



カノープス Edius とのファイル受け渡しについて

カノープスから映像と音声をファイルとして交換する操作方法を解説します。カノープスとのデータ互換は、AAF 形式のファイルで行います。

1 カノープス Edius からのエクスポート

Edius で編集した映像と音声を AAF (リファレンス形式) で出力します。

映像の形式

- Codec を DV に選択
- ダウンコンバート・モード(あれば)は、レターボックスを選択

音声の形式は[BWF]を選択してください。

これらは Edius で指定した 1 つのフォルダに入りますので、フォルダごと以下の方法で Pyramix のデータ用 HDD にコピーしてください。

- LAN を使用する
- HDD や USB メモリーにコピーする

2 Pyramix でのインポート

前項でデータ用 HDD にコピーしたものをインポートします。

2.1 Project > Import を選びます。

2.2 AAF を選び、適当なオプションを設定します。

The screenshot shows the 'InterChange - Import' dialog box. The 'AAF' option is selected in the file format list. The 'Options' section has 'Insert the imported clips into the current Project tracks' selected. The 'Audio Options' section has 'Force Fade Curves' set to 'Keep as they are'. The 'Video Options' section has 'Place the Video Clips in the Timeline' selected. The 'Always in VCube' option is also selected. Annotations with arrows point to these specific settings.

AAF を選択します。

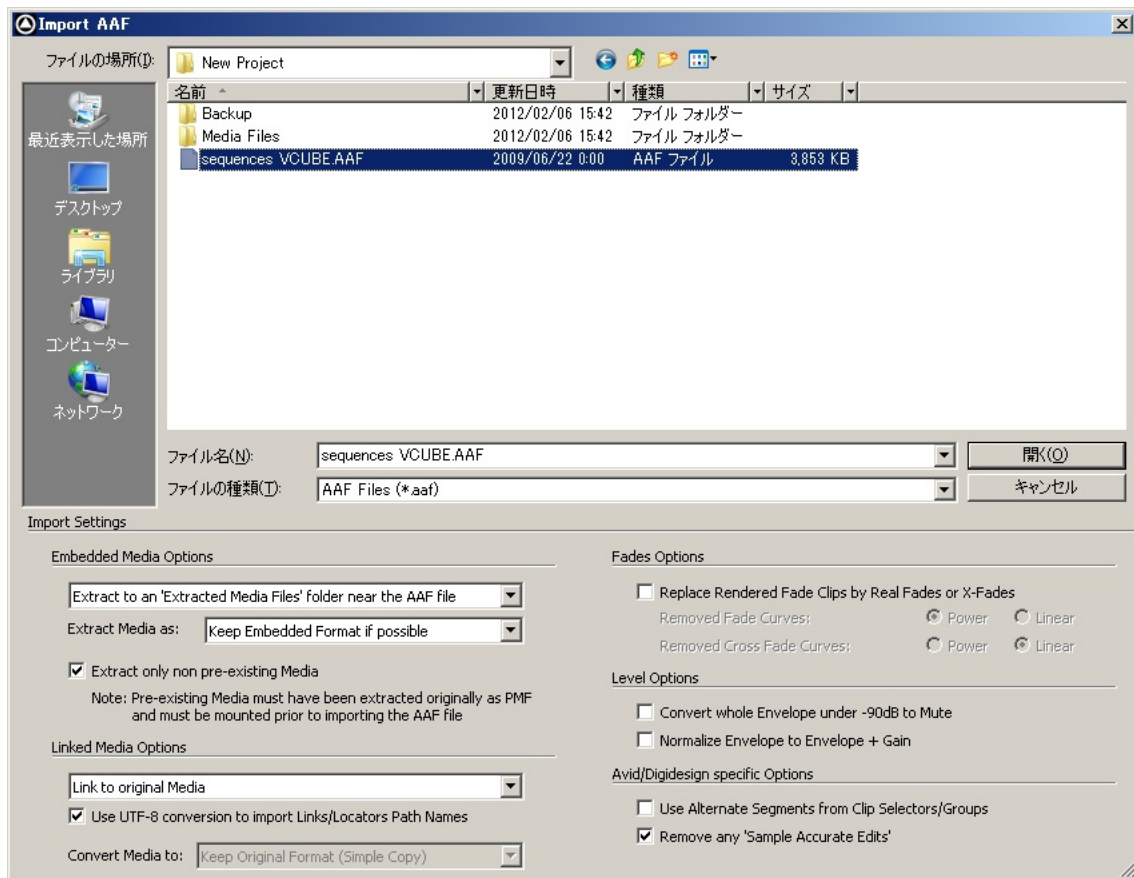
このテンプレートにオーディオをインポートしますので、これを選択します。

Pyramix のタイムライン上にビデオ・クリップを置きたい場合、これを選択します。

VCube を選択してください。



2.3 ファイルを選択し、[開く]をクリックします。



正しく全てのファイルがコピーされている場合、これだけで映像と音声が開き、PyramixとVCubeのプロジェクトにインポートされます。

※ 「全ての(どれかの)ファイルが正しくコピーされていない」場合や、「ファイルパスが絶対パスで記述されている」場合は、AAF が参照するメディアが含まれているパス(フォルダ=ディレクトリー)を一つ一つ指定していかねばなりません。

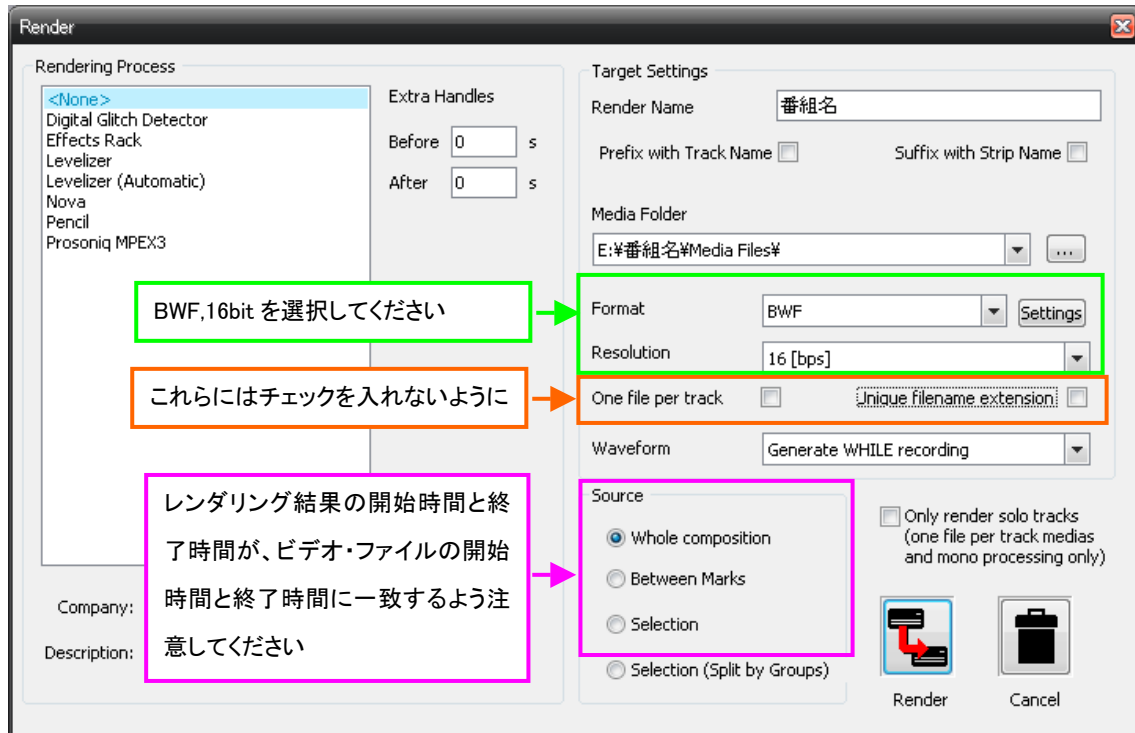
Pyramixでは、予めそのフォルダをMedia ManagerでMountしておくことこれらの手間が省ける場合があります。また、VCubeでは、ファイルが入っているディレクトリーを指定する必要があります。



3 Pyramix から Edius へのファイル・エクスポート

3.1 Project > Render を選択し、下図を参考に Renderしてください。

※ レンダーする時、レンダリング結果の開始時間と終了時間が、ビデオ・ファイルの開始時間と終了時間に一致するよう注意してください。



3.2 出来上がったファイルを Edius にコピーし、Edius 上で「オリジナル・タイムに配置」してください。