

3 Recorder 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

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 ［カーソルの周辺を再生］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 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

POINT

- 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。［カーソルの周辺を再生］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、アプリケーション設定の〈再生〉で設定することができます。
再生▶ P66

見たいシーンをすぐに表示したい

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ ▶ P353

タイムラインの In 点、Out 点にジャンプできます。

タイムコードを入力してジャンプ ▶ P353

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。

マッチフレームとは ▶ P354

Player に表示されているフレームを Recorder に、Recorder に表示されているフレームを Player に表示させることができます。

Player からタイムラインへジャンプ ▶ P354

Player 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、Recorder に表示します。

タイムラインから Player へジャンプ ▶ P355

選んだトラックとタイムラインカーソル上にあるタイムラインクリップのタイムコードを取得したあと、Player に表示されているクリップの該当場面へジャンプし、表示します。

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ [Q] / [W]

1 Recorder の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックし、〈In（Out）点に移動〉をクリックする

例［In 点の設定］のリストボタンをクリックした場合

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237

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〉または〈Out 点へ移動〉をクリックします。
- Recorder のスライダーを右クリックし、〈In 点に移動〉または〈Out 点に移動〉をクリックします。

タイムコードを入力してジャンプ

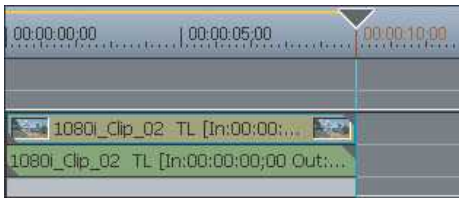
1 Recorder をクリックする

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。



POINT

- 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▶ P23

マッチフレームとは

Player（または Recorder）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 Player）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。

POINT

- 初期設定では［マッチフレーム - Player>Recorder］、［マスタークリップを表示］は表示されていません。操作の前に、あらかじめ Player、タイムラインまたは Recorder にボタンを表示させておきます。
操作ボタンの設定▶ P94

Player からタイムラインへジャンプ *[Ctrl] + [F]*

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 Player 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 Player の［マッチフレーム - Player>Recorder］をクリックする

タイムラインカーソルが移動し、Recorder に該当するフレームが表示されます。

POINT

- 初期設定では［マッチフレーム - Player>Recorder］は表示されていません。操作の前に、あらかじめ Player にボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P94
- Player 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。
  – ［マッチフレーム - Player>Recorder］のリストボタンをクリックし、〈ビン検索〉をクリックする。

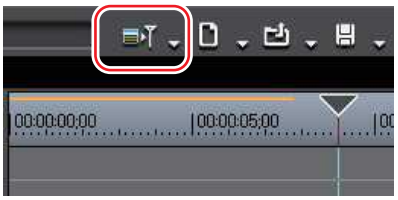
  – ***[Shift] + [Ctrl] + [F]***

タイムラインから Player へジャンプ *[Alt] + [F]*

Recorder に表示したフレームのタイムコードにマッチする、素材のフレームを Player に表示させます。Player の素材がデッキの場合はデッキに対して、ファイルの場合はファイルに対して、それぞれマッチフレームが可能です。

1 **タイムラインカーソルを移動させ、ジャンプしたいフレームを Recorder に表示させる**

2 **タイムラインまたは Recorder の［マスタークリップを表示］をクリックする**



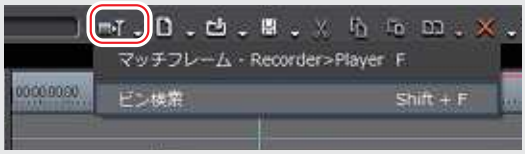
Player に該当するフレームが表示されます。

その他の方法

- 手順 1 のあと素材を Player に表示させ、タイムラインの［マスタークリップを表示］のリストボタンをクリックし、〈マッチフレーム - Recorder>Player〉をクリックします。

POINT

- 初期設定では［マスタークリップを表示］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または Recorder にボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P94
- ［マスタークリップを表示］をクリックすると、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が Player に表示されます。〈マッチフレーム – Recorder>Player〉は現在 Player に表示されている素材を対象にマッチフレームを行い、該当フレームを表示します。
- 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。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。
  – ［マスタークリップを表示］のリストボタンをクリックし、〈ビン検索〉をクリックする。



  – 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▶ P257
- 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 Player に表示できます。
  – メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈Player で表示〉をクリックする。
  – ***[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▶ P68

スムーズに再生したい

レンダリングが必要な部分を判定し、必要部分のみをレンダリングします。

タイムスケールの色分けについて ▶ P359

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。タイムスケールには、レンダリングの必要性によって色の付いたラインが表示されます。

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング ▶ P360

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。

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング ▶ P360

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。

過負荷部分／負荷部分のみレンダリング ▶ P361

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。

In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング ▶ P361

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。

タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング ▶ P362

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。

クリップ／トランジションのレンダリング ▶ P363

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。

タイムラインからビデオクリップの書き出し ▶ P364

タイムラインの In-Out 点間をレンダリングし、ビデオクリップのみ AVI ファイルに書き出します。書き出したクリップは V/VA トラックに配置されます。

タイムラインから静止画クリップの書き出し ▶ P365

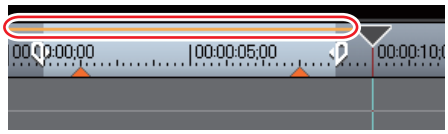
ショートカットキーを使用して静止画をビンに登録します。

一時ファイルの手動削除 ▶ P366

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。参照していない一時ファイルはプロジェクトを終了した時点で、自動的に削除されます。

タイムスケールの色分けについて

クリップを配置した範囲のタイムスケールには、色の付いたラインが表示されます。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）
緑　色	レンダリング済み

POINT

- レンダリングの判定は、アプリケーション設定の〈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▶ P59
- CG アニメーションなどを、1 フレームずつ、連番の静止画でタイムラインに配置した場合、その範囲をレンダリングしても再生処理は軽くなりません。この場合は、〈レンダリングして追加〉を使い、書き出したクリップを代わりに配置します。
  タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P364
- リップル削除などでクリップがずれた場合でも、レンダリングは有効です。

ご注意

- ビデオ部分のミュートが設定されているトラックは、レンダリングすることができません。
- レンダリング済みのクリップが必要な場合は、エクスポータ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▶ P484
- 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▶ P366

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング *[Shift] + [Ctrl] + [Q]*

1 **[In/Out 間をレンダリング] のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックする**

〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

その他の方法

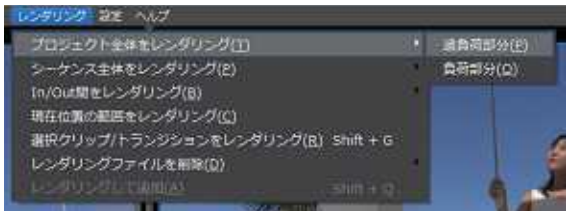
- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

POINT

- 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 間をレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]***
- タイムラインに In 点、Out 点を設定している場合は、In-Out 点間のみをレンダリングします。
  In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P361

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング

1 **メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈プロジェクト全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックする**



〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。

レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

POINT

- 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、〈プロジェクト全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックします。

過負荷部分／負荷部分のみレンダリング

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〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング *[Ctrl] + [Q]*

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▶ P237

2 ［In/Out 間をレンダリング］をクリックする

〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

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 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。
- [In/Out 間をレンダリング] のリストボタンをクリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈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 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

POINT

- 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 間をレンダリング〉→〈すべて〉をクリックする。
  - [In/Out 間をレンダリング] のリストボタンをクリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈全て〉をクリックする。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈全て〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Alt] + [Q]***
- 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 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - [In/Out 間をレンダリング] のリストボタンをクリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ***[Ctrl] + [Alt] + [Q]***
- 過負荷部分、または負荷部分にまたがるように In 点、Out 点を設定した場合は、In-Out 点間に含まれる範囲のみレンダリングされます。

タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング

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

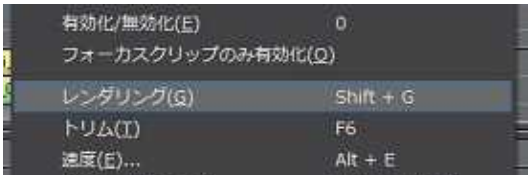
2 メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈現在位置の範囲をレンダリング〉をクリックする

〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
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内のみ、レンダリングを行います。

レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

クリップ／トランジションのレンダリング [Shift] + [G]

1 レンダリングを行うクリップまたはトランジションを右クリックし、〈レンダリング〉をクリックする

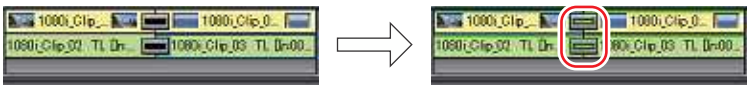


〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。

例 クリップをレンダリングした場合

トランジションをレンダリングした場合は、トランジションの中心にあるラインが緑色に変わります。

例 クリップトランジションをレンダリングした場合



その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈選択クリップ／トランジションをレンダリング〉をクリックします。

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。

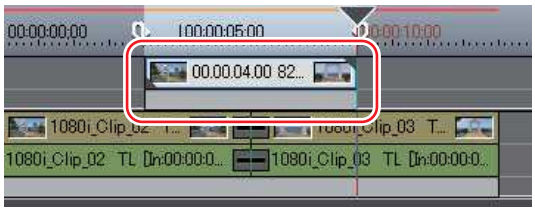
タイムラインからビデオクリップの書き出し　*[Shift] + [Q]*

1 タイムラインからクリップに書き出す範囲を、In 点と Out 点で設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237

2 [In/Out 間をレンダリング] のリストボタンをクリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックする

〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、書き出しを中止します。レンダリングが完了すると、タイムラインの V/VA トラックに書き出したビデオクリップが配置されます。



トラックに配置するスペースがない場合は、新たに V トラックが追加されます。

その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックします。

POINT
- 書き出したクリップはプロジェクトフォルダ内の〈rendered〉フォルダに保存されます。

ご注意
- タイトルトラックのクリップとミュートが設定されたトラック部分は黒クリップとして書き出されます。
- 書き出したクリップは、プロジェクト内で使用されていない状態でプロジェクトを終了すると、自動的に削除されます。継続して必要な場合はタイムラインに配置するか、ビンに登録した状態でプロジェクトを保存してください。
- 書き出したクリップを他で使用する場合は、ファイルを別のフォルダにコピーしてください。

タイムラインから静止画クリップの書き出し *[Ctrl] + [T]*

1 Recorder または Player で、静止画として保存するフレームを表示する

2 メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈現在位置のフレームを Bin に追加〉をクリックする

静止画がプロジェクトと同じフォルダに保存され、ビンに静止画クリップが登録されます。

その他の方法

- 静止画エクスポータを使用します。
  静止画を出力▶ P511

POINT

- 選んでいるプレビューウィンドウ（Player/Recorder）の映像が、静止画クリップとして書き出されます。
- 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、プラグイン設定の〈静止画〉で変更できます。
  静止画▶ P85

一時ファイルの手動削除

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内に作成された〈rendered〉フォルダ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 ［In/Out 間をレンダリング］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、〈全てのファイル〉または〈現在、使用していないファイル〉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〉→〈現在、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。
- 現在、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

POINT

- 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、アプリケーション設定の〈レンダリング〉で設定します。
  レンダリング▶ P59
- 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 間をレンダリング〉などプロジェクトで参照している一時ファイルは、操作することができません。また、〈レンダリングして追加〉機能でクリップをタイムラインに配置している場合は、元の一時ファイルを操作すると、オフラインクリップになります。
  オフラインクリップの復元とは▶ P46

6 シーケンス

シーケンスを新しく作成したい

シーケンスとは ▶ P368

シーケンスについて説明しています。

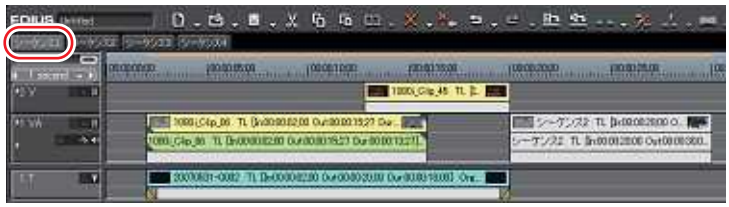
シーケンスの新規作成 ▶ P369

シーケンスを新しく作成します。

シーケンスとは

タイムライン上に並べられたクリップのまとまりを「シーケンス」といいます。シーケンスは、タイムラインで開いて編集することができます。1つのプロジェクトは複数のシーケンスで構成することが可能で、編集したいシーケンスはシーケンスタブをクリックして選ぶことができます。ビンには、「TL（タイムライン）シーケンスクリップ」として登録されています。
あるシーケンスを1つのクリップのように別のシーケンスに配置し、編集できる機能を「ネストシーケンス機能」といいます。

例「シーケンス2」をシーケンス1の1VAトラックに配置している場合



シーケンス1に配置している「シーケンス2」のクリップは、タイムラインウィンドウで開いて編集できます。

POINT

- シーケンスタブを右クリックすると、シーケンスをビンに追加したり、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 *[Shift] + [Ctrl] + [N]*

1 ［新規シーケンス］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▶ P371

POINT

- シーケンスタブをドラッグ＆ドロップして、シーケンスタブの並び順を入れ替えることができます。
- シーケンスタブを右ダブルクリックして、シーケンス名を変更することができます。

シーケンスを編集したい

シーケンスを開いて編集 ▶ P371

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。

シーケンスを閉じる ▶ P371

シーケンスを閉じます。

シーケンスを開いて編集

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。

POINT

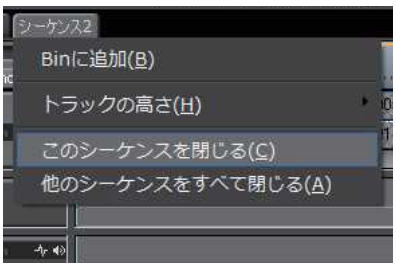
- タイムラインシーケンスクリップを編集すると、配置先のタイムラインシーケンスにも編集内容が反映されます。ただし、配置先のタイムラインシーケンスの長さは変わりません。編集後にクリップの長さが足りなくなった場合は灰色の網で表示されます。

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〈ファイル〉をクリックし、〈シーケンスを閉じる〉→〈アクティブなシーケンス〉をクリックします。

POINT

- 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〉をクリックする。
  - 残したいシーケンスタブをクリックし、メニューバーの〈ファイル〉→〈シーケンスを閉じる〉→〈アクティブなシーケンス以外すべて〉をクリックする。
- 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したい

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 ▶ P374

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。

トラックに空のシーケンスクリップを作成 ▶ P375

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。

シーケンスの複製 ▶ P375

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。

シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】 ▶ P376

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。

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

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▶ P237
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 クリップを右クリックし、〈シーケンスとして Bin に追加〉→〈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。

その他の方法

- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈シーケンスとして Bin に追加〉→〈In/Out 間〉または〈選択クリップ〉をクリックします。

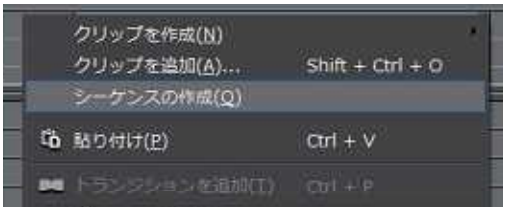
POINT

- 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 間をシーケンスに変換〉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、〈Bin に追加〉をクリックする。
  - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈シーケンスとして Bin に追加〉→〈すべて〉をクリックする。

トラックに空のシーケンスクリップを作成

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

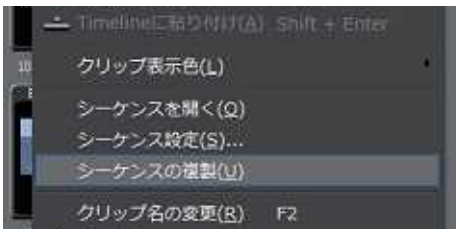
2 シーケンスを作成するトラックを右クリックし、〈シーケンスの作成〉をクリックする



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

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



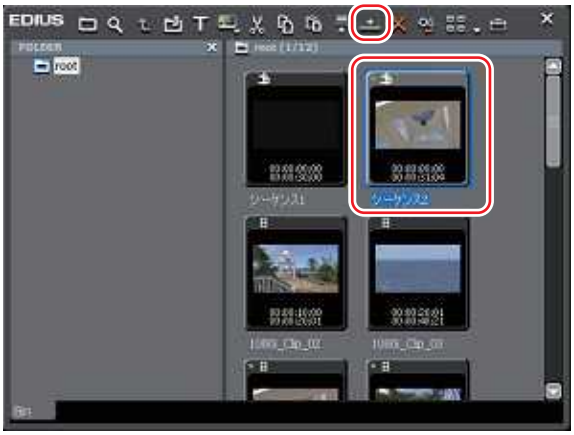
複製されたクリップの名称は、複製元のクリップ名をベースにした連番のクリップ名になります。

シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】

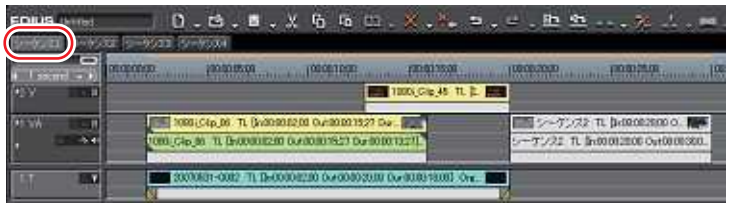
1 タイムラインシーケンスクリップを配置するトラックをクリックする

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、[Timeline に貼り付け] 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、〈Timeline に貼り付け〉をクリックします。
- タイムラインシーケンスクリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***

7 操作の取り消し／取り消しのやり直し

操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 ▶ P378

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。

取り消した操作をやり直す【リドゥ】 ▶ P378

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。

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 *[Ctrl] + [Z]*

1 ［取り消し］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。

POINT

- ［取り消し］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。

取り消した操作をやり直す【リドゥ】 *[Ctrl] + [Y]、[Shift] + [Ctrl] + [Z]*

1 ［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。

POINT

- ［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。

CHAPTER 7

エフェクトの適用

1 〈Effect〉パレット

EDIUS で使用できるエフェクトについて知りたい

〈Effect〉パレットの表示／非表示 ▶ P381

〈Effect〉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。

エフェクトビューの表示／非表示 ▶ P383

エフェクトビューの表示／非表示を切り替えられます。

エフェクトの種類 ▶ P384

使用できるエフェクトは 4 種類です。

エフェクトのプロパティ ▶ P385

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。

エフェクトの適用方法 ▶ P386

ドラッグ＆ドロップなどの簡単な方法でクリップにエフェクトを適用できます。

〈Effect〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックする

ウィンドウ、パレットのレイアウトが標準（初期設定）の場合、［パレットの表示／非表示］は表示されていません。［拡張］をクリックし、メニューから〈パレットの表示／非表示〉を選んでください。

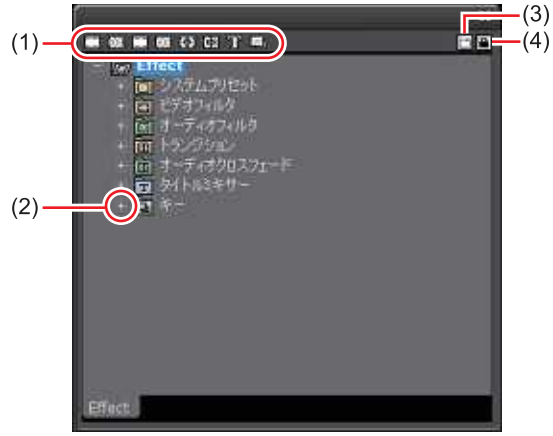
〈Effect〉パレットが表示されます。

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Effect〉、〈Information〉、〈Marker〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- すべてのパレットを表示：***[H]***

〈Information〉パレット▶ *P432*
〈Marker〉パレット▶ *P21*

〈Effect〉パレット

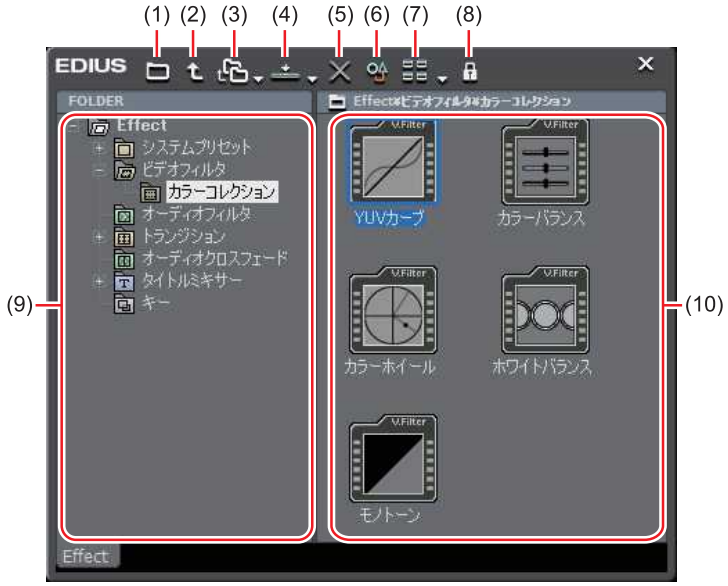


(1) フォルダショートカット	各フォルダのボタンをクリックすると、ショートカットに設定したフォルダを展開して表示します。複数のフォルダを同時に展開する場合は、キーボードの［Ctrl］を押したままフォルダショートカットをクリックします。 *フォルダショートカット▶ P446*
(2) ツリー	クリックするとフォルダが開き、エフェクトが表示されます。
(3) エフェクトビューの表示	クリックすると、エフェクトビューが表示されます。
(4) 移動のロック	エフェクトのフォルダ構成などが変更されないようにロックすることができます。

エフェクトビューの表示／非表示

1 〈Effect〉パレットの［エフェクトビューの表示］をクリックする

エフェクトビューが表示されます。



(1)	エフェクトビューの非表示	クリックすると、エフェクトビューが閉じます。
(2)	ひとつ上のフォルダへ移動	フォルダビューで選んでいるフォルダの１つ上の階層のフォルダを表示します。
(3)	フォルダへのリンク	フォルダビューからよく使用するエフェクトのフォルダを設定しておくと、すぐにフォルダを開くことができます。 *フォルダショートカット▶ P446*
(4)	タイムラインに追加	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。［タイムラインに追加］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。 *〈Effect〉パレットからエフェクトを削除▶ P443*
(6)	プロパティ	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▶ P385*
(7)	表示	クリックするたびに、表示方法が変更されます。［表示］のリストボタンをクリックして表示方法を選べます。

(8) 移動のロック	エフェクトのフォルダ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。
(9) フォルダビュー	エフェクトのフォルダ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。

エフェクトの種類

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、〈Effect〉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、オーディオフィルタ、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。〈Effect〉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。

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P442

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▶ P407

エフェクトのプロパティ

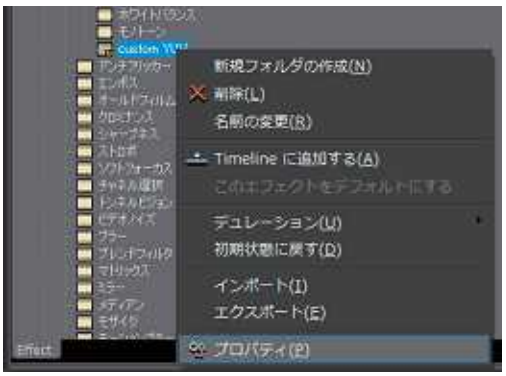
1 〈Effect〉パレットのエフェクト上にマウスカーソルを移動させる

エフェクトの説明が表示されます。エフェクトによってはアニメーションで動きを確認できます。

〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P381

プロパティの変更

1 プロパティを変更するエフェクトを右クリックし、〈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。

2 内容を編集し、[OK] をクリックする

ご注意 • 〈プロパティ〉ダイアログの編集ができるのは、ユーザープリセットエフェクトのみです。

エフェクトの適用方法

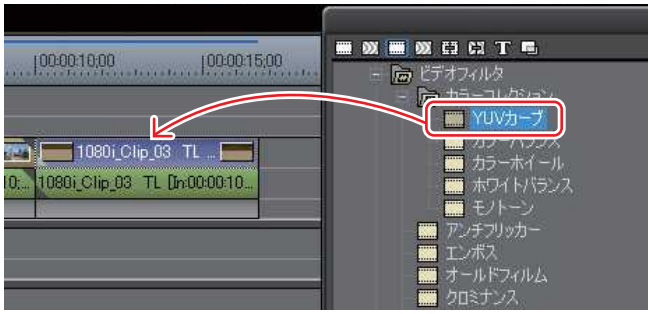
ドラッグ＆ドロップで適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、エフェクトを表示する

2 適用するエフェクトをタイムライン上のクリップにドラッグ＆ドロップする



右クリックのメニューから適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

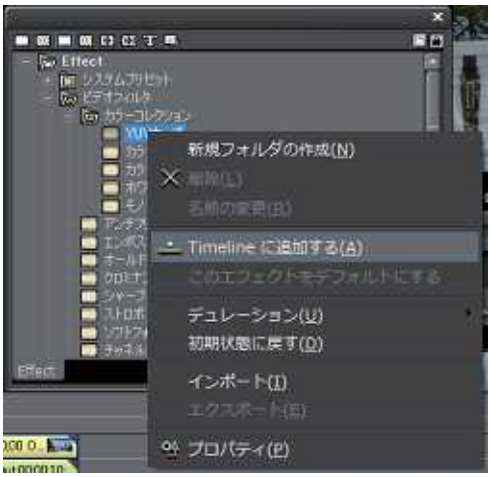
例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

1 タイムラインでクリップを選ぶ

2 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、エフェクトを表示する

3 適用するエフェクトを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックする

エフェクトによっては、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉を指定できます。



その他の方法

- エフェクトビュー表示中に、タイムラインでクリップまたはミキサー部を選んで〈Effect〉パレットのエフェクトを選び、[タイムラインに追加] をクリックします。エフェクトによっては、[タイムラインに追加] 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、〈Effect〉パレットのエフェクトを〈Information〉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。

POINT

- 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。

2 エフェクトの設定

クリップ全体に効果を与えたい

色や明るさなどの画質調整やオーディオ編集など、クリップ全体にフィルタを使用します。

色／明るさ調整【カラーコレクション】

▶ P389

色かぶりや白飛び、黒つぶれなどの補正を行います。

ビデオフィルタ

▶ P398

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。

オーディオフィルタ

▶ P399

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。

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があります。

◆ 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▶ P390

◆ 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▶ P392

◆ 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▶ P394

◆ ホワイトバランス

シャドウ（ブラックバランス）、中間部（グレイバランス）、ハイライト（ホワイトバランス）の色補正を行います。
ホワイトバランスを調整する▶ P395

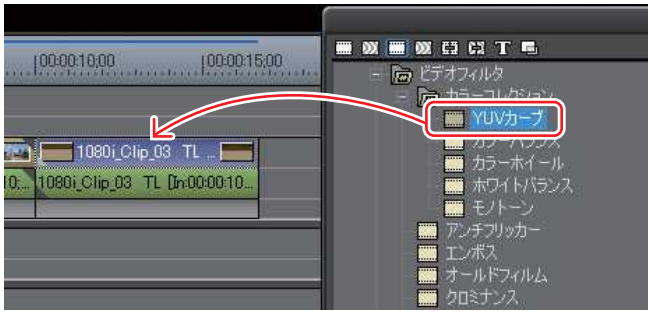
◆ モノトーン

映像をモノトーンにします。
モノトーンを調整する▶ P397

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉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、フィルタを表示する

3 使用するフィルタ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〈Effect〉パレットのフィルタを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックします。

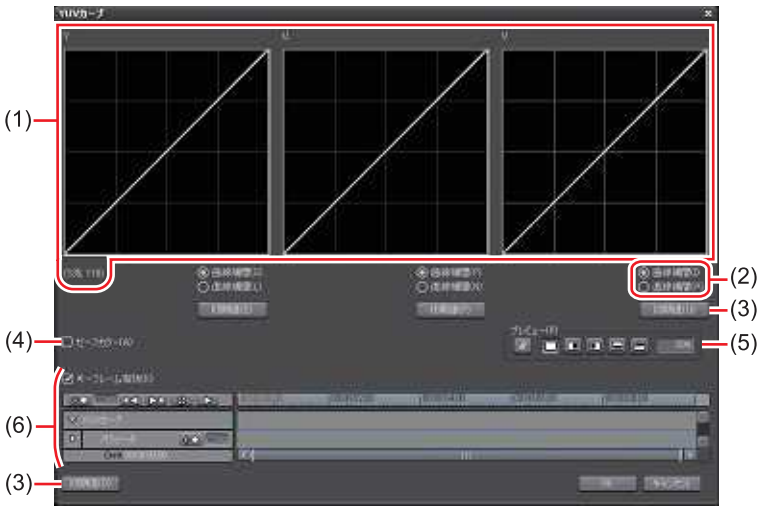
YUV カーブを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈YUV カーブ〉をダブルクリックする

〈YUV カーブ〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P433

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

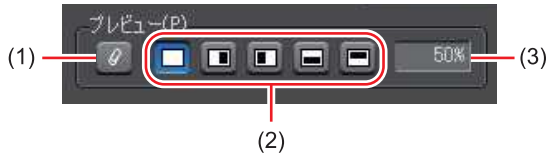


(1) YUV カーブ	Y、U、V のそれぞれについてグラフのラインをドラッグして調整します。Y カーブ左下の数値は（入力値，出力値）を示しています。
(2) 曲線補間 直線補間	グラフラインをカーブにするか直線にするか設定できます。
(3) 初期値	各グラフの［初期値］をクリックすると、Y、U、V それぞれが初期値に戻った値がキーとして追加されます。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、グラフが初期値に戻ります。
(4) セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5) プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P391*
(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▶ P392*

カラーコレクションダイアログ共通部

プレビュー設定

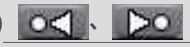
カラーコレクションを適用した画像と、元の画像を並べて比較することができます。



(1) 比較画面の固定	フィルタ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) 表示エリアの設定	フィルタ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) 表示エリアの割合	フィルタの効果を比較するときに、フィルタ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設定を変更し、再生して確認することができます。

(1) キーフレーム有効	チェックを入れると、設定したキーフレームアニメーションが有効になります。キーフレーム用のタイムラインでパラメータ変更を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。
(2)	任意のタイミングでキーフレームを追加できます。
	キーフレームを削除します。
	前／次のキーフレームへ移動します。
	フィルタの初期値をキーに設定します。
	設定中のクリップを再生、停止します。

POINT

- 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。

カラーバランスを調整する

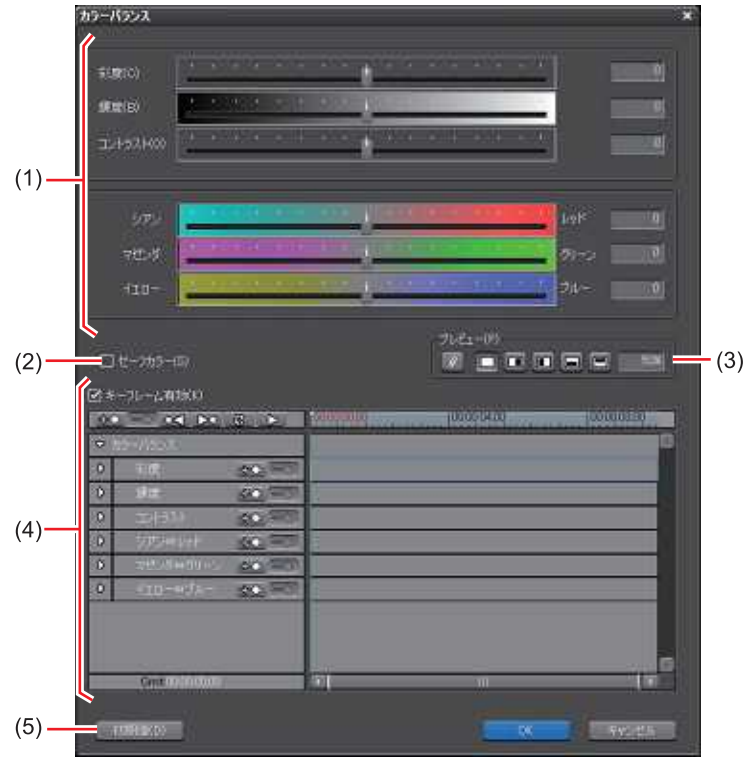
1 〈Information〉パレットを表示し、〈カラーバランス〉をダブルクリックする

〈カラーバランス〉ダイアログが表示されます。

エフェクトの確認／調整▶ P433

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▶ P391*
(4) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P392*
(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。

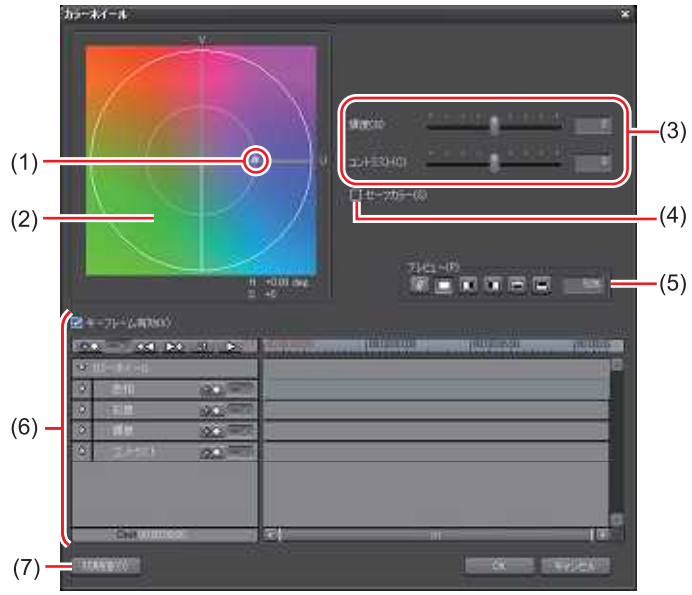
カラーホイールを調整する

1 〈Information〉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

〈カラーホイール〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P433

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▶ P391*
(6) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P392*
(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。

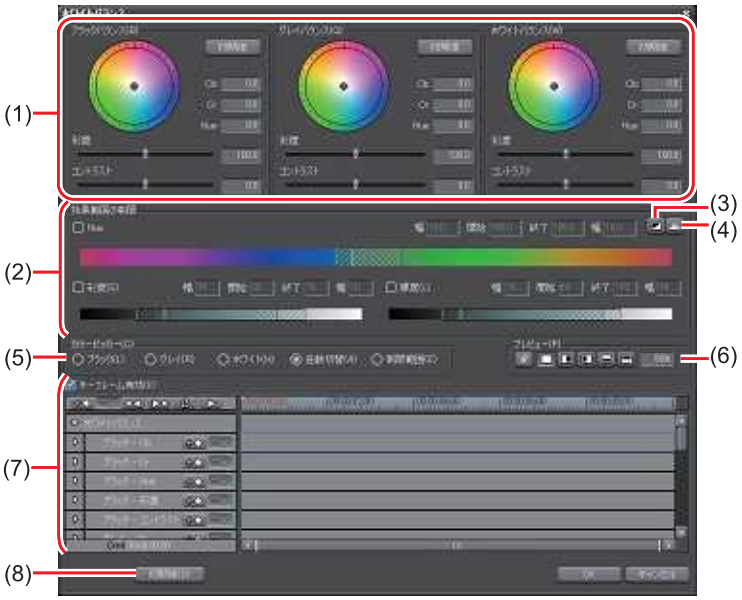
ホワイトバランスを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈ホワイトバランス〉をダブルクリックする

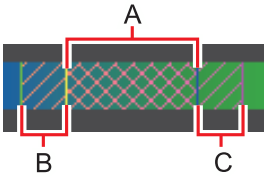
〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P433

2 ホワイトバランスを調整し、［OK］をクリックする

〈ホワイトバランス〉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	Player や Recorder 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▶ P391*
(7) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P392*
(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 〈Information〉パレットを表示し、〈ホワイトバランス〉をダブルクリックする

〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。

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。

〈自動切換〉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に白色に調整します。

3 Recorder 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 〈Information〉パレットを表示し、〈ホワイトバランス〉をダブルクリックする

〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。

2 カラーピッカーで〈制限範囲〉をクリックする

3 Recorder 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

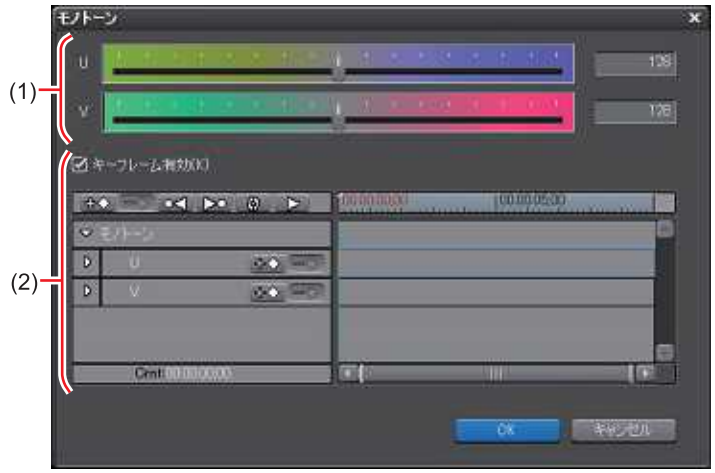
モノトーンを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈モノトーン〉をダブルクリックする

〈モノトーン〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P433

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▶ *P392*

ビデオフィルタ

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する

フィルタの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルタを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

オーディオフィルタ

1 〈Effect〉パレットで〈オーディオフィルタ〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する

フィルタの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルタを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい

クリップのマージン ▶ P401

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などのエフェクトを適用するには、両クリップにマージンが必要です。

クリップトランジション ▶ P402

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。

トラックトランジション ▶ P403

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。

オーディオクロスフェード ▶ P404

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。

クリップのマージン

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、前のクリップの終了側に Out 点、後ろのクリップの開始側に In 点を設定してください。

In 点、Out 点の設定▶ P159

◆ 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

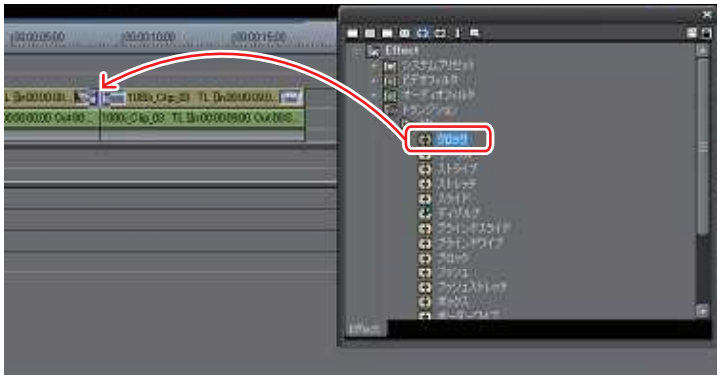
POINT

- 固定モード時は、マージンがなくてもトランジション／オーディオクロスフェードを適用できます。この場合、トランジションを適用した長さ分だけクリップの長さが短くなります。
- 設定された編集モードにより、クリップの長さが変化します。

伸縮モード▶ P217
固定モード▶ P218

クリップトランジション

1 〈Effect〉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。

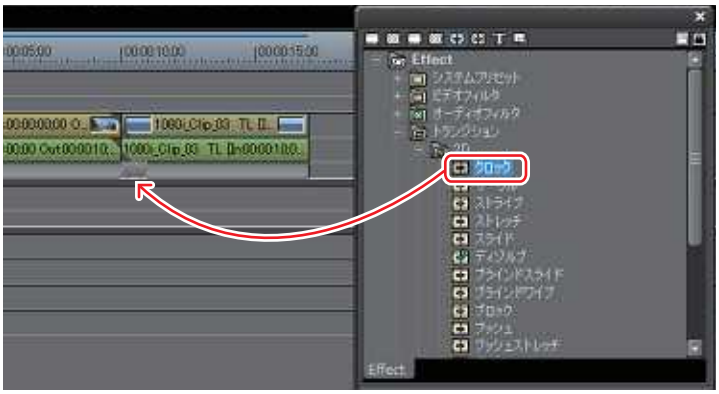
デフォルトエフェクトの変更▶ P407

POINT

- 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設定できます。
  タイムライン▶ P57
- 固定モード時は、トランジション設定前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。
  固定モード▶ P218
- 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〉のフォルダが表示されない場合、プラグイン設定でエラー情報を確認できます。
  GPUfx ▶ P87

トラックトランジション

1 〈Effect〉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

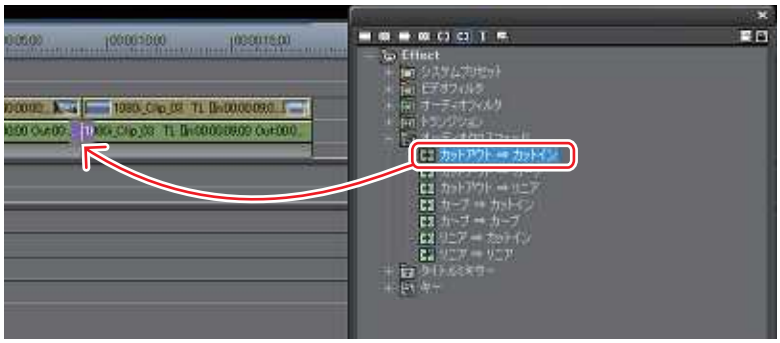


クリップの最初（または最後）にエフェクトが適用されます。

POINT • 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

1 〈Effect〉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。

POINT

- 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▶ P57
- 固定モード時は、オーディオクロスフェード設定前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。
  固定モード▶ P218
- 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。

タイムラインからエフェクトを設定したい

デフォルトエフェクト

▶ P406

トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーは、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。この場合、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。

デフォルトエフェクトの変更

▶ P407

デフォルトで設定されるエフェクトを他のエフェクトに変更できます。

デフォルトエフェクト　*[Ctrl] + [P]*

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

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

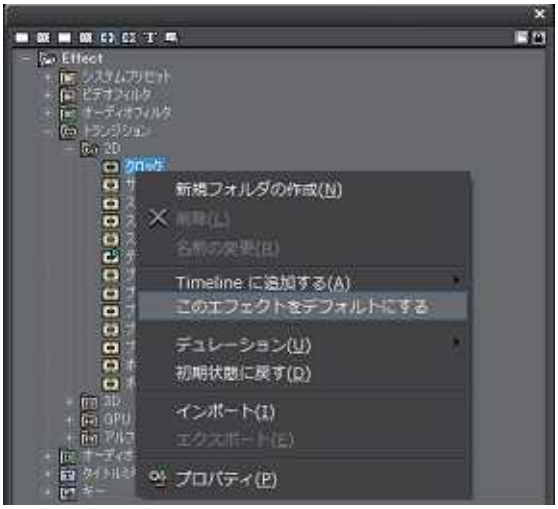
2　［デフォルトのトランジションを適用］をクリックする

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[デフォルトのトランジションを適用]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。

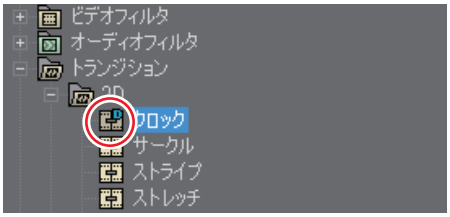
デフォルトエフェクトの変更

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 〈Effect〉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したい

トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更 ▶ P409

トランジション／オーディオクロスフェードの長さも、クリップのようにドラッグして変更することができます。

エフェクトのデュレーション変更 ▶ P410

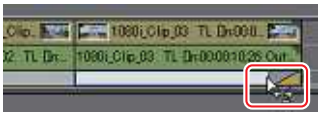
エフェクトのデュレーションにはデフォルト値が設定されています。これを変更できます。

トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更

1 タイムライン上のトランジション（オーディオクロスフェード）の端にマウスカーソルを置き、マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする

例 クリップトランジションの場合

例 トラックトランジションの場合



Player と Recorder が 2 画面表示になります。Player の映像がトランジション開始フレーム、Recorder の映像がトランジション終了フレームです。シーンが切り替わる様子を確認しながら、トランジションの長さを調整します。

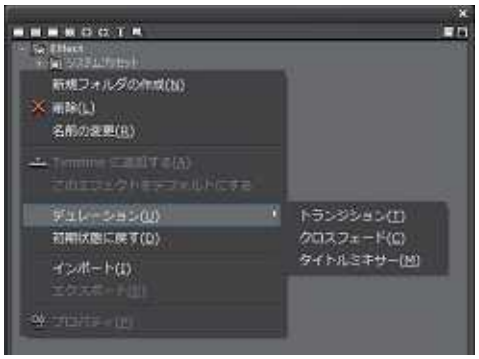
POINT

- 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。
- 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。
- クリックして選んだミキサー部のタイトルミキサーとトラックトランジションは、次の操作でも長さを変更できます。
  - ミキサー部 In 側：***[Shift] ＋ [Alt] ＋ [U]***
  - ミキサー部 Out 側：***[Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [U]***
- 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▶ P410

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フォルトのデュレーションを設定します。

1 〈Effect〉パレットを右クリックし、〈デュレーション〉を選ぶ



2 デュレーションを変更するエフェクトをクリックする

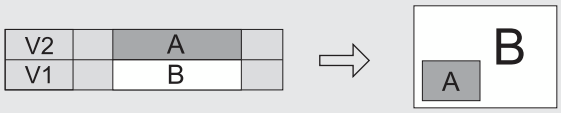
3 デュレーションを入力し、[OK] をクリックする

映像を合成したい

複数の映像を重ねて合成させます。

POINT

- 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。



ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P412

映像の中に子画面を表示させます。

キー ▶ P417

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。

トランスペアレンシー ▶ P421

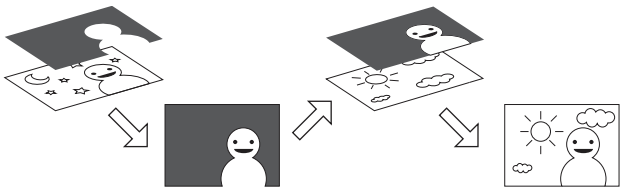
2つの映像を重ね、一方の映像の透明度を変化させることでもう一方の映像を透かして表示させることができます。

フェードイン／フェードアウト ▶ P422

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。

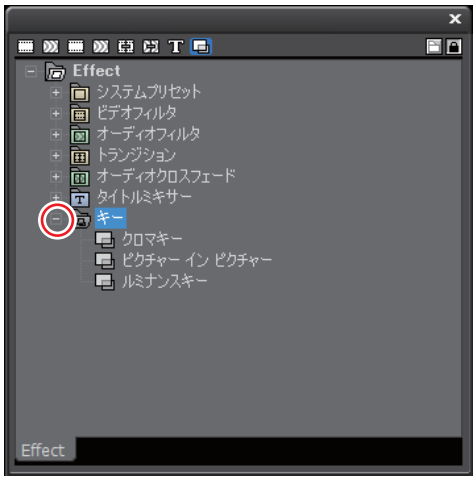
アルファチャンネル ▶ P424

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。

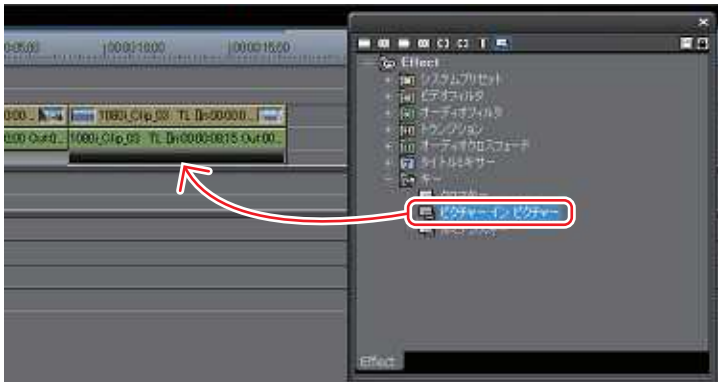


ピクチャー・イン・ピクチャー

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする



2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉を子画面にするクリップのミキサー部にドラッグ＆ドロップする



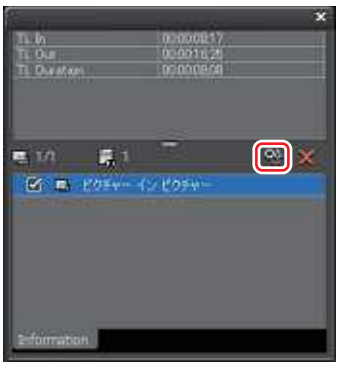
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

ピクチャー・イン・ピクチャーの設定

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、〈Information〉パレットを表示する

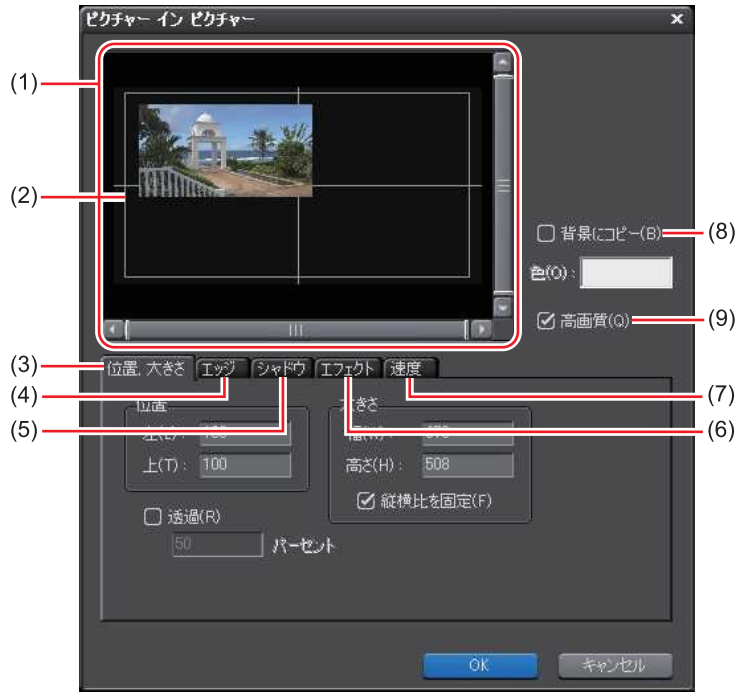
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P431

2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉をクリックし、［設定］をクリックする



3 設定を行い、［OK］をクリックする

〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉ダイアログ



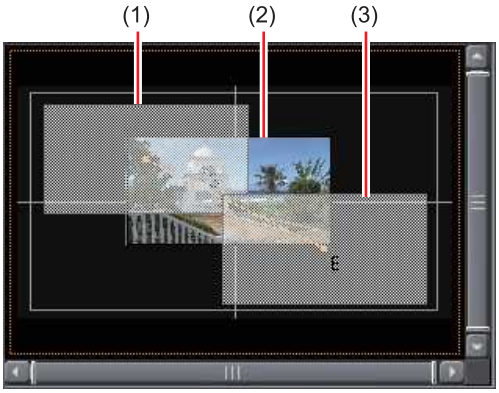
(1) プレビューウィンドウ	子画面の位置や大きさ、動きなどを確認できます。 子画面をドラッグして直感的に位置や大きさを設定することもできます。また、プレビューウィンドウを右クリックし、〈レイアウト〉から大きさや位置を設定することもできます。
(2) セーフティゾーン	編集後の作品をテレビモニタなどで視聴する場合、モニタによっては上下左右の端が映らないことがあります。セーフティゾーンは、モニタに確実に映すことができる範囲となります。
(3) 位置、大きさ	子画面の位置や大きさを数値入力で設定します。 〈透過〉にチェックを入れて数値を入力すると、子画面の透明度を設定できます。
(4) エッジ	〈有効〉にチェックを入れると子画面に枠をつけることができます。 〈幅〉で枠の太さを、〈色〉のカラーサンプルをクリックすると枠の色を設定できます。
(5) シャドウ	〈有効〉にチェックを入れると子画面に影をつけることができます。影の位置や色、透明度の設定ができます。

(6) エフェクト	〈有効〉にチェックを入れると子画面のイン、アウトに効果を付加できます。 イン、アウトそれぞれにデュレーション、種類を設定できます。[イン終了点]（[アウト開始点]）をクリックすると、タイムラインカーソルのフレームをイン終了点（アウト開始点）に設定します。
(7) 速度	子画面に動きをつけた場合、移動速度を設定できます。
(8) 背景にコピー	チェックを入れると背景に子画面の映像を色味を付加してコピーします。色はカラーサンプルをクリックして設定できます。
(9) 高画質	チェックを入れると小画面を高画質に設定できます。

◆ 子画面に動きをつける

1 プレビューウィンドウをクリックする

クリックした位置がキーフレームとなり、最後にクリックした位置がエンド位置になります。位置はポイントをドラッグすることで調整できます。

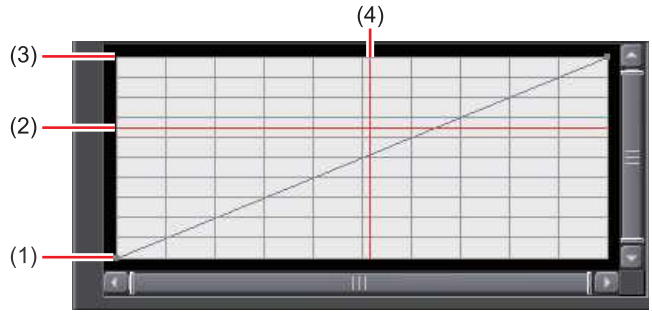


(1) スタート位置

(2) タイムラインカーソル位置

(3) エンド位置

2 〈速度〉タブをクリックする



(1) スタート位置

(2) キーフレーム位置（ポイント位置）

(3) エンド位置

(4) タイムラインカーソル位置

縦軸は位置、横軸は時間を表しています。

3 グラフエリアを右クリックし、〈速度〉を選ぶ

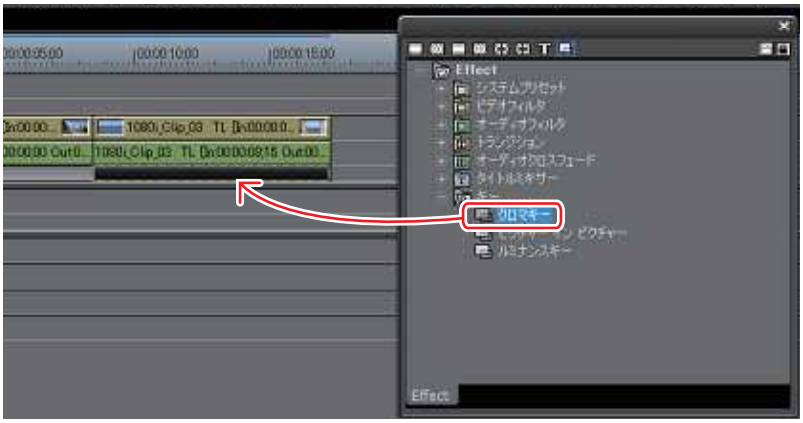
4 項目をクリックする

角度が急になると移動速度が速くなります。ポイントをドラッグして設定することもできます。

キー

1 〈Effect〉パレットで〈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



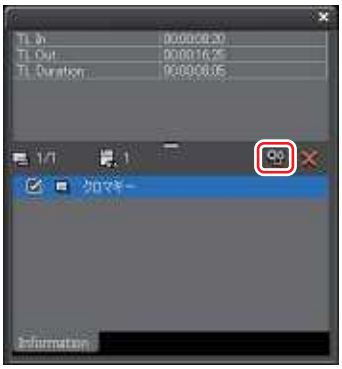
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

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、〈Information〉パレットを表示する

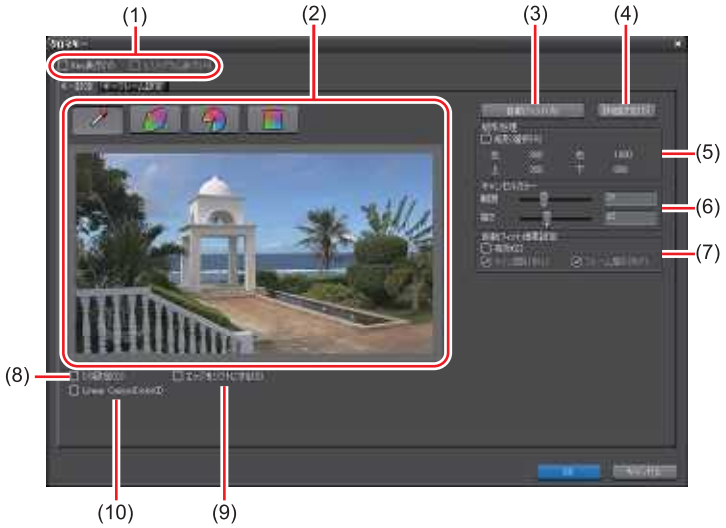
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P431

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



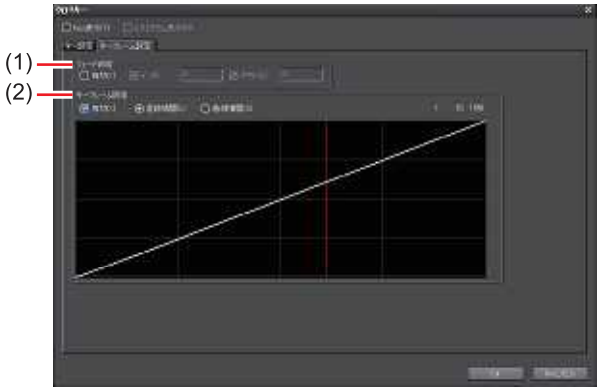
3 設定を行い、［OK］をクリックする

〈クロマキー〉ダイアログ



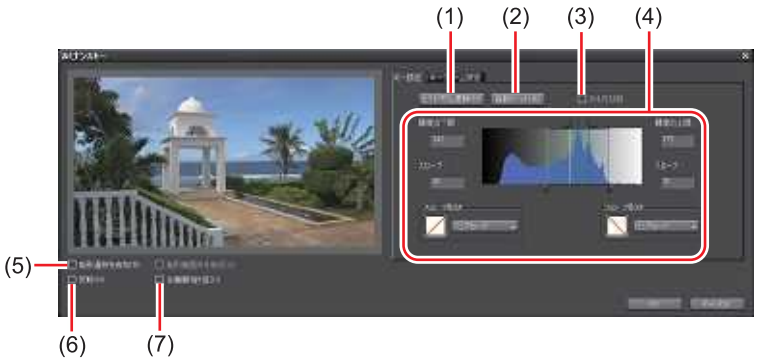
(1) 表示切替	〈Key 表示〉にチェックを入れると、抜ける部分が黒色で表示されます。〈ヒストグラム表示〉にチェックを入れると、ヒストグラムが表示されます。
(2) 色選択	ウィンドウから透過させる色を選びます。 4 種類の選択方法から透過させる色（キーカラー）を選ぶことができます。
(3) 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(4) 詳細設定	キー設定について詳細な設定を行うことができます。
(5) 矩形処理	任意の範囲にのみクロマキーを適用することができます。
(6) キャンセルカラー	キーカラーとその他の色が接する部分にキーカラーと反対色を入れることで、合成画像をより自然にします。
(7) 自動フィット追尾設定	〈有効〉にチェックを入れると、キーカラーの変化を自動的に補正します。
(8) CG 設定	チェックを入れると CG 用のパラメータに設定されます。チェックをはずすと自然画むけになります。
(9) 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。

(10) Linear CancelColor	チェックを入れるとブルーバックやグリーンバックの染み出し、照り返しなどによる変色が改善されることがあります。

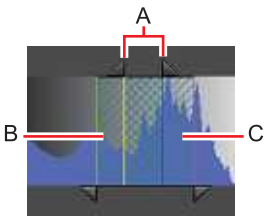


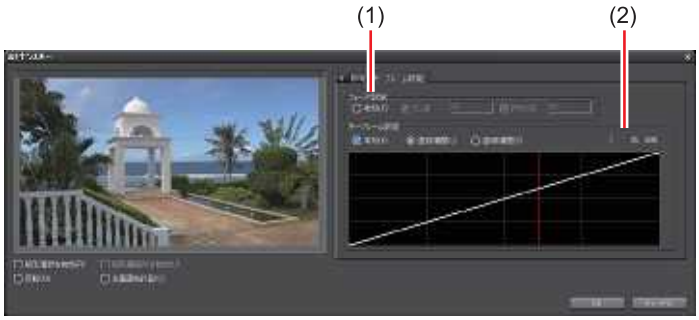
(1) フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2) キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

〈ルミナンスキー〉ダイアログ



(1) ヒストグラム更新	クリックするとヒストグラム表示を更新します。

(2) 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(3) バイパス	ルミナンスキーを適用した画像と元の画像を切り替えます。
(4) 適用範囲設定	各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして適用範囲を設定します。  A：100％適用する範囲 B：ルミナンスキーの効果を徐々に上げていく範囲 C：ルミナンスキーの効果を徐々に下げていく範囲 B、C の範囲（スロープ）について、効果の上げかたと下げかたの形状を選べます。
(5) 矩形選択を有効	ルミナンスキーを適用する範囲を設定できます。範囲外はすべて透過部分になり、下のトラック映像が表示されます。 〈矩形範囲外を有効〉にチェックを入れると、範囲内のみルミナンスキーを適用します。
(6) 反転	ルミナンスキーを適用している部分を反転します。
(7) 全画面を計算	チェックを入れると、〈矩形選択を有効〉で指定した範囲以外も計算処理されます。

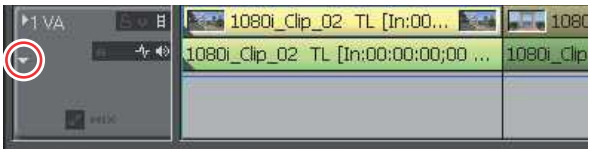


(1) フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。

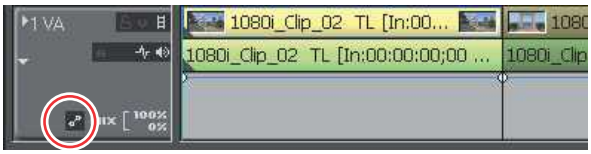
(2) キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

トランスペアレンシー

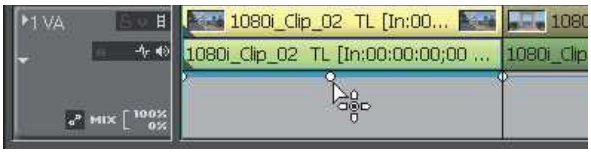
1 透明度を変更するクリップを配置しているトラックパネルの［拡張 2］をクリックする



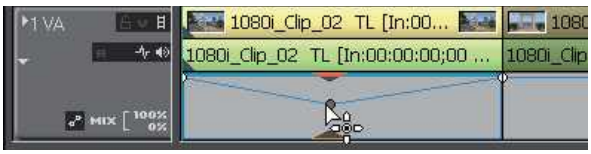
2 ［ミキサー］をクリックする



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。

POINT

- 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▶ P472
  ラバーバンドポイントの削除／初期化▶ P474

フェードイン／フェードアウト

1 タイムラインでクリップを選ぶ

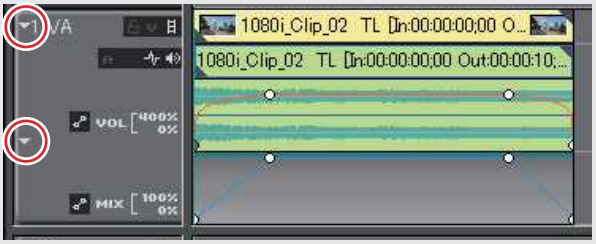
2 フェードインの終了位置またはフェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ［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水色のラインが表示されます。

POINT

- 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▶ P94
- トラックパネルの［拡張 1］と［拡張 2］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〉→〈トランスペアレンシー〉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。

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 タイムラインでクリップを選ぶ

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

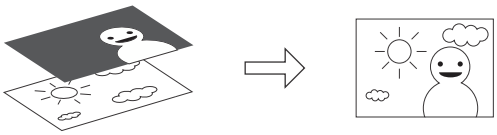
3 ［フェードイン］または［フェードアウト］のリストボタンをクリックし、項目をクリックする

POINT
- 〈ビデオクリップのみ（リンクなし）〉または〈オーディオクリップのみ（リンクなし）〉をクリックすると、クリップのグループまたはリンクに関係なく、最後にクリックしたクリップのみに適用されます。

アルファチャンネル

(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。
  - 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※
    （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

※アスペクト比とフィールドオーダは〈Information〉パレットで確認できます。

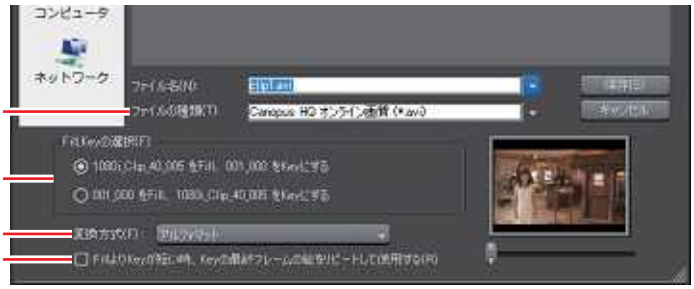
1 ビンウィンドウに「Fill」、「Key」となるクリップを登録する

2 ビンウィンドウで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。

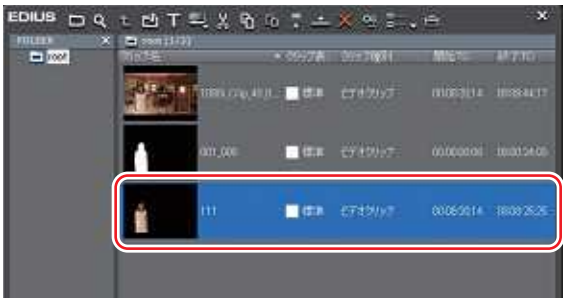
アルファマットの〈名前を付けて保存〉ダイアログ



(1) ファイルの種類	作成するファイル形式を Canopus HQ 形式、Canopus Lossless 形式、RGB 非圧縮形式から指定します。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。
(2) 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。
(3) 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。
(4) 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適用する	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。

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し、［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。



5 タイムラインに並べて合成する

タイトルにエフェクトを適用したい

タイトルミキサー

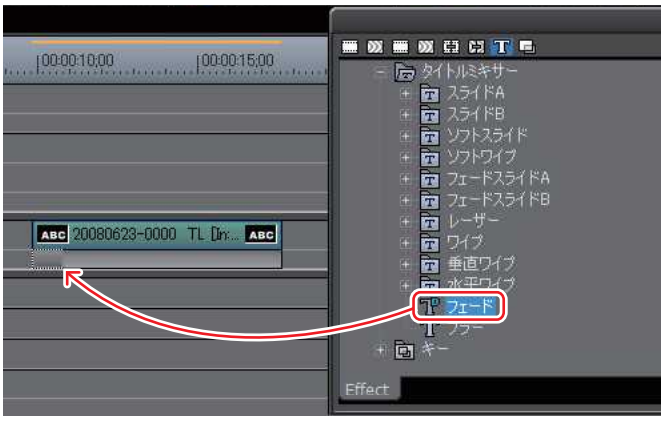
▶ P429

タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

タイトルミキサー

1 〈Effect〉パレットで〈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▶ P385

POINT

- タイトルクリップ配置時に、デフォルトのタイトルミキサーを自動で設定できます。
  継続時間▶ P61
- 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。
  トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更▶ P409

3 エフェクトの操作

エフェクトの確認や調整をしたい

〈Information〉パレットの表示／非表示 ▶ P431

〈Information〉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。

エフェクトの確認／調整 ▶ P433

適用されているエフェクトの確認や調整は〈Information〉パレットで行います。

エフェクトの有効／無効切り替え ▶ P434

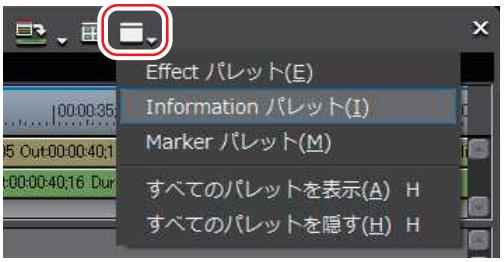
キーとフィルタの効果を一時的に無効にすることができます。

エフェクトの削除 ▶ P435

適用したエフェクトを削除します。

〈Information〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Information パレット〉をクリックする



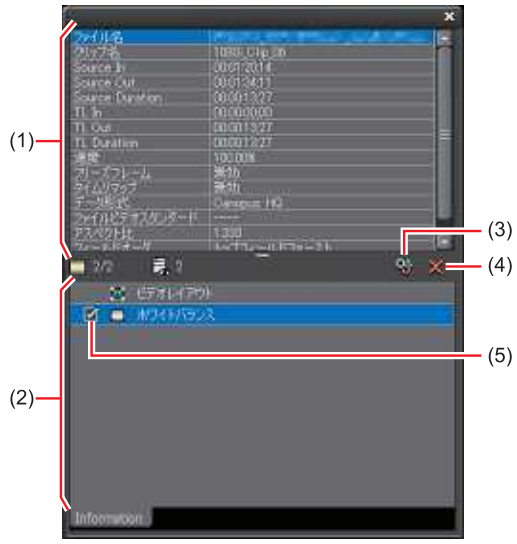
〈Information〉パレットが表示されます。
ウィンドウ、パレットのレイアウトが標準（初期設定）の場合、［パレットの表示／非表示］は表示されていません。［拡張］をクリックし、メニューから〈パレットの表示／非表示〉を選んでください。

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Information パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Information〉、〈Effect〉、〈Marker〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- すべてのパレットを表示：***[H]***

〈Effect〉パレット▶ P380
〈Marker〉パレット▶ P21

〈Information〉パレット

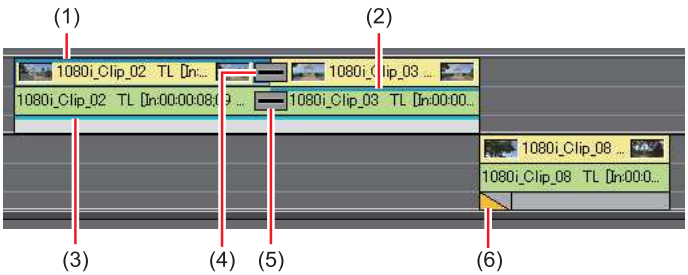


(1) 情報表示部	ファイル名やデュレーションなどの情報が表示されます。表示される内容は、タイムライン上で選ばれている対象によって異なります。
(2) エフェクトリスト	適用されているエフェクトを一覧で表示します。ビデオ部を持つクリップの場合、〈ビデオレイアウト〉が表示されます。項目をダブルクリックすると〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示され、クロップ、レイアウトができます。〈ビデオレイアウト〉の項目は常に表示され、削除や並び替えはできません。 *レイアウト（クロップ）▶ P291* 左上の数字は「有効エフェクト数／適用エフェクト数」を表しています。 *エフェクトの有効／無効切り替え▶ P434*
(3) 設定	各エフェクトを調整する設定ダイアログまたは〈ビデオレイアウト〉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。ビデオレイアウトの項目は削除できません。
(5) チェックボックス	フィルタまたはキーは、一時的に効果を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。 ビデオレイアウトの項目は、有効／無効を切り替えることはできません。

エフェクトの確認／調整

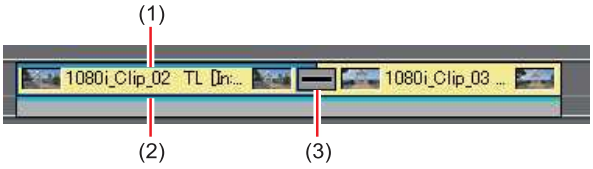
1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

◆ VA トラック



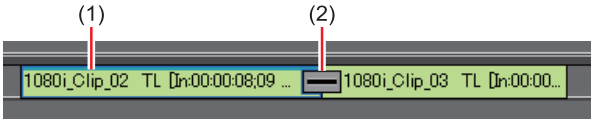
(1) ビデオフィルタ　(2) オーディオフィルタ　(3) キー
(4) クリップトランジション　(5) オーディオクロスフェード
(6) トラックトランジション

◆ V トラック



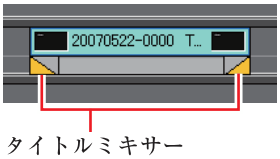
(1) ビデオフィルタ　(2) キー　(3) トランジション

◆ A トラック



(1) オーディオフィルタ　(2) オーディオクロスフェード

◆ T トラック



タイトルミキサー

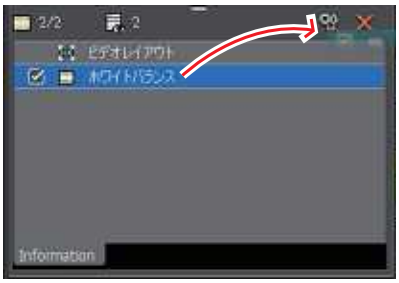
〈Information〉パレットのエフェクトリストに適用されているエフェクトが表示されます。

2 〈Information〉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。

POINT
- 調整したパラメータは、名前を付けて〈Effect〉パレットに保存できます。
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P442

エフェクトの有効／無効切り替え

1 タイムライン上でキーまたはフィルタを設定しているクリップをクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P433

2 〈Information〉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

- パレットのフィルタ名を右クリックし、〈有効・無効の切り替え〉をクリックします。
- パレットのフィルタ名を選び、キーボードの［Ctrl］＋［F］を押します。

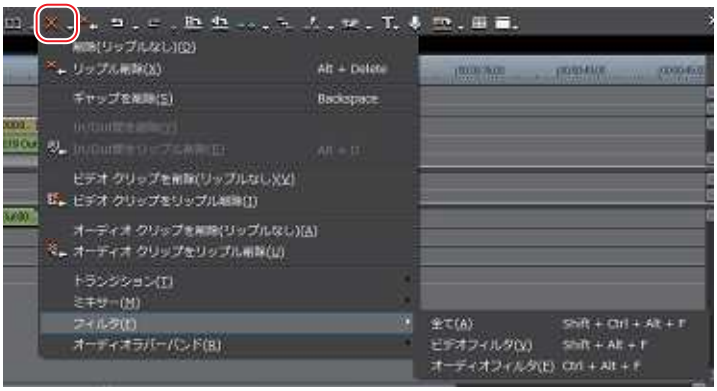
エフェクトの削除

タイムラインで削除する

例 フィルタを削除する場合

1 エフェクトを設定しているクリップを選ぶ

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈フィルタ〉→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〉→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、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→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：***[Shift] ＋ [Alt] ＋ [F]***
- オーディオフィルタ：***[Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [F]***
- トランジションをすべて削除：***[Alt] ＋ [T]***
- フィルタをすべて削除：***[Shift] ＋ [Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [F]***

〈Information〉パレットで削除する

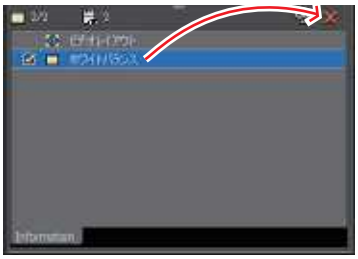
1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P433

2 〈Information〉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

その他の方法

- エフェクト名をドラッグし、パレットの外へ出します。
- エフェクト名をパレットの［削除］へドラッグ＆ドロップします。



- エフェクト名を右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- 削除するエフェクトを選び、キーボードの［Delete］を押します。

POINT

- 固定モード時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、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。

固定モード▶ P218

調整したエフェクトを他のクリップに適用したい

エフェクトのコピー

▶ P438

クリップに適用し、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。

エフェクトの置き換え

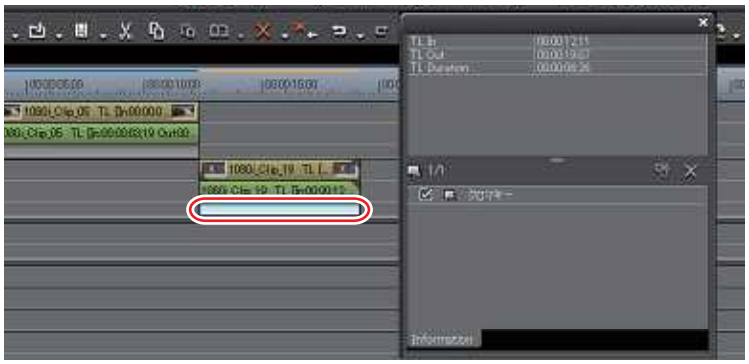
▶ P440

クリップに適用し、調整したフィルタやミキサーをコピーし、他のクリップのフィルタ、ミキサーと置き換えることができます。

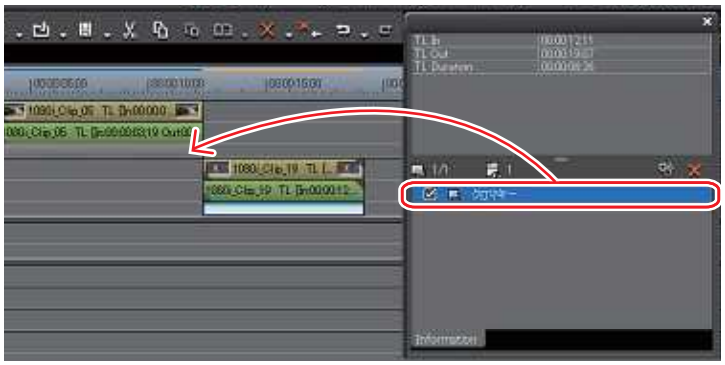
エフェクトのコピー

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▶ P433



2 〈Information〉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



POINT

- 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やキーは、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＆ドロップすることでもコピーできます。

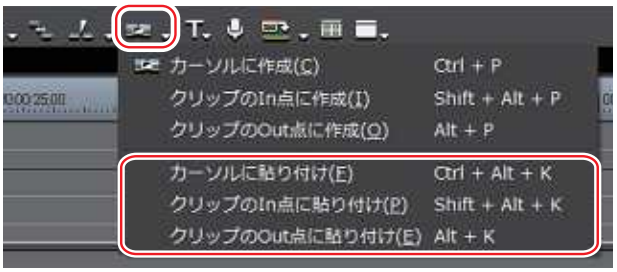
トランジションをコピーする

1 タイムライン上で設定されているトランジションをクリックし、［クリップボードにコピー］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 ［デフォルトのトランジションを適用］のリストボタンをクリックし、貼り付け方法をクリックする

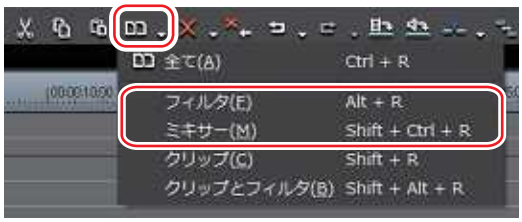


エフェクトの置き換え

1 フィルタ、ミキサーが適用されているクリップをクリックし、[クリップボードにコピー] 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 [置き換え - 全て] のリストボタンをクリックし〈フィルタ〉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右クリックし、〈部分置き換え〉→〈フィルタ〉または〈ミキサー〉をクリックします。

4 ユーザープリセットエフェクト

自分で作成したエフェクトを登録したい

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録 ▶ P442

システムプリセット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、〈Effect〉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。

〈Effect〉パレットからエフェクトを削除 ▶ P443

ユーザープリセットエフェクトを削除します。

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録

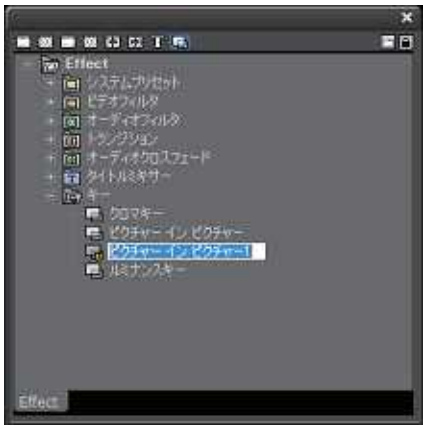
1 登録するエフェクトを適用している部分をクリックする

2 〈Effect〉パレットで、エフェクトを登録するフォルダをクリックする

新しいフォルダを作成して選ぶこともできます。
〈Effect〉パレットにフォルダ作成▶ P445

3 〈Information〉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

〈Effect〉パレットのフォルダ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▶ P441



4 名前を入力する

その他の方法

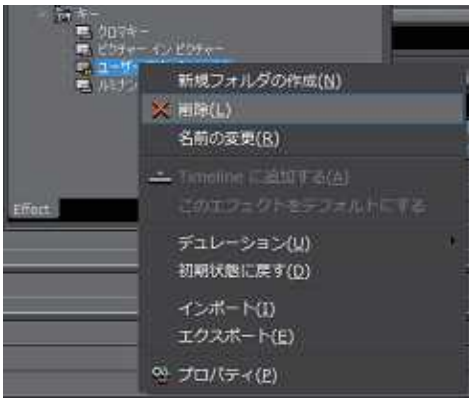
- 〈Information〉パレットのエフェクトリストから、エフェクト名を〈Effect〉パレットのフォルダへドラッグ＆ドロップします。

POINT
- 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。

〈Effect〉パレットからエフェクトを削除

1 〈Effect〉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〉をクリックする

フォルダごと削除する場合は、フォルダを右クリックし、〈削除〉をクリックします。



その他の方法

- 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。
- エフェクトビュー表示中に削除するユーザープリセットエフェクトを選び、［削除］をクリックします。
  エフェクトビューの表示／非表示▶ P383

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。
- 選んだフォルダに、フォルダショートカットとして登録されているフォルダ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が削除されます。

〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい

〈Effect〉パレットにフォルダ作成 ▶ P445

〈Effect〉パレットに新しいフォルダを作成します。

エフェクトの名前変更 ▶ P445

エフェクトやフォルダの名前を変更します。

〈Effect〉パレットのフォルダ構成 ▶ P446

エフェクトやフォルダの並び順、フォルダ構成を変更します。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。

フォルダショートカット ▶ P446

フォルダショートカットによく使用するフォルダを割り当てると、すぐにフォルダを開くことができるようになります。

〈Effect〉パレットの初期化 ▶ P449

〈Effect〉パレットを初期状態に戻します。

〈Effect〉パレットにフォルダ作成

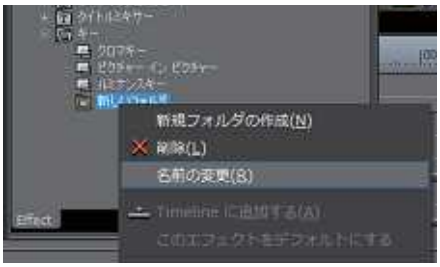
1 〈Effect〉パレットでフォルダを右クリックし、〈新規フォルダの作成〉をクリックする

選んだフォルダの中に新しいフォルダが作成されます。

2 名前を入力する

エフェクトの名前変更

1 エフェクトまたはフォルダを右クリックし、〈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

POINT • 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。

〈Effect〉パレットのフォルダ構成

フォルダ構成を固定する

例［移動のロック］をオンに設定している場合

1 〈Effect〉パレットの［移動のロック］をクリックする

［移動のロック］をクリックするたびに、ロックのオン／オフが切り替わります。

ご注意 • 〈初期状態に戻す〉を行った場合は、［移動のロック］を有効にしていても、初期状態に戻ります。
〈Effect〉パレットの初期化▶ P449

フォルダ構成を変更する

POINT • 操作の前に、［移動のロック］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を移動先へドラッグ & ドロップする

フォルダショートカット

それぞれのショートカットに割り当てられるフォルダは次のとおりです。ショートカットが割り当てられていない場合は、アイコンがグレーで表示されます。

- ：ビデオフィルタ
- ：オーディオフィルタ
- ：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

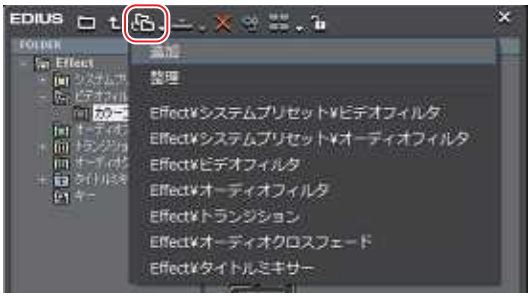
ドラッグ＆ドロップで設定

1 ショートカットに設定するフォルダをアイコンにドラッグ & ドロップする

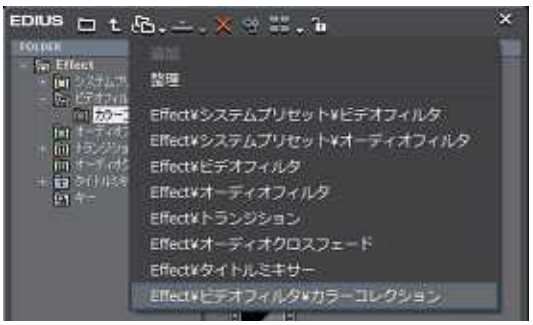
エフェクトビュー表示中に設定

1 ショートカットに設定するフォルダを選ぶ

2 ［フォルダへのリンク］をクリックし、〈追加〉をクリックする

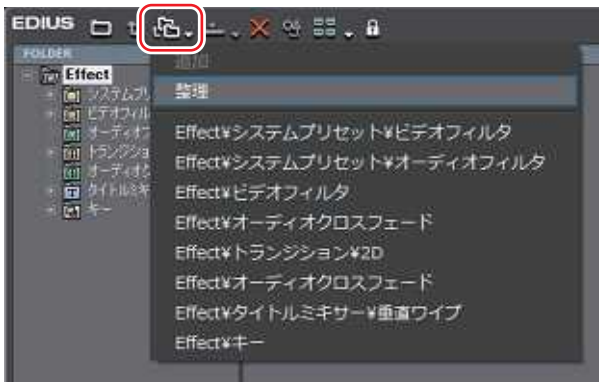


選んだフォルダがリストに追加されます。



フォルダショートカットの削除

1 ［フォルダへのリンク］をクリックし、〈整理〉をクリックする



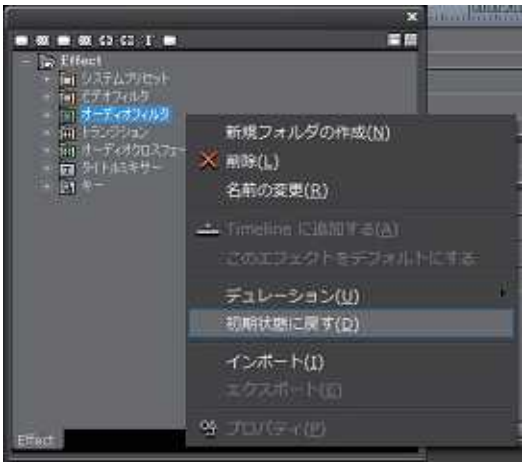
〈整理〉ダイアログが表示されます。

2 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。

〈Effect〉パレットの初期化

1 〈Effect〉パレットを右クリックし、〈初期状態に戻す〉をクリックする



5 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たい／読み込みたい

エフェクトの書き出し【エクスポート】

▶ P451

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。

エフェクトの読み込み【インポート】

▶ P451

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。

エフェクトの書き出し【エクスポート】

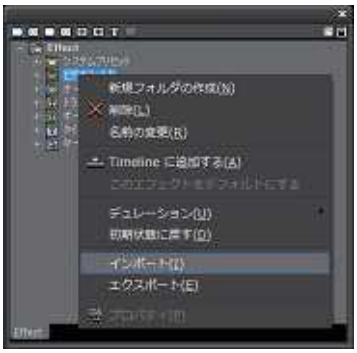
1 〈Effect〉パレットで書き出すエフェクトまたはフォルダを右クリックし、〈エクスポート〉をクリックする

〈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】

1 〈Effect〉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

選んだフォルダに新規フォルダが作成され、エフェクトが登録されます。

POINT
- オーディオ用のエフェクトは、VST プラグインを登録することでも読み込みができます。
VST プラグインの登録▶ P88

CHAPTER 8

タイトルの作成

1 Quick Titler

Quick Titler を使いたい

ご注意
- デフォルトのタイトラーは、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で変更できます。
  アプリケーション▶ P55
- Quick Titler の操作方法や画面については、Quick Titler リファレンスマニュアルを参照してください。Quick Titler リファレンスマニュアルは、Quick Titler メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈Quick Titler のヘルプ〉をクリックすると表示できます。

Quick Titler の起動 ▶ P455

Quick Titler を起動してタイトルを作成できます。

タイトルの保存 ▶ P458

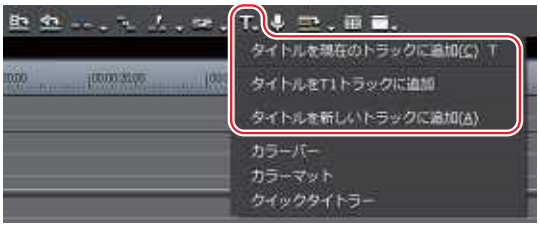
Quick Titler で作成したタイトルを保存すると、タイムライン上で使うことができます。

Quick Titler の起動 [T]

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］をクリックし、タイトルを追加するトラックを選ぶ



タイトルを現在のトラックに追加	現在選んでいるトラックにタイトルクリップを配置します。
タイトルを Tx トラックに追加	指定した T トラックにタイトルクリップを配置します。
タイトルを新しいトラックに追加	新しいトラックを作成しタイトルクリップを配置します。

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 のアプリケーション設定の〈継続時間〉で設定できます。
継続時間▶ P61
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。
継続時間▶ P61

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〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- タイトルクリップを配置するトラックを右クリックし、〈クリップを作成〉→〈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

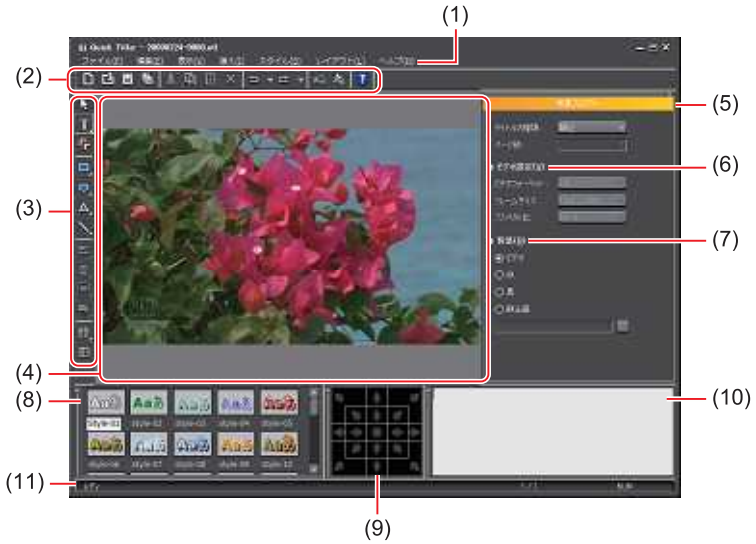
1 ビンウィンドウの［タイトル作成］をクリックする

Quick Titler が起動します。

その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈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。

Quick Titler メイン画面



(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) 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) ビデオ設定	Quick Titler を単体で起動した場合に有効になります。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。 ※Quick Titler を単体で起動する場合は、EDIUS をインストールしたハードディスクの〈EDIUS Neo 2.5〉フォルダの〈QuickTitler.exe〉をダブルクリックします。
(7) 背景	タイトルクリップ編集画面の背景を設定します。
(8) タイトルオブジェクトスタイルバー	現在選んでいる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。
(9) レイアウトバー	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。
(10) テキスト入力バー	テキストを入力できます。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。
(11) 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。

タイトルの保存

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。

POINT

- ［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の〈title〉フォルダに作成されます。ファイル名は、「保存した年月日－４桁の連番 .etl」となります。

2 エフェクト

作成したタイトルにエフェクトをかけたい

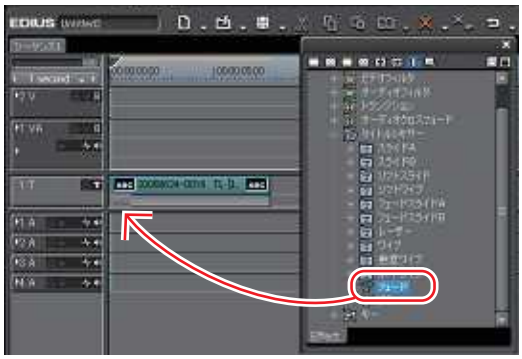
タイトルミキサーの適用 ▶ P460

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、〈Effect〉パレットのタイトルミキサーに収められています。

タイトルミキサーの適用

1 〈Effect〉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の下のエリアにドラッグする



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、〈Effect〉パレットで〈タイトルミキサー〉のツリーをクリックします。適用するタイトルミキサーを右クリックし、〈Timeline に追加する〉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、〈Effect〉パレットのタイトルミキサーを〈Information〉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。

POINT

- 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アプリケーション設定の〈継続時間〉で変更できます。
デフォルトエフェクトの変更▶ P407
継続時間▶ P61

タイトルのサイズや動きを設定したい

タイトル詳細設定

▶ P462

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。

タイトル詳細設定

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。 **画面に合わせる** 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。

POINT

- ロール／クロール設定は、タイトルクリップにロール／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、Quick Titler リファレンスマニュアルの「ロール／クロールの設定」を参照してください。

3 タイトル位置の調整

作成したタイトルの位置を調整したい

レイアウトの設定

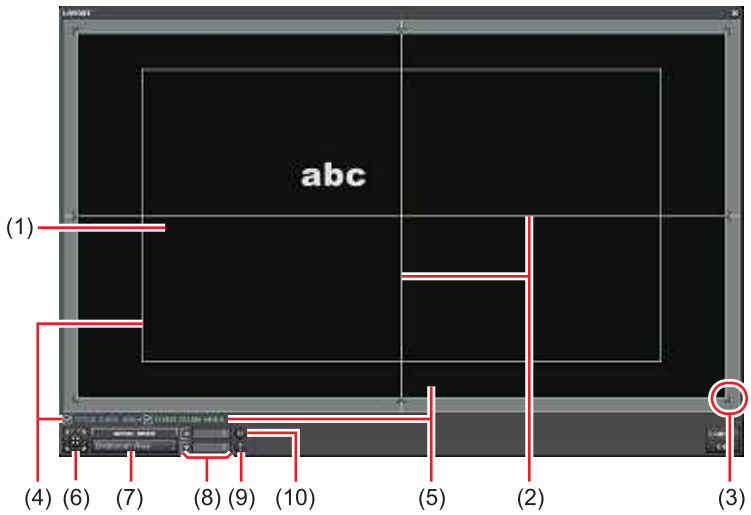
▶ P465

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。

レイアウトの設定

1 タイトルクリップを右クリックし、〈レイアウト〉をクリックする

〈LAYOUT〉ダイアログが表示されます。



(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) TITLE SAFE AREA	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) OVER SCAN AREA	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。

(6) 位置フィット	中央または〈BASIC AREA〉で選んだエリアのコーナーに、タイトル枠を合わせます。
(7) BASIC AREA	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。
(8) 位置入力欄	x、y の値を入力して位置を指定できます。
(9) 垂直フィット	タイトルを上下中央に合わせます。
(10) 水平フィット	タイトルを左右中央に合わせます。

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。

CHAPTER 9

オーディオの操作

1 ボリューム調整

タイムラインに沿ってボリュームとパンを調整したい

ラバーバンドポイントの追加 ▶ P469

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。

ラバーバンドの調整 ▶ P470

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。

数値を入力して調整 ▶ P472

ラバーバンドの調整を数値入力で行うことができます。

パンのラバーバンドをセンターに合わせる ▶ P473

音声をL/R均等のレベルにすることができます。

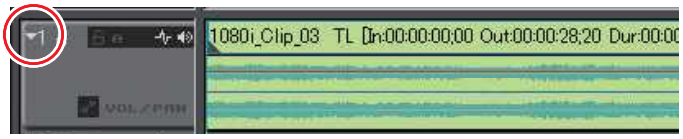
ラバーバンドポイントの削除／初期化 ▶ P474

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。

ラバーバンドポイントの追加

1 トラックパネルの［拡張 1］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。



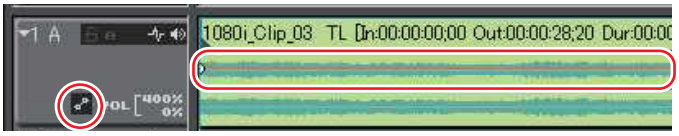
その他の方法

- オーディオの拡張表示：***[Alt] + [S]***

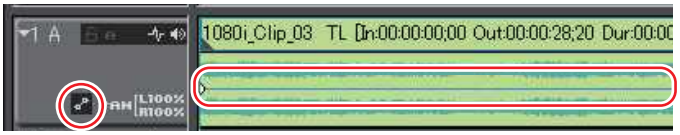
2 ［ボリューム／ PAN］をクリックする

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。

◆ ボリュームのラバーバンド（橙色の線）



◆ パンのラバーバンド（青色の線）



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。

ラバーバンドの調整

ポイントでの調整

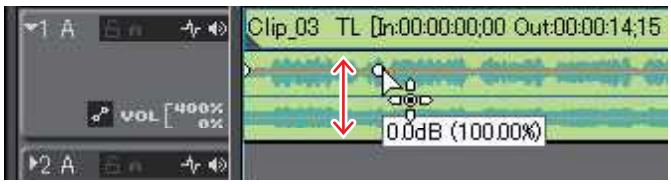
1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示し、ラバーバンドポイントを追加する

ラバーバンドポイントの追加▶ P469

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。

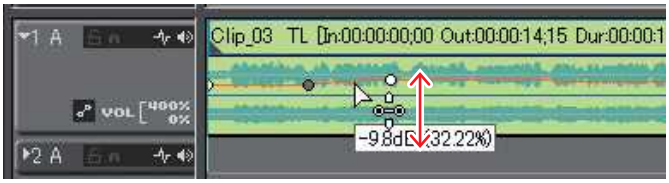
2点のポイント間の調整

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▶ P469

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［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。アプリケーション設定で、何フレーム分内側にポイントを追加するかを設定することができます。
継続時間▶ P61

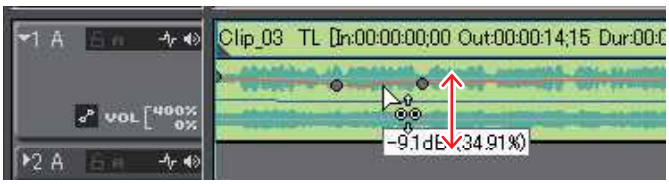
ラバーバンド全体の調整

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▶ P469

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

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▶ P469

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▶ P470*
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▶ P470*
全て移動	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。
全てを比率で移動	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▶ P23

ボリューム

パン

4 ［OK］をクリックする

パンのラバーバンドをセンターに合わせる

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▶ P469

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

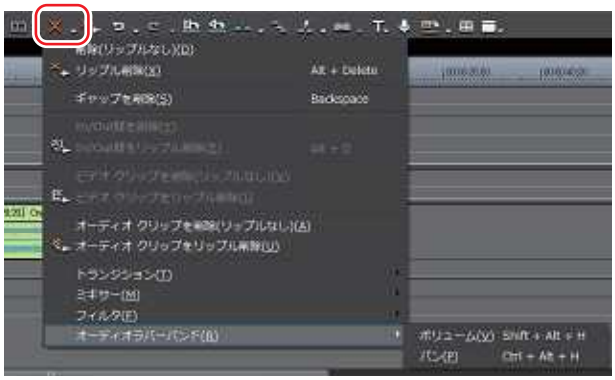
すべてのラバーバンドポイントが削除され、ラバーバンドがセンターになります。〈L〉または〈R〉をクリックすると、すべてのラバーバンドポイントが削除され、ラバーバンドがＬまたはＲ側になります。

ラバーバンドポイントの削除／初期化

クリップのラバーバンドポイントをすべて削除

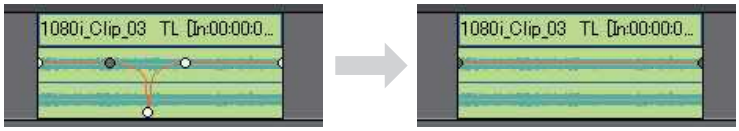
1 ラバーバンドポイントを削除するクリップを選ぶ

2 [削除]のリストボタンをクリックし、〈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。
- ラバーバンドを右クリックし、〈全て削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈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]***

POINT

- 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、〈全て初期化〉をクリックする
  - ***[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▶ P469

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

部分的に音を消したい

ウェーブフォーム（波形）表示 ▶ P477

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。

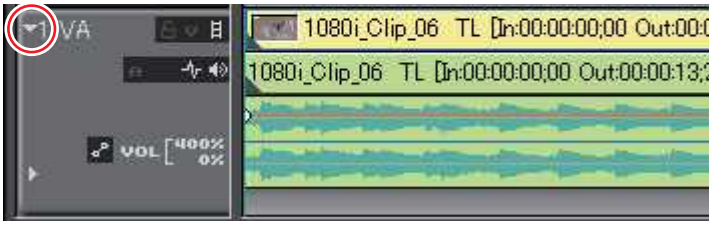
V ミュート設定 ▶ P477

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。

ウェーブフォーム（波形）表示

1 トラックパネルの［拡張 1］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。



POINT

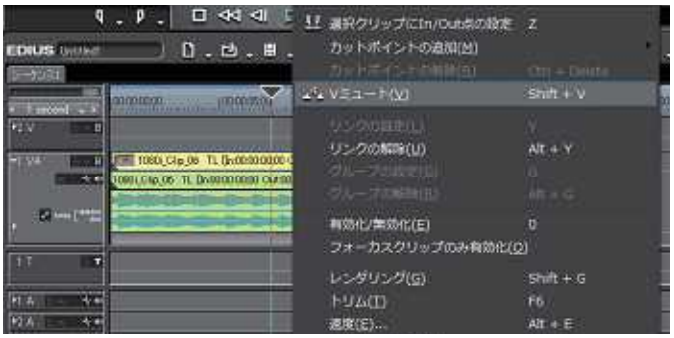
- 波形の表示は、アプリケーション設定の〈タイムライン〉で変更することができます。
タイムライン▶ P57

V ミュート設定 *[Shift] + [V]*

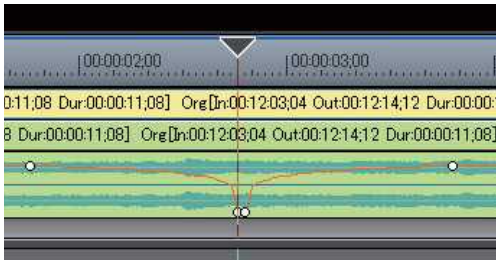
1 ボリュームを 0 にする位置に、タイムラインカーソルを移動する

波形表示の形状を確認し、タイムラインカーソルの位置を調整します。

2 V ミュートするクリップを右クリックし、〈V ミュート〉をクリックする



タイムラインカーソルの位置のボリュームが0になり、ボリュームのラバーバンドに、タイムラインカーソルを中心として4つのポイントが追加されます。



POINT

- Vミュート設定後、ミュートの継続時間を微調整するには、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。
- Vミュートの継続時間のデフォルト値は、アプリケーション設定の〈継続時間〉ダイアログの〈Vミュート〉で変更することができます。

ラバーバンドの調整▶ P470
継続時間▶ P61

2 オーディオの追加

ナレーションや効果音を追加したい

ボイスオーバーの設定 ▶ P480

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。

ボイスオーバーの設定

1 配置する A トラックを選び、配置する位置に In 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237

2 ［ボイスオーバーダイアログを表示／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。お使いのサウンドボードにより、表示される画面は異なります。

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 〈デバイス名〉のリストから入力元を選ぶ

デバイス名には、お使いのサウンドボードの名称が表示されます。

4 〈チャネル〉のリストから追加するオーディオのソースを選ぶ

選んだソースに応じて、〈ボイスオーバー〉ダイアログの表示が変わります。モノラルのソース（マイク、電話線）を選んだ場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。

5 〈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 0dB 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。

6 〈出力先〉のリストから〈Track〉を選ぶ

Bin	ビンのみにオーディオクリップを登録します。
Track	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。

7 ファイル名を入力し、[...] をクリックして保存先を設定する

8 ソースを準備し（必要に応じて頭出しして）、[開始] をクリックする

[開始] が [停止] に変わります。Recorder の左上に 5 秒前から白色の丸が点滅し、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。

9 [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。

10 [はい] をクリックする

手順 1 で選んだ A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。

POINT

- ボリュームが 0dB 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。

- 手順 6 で〈Bin〉を選んだ場合は、オーディオクリップは A トラックには配置されず、ビンのみに登録されます。
- 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。

CHAPTER 10

編集内容の出力

1 ファイル形式で出力

いろいろな形式でファイルに出力したい

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと ▶ P486

出力する前に確認しておく設定や、エクスポータ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。

エクスポータでファイル出力 ▶ P489

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。

プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力 ▶ P494

エクスポータを使用して、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。

コーデックを選んで AVI 形式に出力 ▶ P499

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。

音声を出力 ▶ P500

プロジェクトの音声のみを出力することができます。

QuickTime 再生形式に出力 ▶ P501

QuickTime ムービーなどで再生できる MPEG4 形式、携帯電話で再生できる 3GP 形式などに出力することができます。

H.264/MPEG-4 AVC で出力 ▶ P502

H.264/MPEG-4 AVC の動画圧縮方式を用いて、プロジェクトをさまざまな用途に合わせたファイルに出力できます。

MPEG2 形式にファイル出力 ▶ P507

プロジェクトを、MPEG2 形式のファイルに出力できます。

静止画を出力 ▶ P511

Recorder に表示されている映像を、静止画として出力することができます。

Flash Video を出力 ▶ P512

「Adobe Flash CS3 Professional」が PC にインストールされていれば、Flash Video を出力することができます。

FIRECODER Blu を使用してファイル出力 ▶ P513

当社製品 FIRECODER Blu を使用している場合は、ハードウェア・ソフトウェア両方のエンコーダを使用してより速く、H.264/MPEG-4 AVC 形式のファイルや MPEG-TS 形式のファイルに出力することができます。

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと

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、Recorder の［In 点の設定］と［Out 点の設定］で出力範囲を指定しておいてください。
チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にシーケンスマーカーを設定しておいてください。

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237
シーケンスマーカーの設定▶ P337

出力フォーマットについて

エクスポータ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。

エクスポータでファイル出力▶ P489
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P494

出力可能なファイル形式は次のとおりです。

◆ 動画

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
非圧縮 AVI（*.avi）	RGB AVI 非圧縮（UYVY）AVI 非圧縮（YUY2）AVI	–
AVI（*.avi）	Canopus HQ AVI Canopus Lossless AVI DV AVI DVCPRO HD AVI DVCPRO50 AVI	▶ P499
MPEG4（*.mp4）	H.264/AVC プレイステーション・ポータブル iPod	▶ P502
MPEG2 Transport Stream（*.m2ts）	Blu-ray AVCHD	▶ P502
	FIRECODER Blu - Blu-ray※1	▶ P513
MPEG2 Transport Stream（*.m2t）	MPEG（HDV）	▶ P534
	FIRECODER Blu - HDV※1	▶ P515

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
MPEG2 Program Stream（*.mpg、*.m2p）	MPEG（Generic）	▶ P507
MPEG Elementary Stream（*.m2v、*.mpv、*.mpa、*.wav、*.ac3）	MPEG（Elementary Stream）	▶ P507
Windows Media Video（*.wmv）	WindowsMediaVideo	▶ P489
DV ストリーム（*.dv）	DV ストリーム	–
QuickTime 再生形式 • QuickTime ムービー（*.mov） • MPEG4（*.mp4, *.m4v） • 携帯動画形式（*.3gp） • AVI（*.avi） • DV ストリーム（*.dv） • Flick アニメーション（*.flc） • イメージシーケンス	QuickTime	▶ P501
FlashVideo（FLV）（*.flv）※2	QuickTime	▶ P512

※1　当社製品 FIRECODER Blu を装着し、FIRECODER WRITER がシステムにインストールされていること。

※2　Adobe Flash CS3 Professional がシステムにインストールされていること。Adobe Flash CS2 Professional 以前のバージョンには未対応。

◆ 音声

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
AC3 Audio files（*.ac3）	Dolby Digital（AC-3）	▶ P500
AIFF（16bit PCM）（*.aif）	PCM AIFF	
WAVE（16bit PCM）（*.wav）	PCM WAVE	
QuickTime 再生形式 • AIFF（*.aif） • AU（*.au） • Wave（*.wav）	QuickTime	
Windows Media Audio（*.wma）	WindowsMediaAudio	

◆ 静止画

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
Targa Files（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst） Windows Bitmap Files（*.bmp、*.dib、*.rle） JPEG Files（*.jpg、*.jpeg） TIFF Files（*.tif、*.tiff） Photoshop Files（*.psd） JPEG File Interchange Format Files（*.jfif） Portable Network Graphics Files（*.png） Mac Pict Files（*.pic、*.pct、*.pict） QuickTime Image Files（*.qtif、*.qti、*.qif） SGI Files（*.sgi、*.rgb）	静止画	▶ P511

出力設定の登録

エクスポータ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、エクスポータの設定と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定を組み合わせて登録することもできます。一度登録したプリセットエクスポータは、簡単に呼び出すことができます。

プリセットエクスポータの作成▶ P517

エクスポータでファイル出力

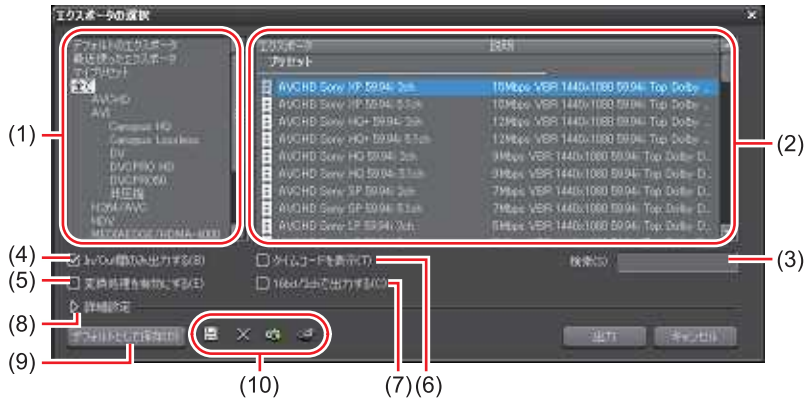
例 Windows Media Video 形式で出力する場合

1 Recorder の［出力］をクリックする

2 〈ファイルに出力〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ



(1) カテゴリツリー	カテゴリを選んで、エクスポータを絞り込むことができます。 **デフォルトのエクスポータ** デフォルトのエクスポータを表示します。 **最近使ったエクスポータ** 最近使用された順にエクスポータを一覧で表示します。 **マイプリセット** ユーザーが登録したプリセットエクスポータを一覧で表示します。 **全て** すべてのエクスポータを一覧で表示します。フォーマット別のカテゴリを選ぶと、エクスポータを絞り込むことができます。
(2) エクスポータ／プリセット一覧	選んだカテゴリ内のエクスポータが一覧で表示されます。 **プリセット** 初期登録されているプリセットエクスポータ、およびユーザーが登録したプリセットエクスポータが表示されます。 *プリセットエクスポータの作成▶ P517* *プリセットエクスポータの削除▶ P518* *プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】▶ P519* **：ビデオエクスポータ** ビデオ部分を含むファイルを出力するエクスポータを表します。 **：オーディオエクスポータ** オーディオ部分を出力するエクスポータを表します。 **：変換処理が行われるプリセット** 〈変換処理を有効にする〉にチェックを入れると、プロジェクト設定と異なるフォーマットのプリセットエクスポータもすべて表示されます。 *プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P494* *プリセットエクスポータの作成▶ P517*
(3) 検索	エクスポータを検索することができます。
(4) In/Out 間のみ出力する	チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間のみ出力します。

(5) 変換処理を有効にする	チェックを入れると、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換処理が有効になります。 *プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P494*
(6) タイムコードを表示	チェックを入れると、画面にタイムコードを表示した状態で出力します。
(7) 16bit/2ch で出力する	チェックを入れると、プロジェクト設定または選んだプリセットエクスポータのオーディオフォーマットに関わらず、16bit/2ch で出力します。多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合にチェックを入れておくと便利です。
(8) 詳細設定	[拡張] 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。 *〈エクスポータの選択〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P495*
(9) デフォルトとして保存	〈エクスポータ／プリセット一覧〉でエクスポータを選び、[デフォルトとして保存] をクリックすると、〈デフォルトのエクスポータ〉内に設定内容が保存されます。Recorder の［出力］から〈デフォルトエクスポータ（ファイルに出力）〉を選ぶと、簡単に保存したデフォルトのエクスポータを選べます。
(10) プリセット操作ボタン	**：プリセットの保存** 〈エクスポータ／プリセット一覧〉で選んだエクスポータと〈詳細設定〉で設定した変換処理を組み合わせて、プリセットエクスポータとして登録します。 *プリセットエクスポータの作成▶ P517* **：プリセットの削除** 〈エクスポータ／プリセット一覧〉で選んだプリセットエクスポータを削除します。 *プリセットエクスポータの削除▶ P518* **：プリセットのインポート** プリセットエクスポータを読み込みます。 *プリセットエクスポータの読み込み【インポート】▶ P518* **：プリセットのエクスポート** 〈エクスポータ／プリセット一覧〉で選んだプリセットエクスポータを書き出します。 *プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】▶ P519*

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

POINT

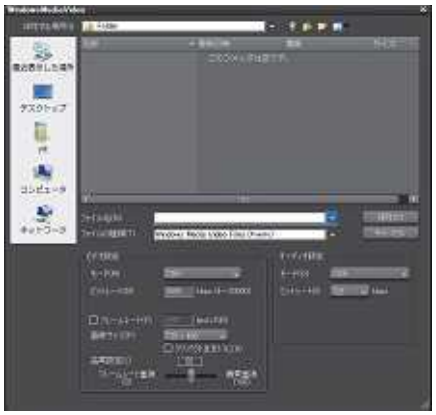
- 多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は、〈16bit/2ch で出力する〉にチェックを入れるか、オーディオフォーマットが 16bit/2ch のエクスポータを選んでください。

3 カテゴリツリーで〈Windows Media〉をクリックする

〈Windows Media〉内のエクスポータ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。



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（1～60fps）。29.97fps 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〉〈動きの滑らかさ重視〉か、〈画質重視〉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。

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

POINT
- 手順3以降は、選んだエクスポータ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。

プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力

1 Recorderの［出力］をクリックする

2 〈ファイルに出力〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P489

その他の方法
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 カテゴリツリーでカテゴリをクリックし、〈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、プリセットエクスポータが表示されます。変換処理が行われるプリセットエクスポータは、アイコンに「→」の記号が付いています。

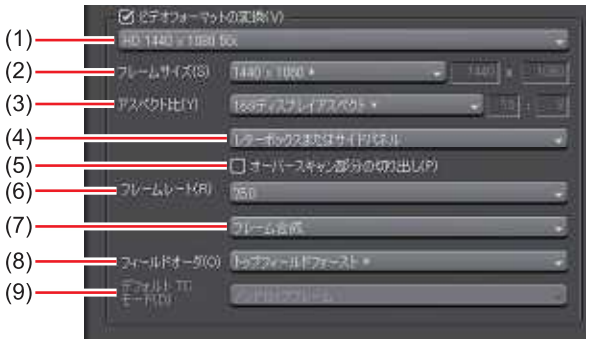
4 エクスポータを選び、〈詳細設定〉の［拡張］をクリックする

初期登録されているプリセットエクスポータを選ぶこともできます。
〈エクスポータの選択〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉（詳細設定）ダイアログ

手順 4 でプリセットエクスポータを選んでいる場合は、そのプリセットエクスポータ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

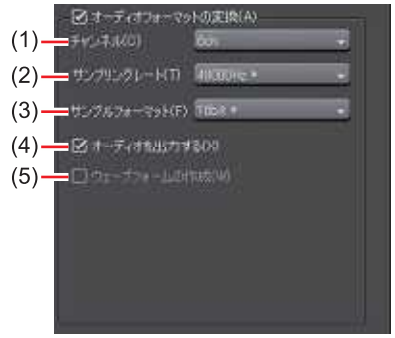


〈ビデオフォーマットの変換〉にチェックを入れると、下記の項目で設定したビデオフォーマットに変換して出力します。
設定内容の右横の「*」は、プロジェクト設定と一致する設定であることを示しています。

(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▶ P497*
(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	リストからフィールドオーダを選びます。〈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。

◆〈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〈サンプルフォーマット〉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。

(1) 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。
(2) 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。

(3) サンプルフォーマット	リストからサンプルフォーマットを選びます。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。
(4) オーディオを出力する	チェックを入れると、オーディオ部分を出力します。
(5) ウェーブフォームの作成	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。

5 出力するフォーマットの内容を設定する

POINT
- ［デフォルトとして保存］をクリックすると、現在の設定内容が保存され、Recorder の［出力］から〈デフォルトエクスポータ（ファイルに出力）〉を選ぶことで簡単にエクスポータを選ぶことができます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P489
- 現在の設定内容をプリセットとして保存できます。
プリセットエクスポータの作成▶ P517

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

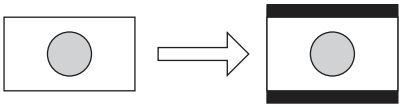
POINT
- 手順 5 以降は、設定したエクスポータによって手順が異なります。表示される画面にしたがって、操作してください。

アスペクト比変換設定について

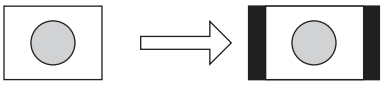
〈エクスポータの選択〉（詳細設定）ダイアログで設定する〈アスペクト比変換設定〉のリストの項目について、16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合、4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合を例に説明します。

◆ レターボックスまたはサイドパネル

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
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。

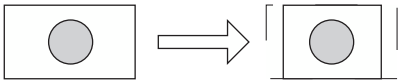


4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面を 16：9 画面の中央に表示して、両端にサイドパネルを付加します。

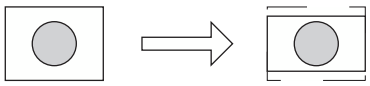


◆ サイドカットまたは上下カット

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
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。

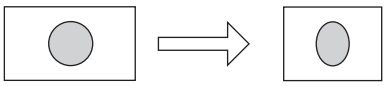


4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面を 16：9 画面のサイズに合わせる形で、上下をカットします。

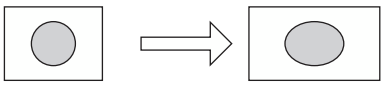


◆ アナモフィック

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
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。

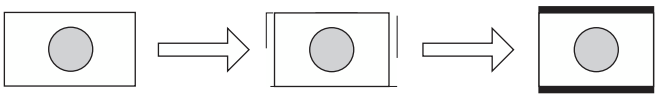


4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面の左右を引き伸ばして 16：9 画面のサイズに合わせます。フレームアスペクト比は維持されません。

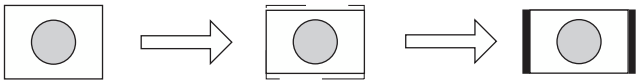


◆ セミレターボックス（14：9/13：9）

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
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 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面を 14：9 または 13：9 でカットした後、16：9 画面の中央に表示して、左右にサイドパネルを付加します。



コーデックを選んで AVI 形式に出力

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈AVI〉のコーデックをクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

POINT

- Canopus HQ AVI のコーデック設定の項目については、ハードウェア設定などの〈Canopus HQ Codec 設定〉ダイアログの説明を参照してください。
  Canopus HQ Codec 設定▶ P77
- 〈DV AVI〉エクスポータを選んだ場合、〈MSDV で出力する〉にチェックを入れると MSDV コーデックの AVI に書き出します。

3 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

音声を出力

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈オーディオ〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

Windows Media Audio を出力するときは、カテゴリツリーで〈Windows Media〉をクリックします。

2 エクスポータを選び、[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

POINT

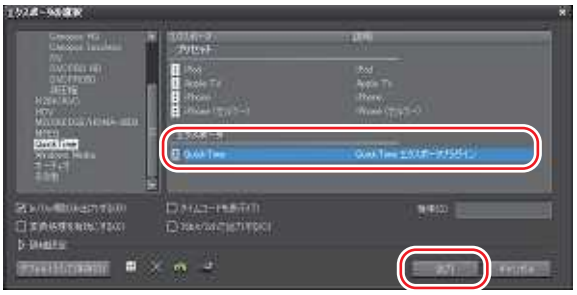
- 〈Dolby Digital（AC-3)〉エクスポータを選んだ場合、〈Format〉のリストからビットレートを選びます。
- 〈WindowsMediaAudio〉エクスポータを選んだ場合、転送モードを選びます。〈CBR〉（固定転送モード）を選んだ場合は〈ビットレート〉のリストから、〈VBR（品質ベース)〉（可変転送モード）を選んだ場合は〈品質〉のリストからビットレートを選びます。

QuickTime 再生形式に出力

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈QuickTime〉をクリックする

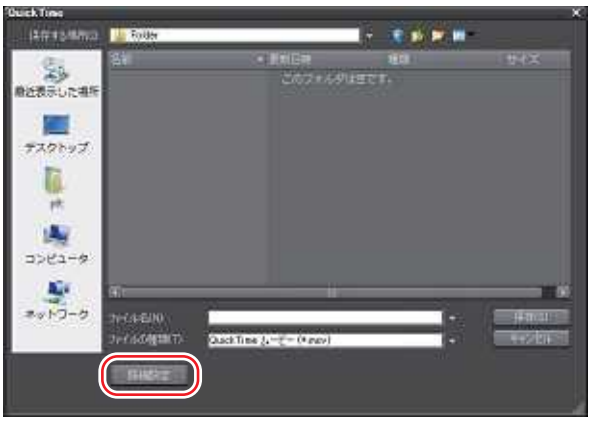
エクスポータでファイル出力▶ P489

2 〈QuickTime〉を選び、［出力］をクリックする



3 〈ファイルの種類〉のリストからファイル形式を選び、［詳細設定］をクリックする

ファイル形式によっては［詳細設定］ができない場合があります。



4 出力の設定を行い、ファイル名を入力して［保存］をクリックする

POINT

- 各ファイル出力の詳細設定について、詳しくはQuickTime Playerヘルプを参照してください。QuickTime Playerヘルプは QuickTime Player メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈QuickTime Player ヘルプ〉をクリックすると表示できます。
- 〈QuickTime〉エクスポータで出力したDVストリームは Apple DV codec を、〈DVストリーム〉エクスポータで出力したDVストリームは Canopus DV codec を使用してエンコードされます。Canopus DV codec でエンコードしたDVストリームは、スマートレンダリングに対応しています。

H.264/MPEG-4 AVC で出力

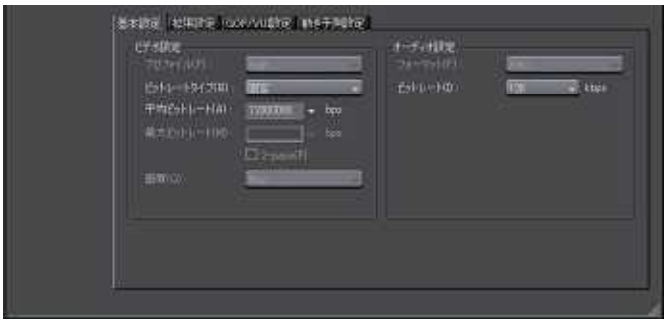
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈H.264/AVC〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 使用するエクスポータをクリックし、［出力］をクリックする

MPEG2形式のファイル（*.m2ts）に出力する場合は〈Blu-ray〉を、MPEG-4形式のファイル（*.mp4）に出力する場合は、ファイルの用途に合わせて〈H.264/AVC〉／〈プレイステーション・ポータブル〉／〈iPod〉のいずかを選びます。選んだエクスポータによって、設定できる項目や表示される設定項目が一部異なります。

◆〈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** 〈固定〉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。〈可変〉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。〈固定〉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〈固定〉または〈可変〉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〈可変〉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。 〈2-pass〉にチェックを入れると、映像の複雑さの解析を行った後、解析結果から指定した平均ビットレートになるようエンコードを行います。チェックをはずすと直変換となり、2pass でエンコードするよりも速くエンコードできますが、画質が 2pass より劣ったり、ファイルサイズが大きくなったりする場合があります。 **画質** ビットレートタイプで〈画質〉を選んだ場合に設定します。リストから画質を選びます。 **サイズ** 〈プレイステーション・ポータブル〉エクスポータ、〈iPod〉エクスポータの場合に表示されます。フレームサイズが選んだサイズに変換され、プログレッシブになります。

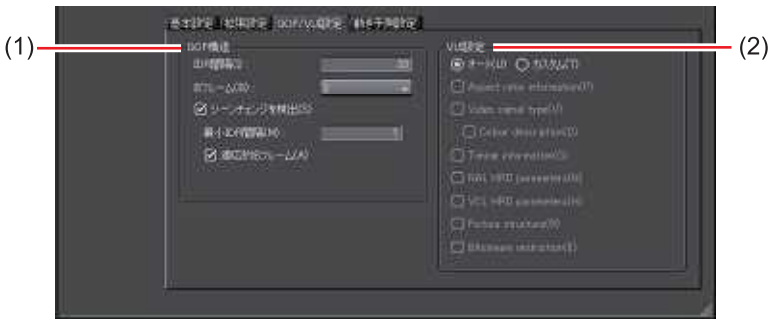
オーディオ設定	**フォーマット** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。表示される項目は、選んだエクスポータ／ AVCHD のサイズによって異なります。 ※〈Dolby Digital(AC-3)〉の場合： プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 6ch 以上の場合は、7ch/8ch が切り捨てられ、1ch：L、2ch：R、3ch：C、4ch：LFE、5ch：Ls、6ch：Rs の 5.1ch として出力されます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 5ch 以下の場合は、1/2ch 以外が切り捨てられて 2ch で出力されます。 ※〈Linear PCM〉の場合： プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 8ch の場合は 8ch、6ch/7ch の場合は 6ch、4ch/5ch の場合は 4ch、3ch の場合は 2ch で出力されます。 ※〈AAC〉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、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

(1) 参照フレーム	**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。 **参照フレーム動き予測** 〈速度優先〉または〈画質優先〉から選びます。

(2) 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。
(3) 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。
(4) 最小量子化係数	0～51までの数値を入力できます。数値が大きいほど最小ビットレートが大きくなります。
(5) エンコード	フレーム間、フレーム内のそれぞれのエンコードについて、〈速度優先〉または〈画質優先〉を選びます。
(6) デブロッキングフィルタ	チェックを入れるとブロックノイズを軽減できます。ただし、処理量は多くなります。〈α値〉はフィルタを適用するエッジ部分の差の閾値、〈β値〉はフィルタを適用するディテイルの閾値についての設定です。

◆〈GOP/VUI設定〉タブ

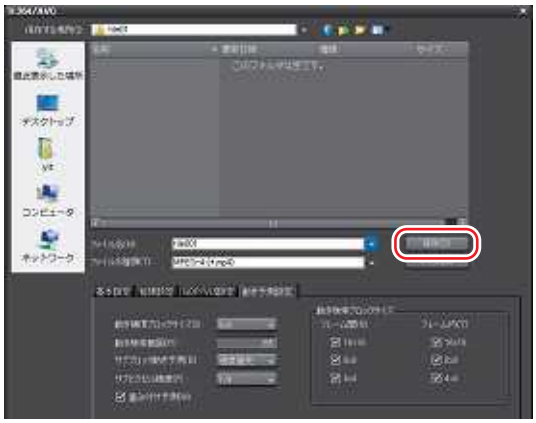


(1) GOP構造	**IDR間隔** IDRフレームの間隔を入力し、GOP長を設定します。 **Bフレーム** GOPに含まれるBフレームの数を設定します。 **シーンチェンジを検出** チェックを入れると、シーンチェンジを検出したときに強制的にIDRフレームを挿入します。〈最小IDR間隔〉で最小のIDRフレーム周期を入力します。〈適応的Bフレーム〉にチェックを入れるとシーンの複雑さに応じてBフレームを使用します。
(2) VUI設定	デコード時に使用されるビデオ表示情報を設定します。

◆〈動き予測設定〉タブ

(1) 動き補償ブロックサイズ	動き補償に利用するブロックサイズをリストから選びます。
(2) 動き検索範囲	動き検索時の範囲を設定します。数値が大きいほど高画質になります。
(3) サブブロック動き予測	サブブロックの動き予測について、〈速度優先〉または〈画質優先〉を選びます。
(4) サブピクセル精度	動き補償ブロックの分割単位をリストから選びます。
(5) 重み付け予測	チェックを入れると、フェードやディゾルブなどを使用している動画の画質を向上させることができます。
(6) 動き検索ブロックサイズ	動き検索時のブロックサイズを、フレーム間／フレーム内について設定します。

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



MPEG2 形式にファイル出力

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈MPEG〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 〈MPEG（Elementary Stream)〉または〈MPEG（Generic)〉をクリックし、[出力] をクリックする

◆〈基本設定〉タブ

画面は〈MPEG（Generic)〉の場合です。どちらのエクスポータも、設定項目は同じです。

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。

ビデオ設定	**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。〈固定〉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。
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** ビットレートをリストから選びます。

◆〈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 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。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、〈50/15ms〉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** 誤り検出および補償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。

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

〈MPEG（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。

静止画を出力

1 静止画で出力する場面へタイムラインカーソルを移動させる

2 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈その他〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

3 〈静止画〉をクリックし、［出力］をクリックする

4 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。プラグイン設定の〈静止画〉の設定が、デフォルトになります。 *静止画▶ P85*
単一フレームの保存	タイムラインカーソル位置のフレームを静止画ファイルとして出力します。

In/Out 間を連番保存	タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。

POINT
- 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。

5 ［単一フレームの保存］、または［In/Out 間を連番保存］をクリックする

映像が、静止画として出力されます。
単一フレームを出力する場合、タイムラインカーソルを動かして［単一フレームの保存］をクリックする動作を繰り返すことで、複数の静止画を出力することができます。任意のフレームの静止画出力が終わったら［閉じる］をクリックします。

その他の方法

- Player または Recorder に静止画として保存するフレームを表示させ、キーボードの［Ctrl］＋［T］を押します。

POINT
- キーボードの［Ctrl］＋［T］を押して静止画を保存した場合、保存先はプロジェクトファイルと同じになります。また、ファイル名は「Still_ 月日 _5 桁の連番 .bmp」になります。

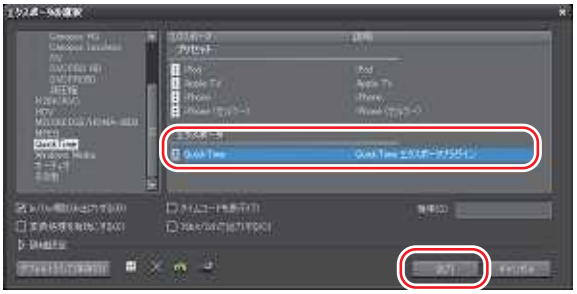
Flash Video を出力

ご注意
- Flash Video を出力するには、あらかじめ「Adobe Flash CS3 Professional」が PC にインストールされており、Adobe Systems 社の Flash Video が使用できる環境である必要があります。
「Adobe Flash CS3 Professional」、「Flash Video」につきましては、Adobe Systems 社提供のマニュアルなどをご覧ください。

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈QuickTime〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 〈QuickTime〉をクリックし、［出力］をクリックする



3 〈ファイルの種類〉で〈Flash Video（FLV）〉を選ぶ

POINT
- ［詳細設定］をクリックすると、エンコードの設定やビデオサイズの変更などを行うことができます。

4 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

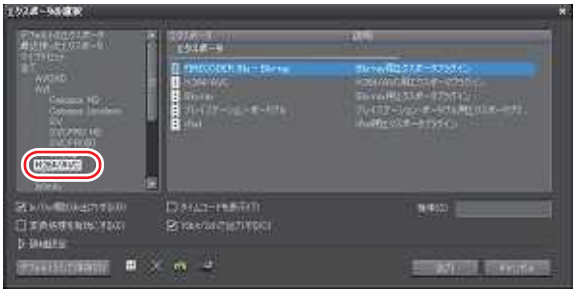
FIRECODER Blu を使用してファイル出力

ご注意
- FIRECODER Blu を使用してファイル出力するには、あらかじめ、製品に付属の FIRECODER WRITER をインストールしておく必要があります。

H.264/MPEG-4 AVC 形式で出力する

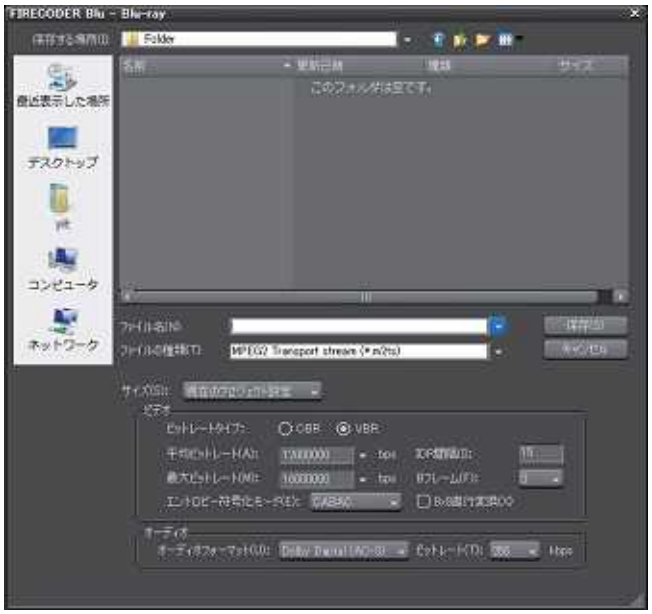
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈H.264/AVC〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489



2 〈FIRECODER Blu - Blu-ray〉を選び、［出力］をクリックする

〈FIRECODER Blu - Blu-ray〉ダイアログが表示されます。



サイズ	画質を選びます。
ビデオ	**ビットレートタイプ** 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。 〈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。 **平均ビットレート** リストからビットレートを選ぶか、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。 リストからビットレートを選ぶか、直接入力ができます。 **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。 **IDR 間隔** IDR フレームの間隔を入力し、GOP 長を設定します。

ビデオ	**B フレーム** GOP に含まれる B フレームの数を設定します。 **8x8 直行変換** チェックを入れると、8x8 画素の直交変換を行います。
オーディオ	**オーディオフォーマット** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。 **ビットレート** オーディオフォーマットで〈Dolby Digital（AC-3)〉を選んだ場合、ビットレートをリストから選びます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 3ch 以上の場合は、3ch 以降が切り捨てられて 2ch で出力されます。

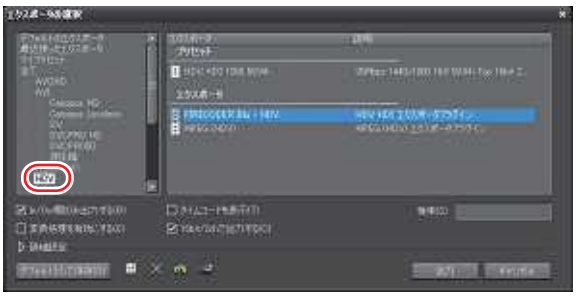
3 ビデオ・オーディオの設定を行い、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする

出力したファイルを BD や DVD に出力できます。
ディスクに出力▶ P521
FIRECODER WRITER でディスクに出力する場合は、製品に付属のマニュアルを参照してください。

MPEG-TS 形式で出力する

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈HDV〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489



2 〈FIRECODER Blu - HDV〉を選び、［出力］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

出力したファイルを HDV 機器に出力できます。
出力したファイルをテープに出力▶ P536

エクスポータの設定をプリセットとして登録したい

プリセットエクスポータの作成 ▶ P517

よく使うエクスポータの設定をプリセットとして登録できます。また、エクスポータの設定と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定を組み合わせて登録することもできます。

プリセットエクスポータの削除 ▶ P518

作成したプリセットエクスポータの削除ができます。

プリセットエクスポータの読み込み【インポート】 ▶ P518

プリセットエクスポータを読み込みます。

プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】 ▶ P519

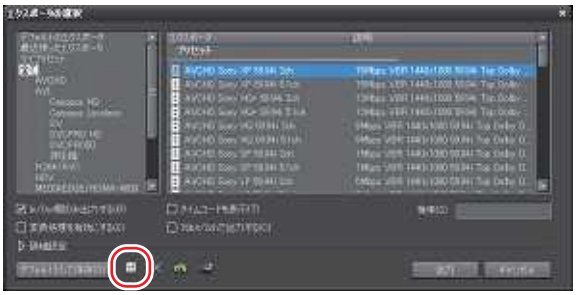
作成したプリセットエクスポータを書き出します。

プリセットエクスポータの作成

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで、エクスポータを選ぶ

エクスポータでファイル出力▶ P489
プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定をプリセットとして登録する場合は、変換設定をしておきます。
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P494

2 ［プリセットの保存］をクリックする



〈プリセット〉ダイアログが表示されます。

3 〈プリセット名〉にプリセットエクスポータ名を入力し、出力内容を設定する

出力内容の設定はエクスポータによって異なります。

POINT
- 〈説明〉に任意の内容を入力できます。〈エクスポータの選択〉ダイアログの〈エクスポータ／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／プリセット一覧〉に作成したプリセットが登録されます。

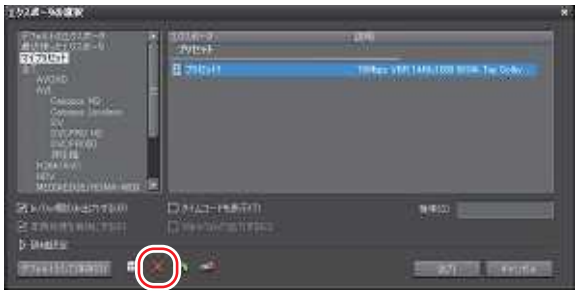
POINT
- カテゴリツリーで〈マイプリセット〉をクリックすると、〈エクスポータ／プリセット一覧〉に、ユーザーが登録したプリセットエクスポータがすべて表示されます。
- 作成済みのプリセットエクスポータの設定を変更する場合は、変更するプリセットエクスポータを選んで、［プリセットの保存］をクリックし、設定を変更します。

プリセットエクスポータの削除

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで、削除するプリセットエクスポータを選ぶ

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 ［プリセットの削除］をクリックする

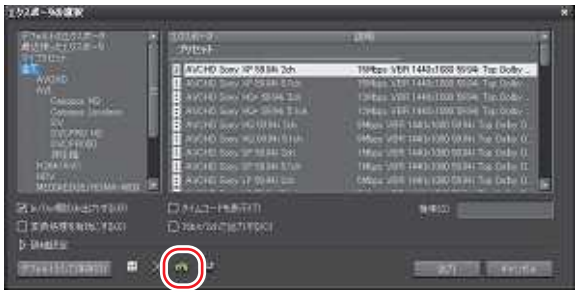


3 ［はい］をクリックする

POINT
- 削除できるプリセットエクスポータは、ユーザーが登録したプリセットエクスポータのみです。

プリセットエクスポータの読み込み【インポート】

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで、［プリセットのインポート］をクリックする



エクスポータでファイル出力▶ P489

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

POINT

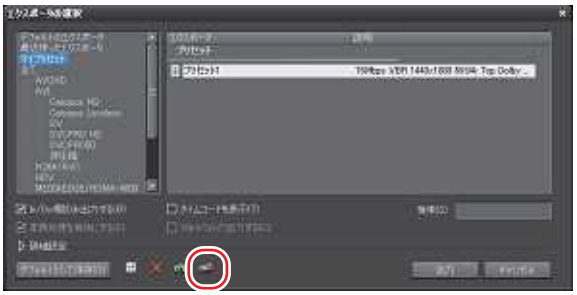
- カテゴリツリーで〈マイプリセット〉をクリックすると、〈エクスポータ／プリセット一覧〉に、読み込んだプリセットエクスポータが表示されます。

プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで、プリセットエクスポータを選ぶ

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 ［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

POINT

- エクスポートできるプリセットはユーザーが登録したプリセットエクスポータ、デフォルトのエクスポータ、最近使ったエクスポータです。

2 ディスクに出力

DVD や BD に出力したい

ディスクに出力 ▶ P521

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。

イメージファイルをディスクに書き込み ▶ P530

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。

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。

ご注意 • ディスクに出力時には、十分な HDD の空き容量が必要となります。

1 Recorder の［出力］をクリックする

2 〈DVD/BD に出力〉をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈DVD/BD に出力〉をクリックします。

POINT • ［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。書き込みを行わずに［EDIUS に戻る］をクリックして EDIUS に戻り、プロジェクトの保存を行った場合は、「ディスクへ出力」の設定も保存されます。

3 〈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〉ダイアログ

(1) ステータスバー	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。
(2) 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。
(3) 追加タイトル	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。 **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。
(4) 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。
(5) シーケンス追加	クリックすると〈追加するシーケンスの選択〉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。

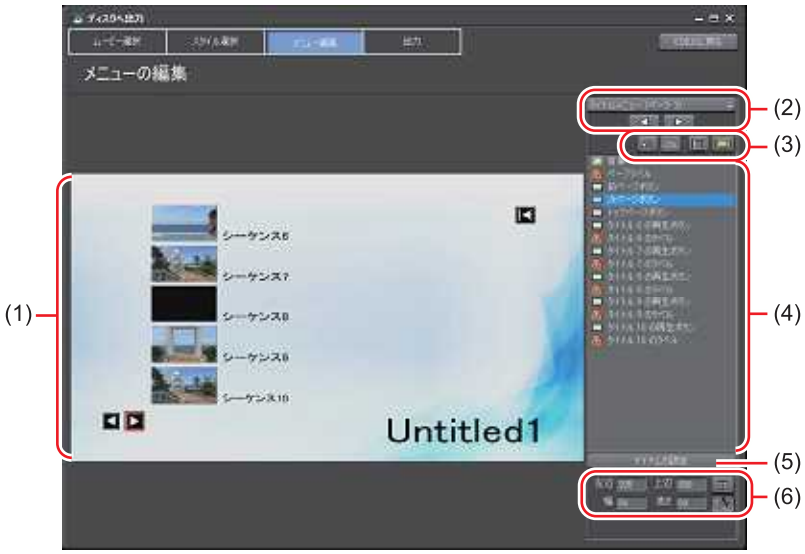
4 〈スタイル選択〉タブをクリックし、メニュー画面のスタイルを設定する

〈スタイル選択〉ダイアログ

(1) 出力	出力するディスクの種類を選択します。
(2) メニューをつける	チェックを入れるとメニュー画面付きのディスクを作成できます。 **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。 **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つしか無い場合、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。
(3) 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。

5 〈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〉ダイアログ



(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▶ P525*
(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。

(4) 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▶ P525*
(5) 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▶ P525*
(6) アイテムの位置／大きさ	アイテムの位置や大きさを数値入力で変更できます。 : 選んでいるアイテムを基準として、目安となる線を表示します : 選んでいるアイテムの縦横比を固定します。

POINT

- 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

〈文字〉タブ

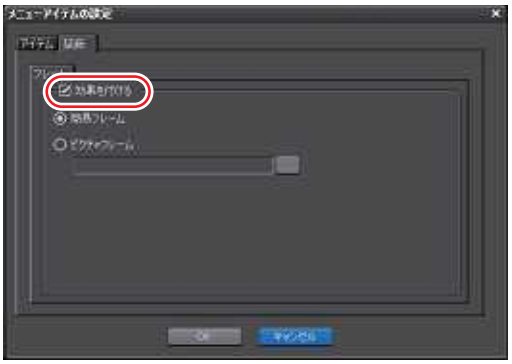
(1) テキスト欄	表示するテキストを入力します。

(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▶ P177* 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。

◆〈絵・ファイル〉タブ

(1) プレビュー	現在の設定をプレビュー表示します。
(2) 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。
(3) 画像ファイルを設定	画像ファイル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、ファイルを選びます。
(4) 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〉タブ

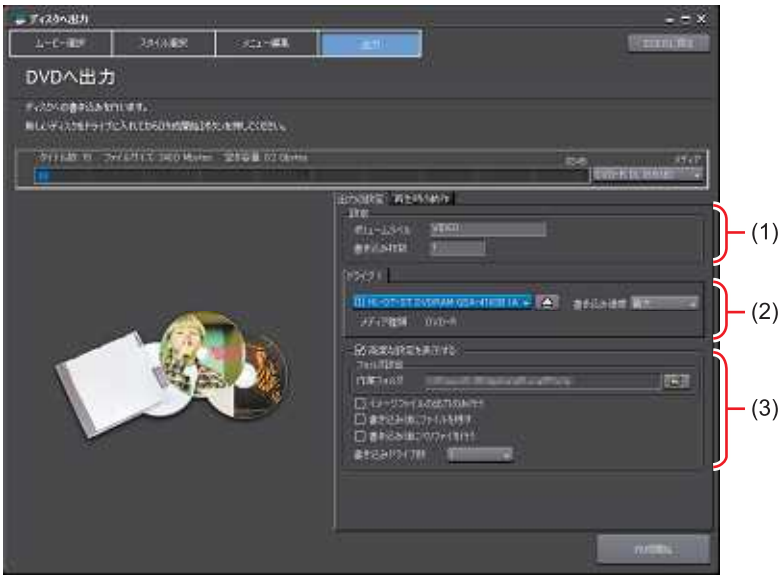


効果をつける	チェックを入れるとサムネイルにフレームや影などの効果をつけます。〈ピクチャーフレーム〉を選んだ場合は、[...] をクリックし、フレームとして使用するファイルを選びます。

6 〈出力〉タブをクリックし、出力の設定をする

◇〈出力〉ダイアログ

◆〈出力の設定〉タブ

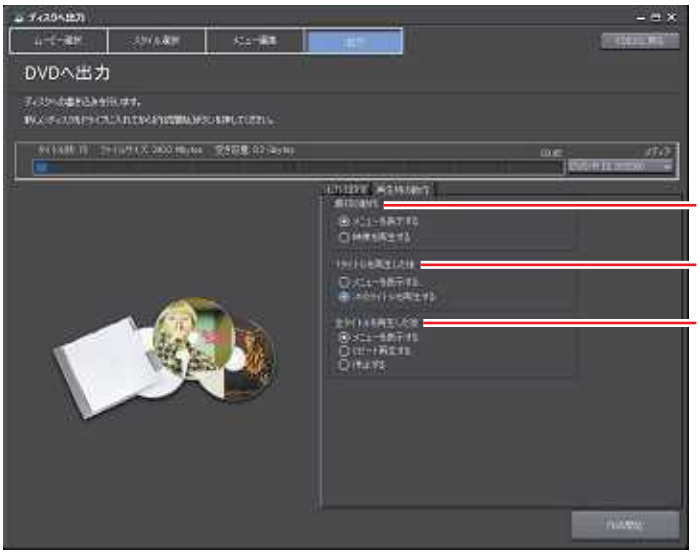


(1) 設定	ディスクのボリュームラベル、書き込み枚数を設定します。
(2) ドライブ情報	ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。
(3) 高度な設定を表示する	チェックを入れると、設定項目が追加されます。 **フォルダ設定** ディスク作成のために作られる、MPEG ファイルやイメージファイルを保存するフォルダを指定します。 **イメージファイルの出力のみ行う** チェックを入れるとイメージファイルの作成までを行い、メディアへの書き込みは行いません。 **書き込み後にファイルを残す** チェックを入れるとディスクへ書き込み後、作成したイメージファイルの削除を行いません。HDD にディ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、書き込み後にメディアからデータを読み出し、書き込まれたデータが正しく読み出せるかをチェックします。 **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。

POINT

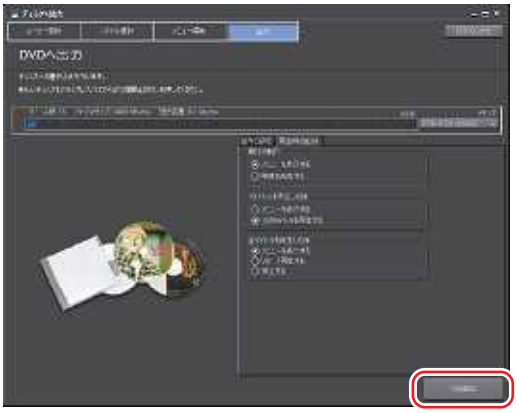
- 同じ内容のディスクを複数作成する場合は、1 枚目を作成後にメディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。
- 〈書き込み後にファイルを残す〉にチェックを入れて保存されたイメージファイルは、別のムービーを出力すると上書きされます。ファイルが必要な場合は、フォルダ設定を変更するか、保存先からファイルを移動させてください。

◆〈再生時の動作〉タブ



(1) 最初の動作	作成したディスクをディスクプレイヤーに挿入したときの動作を選びます。
(2) 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。
(3) 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。

7 ［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。

イメージファイルをディスクに書き込み

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に保存しておいてください。

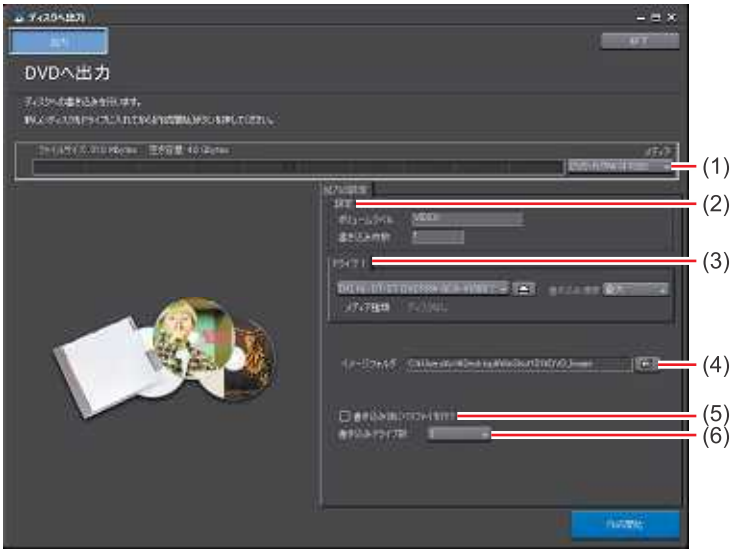
1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈Disc Burner〉をクリックする

その他の方法

- EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈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を選び、[OK] をクリックする

3 出力の設定をする

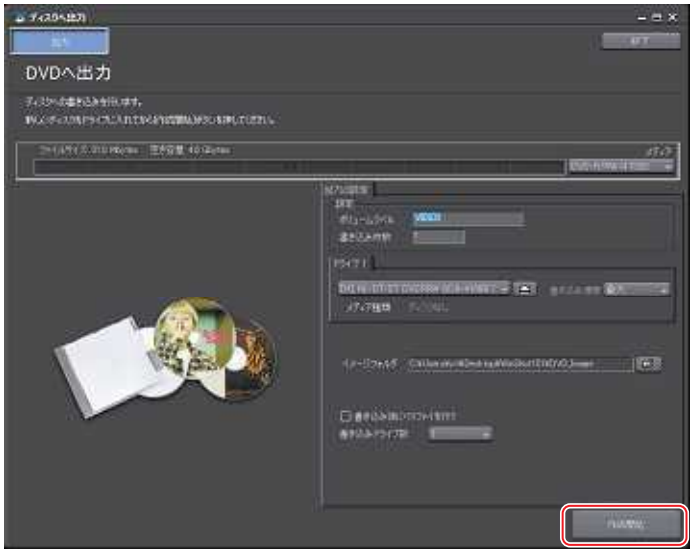


(1) メディア	出力するメディアの種類をリストから選びます。
(2) 設定	ディスクのボリュームラベル、書き込み枚数を設定します。
(3) ドライブ情報	ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。
(4) イメージフォルダ	イメージフォルダが保存されたフォルダを選びます。DVD に出力する場合は、〈VIDEO_TS〉フォルダと〈AUDIO_TS〉フォルダがあるフォルダを指定してください。BD に出力する場合は、〈BDMV〉フォルダと〈CERTIFICATE〉フォルダがあるフォルダを指定してください。
(5) 書き込み後にベリファイを行う	チェックを入れると、書き込み後にメディアからデータを読み出し、書き込まれたデータが正しく読み出せるかをチェックします。
(6) 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。

POINT

- 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。

3 テープへ出力

テープへ出力したい

HDV 機器（Generic HDV）へ出力 ▶ P534

編集結果を HDV 機器へ出力する形式（MPEG-TS 形式）に変換し、変換したファイルを HDV 機器へ出力します。

DV 機器（Generic OHCI）へ出力 ▶ P538

DV 機器へデータを出力することができます。

HDV 機器（Generic HDV）へ出力

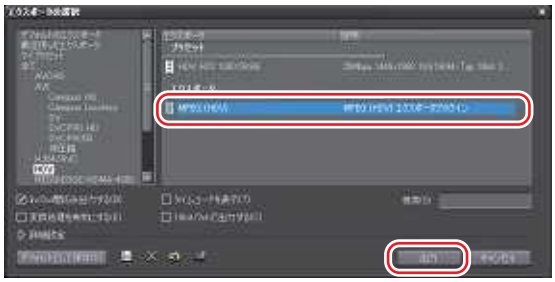
ご注意 • 出力前には、必ずプロジェクトを保存しておいてください。

MPEG（HDV）エクスポータでファイル出力

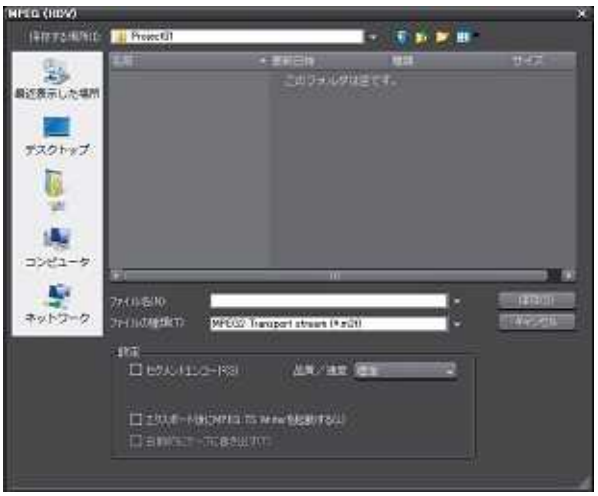
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈HDV〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489

2 〈MPEG（HDV）〉をクリックし、［出力］をクリックする



〈MPEG(HDV)〉ダイアログが表示されます。



セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 ※出力フォーマットのフレームレートが 23.98p の場合、セグメントエンコードはできません。 **品質／速度** リストから、再エンコードを行う部分の品質を選びます。
形式	出力フォーマットのフレームレートが 23.98p のときにのみ表示されます。形式を〈HDV30p Record (Canon XL-H1, Sony HVR-Z7 etc.)〉または〈HDV30p Scan（Sony HVR-V1, HDV1080i devices)〉から選びます。
エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する	チェックを入れると、ファイルに出力後 MPEG TS Writer が自動的に起動します。 *出力したファイルをテープに出力▶ P536*
自動的にテープに書き出す	〈エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する〉にチェックを入れると有効になります。チェックを入れると、生成したファイルのデータを MPEG TS Writer でテープに出力します。 *出力したファイルをテープに出力▶ P536*

3 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

ファイルが生成され、ビンに登録されます。

出力したファイルをテープに出力

1 DV ケーブルで、PC の IEEE1394 端子と HDV 機器を接続する

HDV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

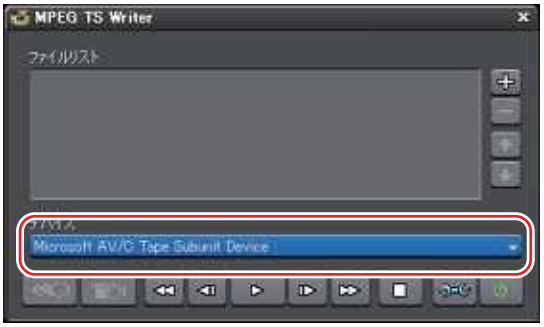
POINT
- お使いの HDV 機器が HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法については HDV 機器の取扱説明書をご覧ください。

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックする

その他の方法

- EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈MPEG TS Writer〉をクリックします。
- ビンウィンドウの［ツール］をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックします。

3 〈デバイス〉のリストから〈Microsoft AV/C Tape Subunit Device〉を選ぶ

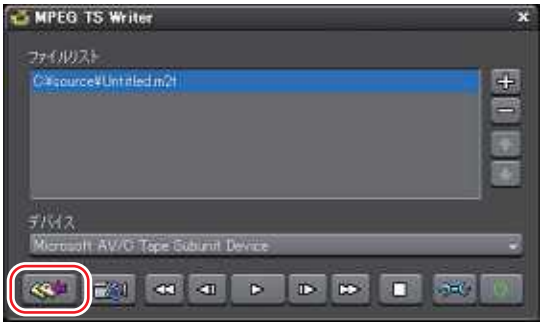


ご注意
- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。Windows 7 または Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープ デバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。

4 ［追加］をクリックする

5 出力したファイルを選び、［開く］をクリックする

6 ［デバイスに記録する］をクリックする



出力を開始します。

7 ［OK］をクリックする

8 ［アプリケーションの終了］をクリックする

POINT

- ［デバイスに記録せず出力する］をクリックすると、HDV カメラのコンポーネント出力から映像を出力します。（テープには記録されません。）

DV 機器（Generic OHCI）へ出力

1 DV ケーブルで、PC の IEEE1394 端子と DV 機器を接続する

DV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

2 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックする

3 ［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▶ P30

4 〈出力デバイス〉で〈Generic OHCI SD NTSC〉をクリックし、出力フォーマットを選ぶ

5 ［OK］をクリックする

DV 機器が認識され、Recorder の操作ボタンで DV 機器を操作できるようになります。

6 Recorder の［出力］をクリックする

7 〈テープに出力〉、または〈テープに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

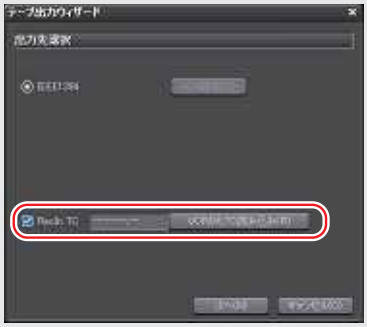
その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈テープに出力〉または〈テープに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- テープに出力：***[F12]***

8 ［次へ］をクリックする

POINT

- テープの書き込み開始位置を指定する場合は、〈RecIn TC〉にチェックを入れ、タイムコードを入力します。［VCR から TC 読み込み］をクリックすると、テープから現在のタイムコードを読み込むことができます。



9 内容を確認し、［出力］をクリックする

タイムラインの再生と出力を開始します。
最後まで出力すると〈テープ出力〉ダイアログが閉じます。

POINT

- 出力を中断するときは、［中止］をクリックしてください。
- タイムラインに In 点、Out 点の設定をしている場合は、その範囲を出力します。

CHAPTER 11

各種デバイスとの連携

1 VARICAM

VARICAM デバイスと連携したい

VARICAM 素材の取り込み ▶ P543

VARICAM で録画された素材を IEEE1394 で接続された機材から取り込み、PC で編集できます。

クリップの出力 ▶ P545

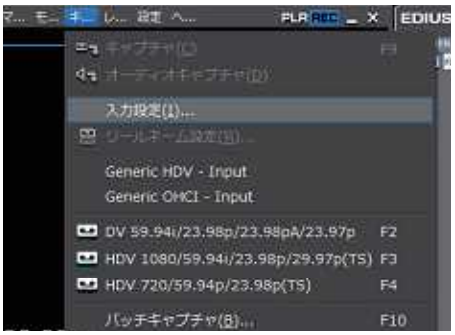
EDIUS で編集したクリップに出力します。

VARICAM 素材の取り込み

取り込む前に EDIUS をインストールした編集システムと機材を IEEE1394 ケーブルで接続してください。
AJ-HD1200A を IEEE1394 接続する場合は、オプションボードを装着する必要があります。

ご注意
- IEEE1394 による入出力を行うため、フレーム周波数が 60.00Hz で撮影した素材の場合でも、編集時にはデッキのフレーム周波数の設定を 59.94Hz に変更してください。
- プロジェクト設定の〈TC PRESET〉が「00」以外に設定されている場合、ストリーム出力時の TC とアクティブフレーム情報のシーケンスが一致しない場合があります。
〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P30

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする



〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈入力デバイス〉からデバイス、〈入力フォーマット〉からフォーマットを選ぶ

DVCPRO HD 1280 × 1080 59.94i
DVCPRO HD 1440 × 1080 50i

DVCPRO HD の規格に準拠した機材からの取り込み時に、それぞれ撮影時のフレーム周波数設定と一致したプロファイルを選んでください。

DVCPRO HD 960 × 720 59.94p

VARICAM で撮影した素材をアクティブフレーム情報を参照せずにキャプチャを行う場合や、AJ-HDX900 等で撮影した 720/59.94p、720/29.97p、720/23.98p のキャプチャを行う場合に使用します。

DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 60p DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p	それぞれ、撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したプロファイルを選んでください。アクティブフレーム情報の設定されたフレームのみをキャプチャします。
DVCPRO HD 960 × 720 50p	AJ-HDX900 等で撮影した 720/50p、720/25p のキャプチャを行う場合に使用します。

ご注意

- プロジェクトのフレームレートと素材のフレームレートが一致しない場合、再生時間に合わせて音声の速度も変更されるためにピッチ（音程）が変化します。必要があれば波形編集ソフトウェアやオーディオフィルタのピッチシフターで調整してください。
- 〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 60p〉のフォーマットでキャプチャを行ったファイルでは、以下の機能が正しく動作しません。
  - マッチフレームジャンプ
  - EDL のインポート／エクスポート
  - オフラインクリップの復元

  また、プロジェクト設定で以下の出力フォーマットを選んでいる場合、EDL のインポート／エクスポート機能は正しく動作しません。
  - 960 × 720 59.94p
  - 960 × 720 23.98p over 59.94p
  - 960 × 720 29.97p over 59.94p
  - 960 × 720 24p over 60p
  - 960 × 720 25p over 60p
  - 960 × 720 50p over 60p
  - 960 × 720 50p
  - 960 × 720 25p over 50p
- 編集中はビデオ出力されません。

クリップの出力

1 ［出力］をクリックし、〈テープに出力〉または〈テープに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

ご注意
- フレーム周波数が 59.94Hz と 60.00Hz の場合ではオーディオのサンプリングレートが異なります。
- 1 ショットでフレームレートを変化させた場合は、リップシンクがずれます。必要があれば波形編集ソフトウェアでシンクを合わせて出力してください。

VARICAM の特長を活かした撮影について

VARICAM の特長を活かしてきれいにスローモーションやクイックモーションするためには、編集結果として必要になる速度をあらかじめ計算しておいて撮影する必要があります。再生速度は以下の式のようになります。

$$再生速度（\%）= \frac{タイムラインのフレームレート}{撮影時のフレームレート} \times 100$$

「アンダークランク撮影」と「オーバークランク撮影」とは

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

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

アンダークランク撮影をしてクイックモーションにしたい場合のポイント

- 撮影のフレームレートを再生のフレームレートよりも下げて撮影します。

  例15p で撮影して 30p のタイムラインを作成すると、2 倍速のクイックモーションになる。
- 撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したキャプチャのフォーマット（〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 60p〉）を選びます。
  このモードでキャプチャすると、アクティブフレームのみを取り込みバリアブルフレームレート編集対象ファイルになります。

オーバークランク撮影をしてスローモーションにしたい場合のポイント

- 撮影のフレームレートを再生のフレームレートよりも上げて撮影します。

  例45p で撮影して 30p のタイムラインを作成すると、2/3 倍速のスローモーションになる。
- 撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したキャプチャのフォーマット（〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 60p〉）を選びます。
  このモードでキャプチャすると、アクティブフレームのみを取り込みバリアブルフレームレート編集対象ファイルになります。

スローモーション・クイックモーションにする必要がない場合

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

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

付　録

1 入出力フォーマット一覧

出力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

Generic OHCI HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p	AVC-Intra100, HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94i	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

Generic OHCI HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p	AVC-Intra100, HDCAM-SR
1440x1080 50i 48kHz 8ch	DVCPRO HD
1440x1080 50i 48kHz 2ch	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	DVCPRO HD
1280x720 50p	HDV, AVCHD, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	
960x720 50p over 60p	DVCPRO HD
960x720 25p over 60p	

Generic OHCI HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 24p	HDCAM-SR
1920x1080 23.98p	AVCHD, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1440x1080 24p	HDCAM
1440x1080 23.98p	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1280x1080 23.98p over 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA over 59.94i	
1280x720 23.98p	HDV, AVC-Intra100
960x720 24p over 60p	DVCPRO HD
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50

Generic OHCI SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x480 59.94i 16:9（DVD）	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 4ch	DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9 48kHz 4ch	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 2ch	DV, DVCAM
720x480 59.94i 4:3 44.1kHz	
720x480 59.94i 4:3 32kHz 2ch	
720x480 59.94i 4:3 32kHz 4ch	
720x480 59.94i 16:9 48kHz 2ch	
720x480 59.94i 16:9 44.1kHz	
720x480 59.94i 16:9 32kHz 2ch	
720x480 59.94i 16:9 32kHz 4ch	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	
720x480 59.94p 16:9	HDV

Generic OHCI SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3（D1, DVD）	D1, DVD
720x576 50i 16:9（D1, DVD）	
720x576 50i 4:3 48kHz 4ch	DVCPRO50
720x576 50i 16:9 48kHz 4ch	
720x576 50i 4:3 48kHz 2ch	DV, DVCAM
720x576 50i 4:3 44.1kHz	
720x576 50i 4:3 32kHz 2ch	

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3 32kHz 4ch	DV, DVCAM
720x576 50i 16:9 48kHz 2ch	
720x576 50i 16:9 44.1kHz	
720x576 50i 16:9 32kHz 2ch	
720x576 50i 16:9 32kHz 4ch	
720x576 50p 4:3	HDV
720x576 50p 16:9	
720x576 25p 16:9	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

Generic OHCI SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3 48kHz	DV, DVCAM
720x480 23.98p over 59.94i 16:9 48kHz	
720x480 23.98pA over 59.94i 4:3 48kHz	
720x480 23.98pA over 59.94i 16:9 48kHz	

HSX-E1 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p over 59.94i	
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

HSX-E1 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p over 50i	HDCAM-SR
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	HDV, AVC-Intra50, HDCAM

出力フォーマット	用途
1280x720 50i	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50i	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	

HSX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p	HDCAM-SR
1920x1080 23.98p over 59.94i	
1440x1080 23.98p	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 23.98p over 59.94i	
1280x1080 23.98p	DVCPRO HD
1280x1080 23.98p over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

HSX-E1 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x480 59.94i 16:9（DVD）	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

HSX-E1 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3（D1, DVD）	D1, DVD
720x576 50i 16:9（D1, DVD）	
720x576 50i 4:3（DV）	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9（DV）	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

HSX-E1 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 23.98p over 59.94i 16:9	

入力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

Generic OHCI Input

入力フォーマット	コーデック	用途
DVCPRO HD 1280x1080 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD
DVCPRO HD 1440x1080 50i		
DVCPRO HD 960x720 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 60p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 50p		
DVCPRO50 720x480 59.94i	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x576 50i		
DV 720x480 59.94i	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x576 50i		

Generic HDV Input

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ	ADVC-HDM1
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV（Sony / Canon）
Canopus HQ 1440x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 29.97p		
Canopus HQ 1440x1080 25p		
Canopus HQ 1440x1080 23.98p over 59.94i		
Canopus HQ 1440x1080 23.98pA over 59.94i		HDV（Canon）
Canopus HQ 1280x720 59.94p		HDV（JVC）
Canopus HQ 1280x720 50p		
Canopus HQ 1280x720 29.97p		
Canopus HQ 1280x720 25p		
Canopus HQ 1280x720 23.98p over 59.94p		
Canopus HQ 720x480 59.94p		
Canopus HQ 720x576 50p		
Canopus HQ 720x576 25p		

入力フォーマット	コーデック	用途
MPEG TS 1920x1080 59.94i	ー※	ADVC-HDM1
MPEG TS 1920x1080 50i		
MPEG TS 1440x1080 59.94i, 29.97p, 23.98p		HDV（Sony / Canon）
MPEG TS 1440x1080 50i, 25p		
MPEG TS 1280x720 59.94p, 23.98p over 59.94p		HDV（JVC）
MPEG TS 1280x720 50p, 25p		
MPEG TS 1280x720 29.97p		

※ HDV ネイティブの MPEG TS 形式のまま取り込みを行います。

2 エフェクト一覧

POINT • 〈Effect〉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。

システムプリセット

セピア、オールドムービーのビデオフィルタや、高音／低音増強、エコーのオーディオフィルタなど、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。

ビデオフィルタ

カラーコレクション

YUV カーブやホワイトバランスなど、色調整用のビデオフィルタを収録しています。

色／明るさ調整【カラーコレクション】▶ P389

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▶ P424

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

2 種類のビデオフィルタ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。閾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。〈矩形フィルタ〉と組み合わせて部分的に使うと効果的です。

モージョンブラー

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。〈矩形フィルタ〉と組み合わせて部分的に使うと効果的です。

矩形フィルタ
画面の一部に矩形または楕円形の境界線を設定して、その内側と外側に異なるフィルタをかけます。〈オールドフィルム〉と〈トンネルビジョン〉は選べません。

線画
輪郭を鉛筆でなぞったような画像になります。

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。

オーディオフィルタ

グラフィックイコライザ
マスターフェーダまたは周波数帯ごとのフェーダを調整して、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
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
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
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

POINT
- 〈Effect〉パレットのトランジションにマウスカーソルを合わせる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。

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。

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。

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。

プラグイン設定で、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。

〈Effect〉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、プラグイン設定のエラー情報および動作環境を確認してください。

GPUfx ▶ P87
クリップトランジション▶ P402

POINT

- 〈詳細設定〉フォルダ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▶ P433

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
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。

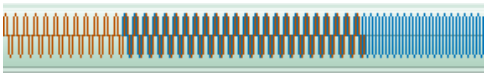
アルファ

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。

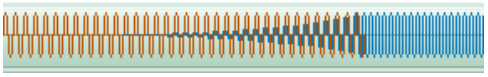
オーディオクロスフェード

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。

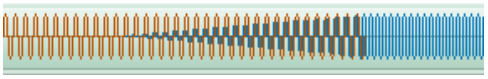
カットアウト⇒カットイン



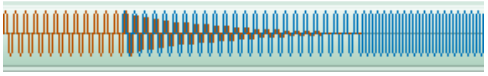
カットアウト⇒カーブ



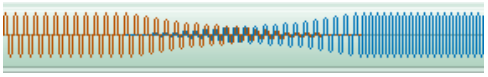
カットアウト⇒リニア



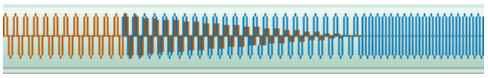
カーブ⇒カットイン



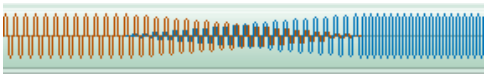
カーブ⇒カーブ



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全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。

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▶ P417

ピクチャー・イン・ピクチャー

映像の中に子画面を表示させます。

ピクチャー・イン・ピクチャー▶ P412

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▶ P417

3 キーボードショートカット

動作のカテゴリごとにショートカットを一覧で掲載しています。

◆ 編集

Timeline に上書きで貼り付け	*[Shift] + [ ]]*
Timeline に上書きで追加	*[ ]]*
Timeline に挿入で貼り付け	*[Shift] + [[ ]*
Timeline に挿入で追加	*[[ ]*
やり直し	*[Shift] + [Ctrl] + [Z]*
やり直し	*[Ctrl] + [Y]*
カーソル位置にトランジションを貼り付け	*[Ctrl] + [Alt] + [K]*
カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）	*[Shift] + [Insert]*
カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [V]*
クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [Insert]*
クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [C]*
クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [X]*
クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）	*[Shift] + [Delete]*
トランジションを貼り付け -In 側	*[Shift] + [Alt] + [K]*
トランジションを貼り付け -Out 側	*[Alt] +[K]*
リップル切り取り	*[Alt] + [X]*
取り消し	*[Ctrl] + [Z]*

◆ 表示

スクロール - 上	*[Shift] + [Ctrl] + [Page up]*
スクロール - 左	*[Ctrl] + [Page up]*
スクロール - 下	*[Shift] + [Ctrl] + [Page down]*
スクロール - 右	*[Ctrl] + [Page down]*
Bin ウィンドウを表示／非表示	*[B]*
ステータスを表示 / 非表示	*[Ctrl] + [G]*
サムネイルを表示 / 非表示	*[Alt] + [H]*
センターの表示 / 非表示	*[Shift] + [H]*
セーフエリアを表示 / 非表示	*[Ctrl] + [H]*
パレットを表示 / 非表示	*[H]*
レイアウト - 標準	*[Shift] + [Alt] + [L]*
メニューにフォーカス	*[Shift] + [F1]*
バッチキャプチャダイアログを表示 / 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

ギャップを削除	*[Backspace]*
前のシーケンスへ切り替え（タイムラインウィンドウ）	*[Shift] + [Ctrl] + [Tab]*
次のシーケンスへ切り替え（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [Tab]*
末尾へ移動	*[End]*
先頭へ移動	*[Home]*
前の編集点に移動	*[Ctrl] + [←]*
次の編集点に移動	*[Ctrl] + [→]*
タイムスケール -Fit	*[Ctrl] + [0]*
タイムスケール - １フレーム	*[Ctrl] + [1]*
タイムスケール - ５フレーム	*[Ctrl] + [2]*
タイムスケール - １秒	*[Ctrl] + [3]*
タイムスケール - ５秒	*[Ctrl] + [4]*
タイムスケール - １５秒	*[Ctrl] + [5]*
タイムスケール - １分	*[Ctrl] + [6]*
タイムスケール - ５分	*[Ctrl] + [7]*
タイムスケール - １５分	*[Ctrl] + [8]*
タイムスケール - １時間	*[Ctrl] + [9]*
前の編集点に移動	*[A]*
In/Out 間をリップル削除	*[Alt] + [D]*
In/Out 間を削除	*[D]*

フレーム検索 -Player	*[Shift] + [Ctrl] + [F]*
フレーム検索 -Recorder	*[Shift] + [F]*
マスタークリップを表示	*[Alt] + [F]*
新規シーケンス	*[Shift] + [Ctrl] + [N]*
新規作成	*[Ctrl] + [N]*
プロジェクトを開く	*[Ctrl] + [O]*
ギャップを削除	*[Shift] + [Alt] + [S]*
プロジェクトを保存	*[Ctrl] + [S]*
名前を変更して保存	*[Shift] + [Ctrl] + [S]*
次の編集点に移動	*[S]*
現在位置のフレームを Bin に追加	*[Ctrl] + [T]*
タイムスケール - アンドゥ	*[Ctrl] + [U]*
ミキサー - トランジション -In 点	*[Shift] + [Alt] + [U]*
ミキサー - トランジション -Out 点	*[Ctrl] + [Alt] + [U]*
ラバーバンドの初期化	*[Shift] + [Ctrl] + [U]*
ラバーバンドの全ては比率で移動	*[Shift] + [Alt] + [Y]*
スケール - ズームイン	*[Ctrl] + [Num+]*
スケール - ズームアウト	*[Ctrl] + [Num-]*
カットポイントの周辺を再生	*[/]*

◆ プレビュー

Player/Recorder の切り替え	*[Tab]*
バッファしてから再生 / 停止	*[Shift] + [Enter]*
再生 / 停止	*[Enter]*
バッファしてから再生 / 停止	*[Shift] + [Space]*
ループ再生	*[Ctrl] + [Space]*
再生 / 停止	*[Space]*
10 フレーム前に移動	*[Shift] + [←]*
前のフレームに移動	*[←]*
10 フレーム後に移動	*[Shift] + [→]*
次のフレームに移動	*[→]*
一時停止	*[Shift] + [↓]*
タイムラインに追加	*[E]*
ジョグ（逆方向）	*[Ctrl] + [J]*
巻き戻し	*[J]*
一時停止	*[Ctrl] + [K]*
一時停止	*[K]*
ジョグ（正方向）	*[Ctrl] + [L]*
早送り	*[L]*
Player への切り替え	*[Ctrl] + [Alt] + [P]*
Recorder への切り替え	*[Ctrl] + [Alt] + [R]*
TC ジャンプ（+）	*[Num +]*
TC ジャンプ（−）	*[Num -]*
Timeline カーソルの周辺を再生	*[Ctrl] + [/]*

◆ プレビュー - プレイヤー

Player のクリップを Bin に追加	*[Shift] + [Ctrl] + [B]*
マッチフレーム -Player>Recorder	*[Ctrl] + [F]*
マッチフレーム -Recorder>Player	*[F]*

◆ プレビュー - レコーダー

クリップの追加 -Recorder	*[Shift] + [Ctrl] + [O]*
ファイルに出力	*[F11]*
テープに出力	*[F12]*

◆ トリム

前の編集点に移動 - トリム	*[Page up]*
次の編集点に移動 - トリム	*[Page down]*
スプリットスライドトリム Out モード	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]*
スプリットトリム Out モード	*[Shift] + [M]*
スプリットリップルトリム Out モード	*[Shift] + [Alt] + [M]*
スライドトリム Out モード	*[Ctrl] + [Alt] + [M]*
トリム -Out 点	*[M]*
スプリットスライドトリム In モード	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]*
スプリットトリム In モード	*[Shift] + [N]*
スプリットリップルトリム In モード	*[Shift] + [Alt] + [N]*
スライドトリム In モード	*[Ctrl] + [Alt] + [N]*
トリム -In 点	*[N]*
− 1 フレームトリム	*[,]*
− 10 フレームトリム	*[Shift] + [,]*
+ 1 フレームトリム	*[.]*
+ 10 フレームトリム	*[Shift] + [.]*

◆ クリップ

クリップのプロパティ	*[Alt] + [Enter]*
カットポイントの削除	*[Ctrl] + [Delete]*
クリップの有効化 / 無効化	*[0]*
トランジションを適用（1 秒）	*[Alt] + [1]*
トランジションを適用（2 秒）	*[Alt] + [2]*
トランジションを適用（3 秒）	*[Alt] + [3]*
トランジションを適用（4 秒）	*[Alt] + [4]*
トランジションを適用（5 秒）	*[Alt] + [5]*
選択クリップを Bin ウィンドウに追加	*[Shift] + [B]*
カットポイントの追加 -In/Out- すべて	*[Shift] + [Alt] + [C]*
カットポイントの追加 -In/Out- 選択トラック	*[Alt] + [C]*
カットポイントの追加 - すべて	*[Shift] + [C]*
カットポイントの追加 - 選択トラック	*[C]*
編集（クリップの設定変更）	*[Shift] + [Ctrl] + [E]*
速度	*[Alt] + [E]*
グループの解除	*[Alt] + [G]*
グループの設定	*[G]*
ボリュームを削除	*[Shift] + [Alt] + [H]*
クリップの元ファイルを開く	*[Shift] + [Ctrl] + [P]*
デフォルトのトランジションを適用	*[Ctrl] + [P]*
トランジションを適用 -In 側	*[Shift] + [Alt] + [P]*
トランジションを適用 -Out 側	*[Alt] + [P]*
置き換え - 全て（タイムラインウィンドウ）	*[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	*[Shift] + [Alt] + [R]*
部分置き換え - フィルタ	*[Alt] + [R]*
部分置き換え - ミキサー	*[Shift] + [Ctrl] + [R]*
タイトルを現在のトラックに追加	*[T]*
デュレーション	*[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 Player で表示	*[Shift] + [Y]*
ビデオレイアウト	*[F7]*

◆ クリップ - 削除

リップル削除	*[Alt] + [Delete]*
削除	*[Delete]*
部分削除 - オーディオ	*[Alt] + [A]*
部分削除 - オーディオフィルタ	*[Ctrl] + [Alt] + [F]*
部分削除 - ビデオフィルタ	*[Shift] + [Alt] + [F]*
部分削除 - 全フィルタ	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]*
部分削除 - キー	*[Ctrl] + [Alt] + [G]*
部分削除 - トランスペアレンシー	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]*
PAN を削除	*[Ctrl] + [Alt] + [H]*
選択クリップ間のトランジションを削除	*[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]*
部分削除 - ビデオ	*[Alt] + [V]*

◆ クリップ - 選択

選択をクリア	*[Shift] + [Esc]*
フォーカスを選択	*[Alt] + [Space]*
フォーカスを選択 / 非選択	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Space]*
前のクリップへ選択移動	*[Alt] + [Page up]*
次のクリップへ選択移動	*[Alt] + [Page down]*
タイムラインカーソルから全てのトラックの末尾まで選択	*[Shift] + [End]*
タイムラインカーソルから全てのトラックの先頭まで選択	*[Shift] + [Home]*
フォーカス反転選択 - 左	*[Ctrl] + [Alt] + [←]*
フォーカス移動 - 左	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [←]*
フォーカス追加範囲選択 - 左	*[Shift] + [Alt] + [←]*
フォーカス選択移動 - 左	*[Alt] + [←]*
フォーカス反転選択 - 上	*[Ctrl] + [Alt] + [↑]*
フォーカス移動 - 上	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↑]*
フォーカス追加範囲選択 - 上	*[Shift] + [Alt] + [↑]*
フォーカス選択移動 - 上	*[Alt] + [↑]*
フォーカス反転選択 - 右	*[Ctrl] + [Alt] + [→]*
フォーカス移動 - 右	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [→]*
フォーカス追加範囲選択 - 右	*[Shift] + [Alt] + [→]*
フォーカス選択移動 - 右	*[Alt] + [→]*
フォーカス反転選択 - 下	*[Ctrl] + [Alt] + [↓]*
フォーカス反転選択 - 下	*[Ctrl] + [Alt] + [↓]*

フォーカス選択移動 - 下	*[Alt] + [↓]*
フォーカス追加範囲選択 - 下	*[Shift] + [Alt] + [↓]*
フォーカス移動 - 下	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↓]*
選択 - 全トラック	*[Shift] + [A]*
選択 - 選択トラック	*[Ctrl] + [A]*

トラック

トラックの高さ - 高	*[Ctrl] + [↑]*
トラック選択移動 - 上	*[↑]*
トラックの高さ - 低	*[Ctrl] + [↓]*
トラック選択移動 - 下	*[↓]*
モノラル チャンネル 1（選択トラック）	*[1]*
選択 -1A トラック	*[Shift] + [1]*
モノラル チャンネル 2（選択トラック）	*[2]*
選択 -2A トラック	*[Shift] + [2]*
モノラル チャンネル 3（選択トラック）	*[3]*
選択 -3A トラック	*[Shift] + [3]*
モノラル チャンネル 4（選択トラック）	*[4]*
選択 -4A トラック	*[Shift] + [4]*
ステレオチャンネル 1、2（選択トラック）	*[5]*
選択 -1VA/V トラック	*[Shift] + [5]*
ステレオチャンネル 3、4（選択トラック）	*[6]*
選択 -2VA/V トラック	*[Shift] + [6]*
クリップチャンネルの設定 - ビデオ	*[7]*
クリップチャンネルの解除 - オーディオ	*[8]*
クリップチャンネルの解除 - 全て	*[9]*
トラックのロック	*[Alt] + [L]*
ミュート	*[Shift] + [S]*
Audio 拡張表示	*[Alt] + [S]*
ビデオミュート	*[Shift] + [W]*
ウェーブフォームを表示 / 非表示	*[Ctrl] + [W]*
Mixer 拡張表示	*[Alt] + [W]*
クリップチャンネルの設定 - モノラルチャンネル	*[Shift] + [X]*
クリップチャンネルの設定 - ステレオチャンネル	*[Shift] + [Ctrl] + [X]*

マーカー

前のシーケンスマーカーに移動	*[Shift] + [Page up]*
次のシーケンマーカーに移動	*[Shift] + [Page down]*
In 点を削除	*[Alt] + [I]*
In 点へ移動	*[Q]*
In 点の設定	*[I]*
Out 点を削除	*[Alt] + [O]*
Out 点へ移動	*[Shift] + [O]*
Out 点の設定	*[O]*
Audio の Out 点に移動	*[Shift] + [P]*
In 点へ移動	*[Shift] + [I]*
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にスライド	*[Shift] + [Ctrl] + [T]*
Audio の In 点を設定	*[U]*
Audio の In 点に移動	*[Shift] + [U]*
全てのマーカーを削除	*[Shift] + [Alt] + [V]*
マーカーの追加	*[V]*
Out 点へ移動	*[W]*
In/Out 点を削除	*[X]*
選択クリップに In/Out 点の設定	*[Z]*
カーソル上のクリップに In/Out 点の設定	*[Shift] + [Z]*

モード

挿入 / 上書き切り替え	*[Insert]*
タイムラインへ追加時にビデオを使用	*[Shift] + [J]*
タイムラインへ追加時にオーディオを使用	*[Shift] + [K]*
リップルトリム Out モード	*[Alt] + [M]*
リップルトリム In モード	*[Alt] + [N]*
リップルモードの設定	*[R]*
通常	*[F5]*
トリム	*[F6]*

キャプチャ

バッチキャプチャリストに追加	*[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]*
キャプチャ	*[F9]*

◆ レンダリング

クリップレンダリング	*[Shift] + [G]*
全体をレンダリング - 過負荷部分［赤色］	*[Shift] + [Ctrl] + [Q]*
全体をレンダリング - 負荷部分［オレンジ色］	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] +[Q]*
レンダリングファイルの削除 - 未使用ファイル	*[Alt] + [Q]*
レンダリングして追加	*[Shift] + [Q]*
In/Out 間をレンダリング - 過負荷部分［赤色］	*[Ctrl] + [Q]*
In/Out 間をレンダリング - 全て	*[Shift] + [Alt] + [Q]*
In/Out をレンダリング - 負荷部分［オレンジ色］	*[Ctrl] + [Alt] + [Q]*

4 FAQ

よくあるご質問

リップルモードと同期モードはどう違うの？ ▶ P565

リップルモードで編集したときの影響範囲と、同期モードで編集したときの影響範囲の違いを説明します。

リップルモードと同期モードはどう違うの？

リップルモードと同期モードの違いは次のとおりです。

リップルモード	クリップの削除やトリミングをした場合に、タイムライン上にギャップができないよう、後ろのクリップを詰めます。影響範囲は編集を行っているトラックのみです。リップル削除やリップル切り取り、ショートカットでのトリミング時はリップルモード中でなくても同じ効果になります。
同期モード	クリップの挿入やトリミングをした場合に、その結果が他のトラックにも影響するモードです。

リップルモードは次の場合に有効です。

- トリミング時
- 削除実行時
- 挿入編集実行時（リップルモード中は、空白の長さを保持して挿入可能）
- 「速度」変更時

また、リップルモードを解除しているときでも、リップル削除、リップル切り取り、ショートカットでもリップルトリム実行時は同じ効果になります。

リップルモード▶ P215
同期モード▶ P214

5 索　引

Num

3 点編集 247
4 点編集 248

A

AVCHD 7
　取り込み 150
A トラック 241

B

BGM
　DVD ／ CD から取り込み 135
　ボリューム調整 468

C

Canopus HQ Codec 8
Clip marker リスト 21, 320
Clip Speed 286

D

DISC Capture 135
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 538

E

Effect パレット 20, 381

F

Fill 424
FIRECODER Blu 513
Fit 234
Flash Video を出力 512

G

GPUfx
　エフェクト一覧 556
　適用 402, 403
　プラグイン設定 87

H

HDV 7
HDV 機器（Generic HDV）へ出力 534
HSX-E1
　出力フォーマット 550
　ハードウェア設定 82
　プロジェクト設定 30
HTML 出力 203
Hue 395

I

Information パレット 20, 431
In 点 159, 237
In 点 /Out 点（Player）
　In-Out 点間にクリップマーカー設定 324
　削除 163
　ジャンプ 162
　設定 158
　設定（ビデオ／オーディオ）..... 159
　ループ再生 161
In 点 /Out 点（タイムライン）
　In-Out 点間にクリップ配置 247, 248, 249
　In-Out 点間にシーケンスマーカー設定 338
　In-Out 点間のクリップ削除 277, 281
　クリップの分割 272
　削除 239
　設定 236

IRE
　Generic OHCI 79

K

Key
　アルファチャンネル 424
　エフェクト 417

M

Marker パレット 21
MPEG TS Writer 536

O

Out 点 159, 237

P

Player 16
再生 154
操作ボタン 155

Q

Quick Titler 454

R

Recorder 17
再生 345
操作ボタン 347
ビデオレイアウト 291

S

Sequence marker リスト 21, 335

T

T トラック 241

V

VARICAM
出力 545
取り込み 543
VA トラック 241
VST プラグイン 88
V トラック 241
V ミュート
設定 477
デュレーション変更 61, 477

Y

YUV カーブ 390

あ

アプリケーション設定 55, 69
アルファチャンネル 424
アンドゥ 378

い

インフォメーション
パレットの表示／非表示 431
インポート
エフェクト 451
キーボードショートカット 118
クリップマーカーリスト 332
シーケンスマーカーリスト 343
ビン 202
プリセットエクスポータ 518
プロジェクト設定 37

う

ウィンドウカラー 115
ウィンドウレイアウト 14, 89
ウェーブフォーム表示 477
上書き保存 40
上書きモード 212
切り替え 214

え

エクスポート
エフェクト 451
キーボードショートカット 118
クリップマーカーリスト 332
シーケンスマーカーリスト 343
テープへ出力 533
ビン 202
ファイルに出力 484
プリセットエクスポータ 519
プロジェクト設定 38
エフェクト 380, 433
一覧 554
置き換え 267, 440
書き出し（エクスポート） 451
確認／調整 433
カラーコレクション 389
合成 411
コピー 438
削除 435
適用 386
デフォルトエフェクト 406
デュレーション変更 410
トランジション／オーディオクロスフェード 400
パレット初期化 449
パレットのカスタマイズ 444
パレットの表示／非表示 381
フィルタ 398, 399
プロパティ 385
有効／無効 434
ユーザープリセットエフェクトの登録／削除 441
読み込み（インポート） 451
エフェクトビュー 383

お

オーディオ
In 点、Out 点設定 159

クロスフェード 404
削除 278, 282
波形表示 477
フィルタ 399
フェードイン／フェードアウト 422
ボリューム調整 468
ミュート 221
ラバーバンド 470
リンク設定／解除 258
オーディオクリップ 168, 243
オーディオクロスフェード
削除 435
適用 404
オーディオチャンネル 221
オーディオチャンネル設定 230
オーディオ部 18
オーディオフィルタ 399
オーディオラバーバンド 470
オートセーブ 41
置き換え
エフェクト 267, 440
クリップ 267
オフラインクリップ復元 45
設定 65

か

カスタマイズ
ウィンドウカラー 115
画面レイアウト 14, 89
キーボードショートカット 118
シャトル／スライダー 105
情報表示 103
タイムコード 105
トラックパネル 223
ビンの詳細表示項目 111
ボタン 94, 105
カットポイント 270
画面構成 14, 89
画面色の変更 115
カラーコレクション 389
カラーバークリップ
In-Out 点間に配置 249
作成 176
設定変更 186
カラーバランス 392
カラーホイール 394
カラーマットクリップ
In-Out 点間に配置 249
作成 177
設定変更 186
カレントフォルダ設定 69
環境設定 69

き

キー 417
キーボード
ショートカット 117, 559
数値入力 24
起動 9
ギャップを削除 283
キャプチャ 122, 125, 140
設定 63
バッチキャプチャ 143

く

クイックタイトラー 454
クリップ
オフラインクリップ復元 45
ソフトウェアで開く 190
チャンネル別に配置 246
配置 241
ビデオ／オーディオクリップのみ配置 245
プロパティ 181
クリップ（タイムライン）
移動 251
色分け 269
置き換え 267
ギャップ（空き部分）を削除 283
切り取り 264
クリップの In 点、Out 点に貼り付け 266
グループ設定／解除 260
検索 257
コピー 264
削除 276, 280
シーケンス 367
静止画クリップ書き出し 365
貼り付け 266
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 278
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 282
複数選択 252
部分置き換え 268
分割／結合 270
マージン 401
有効化／無効化 274
リップル切り取り 265
リップル削除 281
リンク設定／解除 258
レイアウト（映像の表示） 290
レンダリングして追加 364
クリップトランジション 402
クリップビュー 110
クリップ（ビン） 149, 167
色分け 197
切り取り 193
検索 204
コピー 193

削除（登録解除） 195
シーケンスクリップ 170, 172
選択 193
登録 148, 194
登録解除 195
並べ替え 196
貼り付け 194
フォルダ操作 198
フォルダの登録 153
保存先確認 189
クリップマーカー
移動 331
書き出し（エクスポート） 332
コメント入力 330
設定／削除 319
リストの表示／非表示 320
読み込み（インポート） 332
グループ解除 261
グループ設定 261
クロマキー 417

け

継続時間 61
検索 204, 257

こ

効果音 479
固定モード 218
コピー
エフェクト 438
クリップ 193, 264

さ

再生（素材） 154
Player の操作ボタン 155
シャトル／スライダー 156
マウス 157
ループ再生 161
再生（タイムライン） 345
Recorder の操作ボタン 347
カーソル周辺を再生 351
再生速度を変更 285
シャトル／スライダー 349
スクラビング 346
設定 66
マウス 350
ループ再生 350
レンダリング 357
削除
In 点、Out 点（素材） 163
In 点、Out 点（タイムライン） 239
エフェクト 435, 443
ギャップ 283
クリップ 277, 281
クリップマーカー 325
シーケンスマーカー 340
タイムラインの In-Out 点間 277, 281
トラック 228
ビデオ／オーディオのみ 278, 282
プリセットエクスポータ 518
プロジェクトプリセット 37
ラバーバンドポイント 474
レイアウト 91

し

シーケンス 367
新規作成 369
タイムラインのシーケンスを閉じる 371
ビンのクリップをシーケンス化 173
ビンのシーケンスクリップを解除 174
複製 375
編集 371, 376
シーケンスクリップ 170, 171, 368
シーケンスマーカー
移動 342
書き出し（エクスポート） 343
コメント入力 342
設定／削除 334
リストの表示／非表示 335
読み込み（インポート） 343
システムプリセット
エクスポータ 489
エフェクト 384
シャトル
再生 156, 349
表示／非表示 105
ジャンプ
In 点、Out 点へジャンプ 353
タイムコード入力 353
マッチフレーム 354
終了 12
出力
AVI 499
Flash Video 512
H.264/MPEG-4 AVC 502, 513
MPEG2 507
QuickTime 形式 501
音声 500
出力フォーマット 548
静止画 511
ディスク 520
テープへ出力 533
ファイルに出力 484
プリセットエクスポータ 516
ショートカットキー 118, 559

伸縮モード 217

す

数値入力 23
スクラビング 346
ステレオチャンネル 230
スプリットトリム 313
スライダー
　再生 156, 349
　表示／非表示 105
スライドトリム 315
スリップトリム 316

せ

静止画出力 365, 511
セーフエリア
　Recorder 103
　クイックタイトラー 465

そ

操作ボタン 93
挿入モード 212
　切り替え 214
速度変更 285
素材
　In 点、Out 点設定 158, 244
　キャプチャ 125, 140, 143
　再生 154
　再リンク 45
　取り込み 148
　ループ再生 161

た

タイトル
　Quick Titler 454
　エフェクト 429, 460
　作成 179, 249
タイムコード
　Player 16
　Recorder 17, 103, 105
　クリップ検索 257
　ジャンプ 352
　トリミング 297, 304, 311
　マッチフレーム 354, 355
タイムスケール 233
　表示単位 233, 234
　レンダリング候補 359
タイムライン
　ウィンドウ 18
　カーソル 233
　設定 57
タイムラインシーケンスクリップ 170

ち

チャンネル
　オーディオチャンネル設定 230
　チャンネル別に配置 246
　ビデオチャンネル設定 230

て

ディスクに出力 520
デフォルトエフェクト 406
デュレーション 61

と

同期モード 212
　切り替え 214
登録
　クリップ 148, 194
　タイムラインシーケンスクリップ 374
　ユーザープリセットエフェクト 442
　レイアウト 90
トラック
　移動 227
　設定 220
　追加 228
　複製 227
　ロック 221
　削除 228
トラックトランジション 403
トラックパネル 221
　カスタマイズ 223
トランジション
　適用 402, 403
　削除 435
トランスペアレンシー 421
トリミング 300
　数値入力 307
　操作方法 300, 304
　モード切り替え 298
トリムウィンドウ 299, 305
トリムモード 298

な

ナレーション 479

に

入力設定 127
入力フォーマット 552

ね

ネストシーケンス 376

は

ハードウェア設定 72
バックアップ 41
バッチキャプチャ 143
　バッチキャプチャリスト 146
パレット
　〈Effect〉パレット 20, 381
　〈Information〉パレット 20, 431
　〈Marker〉パレット 21
パン 469

ひ

ピクチャー・イン・ピクチャー 412
ビデオ
　In 点、Out 点設定 159
　削除 278, 282
　タイムラインからクリップ書き出し 364
　トランジション 402, 403
　フィルタ 398
　フェードイン／フェードアウト 422
　ミュート 221
　リンク設定／解除 258
ビデオクリップ 167, 243
ビデオチャンネル 221
ビデオチャンネル設定 230
ビデオ部 18
ビデオフィルタ 398
ビデオレイアウト 291
ビンウィンドウ 19
　HTML 出力 203
　書き出し（エクスポート） 202
　クリップ検索 204
　クリップ登録 148
　表示設定 108
　表示／非表示 167
　フォルダ登録 153
　読み込み（インポート） 202

ふ

フィルタ
　オーディオフィルタ 399
　ビデオフィルタ 389, 398
フェードアウト 422
フェードイン 422
フォルダビュー 109
復元 45
プラグイン設定 84
プラグインベースエフェクト 384
プリセットエクスポータ 516
　書き出し（エクスポート） 519
　読み込み（インポート） 518
プレビューウィンドウ 15
　シャトル表示設定 105
　情報表示 102, 103
　シングルモード／デュアルモード切り替え 101
　ステータス表示 102, 103
　スライダー表示設定 105
　セーフエリア表示 102, 103
　タイムコード表示設定 105
　ボタン表示設定 93, 105
プロジェクト
　新規作成 28
　設定変更 34
　開く 42
　保存 39
プロジェクト設定
　書き出し（エクスポート） 38
　設定ダイアログ 30, 32
　プリセット新規作成 30
　変更 34
　読み込み（インポート） 37
プロパティ
　エフェクト 385
　クリップ 181

へ

別名保存 40
ヘルプ 3

ほ

ボイスオーバー 480
ポーズフィールド 107
ボタン
　一覧 97
　カスタマイズ 94, 105
ボリューム調整 468
ホワイトバランス 395

ま

マーカー
　クリップマーカー 319
　シーケンスマーカー 334
マーカーコメント 330, 342
マーカーリスト 332, 343
マージン 401
マウス操作
　再生 157, 350
　数値入力 25
マスタークリップを表示 355

マッチフレーム
設定 68
素材からタイムライン 354
タイムラインから素材 355

み

ミキサー部 18
ミュート
オーディオ 221
トラック 221

め

メニューバー 15

も

元に戻す 378
モノトーン 397
モノラルチャンネル 230

や

やり直す 378

ゆ

ユーザープリセットエフェクト 384

ら

ラバーバンド 468
トランスペアレンシー 421
パン 468
ボリューム 468
操作 470, 472

り

リップルトリム 312
リップルモード 213
切り替え 215
リドゥ 378

る

ループ再生 161, 350
ルミナンスキー 417

れ

レイアウト
ウィンドウ配置 89
タイトルのレイアウト 465
ビデオレイアウト 291
レンダリング 357
In-Out 点間 361
過負荷部分／負荷部分のみ 361
クリップ／トランジション 363
シーケンス全体 360
設定 59
プロジェクト全体 360
レンダリングファイル削除 366
連番静止画 152

ろ

ローリングトリム 317