

ES - 3 V 1.2 の制限事項とその回避策の追加分です。

19. 立ち上げ時 ごくまれにアナログコンポーネントの同期出力が正常でなくモニターやVTRの同期がかからない場合があります。この場合はES-3を終了しメインユニットを立ち上げ直してください。
20. i.LINK や SDTI 入力の音声にチリチリというノイズが乗ることがあります。この場合はロギングツールを開き直してください。これで直らない場合ES-3を終了しメインユニットを立ち上げ直してください。
21. i.LINK や SDTI 入力時、不正なデータを受信した場合に画面が黒や緑になり正常な編集が出来なくなる場合があります。この場合はES-3を終了しメインユニットを立ち上げ直してください。
22. CGの底部のメニューがごくまれに表示されない場合があります。この場合はCGを再度開き直してください。
23. CGでプロジェクトを保存したのと同じフォルダーにページを出力した場合、ロールやクロールがスチルに変わる場合があります。このような場合は別のフォルダーに保存してください。
24. プレーヤー設定でビデオ入力を無しに設定した場合、DVやSDTIから切り換えるとオーディオが選択されない場合があります。この場合はロギングツールのソースにて別のソースから切り換えるか、ビデオ入力を設定してロギング時にVをオフにしてください。
25. ロギングツールでリールを変更した場合、マークイン/アウトを設定した最初のクリップには新しいリール名は反映されません。必要に応じてクリップのプロパティで変更してください。
26. ロギングツールでクリップノートを使用する場合、マークイン/アウトを設定してログボタンを押した場合にクリップノート入力部が表示されないことがまれにあります。この場合少なくともマークアウトはログボタンを使用して設定するようにしてください。
27. タイトルをレンダリングエフェクトの上に貼った場合、レンダリング部を

全て覆っていない場合にはレンダリングが行なわれます。

28. Final Effect AP を使用した場合、レンダリング中に CG を作成して出力すると ハングアップする場合があります。この場合レンダリング中には CG でタイトルを作成しないでください。
29. タイムラインが 23:59:59:11 をまたいだ場合、これ以降の EDL 出力は出来ません。EDL 出力の際はこの位置をまたがないようタイムラインのタイムコードを設定してください。
30. シーケンスとして出力する際、ディゾルブやワイプをフェードアウトやワイプアウトに使用すると この部分が静止画像になります。黒のカラークリップを貼りこれらとの間でディゾルブやワイプをかけて下さい。
31. デュアルモニターで クリップのプロパティーやオーディオツールを右側のモニターに移動した後、シングルモニターにするとこれらが隠れます。再度デュアルモニターにして左側に移動して下さい。
32. オーディオエディターでクリップの最後のキーフレームをマウスで直接ドラッグして動かした場合、不要なキーフレームが作成されます。この場合は マウスでフェーダーを動かして調整するか、コントロールパネルで調整してください。
33. オーディオエディターで タイムラインとクリップのタイムコードのフレームモードが異なる (NTSC) とき、マウスで作られたキーフレームを個別に消去できません。この場合マークイン/アウトで囲んで消去してください。
34. エフェクトエディターをフル画面表示にして 色選択を行なうとフル画面表示が解除され エディターが隠れます。この場合は ビュースイッチャーで再度画面を選択しエディターを表示させた後にエフェクトエディターを開き直してください。
35. スピードツールを 16:9 表示で動作させた場合 画面のサイズが変わります。この場合は 4:3 表示に戻して効果をかけて下さい。