

ES-7 Ver3.0 New Functions



日本語版

Preliminary

31th.Aug.1999

目次

エフェクトフェーダーポイントの設定	3
オーディオフェーダーラーン	10
マスターフェーダーオーバーライド	13
コントロールパネル ユーザー アサイン	14
グルーピングクリップ	17
オンスクリーンディスプレイ	22
オフライン/オンライン 編集機能	25
波形モニター	27
その他の追加機能	30
モニター出力の RGB / YUV の切り換え	30
オーディオリミッター	30
ファーストエディットモード	30
X4 ピクチャー形式で表示	31
V1/V2 ビデオトラックの入れ換え機能	31
可変速再生 / スチル再生モードの追加	34
1 フレームクリップの取り扱い	35
フォアグラウンドビデオ (FG) の自動 / 手動設定	36
クリップリンク時のクリップ余白の削除	39
ミキサーダイアログにデフォルトボタンを追加。	39
接続機器のユーザー設定に QSDI 許可 / 不許可の設定を追加。	39
ユーザーテンプレート機能の強化	39
CMX / GVG フォーマット EDL のサポート	39
インデックスピクチャーの JPEG 化	39
ESBK-7046	39

エフェクトフェーダーポイントの設定

コマンドの内容

タイムラインにエフェクトフェーダートラックが表示されているとき、エフェクトのかけかたを決める折れ線(エフェクトラバーバンド)を設定します(エフェクトラバーバンド機能)。ラバーバンド上のエフェクトフェーダーポイントを上下左右に移動することにより、エフェクトを途中で静止させたり、エフェクトのスピードを変えたりすることができます。

タイムラインにエフェクトフェーダートラックを表示するには、タイムラインウィンドウのトラックメニューまたはタイムラインのトラック名表示部上でのポップアップメニューから「トラックマップ」を選び、次に「トラックマップ」ダイアログで V-EFFECT FADER をオンにします。

実行するには

ラバーバンドを設定したいエフェクトをエフェクトフェーダートラック上で選択した後、タイムラインウィンドウのエフェクトメニューから「エフェクトフェーダーポイントの設定」を選びます。「エフェクトフェーダーポイント設定」ダイアログが開きます。

「エフェクトフェーダーポイント設定」ダイアログは、ラバーバンドを設定したいエフェクトをエフェクトフェーダートラック上でダブルクリックしても開くことができます。

「エフェクトフェーダーポイント設定」ダイアログ

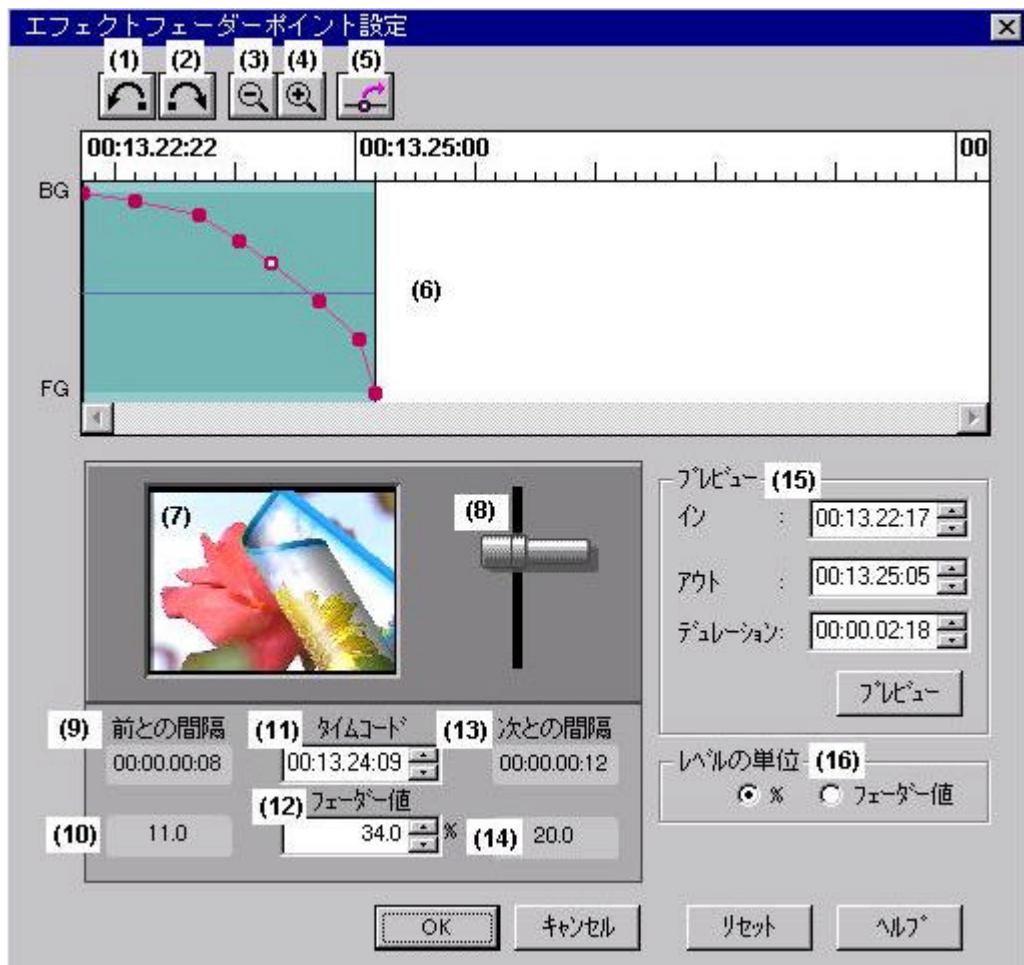
(エフェクトラバーバンド機能)。ラバーバンド上のエフェクトフェーダーポイントを上下左右に移動することにより、エフェクトを途中で静止させたり、エフェクトのスピードを変えたりすることができます。タイムラインにエフェクトフェーダートラックを表示するには、タイムラインウィンドウのトラックメニューまたはタイムラインのトラック名表示部上でのポップアップメニューから「トラックマップ」を選び、次に「トラックマップ」ダイアログで V-EFFECT FADER をオンにします。

「エフェクトフェーダーポイント」ダイアログを起動するには次のいずれかを行います。

ラバーバンドを設定したいエフェクトをエフェクトフェーダートラック上で選択した後、タイムラインウィンドウのエフェクトメニューから「エフェクトフェーダーポイントの設定」を選ぶ。

ラバーバンドを設定したいエフェクトをエフェクトフェーダートラック上でダブルクリックする。

「エフェクトフェーダーポイント」ダイアログ各部の働きは次のとおりです。説明を見たい部分をクリックしてください。



(1) 「取り消し」ボタン

直前に行ったエフェクトフェーダーポイント設定操作を取り消します。最大 8 回の操作を取り消すことができます。

(2) 「やり直し」ボタン

「取り消し」ボタン(1)で取り消した操作をやり直します。最大 8 回の操作をやり直すことができます。

(3) 「ズームアウト」ボタン

ラバーバンド領域(6)の表示倍率を 1 段階下げます。

(4) 「ズームイン」ボタン

ラバーバンド領域(6)の表示倍率を 1 段階上げます。

(5) 「削除」ボタン

現在選択されている(中が白いドットで表示されている)エフェクトフェーダーポイントを削除します。エフェクトフェーダーポイントが複数選択されている場合は、それらをすべて削除します。選択されたポイントは、キーボードの Delete キーを押しても削除できません。エフェクトの開始位置、終了位置のポイントは削除できません。

(6) ラバーバンド領域

ここでエフェクトラバーバンドを表示します。また、ここでラバーバンドの設定を行うことができます。縦軸の中心(フェーダー値が50%の位置)に、淡い紫色の横線が表示されます。

ラバーバンド(赤線で表示)上をマウスでクリックすると、その位置にエフェクトフェーダーポイントが追加されます。マウスによるドラッグで、ポイントを移動することができます。数値入力でポイントを移動するには、「タイムコード」入力ボックス(11)や「フェーダー値」入力ボックス(12)を使用します。

ラバーバンド領域の左端の「BG(バックグラウンド)」、「FG(フォアグラウンド)」は、エフェクトの方向を示しています。どちらが上に表示されるかは、エフェクトをかける2つのクリップの位置関係によって決まります。ただし、FG ビデオの設定を手動で行っているときは、この領域での「BG」、「FG」の表示と実際の設定とが異なる場合があります。

エフェクトフェーダーポイントを追加するには

ラバーバンド上の希望の位置でマウスをクリックします。クリックした位置にエフェクトフェーダーポイントが追加されます。追加された直後のエフェクトフェーダーポイントは選択状態に維持され、中が白くなっています。

エフェクトフェーダーポイントを選択するには

操作したいエフェクトフェーダーポイントをマウスでクリックします。選択したエフェクトフェーダーポイントは中が白くなります。ある範囲内の複数のエフェクトフェーダーポイントをすべて選択するには、まず該当範囲の先頭(または末尾)のポイントを選択してから、キーボードの Shift キーを押したまま、範囲の末尾(または先頭)のポイントをクリックします。任意の複数のポイントを選択するには、キーボードの Ctrl キーを押したまま、希望のポイントを次々にクリックします。

選択したエフェクトフェーダーポイントのフェーダー値(エフェクトのかかり具合)を変更するには、選択したエフェクトフェーダーポイントを上または下にドラッグします。ポイントの移動に応じて、フェーダーレバー(8)が上下に移動し、「フェーダー値」入力ボックス(12)の値が増減します。同時に、モニターウィンドウ(7)に表示される画像が変化します。

選択したエフェクトフェーダーポイントのタイムコード値を変更するには
選択したエフェクトフェーダーポイントを、キーボードの Shift キーを押したまま左または右にドラッグ
します。上または下にドラッグします。直前、直後のポイントを超えない範囲で移動することができます。
ポイントの移動に応じて、「タイムコード」入力ボックス(11)の値が増減します。同時に、モニターウィ
ンドウ(7)に表示される画像が変化します。

(7) モニターウィンドウ

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントに対応する画像を表示します。この画像にはフェーダ
ー値が反映されているので、該当位置でのエフェクトのかかり具合を確認することができます。複数のポ
イントが選択されている場合は、最後に選択されたポイントの画像を表示します。

ご注意

対象クリップがノンリニアクリップでない場合、画像は表示されません。

(8) フェーダーレバー

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントのフェーダー値を調整します。レバーを上下にドラッ
グすると、モニターウィンドウ(7)の画像および「フェーダー値」入力ボックス(12)の値が変化します。フ
ェーダー値の調整は、別売りのコントロールパネル(ESBK-7011)のフェーダーレバーを操作しても行うこ
とができます。

(9) 「前との間隔」表示ボックス

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントと直前にあるポイントとの時間差を表示します。

(10) 「前とのレベル差」表示ボックス

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントと直前にあるポイントとのフェーダー値の差を表示し
ます。

(11) 「タイムコード」入力ボックス

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントのタイムコードを表示します。また、キーボードから
の数値入力や右端にある上向き/下向き矢印ボタンの操作により、タイムコードを変更することもできま
す。数値の変化に応じて、ラバーバンド領域の折れ線が変化します。

(12) 「フェーダー値」入力ボックス

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントのフェーダー値を表示します。また、キーボードから
の数値入力や右端にある上向き/下向き矢印ボタンの操作により、フェーダー値を変更することもできま
す。数値の変化に応じて、ラバーバンド領域の折れ線が変化します。

(13) 「次との間隔」表示ボックス

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントと直後にあるポイントとの時間差を表示します。

(14) 「次とのレベル差」表示ボックス

現在選択されているエフェクトフェーダーポイントと直後にあるポイントとのフェーダー値の差を表示します。

(15) 「プレビュー」設定部

該当エフェクトのプレビューに関する設定を行います。

イン：プレビュー開始点のタイムコードを指定します。初期値は該当エフェクトの開始点の 5 フレーム前です。

アウト：プレビュー終了点のタイムコードを指定します。初期値は該当エフェクトの終了点と同じです。

デュレーション：プレビューのデュレーションを指定します。初期値は上記「イン」および「アウト」の初期値から自動的に算出されます。

上記 3 つのボックスの値は、キーボードからの入力や右端の上向き/下向き矢印ボタンの操作で変更することができます。「イン」、「アウト」のいずれかの値を指定すると、デュレーションが自動的に算出されます。また、「デュレーション」の値を指定すると、「アウト」の値が自動的に算出されます。

プレビューボタン：上記「イン」、「アウト」、「デュレーション」で指定した範囲で、タイムライン再生またはプレビューを行います。タイムラインがノンリニアモードのときは再生、ハイブリッドモードのときはプレビューが実行されます。指定範囲が他のエフェクトのデュレーションや、DSKトラックにあるタイトルクリップにかかっている場合は、自動的に範囲を調整してから再生/プレビューを行います。

(16) 「レベルの単位」選択部

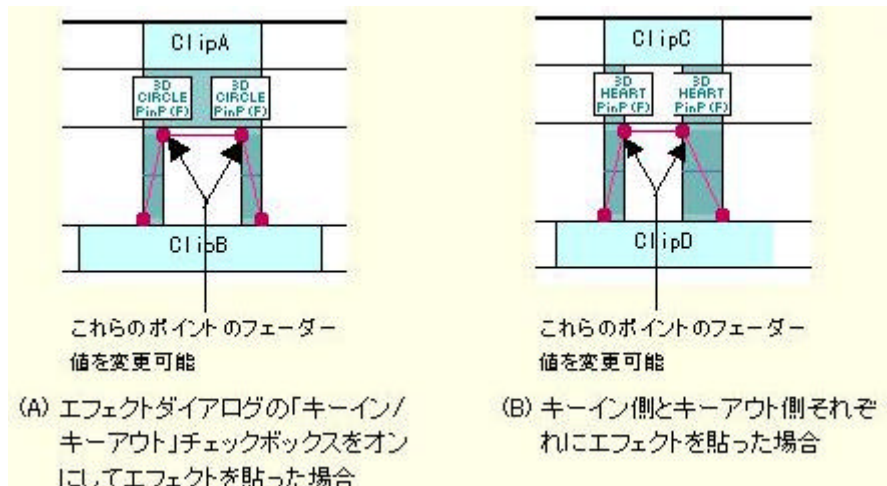
「前とのレベル差」(10)、「フェーダー値」(12)、「次とのレベル差」(14)の表示単位として、%(初期設定)を使用するかフェーダー値そのものを使用するかを選択します。

エフェクトの開始点、終了点のフェーダー値を変更できる場合

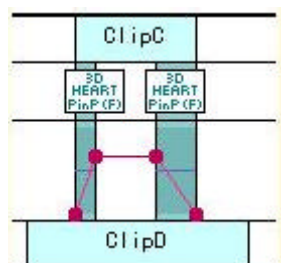
通常、エフェクトの開始点と終了点のフェーダー値は変更できませんが、次のような場合は変更が可能です。

一方のクリップが他方のクリップの範囲に完全に含まれていて、オーバーラップ部分のキーイン側とキーアウト側にエフェクトが貼ってある場合：

キーイン側エフェクトの終了点とキーアウト側エフェクトの開始点のフェーダー値を変更できます。ただし、終了点と開始点のフェーダー値は同じになります。

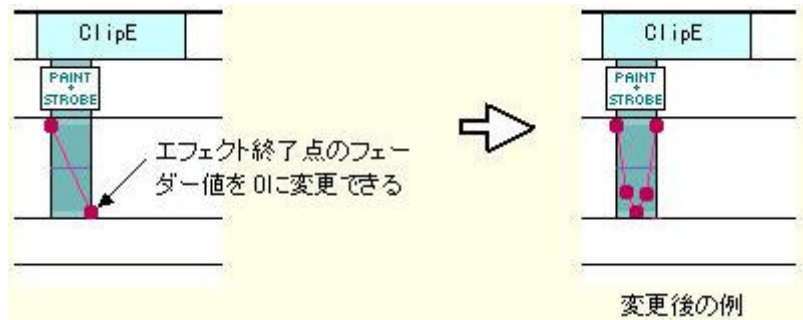


例えば(B)の場合、変更後は次のようになります。



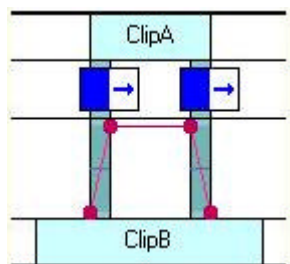
1つのクリップにアニメーションエフェクトをかける場合：

エフェクト終了点のフェーダー値を 0 に変更できます。ラバーバンド上で、エフェクトの開始点と終了点以外の位置にエフェクトフェーダーポイントを追加し、終了点のフェーダー値を 0 に設定すると、「エフェクトの設定」ダイアログで設定したトランジションタイムだけアニメーションエフェクトをかけることができます。



エフェクトの方向について

下図のようなタイムラインシーケンスで、トランジション系エフェクトをキー指定なしで使用する場合(タイムライン上のエフェクトアイコンは青色)、キーイン側エフェクトの終了点とキーアウト側エフェクトの開始点のフェーダー値により、キーアウト側エフェクトの方向が異なります。



キーイン側エフェクトの終了点とキーアウト側エフェクトの開始点のフェーダー値が 0 のときは、いずれのエフェクトも「エフェクトの設定」ダイアログで設定した方向で実行されます。

キーイン側エフェクトの終了点とキーアウト側エフェクトの開始点のフェーダー値が 0 以外のときは、キーアウト側エフェクトはキーイン側エフェクトと逆の方向で実行されます。すなわち、キーイン側エフェクトが正方向(「エフェクトの設定」ダイアログの「リバース」チェックボックスがオフ)であれば、キーアウト側エフェクトは逆方向になり、キーイン側エフェクトが逆方向(「リバース」チェックボックスがオン)であれば、キーアウト側エフェクトは正方向になります。

トランジション系エフェクトを使用している場合、キー指定がされている場合は(タイムライン上のエフェクトアイコンは紫色)、「エフェクトの設定」ダイアログの「リバース」チェックボックスの設定は無効になります。すなわち、キーイン側エフェクトは常に正方向で実行され、キーアウト側エフェクトは常に逆方向で実行されます。

オーディオフィューダーラーン

コマンドの内容

タイムライン上のクリップを再生しながら、別売りのコントロールパネル ESBK-7011 のスライドフェーダーを動かしてオーディオレベルを変化させると、その変化に応じたオーディオラバーバンドがオーディオフィューダートラック(S1 Fdr~S4 Fdr)上に自動生成されます。音声、映像を再生して確認しながらオーディオレベルの設定を行うための機能です。

実行するには

次のようにします。

1 オプションダイアログのオーディオタブにあるラーン設定部で、オーディオフィューダーラーンの設定を行う。(設定は次回変更するまで有効です。)

2 コントロールパネルダイアログのオーディオフィューダータブで、オーディオフィューダーラーンの実行モード(スライドフェーダー 1 つで S1~S4 の全トラックを一括して制御するか、4 つのスライドフェーダーでそれぞれ 1 つのトラックを個別に制御するか)を設定する。(設定は次回変更するまで有効です。)

3 タイムライン上で、オーディオラバーバンド自動生成の対象にするクリップを 1 つだけ選択してから、そのクリップの直前にタイムラインカーソルを置くか、そのクリップを含む再生範囲をタイムラインマーク機能で指定する。


ご注意


次の場合は、オーディオフィューダーラーン機能は実行できません。

複数のクリップが選択されている。

タイムラインマーク機能で範囲を指定している場合、選択クリップが完全にその範囲の外にある。

マスターフェーダーオーバーライド機能がオンになっている。

4 オーディオメニューから「オーディオフィューダーラーン」を選ぶか、タイムラインツールバーの  また

または  ボタンをクリックする。

オーディオフィューダーラーンモードでの再生が始まります。

5 再生音声や再生映像を確認しながら、コントロールパネルのスライドフェーダーを動かしてオーディオレベルを設定していく。

6 クリップの再生が終了するか、または強制的に終了させる(再生中に表示される All Stop ウィンドウの All Stop ボタンをクリックする)と、ラーン機能によるレベル設定を有効にするかどうかを確認するダイ

アログが表示されるので、「はい」または「いいえ」を選択する。

「はい」を選択すると、フェーダートラックにオーディオラバーバンドが自動的に生成されます。


再生を強制的に終了させて「はい」を選択した場合は、再生終了位置までのレベル設定が有効になります。

7 自動生成されたラバーバンドの微調整が必要な場合は、オーディオラバーバンド機能を使って調整する。


コントロールパネルのスライドフェーダーに対する制御対象チャンネルの割り当てについて

スライドフェーダーに対する制御対象チャンネルの割り当ては、コントロールパネルダイアログのオーディオフェーダータブで設定する制御モードによって決まります。

一括制御モード：左端のスライドフェーダー(フェーダー 1)で対象クリップのすべてのチャンネルを制御

します。このモードのとき、タイムラインツールバーのオーディオフェーダーランボタンの表示は  になります。

個別制御モード：各スライドフェーダーで 1 つのチャンネルを制御します。このモードのとき、タイムラ

インツールバーのオーディオフェーダーランボタンの表示は  になります。個別制御モード時のスライドフェーダーと制御対象チャンネルの関係は次のとおりです。

トラック	S1		S2		S3		S4	
チャンネル(左/右)	左	右	左	右	左	右	左	右
スライドフェーダー	1	2	1	2	3	4	3	4

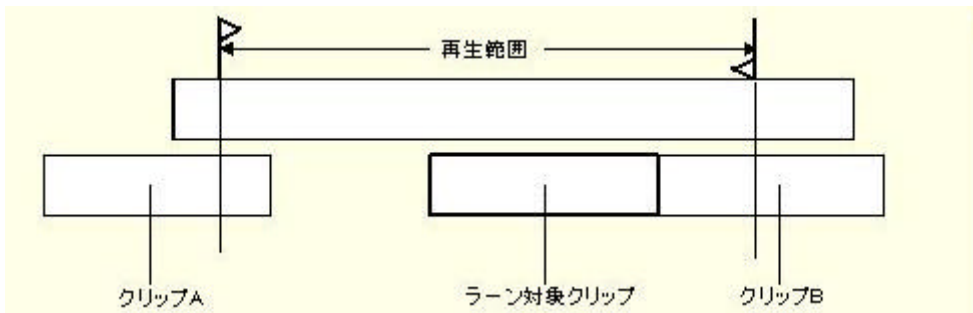
操作対象チャンネルの選択について

オーディオフェーダーラン機能は、フェーダートラックに表示されているチャンネルに適用されます。

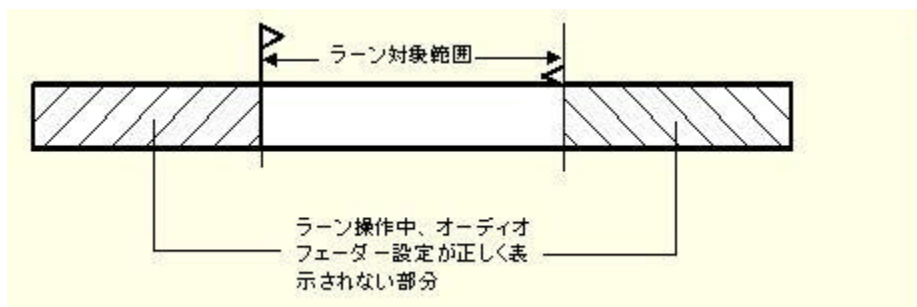
例えば、右チャンネルだけが表示されていて、ランの実行モードが個別制御モードの場合、コントロールパネルのスライドフェーダー 2 および 4 の動きがランの対象になります(上の表を参照)。

再生範囲を指定してオーディオフィューダーランを実行する場合のご注意

下図のように、オーディオフィューダーラン対象クリップよりも広い範囲を再生範囲に指定してラン操作を実行すると、クリップA、クリップBのオーディオフィューダー設定が一時的に無効となり、再生中のみ、コントロールパネルのスライドフェーダーの動きがクリップA、クリップBのオーディオレベルに反映されてしまいます。



クリップの一部を再生範囲に指定してオーディオフィューダーラン操作を実行すると、実行中は指定範囲外の部分のオーディオフィューダー設定が表示されませんが、実行終了後は元どおりに表示されます。



マスターフェーダーオーバーライド

コマンドの内容

マスターフェーダーオーバーライド機能をオンにします。下記の操作時に、コントロールパネル(ESBK-7011)のスライドフェーダー 1、2、3、4 による音声出力レベルの調整が可能になります。下記の操作が終了すると、マスターフェーダーオーバーライド機能は自動的にオフになります。

プレビュー

タイムライン再生

SDTI(QSDI)以外の信号によるダウンロード



Rec コマンドによる記録

この機能による音声レベルの調整範囲は - ~ 0dB で、スライドフェーダーを動かしながらヘッドホンやスピーカーで出力レベルを確認できます。

ダウンロードおよび記録(Rec)時にこの機能を使用すると、音声はスライドフェーダーの動きに応じたレベルでテープに記録されます。


実行するには

タイムラインウィンドウのオーディオメニューから「マスターフェーダーオーバーライド」を選びます。


タイムラインツールバーのマスターフェーダーオーバーライドボタン  または  をクリックし、ボタンのインジケータを水色に点灯させることによっても同じ操作を実行することができます。

マスターフェーダーオーバーライドの実行モード

マスターフェーダーオーバーライドの実行モードには、個別制御モードと一括制御モードがあります。

個別制御モードでは、コントロールパネルのスライドフェーダー 1、2、3、4 でそれぞれ音声チャンネル 1、2、3、4 を個別にコントロールします。このモードのとき、タイムラインツールバーのマスターフェーダーオーバーライドボタンの表示は  になります。

一括制御モードでは、スライドフェーダー 1 で 4 つの音声チャンネルすべてを同時にコントロールします。このモードのとき、タイムラインツールバーのマスターフェーダーオーバーライドボタンの表示は

 になります。

モードの設定は、コントロールパネルダイアログのオーディオフィーダータブで行います。

マスターフェーダーオーバーライド機能とオーディオラバーバンド機能の関係

マスターフェーダーオーバーライド機能は、オーディオラバーバンド機能による設定には影響しません。オーディオラバーバンド機能によって音声レベルを設定したクリップにマスターフェーダーオーバーライド機能を適用した場合、オーディオラバーバンドによるクリップ内でのレベル変化は維持されます。

コントロールパネル ユーザー アサイン

別売りのコントロールパネル ESBK-7011 の PLAY ボタン、ES ボタン、MARK IN ボタン、MARK OUT ボタン、選択ボタン 1~4 に割り付ける機能を選択します。また、スライドフェーダー 1~4 を使用してマスターフェーダーオーバーライドまたはオーディオフィーダーラーンを実行するときのモード(個別制御/一括制御)を設定します。

なお、コントロールパネルの各部の名称については、コントロールパネルに付属の取扱説明書をご覧ください。

ご注意

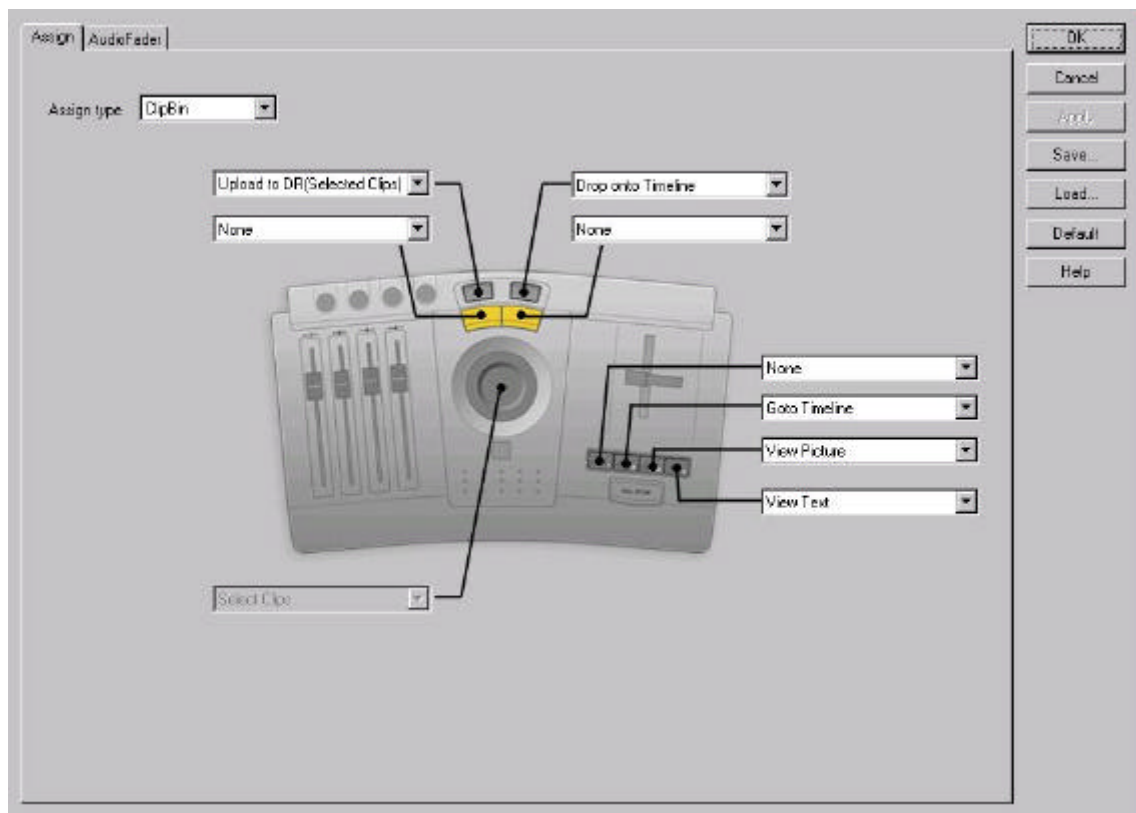
コントロールパネルの調整つまみ 1~4、フェーダーレバー、サーチダイヤル、ALL STOP ボタンの機能を変更することはできません。

コントロールパネルダイアログを起動するには

設定メニューから「コントロールパネル」を選びます。

オプションダイアログには次の 2 つのタブがあります。

アサインタブ



別売りのコントロールパネル ESBK-7011 の各部に機能を割り付けます。

割り付け可能な機能

割り付け可能な機能は、「クリップピン」、「タイムライン」、「ビデオクリップエディター」の 3 タイプがあります。どのタイプの機能を割り付けることができるかは、コントロールパネル上のボタンによって異なります。例えば、PLAY ボタンには、機能タイプ「クリップピン」および「タイムライン」に属する機能を割り付けることができます。また、ES キーには 3 つすべてのタイプの機能を割り付けることができます。

各タイプの概要は次のとおりです。タイプ名をクリックすると、そのタイプに属する機能の一覧表を見ることができます。

クリップピン：クリップピンウィンドウがアクティブなときに使用する機能

タイムライン：タイムラインウィンドウがアクティブなときに使用する機能

ビデオクリップエディター：ビデオクリップエディター上にある操作ボタンに対応する機能

機能の割り付けかた

アサインタブには、コントロールパネルのグラフィックが表示されており、各部とそれに割り付け可能な機能を選ぶためのリストボックスが線で結ばれています。

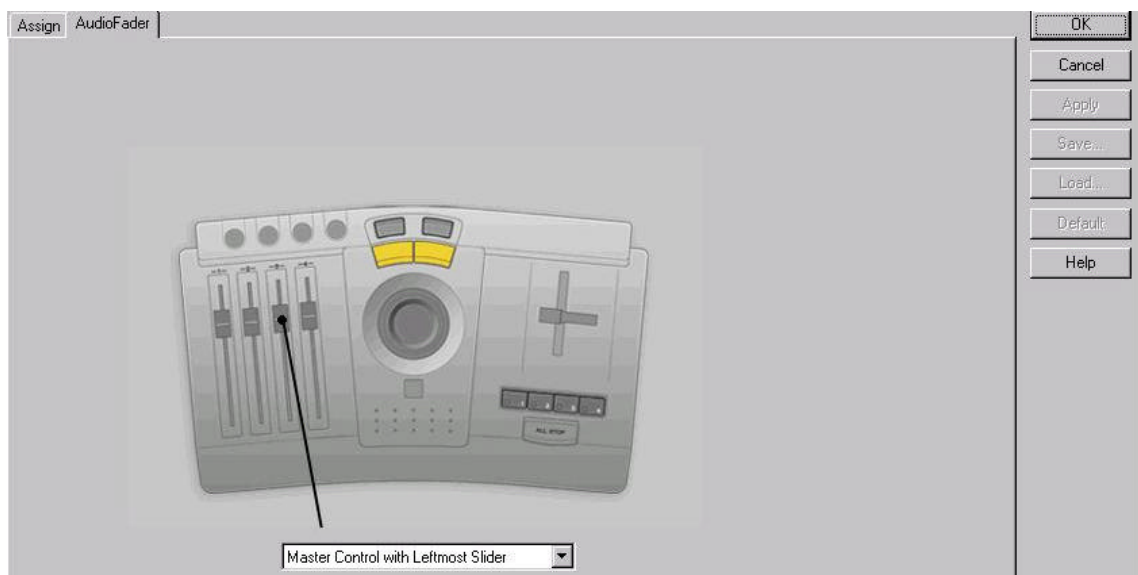
各部に機能を割り付けるには、次のようにします。

1. アサインタブの左上隅にある「アサインタイプ」ボックスで、機能のタイプ(ビデオクリップエディター、クリップピン、タイムライン)を選ぶ。

機能割り付けが可能な部分に対応するリストボックスだけがアクティブになります。

2. アクティブなリストボックスから、対応の部分に割り付ける機能を選択する。

オーディオフィューダータブ



マスターフェーダーオーバーライドやオーディオフィーダーラーンの実行モード(個別制御/一括制御)を設定します。

個別制御モードに設定するには、オーディオフィーダータブの左下隅にあるリストボックスから「4本を別々にコントロール」を選択し、一括制御モードに設定するには「1本で4本をコントロール」を選択します。

コントロールパネルダイアログ各部の動きは次のとおりです。

OK ボタン

コントロールパネルダイアログでの設定を有効にし、ダイアログを閉じます。

キャンセルボタン

コントロールパネルダイアログでの設定を取り消し、ダイアログを閉じます。

適用ボタン

コントロールパネルでの設定を有効にします。このボタンをクリックしてもダイアログは閉じません。

保存ボタン

コントロールパネルダイアログのアサインタブでの設定内容をファイルとして保存します。このボタンをクリックすると Save Assign ダイアログが開くので、ファイル名(拡張子は「.eaf」)を指定して保存ボタンをクリックします。

読込ボタン

保存されている「.eaf」ファイルを呼び出します。このボタンをクリックすると Load Assign ダイアログが開くので、希望のファイルを選択して「開く」ボタンをクリックします。コントロールパネルのアサインタブでの設定内容が、呼び出したファイルに保存されている内容に置き換えられます。

デフォルトボタン

コントロールパネルのアサインタブにある「アサインタイプ」ボックスで選択されている機能タイプについて、コントロールパネル各部への現在の機能割り付けを初期設定に戻します。

ヘルプボタン

コントロールパネルダイアログに関するヘルプトピックを表示します。

グループピングクリップ

コマンドの内容

異なる素材から作成され、同一のクリップピン内に格納された複数のクリップを、IN 点、OUT 点、またはタイムコードを基準に位置合わせしてグループ化し、1 つのグループクリップとして登録します。グループクリップをタイムラインに貼り付けると、グループのメンバークリップ(構成クリップ)は、タイムライン上で同期したクリップとして扱えるようになります。グループクリップをタイムラインに貼り付けた後、「異なるアングルに切り換える」コマンドを使用し、希望の位置で次々にメンバークリップを切り換えていきます。ミュージックビデオの編集や、複数のカメラで撮影した映像の編集などに便利な機能です。

実行するには

クリップピンウィンドウで、グループ化したい複数のアップロード済みクリップを選択した後、クリップメニューから「グループピングクリップ」を選びます。

「グループピングクリップ」ダイアログが開きます。

ご注意

1 つのグループに含めることのできるクリップは 10 個までです。

ディスクレコーダーにアップロードされていないクリップは、グループに含めることはできません。

異なるクリップピンに属する複数のクリップを同一のグループに含めることはできません。

4 チャンネルオーディオのクリップは、チャンネル 1、2 のオーディオを持つクリップとして扱われません。

「グループピングクリップ」ダイアログ

異なる素材から作成され、同一のクリップピン内に格納された複数のクリップを、1 つのグループクリップとして登録します。グループクリップをタイムラインに貼り付けると、グループのメンバークリップ(構成クリップ)は、タイムライン上で同期したクリップとして扱えるようになります。ミュージックビデオの編集や、複数のカメラで撮影した映像の編集などに便利な機能です。

「グループピングクリップ」ダイアログを起動するには

クリップピンウィンドウで、グループ化したい複数のアップロード済みクリップを選択した後、クリップメニューから「グループピングクリップ」を選びます。

「グループピングクリップ」ダイアログ各部の動きは次のとおりです。

「合わせ位置」設定部

グループクリップを作成する際に各メンバークリップ(構成クリップ)を同期させる基準を指定します。

IN 点：各クリップの IN 点を基準にして同期させます。

OUT 点：各クリップの OUT 点を基準にして同期させます。

タイムコード：各クリップのタイムコードを基準にして同期させます。

「最初に配置するビデオクリップ」選択ボックス

タイムラインに最初に配置するビデオクリップ(最優先ビデオクリップ)を選択します。このボックスには、クリップピンでのクリップの選択順序に従ってクリップ名が表示されます。「None」を選択すると、オーディオのみのグループクリップを作成することができます。

「最初に配置するオーディオクリップ」選択ボックス

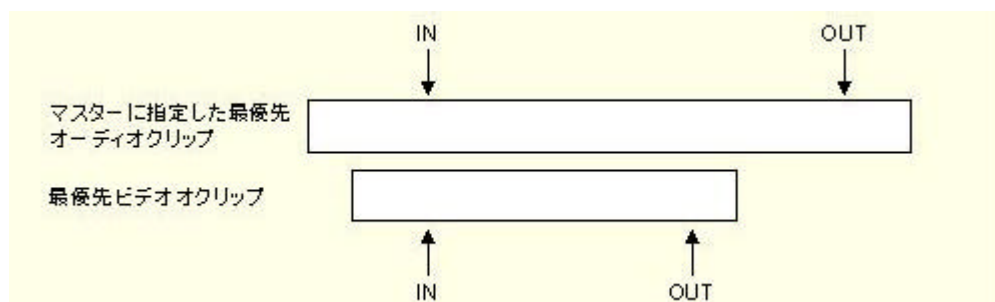
タイムラインに最初に配置するオーディオクリップ(最優先オーディオクリップ)を選択します。このボックスには、クリップピンでのクリップの選択順序に従ってクリップ名が表示されます。「None」を選択すると、ビデオのみのグループクリップを作成することができます。

「オーディオタイムコードを引き継ぎます。オフ時、ビデオタイムコード」チェックボックス

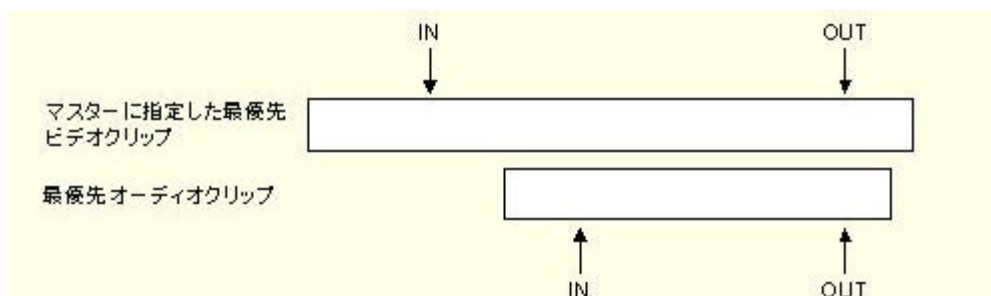
「最初に配置するビデオクリップ」選択ボックスで選択した最優先ビデオクリップと、「最初に配置するオーディオクリップ」選択ボックスで選択した最優先オーディオクリップのうち、どちらのクリップをマスタークリップ(作成されるグループクリップの IN 点、OUT 点、デュレーションの基準となるクリップ)にするかを指定します。このチェックボックスがオン有的时候は、最優先オーディオクリップがマスターに指定され、オフのときは最優先ビデオクリップがマスターに指定されます。

最優先オーディオクリップと最優先ビデオクリップのデュレーションについて

最優先オーディオクリップをグループのマスターに指定した場合は、最優先ビデオクリップの(合わせ位置から起算した)デュレーションがマスタークリップのデュレーションよりも短いと、「グループピンクリップ」は実行できません。例えば、IN 点を合わせ位置にしたとき、下図のような場合は「グループピンクリップ」は実行できません。



最優先ビデオクリップをマスターに指定した場合は、最優先オーディオクリップの(合わせ位置から起算した)デュレーションがマスタークリップのデュレーションよりも短いと、「グルーピングクリップ」は実行できません。例えば、OUT 点を合わせ位置にしたとき、下図のような場合は「グルーピングクリップ」は実行できません。



OK ボタン

「グルーピングクリップ」ダイアログでの設定に従ってグループクリップを作成し、クリップピンに追加します。作成されたグループクリップの名前は、「オーディオタイムコードを引き継ぎます。オフ時、ビデオタイムコード」チェックボックスでマスターに指定した最優先オーディオクリップまたは最優先ビデオクリップの名前の末尾に「G」が追加されたものになります。また、グループクリップアイコンのディスプレイインジケータの色は濃い緑です。

クリップピンに追加されたグループクリップは、通常のアップロード済みクリップと同様にタイムラインに貼り付けたり、タイムライン上でトリムしたりすることができます。グループクリップは、タイムライン上では淡い緑色で表示されます。

キャンセルボタン

「グルーピングクリップ」ダイアログでの設定を無効にし、ダイアログを閉じます。

ヘルプボタン

「グルーピングクリップ」ダイアログに関するヘルプトピックを表示します。

ご注意

1つのグループに含めることのできるクリップは10個までです。

ディスクレコーダーにアップロードされていないクリップは、グループに含めることはできません。

異なるクリップピンに属する複数のクリップを同一のグループに含めることはできません。

4チャンネルオーディオのクリップは、チャンネル1、2のオーディオを持つクリップとして扱われます。

グループクリップを構成しているクリップを、ビデオクリップエディターで更新することはできません。

グループクリップを構成しているクリップを削除すると、該当グループクリップも削除されます。

グループクリップを構成しているクリップについて「VTR 素材に戻す」コマンドを実行すると、該当グループクリップもディスクレコーダーから削除されます。

グループクリップをタイムラインに貼り付けた後、クリップピンからグループクリップを削除すると、「グルーピングクリップ」ダイアログでマスターに指定していたクリップがタイムラインに貼り付けられた状態になります。ただし、このクリップは、タイムライン上ではビデオとオーディオがリンクしていません。

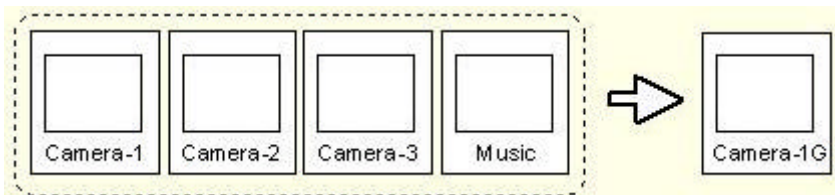
削除したグループクリップは、リサイクルボックスには移されず、完全に消去されます。

グルーピング機能を使用した編集例(操作手順)

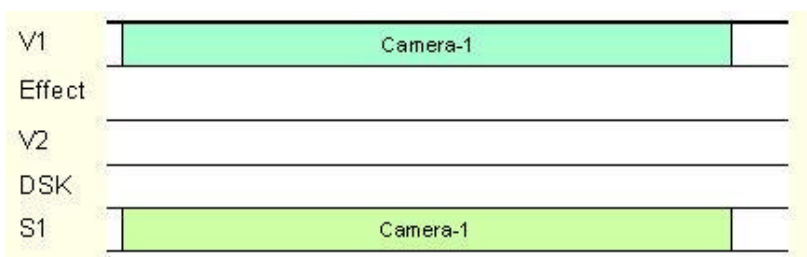
ここでは、3 台のカメラで撮影した映像から作成したクリップ(Camera-1、Camera-2、Camera-3)と、BGM として使用するクリップ(Music)を、グルーピング機能を使用して編集する操作例を示します。この例では、映像は Camera-1、Camera-2、Camera-3 の順に切り換えるものとします。

1. グループとして扱いたい 4 個のクリップをクリップピンウィンドウ内で選択し、クリップメニューの「グルーピングクリップ」を実行する。

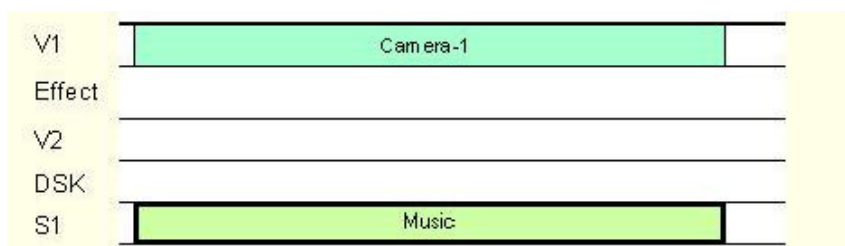
「グルーピングクリップ」ダイアログで、タイムラインに最初に配置するクリップとして Camera-1 を指定した場合は、「Camera-1G」という名前のグループクリップが作成されます。



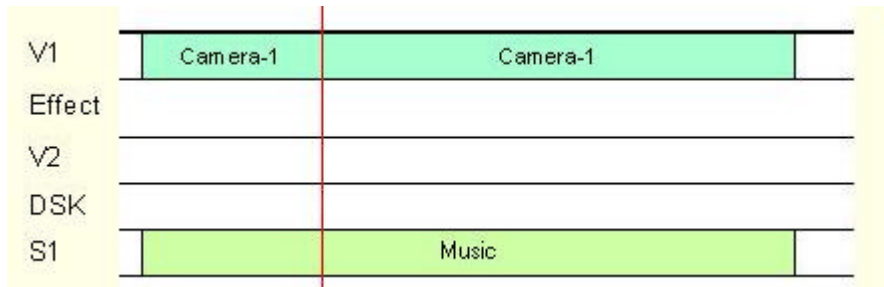
2. タイムラインにグループクリップ Camera-1G を貼り付ける。



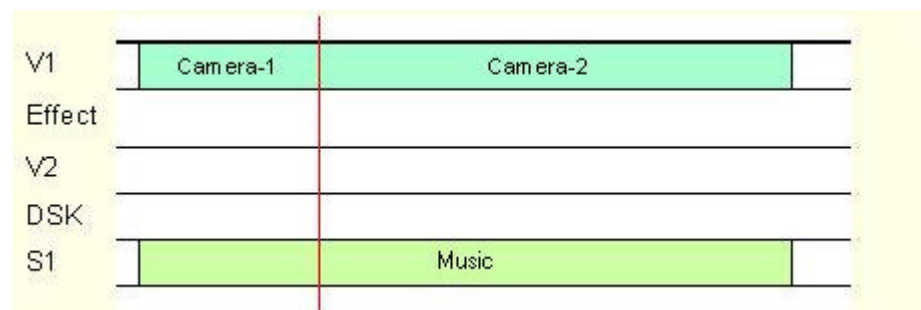
3. メンバークリップ Music を BGM として使用するには、「異なるアングルに切り換える」コマンドにより、S1 トラックのクリップを Music に切り換える。



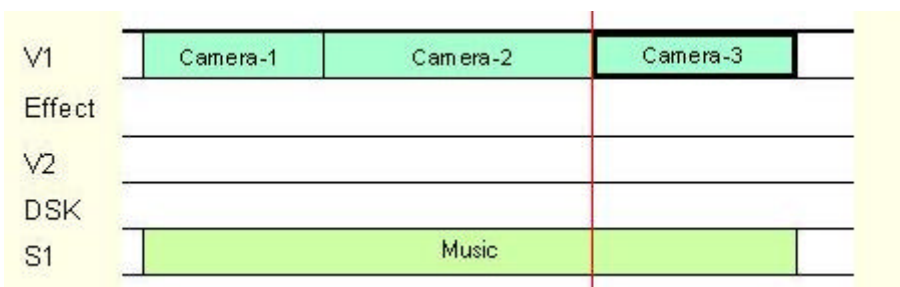
4. V1トラックの映像を Camera-1 から Camera-2 に切り換えるには、まず希望の位置にタイムラインカーソルを置き、「クリップの分割」を実行する。



5. 「クリップの分割」によってタイムラインカーソルの右側に作成されたクリップ Camera-1 を選択し、「異なるアングルに切り換える」コマンドを実行して Camera-2 に切り換える。



6. 手順 4 および 5 と同様の操作を行って、Camera-2 から Camera-3 への切り換えを行う。



オンスクリーンディスプレイ


コマンドの内容

ビデオクリップエディター使用時、アップロード時、プレビュー、タイムライン再生、Rec(記録)、ダウンロードの自動実行時に、クリップのIN/OUT点、タイムラインの現在位置などを示すタイムデータを、ES-7本体のMONITOR OUTPUT VIDEO(モニター用コンポジットビデオ出力)端子に接続したビデオモニターに出力するかどうかを選択します。

なお、出力するデータの指定は、「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログで行います。

実行するには

タイムデータを出力するには、クリップピンウィンドウまたはタイムラインウィンドウの表示メニューで、「オンスクリーンディスプレイ」をオンにします(クリックしてチェックマークを付けます)。

メインツールバーの  ボタンをクリックしても同じ操作を実行することができます。

「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログ

表示メニューの「オンスクリーンディスプレイ」コマンドをオンにしたとき、ES-7本体のMONITOR OUTPUT VIDEO(モニター用コンポジットビデオ出力)端子に接続したビデオモニターに出力するデータを指定します。

「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログを起動するには

設定メニューから「オンスクリーンディスプレイ」を選びます。

「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログ各部の働きは次のとおりです。

画面イメージ表示領域

モニター画面内のデータ表示位置を黒い帯で示します。帯のサイズと位置は、データ選択部で選択するデータの種類によって変わります。また、帯の位置は「上」ボックス、「左」ボックスに値を入力するか、マウスで帯をでドラッグすることによっても変えることができます。

「上」ボックスとデフォルトボタン

「上」ボックスに値を入力することにより、モニター画面の垂直方向のデータ表示位置を指定することができます。入力する値が大きいほど、データはより上方に表示されます。デフォルトボタンをクリックすると、初期設定の表示位置に戻ります。

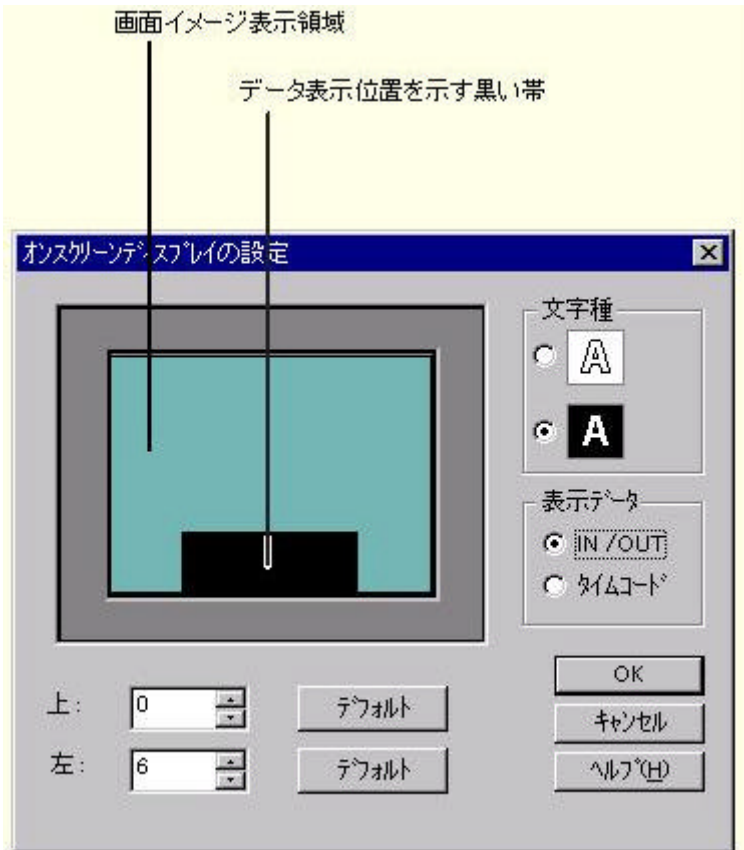
「左」ボックスとデフォルトボタン

「左」ボックスに値を入力することにより、モニター画面の水平方向のデータ表示位置を指定することが

できます。入力する値が小さいほど、データはより左側に表示されます。デフォルトボタンをクリックすると、初期設定の表示位置に戻ります。

文字種選択部

データを黒縁の白文字で表示するか、黒地に白文字で表示するかを選択します。



表示データ選択部

モニター画面に表示するデータの種類(In/Out、タイムコード)を選択します。

イン/アウト：ES-7 の操作状況により、下の表に示すデータがモニター画面に表示されます。

ES-7の操作内容	表示データ
ビデオクリップエディター使用時	対象クリップのIN点、OUT点、デュレーションを表すタイムコード
アップロード	対象クリップのIN点、OUT点、デュレーションを表すタイムコード
リクリップ プレビュー(モニタースイッチャーモード) タイムライン再生 レビュー	タイムラインの現在位置を表すタイムコード
プレビュー(PB/EEモード) ダウンロード 記録(Rec)	タイムラインの現在位置を表すタイムコードと編集モード

タイムコード：ES-7 の操作状況により、下の表に示すデータがモニター画面に表示されます。(なお、タイムコードの表示形式は、ドロップフレーム(DF)モードとノンドロップフレーム(NDF)モードでは異なります。)

ES-7の操作内容	表示データ
ビデオクリップエディター使用時	ソース機器の現在位置を表すタイムコード
アップロード	ソース機器の現在位置を表すタイムコード
リクリップ プレビュー(モニタースイッチャーモード) タイムライン再生 レビュー	タイムラインの現在位置を表すタイムコード
プレビュー(PB/EEモード) ダウンロード 記録(Rec)	タイムラインの現在位置を表すタイムコード と 編集モード

OK ボタン

「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログでの設定を有効にし、ダイアログを閉じます。

キャンセルボタン

「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログでの設定を取り消し、ダイアログを閉じます。

ヘルプボタン

「オンスクリーンディスプレイの設定」ダイアログに関するヘルプトピックを表示します。

オフライン/オンライン 編集機能

ダウンロードダイアログ(オンライン編集を行うとき)

まずオフライン編集のためのダウンロードを行い、続いてオンライン編集のためのダウンロードを行います。オフライン編集の段階では、ビデオとオーディオをダウンロードします。

オンライン編集の段階では、タイムライン上のアップロード済みビデオクリップをリニアクリップ(VTR素材)として扱い、ビデオのみを記録します(ビデオインサート編集)。通常のダウンロードよりも高画質での記録ができます。実際にはアップロード済みクリップを VTR 素材に戻す処理は行わないので、タイムライン編集をやり直すときにクリップの再アップロードを行う必要がありません。

ご注意

入力信号のフォーマットを SDI に設定した場合、使用できるソース機器は Player 1、Player 2 のみです。

オンライン編集を行うためのダウンロードダイアログを起動するには

タイムラインウィンドウの実行メニューから「VTR へダウンロードする」を選び、次に「オンライン」を選びます。

オンライン編集を行うためのダウンロードダイアログ各部の動きは次のとおりです。

出力信号選択ボックス

レコーダー VTR へ出力する信号のフォーマットを選択します。次の中から選択できます。

Analog/SDI : 接続機器ダイアログで設定したビデオ信号フォーマット

QSDI : SDTI(QSDI)信号(オフライン編集の段階で、オーディオのみがこのフォーマットで出力されます。

オンライン編集の段階では、ビデオのフォーマットは自動的に Analog/SDI となります。)

OK ボタン

ダウンロードダイアログでの設定に従い、次の順序で処理が実行されます。

1. タイムラインシーケンスのチェック

タイムラインのオーディオトラック以外のトラックを使用してリニア編集を行うと仮定し、編集を実行できるかどうかをチェックします。実行できない場合はメッセージを表示し、問題の箇所を指摘します。

タイムラインのビデオトラックに VTR 素材に戻せないクリップがあるときは、そのまま使用するかどうかの確認を求めるメッセージボックスを表示します。

オンライン編集とディスク B ロール処理は両立しません。ディスク B ロール処理を必要とするタイムラインシーケンスの場合は、タイムラインカーソルを問題のクリップに移動させ、オンライン編集ができないことを知らせるメッセージボックスを表示します。

2. オフライン編集のためのダウンロード

エディットモードダイアログでの設定に従ってビデオ/オーディオデータをダウンロードします。All Stop ウィンドウにタイトル「ダウンロード(オフライン)」を表示します。

タイムラインがハイブリッドモードのときは、実際には Rec(記録)が実行されます。

3. オーディオトラックの無効化

タイムラインに有効なオーディオトラックがある場合、それらをすべて無効状態にします。

4. ビデオ信号のみの記録

タイムライン上のビデオクリップを VTR 素材のクリップ(リニアクリップ)とみなし、エディットモードダイアログでの設定に関係なくビデオ信号のみの記録(ビデオインサート編集)を行います。All Stop ウィンドウにタイトル「ダウンロード(オンライン)」を表示します。

5. オーディオトラックの有効化

タイムラインのオーディオトラックの無効化を解除します。

キャンセルボタン

ダウンロードダイアログでの設定を無効にして、このダイアログを閉じます。

ヘルプボタン

ダウンロードダイアログに関するヘルプトピックを表示します。

波形モニター

コマンドの内容

ビデオ信号をグラフ化して表示する波形モニターを起動します。ビデオ信号の状態確認や正確な色補正が可能になります。カラーコレクションを行うとき、カラークリップエディターで色調整を行うとき、またはビデオモニターの表示可能な限界値を確認するときなどに有効な機能です。

実行するには

クリップピンウィンドウのツールメニューから「波形モニター」を選びます。「波形モニター」ダイアログが起動します。

ご注意

「波形モニター」ダイアログに映像信号の波形が表示されるのは、「波形モニター」ダイアログがアクティブなとき、ビデオクリップエディターがアクティブなとき、またはカラークリップエディターがアクティブなときだけです。

ビデオクリップエディターのライブウィンドウがアクティブなとき、同時に「波形モニター」ダイアログを使用すると、ビデオクリップエディターのライブウィンドウの描画速度が低下しますのでご注意ください。

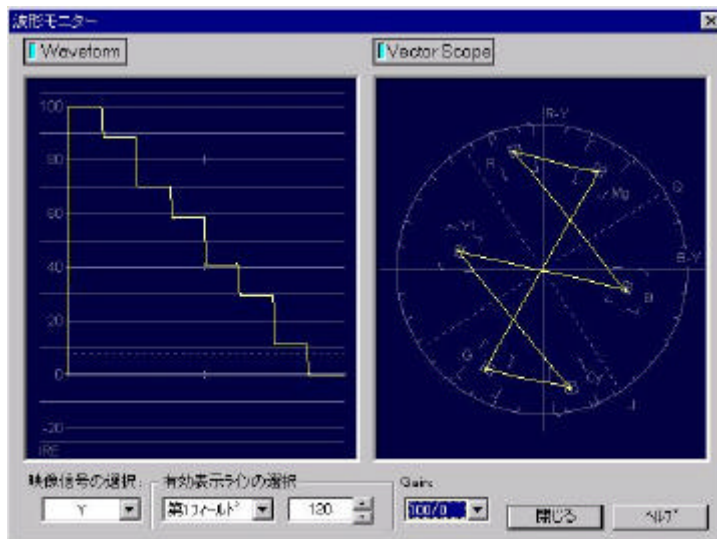
カラークリップエディターから「カラーサークル」ダイアログを開き、「更新」ボタンによって表示色を変更しても、「波形モニター」ダイアログ上の表示は更新されません。「更新」ボタンではなく「OK」ボタンをクリックして「カラーサークル」ダイアログを閉じれば、「波形モニター」ダイアログ上の表示も更新されます。

「波形モニター」ダイアログ

ES-7 から出力される映像信号をグラフ化して表示します。映像信号の状態確認や正確な色補正が可能になります。カラーコレクションを行うとき、カラークリップエディターで色調整を行うとき、またはビデオモニターの表示可能な限界値を確認するときなどに有効な機能です。

波形モニターを起動するには

クリップピンウィンドウのツールメニューから「波形モニター」を選びます。



「波形モニター」ダイアログ各部の働きは次のとおりです。

「Waveform」ボタン

輝度信号または色信号の波形表示をオン/オフします。このボタンがオン(ボタンのインジケータが水色に点灯)のとき、ボタンの下の波形モニターウィンドウに波形が表示されます。この状態でボタンをクリックしてオフにする(インジケータが消灯する)と、その瞬間の波形を表示させ続けることができます。

「Vector Scope」ボタン

色信号のベクトル表示をオン/オフします。このボタンがオン(ボタンのインジケータが水色に点灯)のとき、ボタンの下のベクトルスコープウィンドウにベクトル表示が出ます。この状態でボタンをクリックしてオフにする(インジケータが消灯する)と、その瞬間のベクトル表示を持続させることができます。

「映像信号の選択」部

波形モニターウィンドウに表示する信号を選択します。

Y：輝度信号

R - Y：赤の色信号

B - Y：青の色信号

「走査線の選択」部

モニターするフィールド(第 1 フィールド/第 2 フィールド)と走査線を選択します。(走査線の選択範囲は、NTSC システムでは 1～240、PAL システムでは 1～288 です。)

「閉じる」ボタン

「波形モニター」ダイアログを閉じます。ダイアログでの設定は保存されません。

「ヘルプ」ボタン

「波形モニター」ダイアログに関するヘルプトピックを表示します。

ご注意

「波形モニター」ダイアログに映像信号の波形が表示されるのは、「波形モニター」ダイアログがアクティブなとき、ビデオクリップエディターがアクティブなとき、またはカラークリップエディターがアクティブなときだけです。

ビデオクリップエディターのライブウィンドウがアクティブなとき、同時に「波形モニター」ダイアログを使用すると、ビデオクリップエディターのライブウィンドウの描画速度が低下しますのでご注意ください。

カラークリップエディターから「カラーサークル」ダイアログを開き、「更新」ボタンによって表示色を変更しても、「波形モニター」ダイアログ上の表示は更新されません。「更新」ボタンではなく「OK」ボタンをクリックして「カラーサークル」ダイアログを閉じれば、「波形モニター」ダイアログ上の表示も更新されます。

その他の追加機能

モニター出力の RGB / YUV の切り換え

オプション ダイアログ - システム タブでモニター出力の RGB / YUV の選択が可能になりました。

オーディオリミッター

オプション ダイアログ - オーディオ タブにオーディオリミッターの設定が追加されました。

リミッター設定部

オーディオ基準レベルが ES-7(-20dBFS)と異なる VTR を接続して使用する場合、必要に応じてリミッターの設定をします。リミッター機能がオンのときは、オーディオクリップを検知すると内部でフェーダー値を絞り、オーディオクリップがなくなるとフェーダー値を元に戻します。

OFF：リミッター機能を使用しない(初期設定)。

1：フェーダー値を戻すスピードが遅い。この設定は、BGM とナレーションの組み合わせに適しています。ナレーションが途切れてから BGM の音量が上がるまでに多少のタイムラグが感じられますが、ナレーションのひずみが小さく抑えられます。

2：フェーダー値を戻すスピードが中位になる。この設定は、BGM とナレーションの組み合わせに適しています。上記「1」と比較してナレーションのひずみが大きくなりますが、同時にナレーションの音量も大きくなります。また、音量が上がるまでのタイムラグも短くなります。

3：フェーダー値を戻すスピードが速い。この設定は、突発的に大音量が入る場合に適しています。ナレーションには適していません。

ファーストエディットモード

エディットモード選択部にファーストエディットが追加されました。

ファーストエディットチェックボックス：このチェックボックスをオンにして Rec(記録)/ダウンロードを行うと、まずレコーダー VTR 内のテープの現在位置から 1 分間タイムコードが記録され、そのあと映像・音声の Rec/ダウンロードが始まります。記録されるタイムコードの先頭値は、Rec/ダウンロードの開始タイムコードから 40 秒手前の値になります。タイムコードが記録されていないテープを使って Rec/ダウンロードを行う場合に便利な機能です。

X4 ピクチャー形式で表示

クリップピンの表示メニューに「×4 ピクチャー表示」が追加されました。


コマンドの内容

クリップピンウィンドウ内のクリップを4倍のサイズで表示します。クリップアイコン上の縮小画像が判別しやすくなります。

4倍サイズのクリップアイコンには、クリップ名だけでなく、デュレーションとメモ情報も表示されます。メモ情報の記入は、クリップピンウィンドウのクリップメニューにある「クリップ名/メモ」または「ビデオクリップエディター」を使用して行います。

実行するには

クリップピンウィンドウの表示メニューから「X4 ピクチャー形式で表示」を選ぶか、クリップピンウィンドウのポップアップメニューから「×4 ピクチャー形式」を選びます。

メインツールバーの  ボタンをクリックしても同じ操作を実行できます。

V1/V2 ビデオトラックの入れ換え機能

コマンドの内容

タイムラインのV1、V2トラック間でビデオクリップを交換し、同時にS1、S2トラック間でオーディオクリップを交換します。4チャンネルオーディオのリンククリップの場合は、S3、S4トラック間でもオーディオクリップを交換します。

この機能は、タイムラインカーソルの位置以降にあるすべてのクリップに適用されます。タイムラインシーケンスのA/Bロール編集を行っている箇所でもクリップの追加や削除をする場合、それ以降のビデオクリップの配置を調整しないと、A/Bロール編集ができないことがあります。この機能はそのような場合に使用すると便利です。

実行するには

トラック間でのクリップ交換を行いたい区間の先頭にタイムラインカーソルを置き、トラックメニューから「V1/V2を交換する」を選びます。

ご注意

タイムラインカーソルをクリップ上に置いてこのコマンドを実行すると、該当クリップはタイムラインカーソルの位置で分割されます。元のクリップが例えばV2トラックにあった場合、分割後の右クリップ(タイムラインカーソルの後ろのクリップ)はV1トラックに移動します。

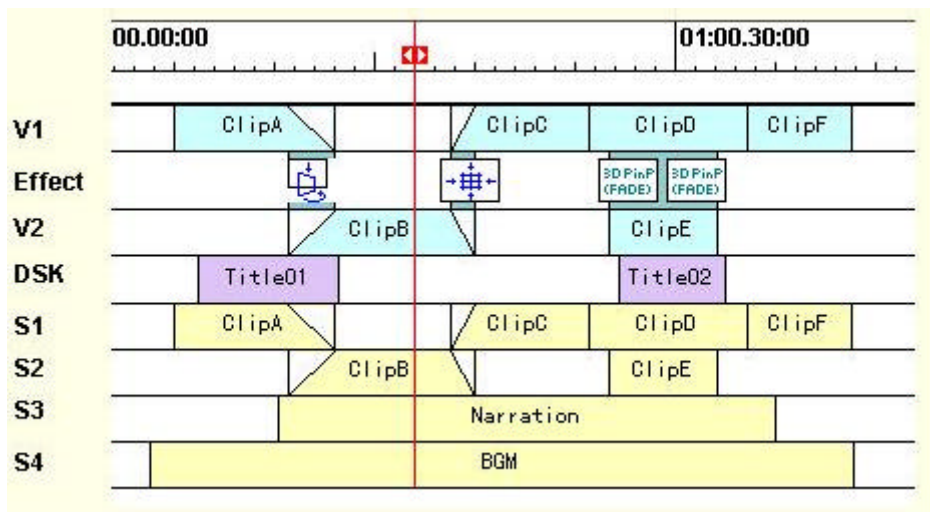
クリップ交換の対象となるトラックがロックされていると、このコマンドは実行できません。

タイムラインカーソル以降に4チャンネルオーディオのリンククリップがある場合は、必ずS3、S4トラック間でのクリップ交換を行う必要があります。S3、S4トラックがロックされている場合はロックを解除してください。

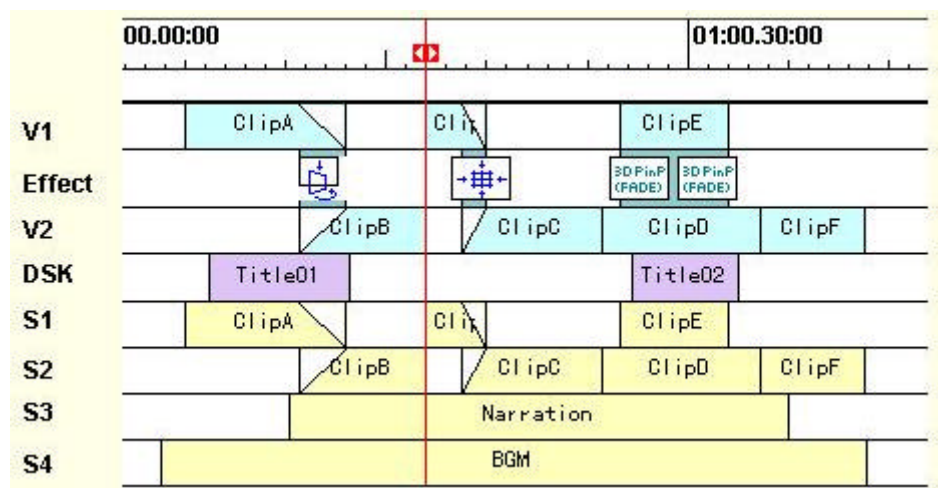
(エフェクトの設定ダイアログ キータブ FG ビデオ設定部で)FG バスの手動選択を行っている場合は、FG バスは設定どおりに固定され、自動的に切り換わりませんのでご注意ください。

「V1/V2 を交換する」コマンドの使用例

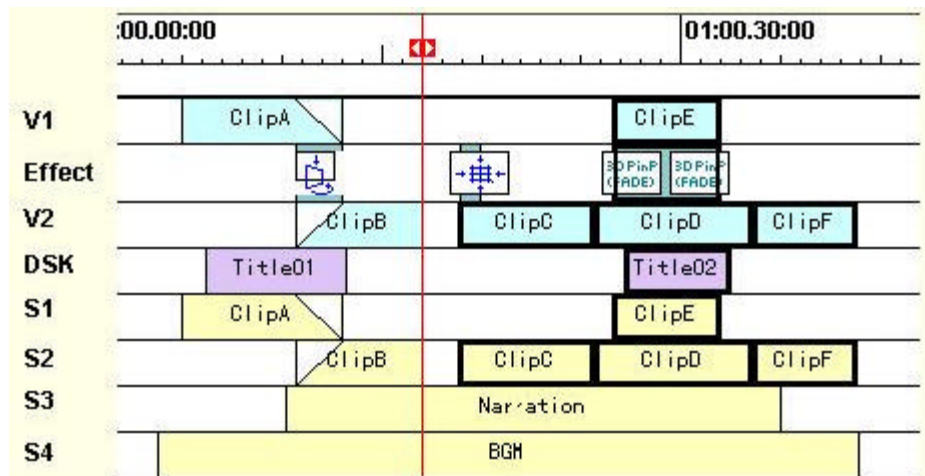
ここでは、タイムライン上の A/B ロール編集部分にあるクリップを削除してシーケンスを結めるために、「V1/V2 を交換する」コマンドを使用する例を紹介します。下図の Clip B を削除してシーケンスを結めるものとしてします。



1. Clip B 上にタイムラインカーソルを置き、トラックメニューから「V1/V2 を交換する」を選ぶ。タイムラインカーソル以降でトラック間のクリップ交換が行われます。Clip B はタイムラインカーソルの位置で分割され、分割後の右クリップは V1 トラックに移動します。

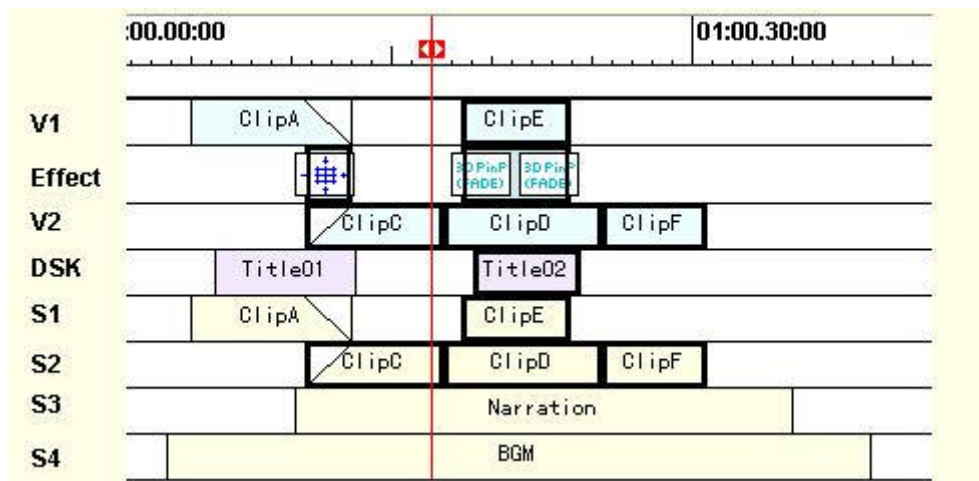


2. タイムライン編集モードを上書きモードにしてから、Clip B の分割によってできた右クリップを V1 トラックから削除する。次に、Clip C を選択し、編集メニューの「クリップ選択」「後続クリップをすべて選択」を実行する。タイムラインは次のようになります。



3. Clip C を左へドラッグし、Clip B の分割でできた左クリップに重ねる。(スナップ機能を使用するときれいに重なります。)

Clip A と Clip C がエフェクトでつながれ(A/B ロール編集)、タイムラインは次のようになります。



4. Clip A と Clip C をつないでいるエフェクトを必要に応じて設定し直すか、他のエフェクトで置き換える。また、S3 トラックのナレーション、S4 トラックの BGM のデュレーションなども、必要に応じて調整する

可変速再生 / スチル再生モードの追加

オプションダイアログ - クリップ タブにディスクレコーダー設定部が追加されました。ここで可変速再生 / スチル再生時のモードを設定します。

ディスクレコーダー設定部

可変速(スロー)再生時とスチル再生時のフィールド選択を行います。最適の結果を得るために、クリップの重要部分から短いクリップを作成し、各オプションの効果を確認してみることをおすすめします。

可変速再生モード： - 100% ~ + 100%(0%は除く)のスピードで再生するときの出力フィールドを選択します。101%以上または - 101%以下のスピードで再生するときは、フレームを間引いて再生します。

第1フィールドのみ(初期設定)：第1フィールドのみを出力します。画像はやや粗くなりますが、画像のぶれや再生時の上下ぶれが少なくなります。

第2フィールドのみ：第2フィールドのみを出力します。画像はやや粗くなりますが、ぶれや再生時の上下ぶれが少なくなります。

フレーム：フレームを出力します。画像は鮮明ですが、高速で変化する画像の場合、再生時の動きが滑らかさを欠くことがあります。

ご注意

PAL モデルの ES-7 の場合、「フレーム」を選択して 0%未満 ~ - 100%のスピードで再生を行うと、「第2フィールドのみ」と同様の結果になります。

フィールド制御：フレームごとに第1フィールド、第2フィールドを交互に出力します。動きは滑らかですが、再生時の上下ぶれがやや目立ちます。

スチルモード：0%のスピードで再生するときの出力フィールドを選択します。

NTSC モデルの場合：

第1フィールドのみ(初期設定)：記録時の第2フィールドラインに第1フィールドラインを入れて再生・記録します。画像がやや粗くなります。

第2フィールドのみ：記録時の第1フィールドラインに第2フィールドラインを入れて再生・記録します。画像がやや粗くなります。

フレーム(1st/2nd)：元の画像のフィールドラインをそのまま再生・記録します。高速で変化する被写体を撮影した画像などの場合、フィールドのぶれが生じます。

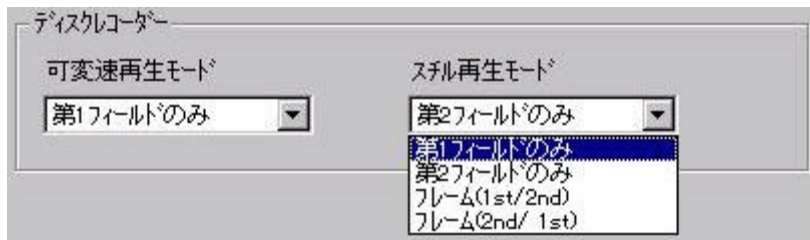
フレーム(2nd/1st)：元の画像のフィールドラインを逆にして再生・記録します。高速で変化する被写体を撮影した画像などの場合、フィールドのぶれが生じます。

PAL モデルの場合：

第1フィールドのみ(初期設定)：記録時の第2フィールドラインに第1フィールドラインを入れて再生・記録します。画像がやや粗くなります。

第2フィールドのみ：記録時の第1フィールドラインに第2フィールドラインを入れて再生・記録します。画像がやや粗くなります。

フレーム：元の画像のフィールドラインをそのまま再生・記録します。高速で変化する被写体を撮影した画像などの場合、フィールドのぶれが生じます。



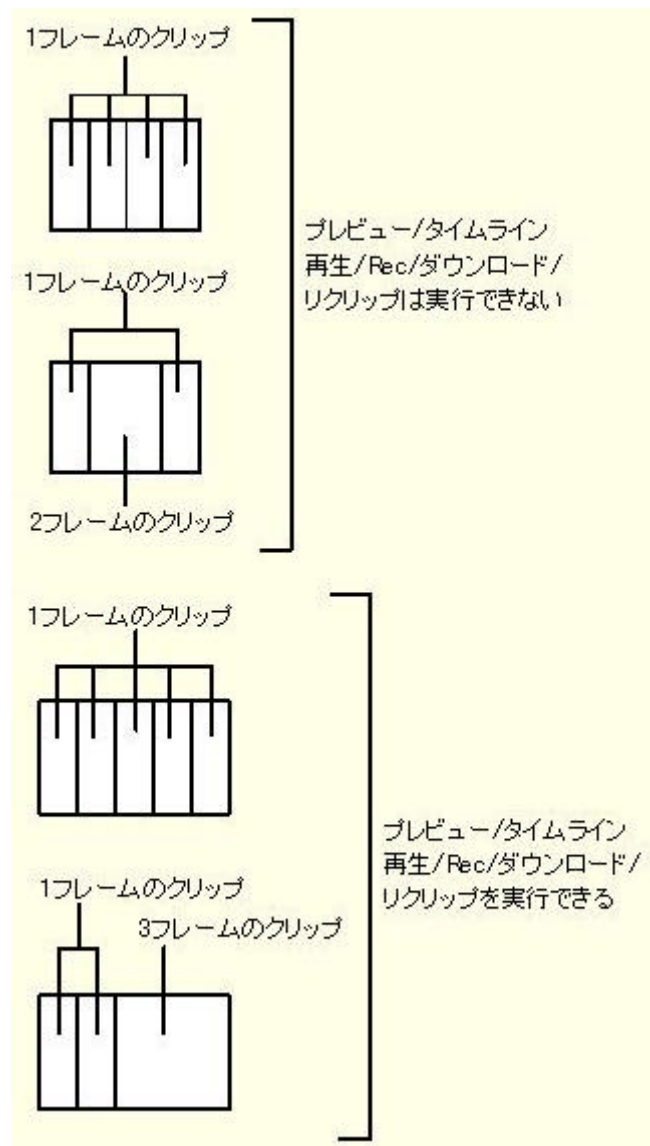
1 フレームクリップの取り扱い

Version 1.4 までは、タイムライン上に貼るクリップの長さは、5フレーム以上必要という制限がありました。Version3.0 ではこの制限を撤廃し、1フレーム長のクリップをタイムラインに貼ることができます。ただし、自動実行にあたっては以下の制限が生じます。

プレビュー、タイムライン再生、REC、リクリップの対象範囲内にデュレーションが5フレーム未満のテープ素材クリップがあるときは実行できません。

プレビュー、タイムライン再生、REC、リクリップの対象範囲内にデュレーションが5フレーム未満のアップロード済みクリップがある場合は、そのクリップが同一トラック上で他の1つ以上のアップロード済みクリップと連続しており、それらの合計デュレーションが5フレーム以上でないと実行できません。

例：



フォアグラウンドビデオ (FG) の自動 / 手動設定

エフェクト設定ダイアログ - キー タブに FG ビデオの手動設定を追加しました。

FG ビデオ設定部

設定対象のエフェクトが実行される時、V1、V2 のどちらのトラックにあるクリップの画像をフォアグラウンド画像にするか(フォアグラウンドバスに出力するか)を指定します。

自動選択チェックボックス：このチェックボックスをオンにしておくと、フォアグラウンド画像として使用するクリップを ES-7 が自動的に選択します(初期設定はオン)。オフにすると、下の Video1、Video2 ボタンによるフォアグラウンド画像の手動選択が可能になります。

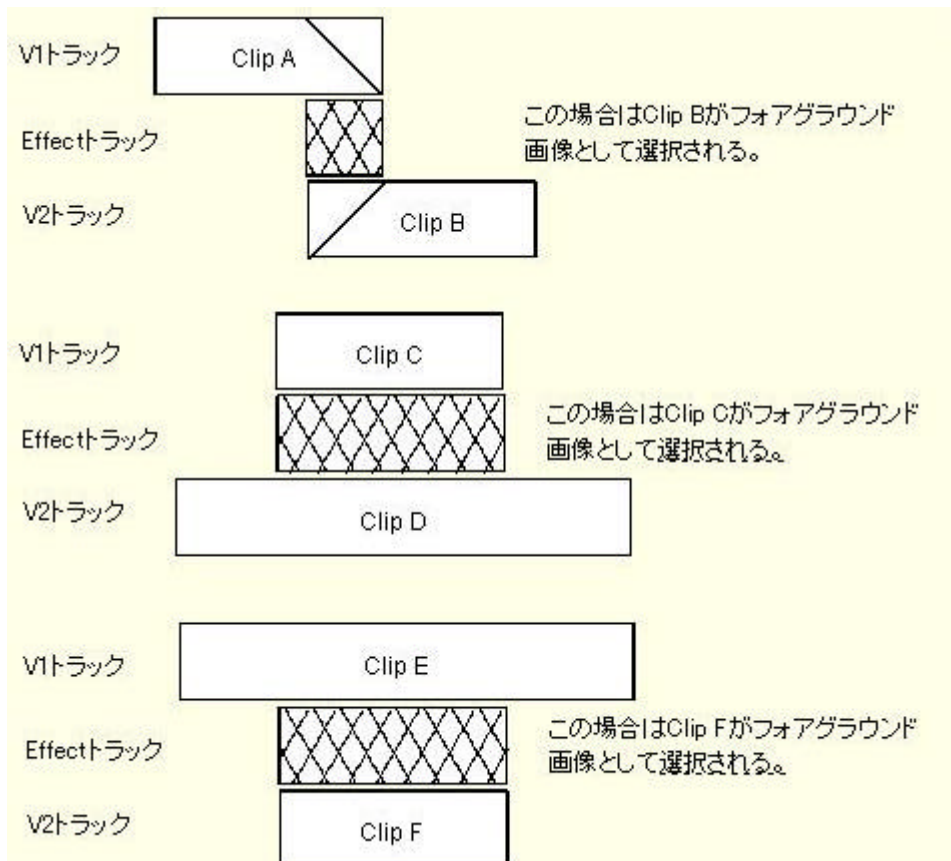
ご注意

ユーザーテンプレートで選択されているエフェクトについては、自動選択チェックボックスをオフにすることはできません。

Video1：V1トラックのクリップをフォアグラウンド画像にします。

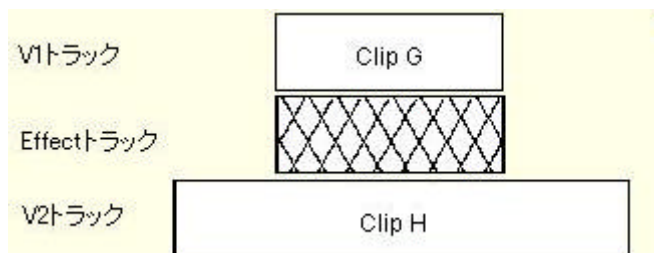
Video2：V2トラックのクリップをフォアグラウンド画像にします。

フォアグラウンド画像クリップ自動選択の例



フォアグラウンド画像クリップ手動選択の例と編集手順

下図の場合、エフェクトの設定ダイアログのキータブにある FG ビデオ設定部で自動選択チェックボックスがオンになっていれば、V2トラックのClip Hがバックグラウンド、V1トラックのClip Gがフォアグラウンドとして処理されます。



FG ビデオ設定部でフォアグラウンド画像の手動選択を行うと、上図と同じシーケンスを使って、例えば次のようなシーンを編集することができます。

まず、Clip H の画像を見せる

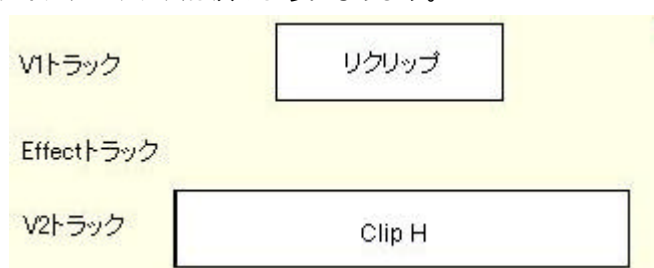
次に、エフェクト区間では Clip G をバックグラウンド、Clip H をフォアグラウンドとし、Clip H の画像をピクチャーインピクチャーやクロマキーなどでバックグラウンドと合成する。

エフェクト区間後は再び Clip H の画像だけを見せる。

以下に、このようなシーンを編集する手順を紹介します。

1. フォアグラウンドトラックとして V2 トラックを選択し(FG ビデオ設定部で Video2 ボタンをオンにし)、エフェクトの詳細設定を行う。
2. Clip G を選択し、「マーククリップ」コマンドを実行する。
3. 「リクリップ」コマンドを実行する。(リクリップとタイムライン上のクリップとの置き換えは行わない。)
4. クリップピンに入ったリクリップをダブルクリックしてビデオクリップエディターを起動し、リクリップの先頭部分にできた余分なフレームをカットするために IN 点を変更する。(フォアグラウンドトラックとして、自動選択の場合とは異なるトラックを選択しておく、余分なフレームが発生しません。そのため、この手順 4 が必要になります。)
- 5.手順 4 で調整したクリップで V1 トラックの Clip G を置き換え、エフェクトを削除する。

タイムラインシーケンスは次のようになります。



ご注意

このシーケンスをそのまま再生すると、リクリップと Clip H がオーバーラップする区間で、同じ内容の音声为重なります(一方は Clip H の音声、他方は Clip H からリクリップに受け継がれた音声)。これを避けるには、必要に応じてリクリップの音声または Clip H の音声を調整してください。

クリップリンク時のクリップ余白の削除

クリップリンクにより作成されたクリップでは、余白（マージン）が付かないように仕様を変更しました。クリップリンクで作成されたクリップの内、テープの最後尾のクリップが正しくアップロードされない不具合の対策です。

ミキサーダイアログにデフォルトボタンを追加。

オーディオミキサーのメインウィンドウでのすべての設定を初期設定に戻します。また、フォローハードウェアフェーダーボタンがオンになっていた場合は、ボタンをオフにします。

接続機器のユーザー設定に QSDI 許可 / 不許可の設定を追加。

QSDI 許可

ES-7 が自動判別できない VTR を接続するときに、その VTR と QSDI(SDTI)接続を行うかどうかを設定します。

NONE : QSDI(SDTI)接続を行わない

QSDI(×1) : QSDI(SDTI)接続を行い、その VTR との間で通常速度の転送を行う

QSDI(×4) : QSDI(SDTI)接続を行い、その VTR との間で 4 倍速の転送を行う

ユーザーテンプレート機能の強化

カラーコレクター、エフェクトの設定、マット、ボーダーの色の設定をファイルとして保存し、他のプロジェクトファイルでも、これらの設定を読み込んで利用できるようにしました。

CMX / GVG フォーマット EDL のサポート

ESEDL に CMX (CMX340 / CMX - 3600) GVG (GVG-7.0+) フォーマットによる EDL の入出力が追加されました。

インデックスピクチャーの JPEG 化

クリップのインデックスピクチャーを JPEG 化しました。これにより、プロジェクトファイルのファイルサイズが今までのものに比べて小さくなっています。

ESBK-7046

新規種のディスクユニット ESBK-7046 に対応しています。ESBK-7046 を最大 4 台装着した場合、約 8 時間の映像の記録が可能です。