

SONY

CATALYST PREPARE™



ユーザーマニュアル

改訂日 2018年9月13日

XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、NXCAM、SxS、および Professional Disc は、Sony Corporation の商標です。

Avid および DNxHD は、米国およびその他の国における Avid Technology, Inc. の商標または登録商標です。

その他のすべての商標および登録商標は、米国およびその他の国におけるそれぞれの所有者の商標または登録商標です。詳しくは、<https://www.sonycreativesoftware.com/licensenotices>を参照してください。

Sony Corporation は、この文書に記載された内容に関して、特許、特許出願、商標、著作権、またはその他の知的財産権を所有している場合があります。Sony Corporation が発行する使用許諾契約書に明示的に提示されている場合を除き、この文書の提供によってお客様に、これらの特許、商標、著作権、またはその他の知的財産に関するいかなるライセンスも付与されません。

Sony Creative Software Inc.
8215 Greenway Blvd.
Suite 400
Middleton, WI 53562
USA

本書に記載されている情報は、予告なしに変更される場合があります。Sony Creative Software Inc. の代わりにいかなる保証または取り組みを表明するものではありません。本マニュアルの内容に関するすべての更新情報および追加情報は、Sony Creative Software Inc. の Web サイト (<https://www.sonycreativesoftware.com/>) に掲載されます。本ソフトウェアは、ソフトウェア使用許諾契約書とソフトウェアプライバシーポリシーの条項に従って提供されるものであり、使用および複製はかかる契約に従って実行するものとします。ソフトウェア使用許諾契約書に明示的に記載されている場合を除き、本ソフトウェアをコピーまたは配布することは一切禁じられています。本書のいかなる部分も、形式または目的を問わず、Sony Creative Software Inc. の書面による同意なしに複製または転送することは禁じられています。

Copyright c 2018.Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2018.Sony Creative Software Inc. All Rights Reserved.

ユーザーへの通知

免責事項

本製品を使用して画像変換を行った後は、元画像の見かけが変化します。したがって、著作権保護された素材の著作権侵害を防止するには、変換前に元画像の著作権保有者から適切な許可を得てください。Sony Corporation は、不法行為、契約の履行、またはその他の原因に基づくか否かを問わず、本マニュアル、本ソフトウェア、またはここに記載してあるその他の情報があるいはその使用に起因するかまたは関連するいかなる付随的損害、間接損害、または特別損害に関しても、一切の責任を負いません。本ソフトウェアは、指定された目的以外で使用することはできません。Sony Corporation は、本マニュアルまたはここに記載した情報に予告なくいつでも変更を加える権利を留保しています。

ソフトウェア著作権

本マニュアルまたはここに記載したソフトウェアについて、全体であれ一部であれ、そのいかなる部分も、Sony Creative Software Inc. © 2018 の書面による事前の承認なしに、複製、翻訳、および機械が読み取れる形式に簡略化することは禁じられています。

Sony Creative Software Inc.

目次

目次	5
Introduction	7
バージョン 2018.2 の新機能	7
[Catalyst Prepare] ウィンドウ	8
ライブラリの操作	11
ライブラリを作成または開く	11
ライブラリを閉じる	12
ライブラリへのメディアの追加	12
ライブラリ内のメディアの整理	17
ライブラリクリップの編集	24
ライブラリ内のサブクリップの操作	25
ライブラリからのメディアのエクスポート	26
トランスコード プリセット	57
ライブラリメディアの再リンク	60
ボリュームのバックアップ	60
メディアの検索	61
サポートされているビデオ形式	64
サポートしているビデオ デバイス	83
メディアの再生	85
ビデオのプレビュー	86
タイムライン上の移動	89
再生のインポイントとアウトポイントのマーキング	90
フレームのスナップショットの作成	91
オーディオレベルの調整とモニタ	93
クリップ設定の編集	94
クリップの操作	95
メタデータの表示と編集	95
クリップリストの操作	97

ストーリーボードの操作	100
EDL の操作	107
リレークリップの結合	107
マルチカメラクリップの同期	108
フラッシュバンドの補正	108
色補正の適用	111
色調整コントロールの編集	111
色補正の設定の適用	119
Tangent Control の使用	121
ビデオスタイル (Rec.709) カラーグレーディング	122
ログ(シネマ) カラーグレーディング	125
アドバンスドシネマ(ACES) カラーグレーディング	126
ハイダイナミックレンジ(HDR) カラーグレーディング	128
色補正の設定のエクスポート	131
Catalyst Prepare オプションの編集	137
キーボードショートカット	143
ジェスチャ	149
キーワード	150

Introduction

Catalyst Prepare は、カメラ撮影から投稿までの流れを、迅速でシンプルかつ信頼性の高いものにします。Catalyst Prepare を使用して、クリップのコピーとバックアップ、メディアクリップの整理、サブクリップの作成、色補正の適用、およびクリップのエクスポートを行うことができます。

バージョン 2018.2 の新機能

- [XAVC Long 422 3840x2160 200 Mbps (Sony)] トランスコード用プリセットが追加されました。これらの新しいプリセットには 16 GB 以上の RAM が必要であることに注意してください。さらに、専用の GPU をご使用の場合は、4 GB 以上の GPU メモリも必要になります。
- [アプリケーション設定] に [SDR Knee] スイッチが追加されました。このスイッチが選択されている場合、[ポイント]、[スロープ]、および [レベル] コントロールを使用して、HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に中間色やハイライトを維持できるニーカーブを適用することができます。
- 複数の外部モニタのサポートが追加されました。複数のディスプレイをサポートする Blackmagic Design デバイス(または複数の Blackmagic Design)がある場合、2 つの外部モニタを有効にして、SDR 出力と HDR 出力を同時にモニタすることができます。
 - ディスプレイ解像度は、ディスプレイごとに個別に設定できます。
 - 最初の外部モニタでは [外部モニタの色空間] 設定が使用され、2 番目の外部モニタでは [プレビューの色空間] 設定が使用されます。
- 波形およびヒストグラムモニタに、0% と 100% でのクリッピングではなく、全範囲 (-7.3% ~ 109.1%) が表示されるようになりました。0 ~ 100% より外側のエリアは、ヒストグラムモニタにグレーで表示されます。全範囲の色は、外部モニタのプレビューや Rec.709/Rec.2020 への HDR レンダリングでもサポートされます。
- [コピー] ペインに [Sony Professional Disc のパーティションを作成] チェックボックスが追加されて、Segmented Body Partitions の作成がある XDCAM ファイルをコピーできるようになりました。
- [コピー] ペインに [Segmented Body Partitions の作成] チェックボックスが追加されて、Segmented Body Partitions の作成がある XAVC Intra および XAVC Long ファイルをコピーできるようになりました。
 - ⚠ Segmented Body Partitions の作成で作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。
- [インスペクタ] ペイン([インスペクタ] > [メタデータ] > [ファイル] > [メディア]) に、[MXF パーティションスタイル]([Single Body Partition] または [Segmented Body Partition]) を表示するサポートが追加されました。
- クリップのすべてのマークポイントを削除するサポートが追加されました([メタデータ] > [マークポイント] > [削除] > [すべて削除]) 。

- [リモート サーバーの追加]ダイアログに [プロトコル]ドロップダウンリストが追加されて、[FTPS (Explicit モード)]または [FTP]を選択できるようになりました。
- DXVA2 デコードを使用した NVIDIA GPU での AVC/H.264 クリップの DXVA2 デコードのサポートが追加されました。サポートしているコンピュータを使用すると、AVC/H.264 ビデオファイルのデコードにおいて処理性能が向上します。
- 再生設定を [速度]または [リアルタイム]に設定した場合に、QFHD 以上の解像度と 50p 以上のフレームレートを使用した XAVC Long 422 クリップの再生パフォーマンスが改善されました。このモードでは、フレームレートの維持に必要な場合はフレームがスキップされます。
- MainConcept エンコーダを使用してレンダリングされた XAVC クリップで、ビデオストリームの HLG および PQ メタデータが正しく維持されるようになりました。
- [Capture gamma equation]メタデータフィールドでの [Cinematone 1]または [Cinematone 2]の表示のサポートが追加されました。
- [エクスポート]ペインの [オーディオチャンネル]コントロールの設定がトランスコードプリセットに保存されるようになりました。
- [トランスコード ツール]の [設定の保存]スイッチが削除されました。

[Catalyst Prepare]ウィンドウ

[Catalyst Prepare]ウィンドウで以下のモードを選択できます。

- [整理]モードでは、チェックサム検証、フルボリュームバックアップ、コンピュータでのメディアファイルの参照、コンピュータへのメディアのコピー、メディアライブラリへの追加、ピンを使用したライブラリクリップの整理、追加のボリュームまたはデバイスへのクリップのエクスポート、Sony Media Cloud Services Ci へのアップロード、およびファイルのトランスコードを行うことができます。
- [表示]モードでは、メディアのプレビュー、マークインポイントとマークアウトポイントの設定、ルックと色補正の適用を行うことができます。

モードを変更するには、Catalyst Prepare ウィンドウの上部にある [整理]または [表示]ボタンをクリックします。

[メディア ブラウザ]モード



[表示]モード



ライブラリの操作

Catalyst Prepare のライブラリを使用して、メディアの整理に役立てることができます。

ライブラリを作成または開く

さまざまなライブラリを使用して、メディアを管理することができます。ライブラリでは、クリップを整理したり、ピンを使用してさらに細かく管理したりすることもできます。

たとえば、プロジェクトごとに別のライブラリを作成すると、メディアを整理しやすくなり、各プロジェクトに合ったメディアをすばやく見つけることができます。

Catalyst Prepare では、一度に開けるライブラリは 1 つのみです。

ライブラリの作成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ライブラリ] ボタン  をクリックし、メニューから [新規] を選択します。
3. [新規ライブラリ] ダイアログ ボックスを使用して、新規ライブラリを保存するフォルダとファイルを選択します。
4. [OK] をクリックします。

ライブラリを開く

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ライブラリ] ボタン  をクリックし、メニューから [開く] を選択します。
3. ロードするライブラリフォルダを参照して選択し、[開く] をクリックします。

 Windows エクスプローラまたは macOS Finder で .cpreplib ファイルをダブルクリックしても、ライブラリを開くことができます。

ライブラリを閉じる

ライブラリとは関係なくクリップを操作するには、**閉じる**]コマンドを使用します。ライブラリを閉じると、アプリケーションのタイトルバーに「(ライブラリなし)」と表示されます。

 ライブラリを開いていない場合、Catalyst Prepare の一部の機能はサポートされません。

- ライブラリを開いていない場合、色調整は、プレビューするすべてのクリップに一律に適用されます。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、「[クリップのトランスコード](#)」ページの 26 を参照してください。

ライブラリを開いている場合、クリップリストまたはスパンされたクリップの色調整は使用できません。

- ライブラリを開いていない場合、インスペクタの [チャンネル割り当て] コントロールは使用できません。詳しくは、「[オーディオチャンネル割り当て](#)」ページの 96 を参照してください。
- ライブラリを開いていない場合、ストーリーボードはサポートされません。詳しくは、「[ストーリーボードの操作](#)」ページの 100 を参照してください。
- ライブラリを開いていない場合、ピンはサポートされません。詳しくは、「[ライブラリへのピンの追加](#)」ページの 19 を参照してください。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザー] ボタンをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ライブラリ] ボタン  をクリックし、メニューから **閉じる**] を選択します。

ライブラリへのメディアの追加

メディアを Catalyst Prepare ライブラリに追加するには、コンピュータに接続されているフォルダやデバイスからクリップをコピーするか、コンピュータにコピーしないでクリップを追加することができます。

 クリップをコピーせずにローカルフォルダをライブラリに追加するには、**整理**モードの **[Catalyst Prepare]**ウィンドウの下部にある **ピン**ボタン  をクリックして、**フォルダから作成**を選択し、コンピュータのフォルダを参照します。フォルダとフォルダにあるすべてのクリップが現在のライブラリに追加されます。

現在のライブラリに含まれていないクリップを編集すると、元のクリップを維持したまま、メタデータがライブラリに保存されます。クリップは、自動的に追加されたピンに追加されます。以下の操作により、クリップが現在のライブラリにある自動的に追加されたピンに追加されます。

- イン/アウト ポイントの変更
- 色補正の調整
- メタデータの編集
- オーディオチャンネルの割り当ての編集

クリップを参照すると、バッジが **グリッド**モード  または **リスト**モード  に表示され、現在のライブラリに含まれているクリップを識別します。バッジをクリックすると、クリップに関する情報が表示されます。

 クリップリストとスパンされたクリップは、Catalyst Prepare ライブラリでサポートされていません。

デバイスからのメディアのコピー

メディアをコピーすると、クリップをカメラやデッキからコンピュータ、別のカメラやデッキ、または一元管理されたストレージ デバイスにインポートできます。

1. **[Catalyst Prepare]**ウィンドウの上部にある **メディアブラウザー**ボタンをクリックします。
[Catalyst Prepare]ウィンドウの左側の **配置**ペインに、コンピュータに接続されているデッキ、カメラ、カードリーダーのリストが表示されます。
2. **ライブラリ**ボタン  をクリックして、メディアを追加するライブラリを選択します(または、新しいライブラリを作成します)。
3. **デバイス**リストのデバイスを選択して、そのメディアを表示します。
4. インポートするメディアクリップを選択します。
 - ファイルをクリックして選択します。
 - 選択する範囲の最初のファイルをクリックした後、Shift キーを押しながら最後のファイルをクリックします。
 - 複数のファイルを選択するには、**[Ctrl]**キー (Windows) または **[Command]**キー (macOS) を押しながらクリックします。

 修飾キーを使わずに複数のファイルを選択するには、**選択**ボタン  をクリックし

 ます。

5. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [コピー]ボタン  をクリックします。

6. [コピー]ペインを使用して、ファイルの実行先を選択します。

a. 以下のようにして、選択したクリップをコピーする方法を選択します。

- [ライブラリにクリップをコピーする]を選択して、クリップをデバイスからコンピュータにコピーし、現在のライブラリに追加します。クリップは、ライブラリ(_cpreplib) フォルダのタイムスタンプ付きフォルダ(YYYY-MM-DD hh.mm.ss) にコピーされます。
- 現在のライブラリに追加するときにクリップのコピー先を選択する場合は、[カスタム出力先にクリップをコピーする]を選択します。選択したクリップを出力先の名前付き、またはタイムスタンプ付きフォルダにコピーする場合は、[参照]ボタンをクリックしてフォルダを選択し、[サブフォルダの作成]チェックボックスをオンにします。

 [サブフォルダの作成]チェックボックスは、既知のフォルダ構造にコピーする場合は使用できません。

b. クリップを選択したライブラリのビンにコピーする場合(または、新しいビンを作成する場合は、[ビンに追加]チェックボックスをオンにして、ドロップダウンリストからビンを選択します。詳しくは、"[ライブラリ内のメディアの整理](#)" ページの 17 を参照してください。

 [ビンに追加]チェックボックスは、ライブラリからコピーする場合は使用できません。

c. ファイル名を変更する場合は、[ファイル名の変更]チェックボックスをオンにします。名前を変更すると、ソースファイルは上書きされません。

- すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、[プレフィックス]ボックスに文字列を入力します。
- クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、番号付け]ドロップダウンリストから設定を選択します。
- すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、[サフィックス]ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial_001_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、[プレフィックス]ボックスに「Commercial_」と入力し、番号付け]ドロップダウンリストから [3桁] を選択して、[サフィックス]ボックスに「_Camera1」と入力します。

 特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、[ファイル名の変更]コントロールを使用します。

d. 選択したクリップ(metadata.proxy クリップ、およびその他のファイル)に関連付けられているすべてのメディアをコピーする場合は、[関連するすべてのメディアをコピー]チェックボックスをオンにします。

e. フル解像度クリップのみをコピーする場合は、[クリップのみをコピー]ラジオボタンを選択します。

- f. プロキシ解像度クリップと、選択したクリップ(metadata.proxy クリップおよびその他のファイル)に関連付けられているすべてのメディアのみをコピーする場合は、[プロキシのみをコピー]ラジオボタンを選択します。
- g. インポイントとアウトポイント間のメディアのみをコピーする場合は、[マークポイント間のみをコピー]チェックボックスをオンにします。詳しくは、["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング" ページの 90](#)を参照してください。

 マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの既定のトランスコード形式]設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング" ページの 90](#)または["Catalyst Prepare オプションの編集" ページの 137](#)を参照してください。

- h. MD5 チェックサムを使用してクリップがコピーされたことを確認する場合は、[コピー時にペリファイ有効]チェックボックスをオンにします。

7. [コピー]ボタンをクリックして、選択したクリップをコピーし、ライブラリに追加します。

進行状況は [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。手順 2 で複数のファイルを選択した場合は、各コピージョブに複数のファイルを含めることができます。複数のジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

インポートしたクリップは、上記で選択したフォルダで [メディアブラウザー]モードで使用できます。

コピーしないデバイスからのメディアの追加

ファイルをコンピュータにコピーせずに、クリップをライブラリに含める場合は、クリップをデバイスからライブラリビンにドラッグすることができます。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザー]ボタンをクリックします。

[Catalyst Prepare]ウィンドウの左側の [配置]ペインに、コンピュータに接続されているデッキ、カメラ、カードリーダーのリストが表示されます。使用するデバイスが表示されない場合は、[ソースの追加]をクリックしてデバイスを選択します。

2. [ライブラリ]ボタン  をクリックして、メディアを追加するライブラリを選択します(または、新しいライブラリを作成します)。
3. [デバイス]リストのデバイスを選択して、そのメディアを表示します。

4. ライブラリに追加するメディアクリップを選択します。

- ファイルをクリックして選択します。
- 選択する範囲の最初のファイルをクリックした後、Shift キーを押しながら最後のファイルをクリックします。
- 複数のファイルを選択するには、[Ctrl]キー (Windows) または [Command]キー (macOS) を押しながらクリックします。

 修飾キーを使わずに複数のファイルを選択するには、[選択]ボタン  をクリックします。

5. クリップを中央のペインから [Catalyst Prepare] ウィンドウの左側にあるビンにドラッグします。

 クリップを [整理] ペインから [配置] ペインのビンまたはストーリーボードにドラッグすることもできます。

デバイスのクリップがライブラリに追加され、デバイスをグリッドモード  またはリストモード  で参照すると、バッジで識別されます。

ライブラリ内のメディアの整理

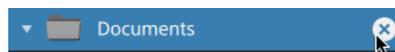
[整理] モードでは、コンピュータのファイルシステム、接続されているドライブ、およびライブラリ上のクリップを表示することができます。

[配置] ペインでフォルダを選択して、フォルダまたはデバイスのクリップを表示します。

 素早く移動するには、メディアブラウザの下部にある [ファイル] ボタン  をクリックして、[移動] を選択します。

現在のフォルダを [配置] ペインの [お気に入りフォルダ] リストに追加するには、メディアブラウザの下部にある [ファイル] ボタン  をクリックして、[お気に入りに追加] を選択します。

[お気に入りフォルダ] リストからフォルダを削除するには、配置ペインでフォルダを選択し、以下の [X] ボタンをクリックします。



現在のライブラリ] ペインでライブラリビンまたはストーリーボードを選択して、ライブラリのクリップを表示します。

詳しくは、"[ライブラリへのメディアの追加](#)" ページの 12 を参照してください。

ライブラリの選択

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [整理] ボタンをクリックします。
2. [配置] ペインには、現在のライブラリが表示されます。[ライブラリ] ボタン  をクリックして別のライブラリを選択するか、新しいライブラリを作成します。

ライブラリのメディアが [Catalyst Prepare]ウィンドウの右側に表示されます。

 サムネイルモード  とリストモード  を切り替えるには、このボタンをクリックします。

詳しくは、"[ライブラリを作成または開く](#)" ページの 11. を参照してください。

ライブラリへのビンの追加

ピンとは、ライブラリに含まれる仮想フォルダで、メディアファイルの整理に使用します。ピンは、ライブラリに保存され、コンピュータ上に保存されているメディアには影響しません。

〔Catalyst Prepare〕ウィンドウの下部にある **ピン** ボタン  をクリックし、メニューからコマンドを選択します。

- **新規**]を選択して、新しいピンをライブラリに追加します。ピンを使用して、ライブラリ内のメディアを整理します。
- **フォルダから作成**]を選択して、ローカルフォルダをライブラリにすばやく追加します。クリップをコピーする必要はありません。フォルダとフォルダにあるすべてのクリップが現在のライブラリに追加されます。

 複数のピンをすばやく作成するには、フォルダのコンテンツのペインでフォルダを選択して、**ピンとして選択したフォルダを追加**]を選択します。ピンが選択したフォルダごとに作成され、フォルダのクリップが現在のライブラリに追加されます。

クリップのピンへの追加

1. メディアブラウザを使用して、コンピュータ上のビデオファイルを参照します。
2. クリップ(またはフォルダ)をメディアブラウザから **ピン**]リストのピンにドラッグします。

 クリップを複数のピンに含めるには、**すべてのクリップ**]ピン(または、ローカルフォルダあるいはローカルデバイス)からクリップへのリンクを含める各ピンにドラッグします。

クリップを1つのピンから別のピンにドラッグして移動することもできます。

クリップをライブラリに追加するときにピンに追加することもできます。詳しくは、"[ライブラリへのメディアの追加](#)" ページの 12 を参照してください。

 クリップリストまたはスパンされたクリップ()をピンに追加することはできません。

ライブラリからのビンの削除

1. **ピン**]リストからピンを選択します。
2. 〔Catalyst Prepare〕ウィンドウの下部にある **ピン** ボタン  をクリックし、メニューから **削除**]を選択します。

確認のダイアログボックスが表示されます。また、ソースファイルをコンピュータから削除する場合は、チェックボックスをオンにします。

3. **削除**]をクリックします。

 フォルダまたはメディアファイルを Catalyst Prepare 以外で移動または削除すると、次のアイコンで表示されます。 

ビン名の変更

1. [ビン]リストからビンを選択します。
2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ビン]ボタン  をクリックし、メニューから [名前の変更]を選択します。
3. 新しい名前をボックスに入力して、[OK]をクリックします。

ビンの消去

1. [ビン]リストからビンを選択します。
2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ビン]ボタン  をクリックし、[消去]を選択します。
[消去]ダイアログボックスが表示されます。
3. 以下のようにして、選択したビンから削除するクリップの種類に該当するチェックボックスをオンにします。
 - 次の日時より古いアイテムを削除: X日: 指定した日数よりも前にライブラリに追加されたクリップを削除します。
 - 使用できなくなったアイテムを削除: ディスク、または接続されていないディスクで使用できなくなったクリップを削除します。

ダイアログボックスには、選択したビンから削除されるクリップのリストが表示されます。

4. [OK]をクリックします。

ライブラリのビンをフォルダとしてエクスポート

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [整理]ボタンをクリックします。
2. [配置]ペインには、現在のライブラリが表示されます。[ライブラリ]ボタン  をクリックして別のライブラリを選択するか、新しいライブラリを作成します。

ライブラリのメディアが [Catalyst Prepare]ウィンドウの右側に表示されます。

 サムネイルモード  とリストモード  を切り替えるには、このボタンをクリックします。

3. [ライブラリ]ボタン  をクリックし、[ビンをフォルダとしてエクスポート]を選択します。

- ライブラリのピンをエクスポートするフォルダを選択し、[OK]をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。

 エクスポートされたフォルダにはライブラリのピンの名前と一致する名前が付けられます。

マークインポイントとマークアウトポイント間のみがコピーされます。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。

マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの既定のトランスコード形式]設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 137 を参照してください。

ライブラリのピンを Premiere にエクスポート

- [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **整理** ボタンをクリックします。
- 配置** ペインには、現在のライブラリが表示されます。[ライブラリ] ボタン  をクリックして別のライブラリを選択するか、新しいライブラリを作成します。

ライブラリのメディアが [Catalyst Prepare] ウィンドウの右側に表示されます。

 サムネイルモード  とリストモード  を切り替えるには、このボタンをクリックします。

- [ライブラリ] ボタン  をクリックし、**ピンを Premiere にエクスポート**]を選択します。
- ライブラリのピンとクリップを含む新しい Premiere Pro プロジェクトを作成するフォルダを選択し、[OK]をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。

 エクスポートされたフォルダにはライブラリのピンの名前と一致する名前が付けられます。

マークインポイントとマークアウトポイント間のみがコピーされます。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。

マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの既定のトランスコード形式]設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 137 を参照してください。

ライブラリのピンを Final Cut Pro X にエクスポート

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **整理** ボタンをクリックします。
2. **配置** ペインには、現在のライブラリが表示されます。[ライブラリ] ボタン  をクリックして別のライブラリを選択するか、新しいライブラリを作成します。

ライブラリのメディアが [Catalyst Prepare] ウィンドウの右側に表示されます。

 サムネイル  モードとリスト  モードを切り替えるには、このボタンをクリックします。

3. [ライブラリ] ボタン  をクリックし、**ピンを Final Cut Pro X にエクスポート** を選択します。
4. ライブラリのピンとクリップを含む新しい Final Cut Pro X プロジェクトを作成するフォルダを選択し、**OK** をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。

 エクスポートされたフォルダにはライブラリのピンの名前と一致する名前が付けられます。

マークインポイントとマークアウトポイント間のみがコピーされます。詳しくは、["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#) ページの 90 を参照してください。

マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの **既定のトランスコード形式** 設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#) ページの 90 または ["Catalyst Prepare オプションの編集"](#) ページの 137 を参照してください。

ストーリーボードの操作

ストーリーボードを作成および編集すると、複数の短いビデオクリップで構成されているビデオプロジェクトを作成できます。

詳しくは、["ストーリーボードの操作"](#) ページの 100 を参照してください。

ピン間のクリップの移動

ピンを使用してライブラリを整理すると、クリップをピン間で簡単に移動できます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの左側の **配置** ペインで、移動するクリップを含むピンを選択します。
2. メディアブラウザで移動するクリップを選択します。
3. メディアブラウザの下部にある **移動** ボタン  をクリックします。
4. 次のピンにクリップを移動] ドロップダウンリストから移動先フォルダを選択します。

5. 移動]ボタンをクリックします。

 クリップを1つのピンから別のピンにドラッグして移動することもできます。

クリップを複数のピンに含めるには、[すべてのクリップ]ピン(または、ローカルフォルダあるいはローカルデバイス)からクリップへのリンクを含める各ピンにドラッグします。

クリップ名の変更

ライブラリクリップ名を変更すると、Catalyst Prepare ライブラリに表示される名前を編集できます。クリップ名を変更しても、ディスク上のソースメディアファイル名は変更されません。

 ディスク上のファイル名を変更する場合は、[配置]ペインでデバイスまたはローカルフォルダを参照し、クリップを選択します。メディアブラウザの下部にある [クリップ]ボタン  をクリックして、[名前の変更]を選択し、編集ボックスに新しいファイル名を入力します。ライブラリ内のファイルとファイルのすべてのインスタンスが更新されます。

1. メディアブラウザ内のクリップを選択します。
2. メディアブラウザの下部にある [クリップ]ボタン  をクリックして、[名前の変更]を選択し、編集ボックスに新しいファイル名を入力します。

ライブラリ(またはピン)からのクリップの削除

1. メディアブラウザ内のクリップを選択します。
2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [クリップ]ボタン  をクリックし、メニューから [削除]を選択します。

[クリップの削除]ダイアログボックスが表示され、選択したクリップのみを削除するか、ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除するかを選択できます。

ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除する場合は、[ディスクから関連付けられたソースファイルも削除する]チェックボックスをオンにすると、ソースファイルをディスクから削除することができます。このチェックボックスをオンにすると、[その他のピンからもクリップを削除する]チェックボックスが自動的にオンになります。

ソースクリップを削除せずに、特定のクリップをすべてのピンから削除する場合は、[その他のピンからもクリップを削除する]チェックボックスのみをオンにします。

 フォルダまたはメディアファイルを Catalyst Prepare 以外で移動または削除すると、 のアイコンで表示されます。

ライブラリのグループ化

ライブラリをグループ化すると、ライブラリのすべてのクリップを1つのフォルダに集めることができます。ライブラリをグループ化すると、クリップは新しい移動先フォルダにコピーされ、オリジナルのクリップは移動しません。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある **整理** ボタンをクリックします。

2. **配置** ペインで **ライブラリ** ボタン  をクリックし、メニューから **グループ化** を選択します。

 ライブラリのクリップのいずれかが見つからない場合、ライブラリクリップを再リンクするよう求めるメッセージが表示されます。詳しくは、["ライブラリメディアの再リンク" ページの60](#)を参照してください。

3. **OK** をクリックして、メディアのコピーを開始します。

ライブラリの保存と名前の変更(名前を付けて保存)

名前を付けて保存 を使用すると、現在のライブラリのコピーを新しい名前で、または別のフォルダに作成することができます。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある **整理** ボタンをクリックします。

2. **配置** ペインで **ライブラリ** ボタン  をクリックし、メニューから **名前を付けて保存** を選択します。

3. ライブラリを保存するフォルダを選択します。

4. コピー先フォルダのサブフォルダにクリップをコピーするには、新しいライブラリでメディアをグループ化]チェックボックスをオンにします。コピー先フォルダでは、選択したクリップを名前付きのサブフォルダまたはタイムスタンプ付きのサブフォルダにコピーすることもできます。

5. **OK** をクリックして、メディアのコピーを開始します。

ソースクリップの表示

1. ファイルを選択します。

2. メディアブラウザの下部にある **クリップ** ボタン  をクリックし、**ファインダーで表示**](macOS) または **エクスプローラで表示**](Windows) を選択すると、ソースクリップがそのソースクリップを含むフォルダ内に表示されます。

ライブラリクリップの編集

表示モードでは、メディアのプレビュー、マークインポイントとマークアウトポイントのログ記録、ルックと色補正の適用を行うことができます。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 編集するクリップを選択します。
左側のペインでは、ライブラリのフォルダ間を移動できます。中央のペインには、選択しているフォルダの内容が表示されます。
3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [編集] ボタンをクリックして、選択したクリップを [編集] モードで開きます。

 また、[メディア ブラウザ] モードでクリップをダブルクリックしても、[編集] モードで開くことができます。

[編集] モードでは、左側のペインでファイルシステムまたはライブラリのクリップを参照できます。中央のペインでは、ファイルのプレビュー、マークインポイントおよびマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用を行うことができます。右側のペインでは、[インスペクタ] ペインで選択しているファイルのメタデータを表示および編集できます。

- メディアのプレビューについて詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)" ページの 86 を参照してください。
- マークインポイントおよびマークアウトポイントのログ記録について詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。
- 色補正の適用について詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 111 を参照してください。
- インスペクタの使い方について詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95 を参照してください。

ライブラリ内のサブクリップの操作

サブクリップは、クリップのライブラリリファレンスです。ソースメディアとは異なる色補正を使用するサブクリップや、別のマークインポイントとマークアウトポイントを使用するサブクリップを作成できます。

サブクリップを使用すると、メディアを NLE に転送する際に、対象の素材のみをトランスコードしたり、わかりやすい名前を適用して編集段階を簡素化したりすることができるため、ディスク容量を節約できます。

[整理] モードでライブラリを表示すると、サブクリップには、MainClip - Subclip 1、MainClip - Subclip 2 などの元のクリップ名と番号が表示されます。または、独自の名前を指定できます。

サブクリップの作成

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. クリップをダブルクリックして、[編集] モードで開きます。
3. [マークイン] ボタンおよび [マークアウト] ボタンを使用して、サブクリップの長さを調整します。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。

4. サブクリップの作成]ボタン  をクリックします。サブクリップ名]ダイアログ ボックスが表示されます。

元のクリップのベース名を使用して、サブクリップが作成されます。必要に応じてクリップ名を編集し、[OK]をクリックしてサブクリップをライブラリに追加します。

 [Catalyst Prepare]ウィンドウが狭すぎてツールバー全体を表示できない場合、サブクリップの作成]ボタンは [ログ]ボタンの下に表示されます。

サブクリップの削除

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ]ボタンをクリックします。
2. 削除するサブクリップを選択します。
3. メディア ブラウザの下部にある [クリップ]ボタン  をクリックして、[削除]を選択します。

[クリップの削除]ダイアログ ボックスが表示され、選択したクリップのみを削除するか、ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除するかを選択できます。

ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除する場合は、ディスクから関連付けられたソースファイルも削除する]チェック ボックスをオンにすると、ソース ファイルをディスクから削除することができます。

ライブラリからのメディアのエクスポート

Catalyst Prepare でライブラリからクリップをトランスコードおよび共有するには、いくつかの方法があります。

クリップのトランスコード

クリップをトランスコードすると、クリップを別の形式に変換できます。エクスポート処理を行っても、元のクリップ自体は影響を受けません(上書き、削除、変更されません)。

1. [メディア ブラウザ]または [編集]モードでエクスポートするクリップを選択します。

左側のペインでは、ライブラリのフォルダ間を移動できます。中央のペインには、選択しているフォルダの内容が表示されます。

- ファイルをクリックして選択します。
- 選択する範囲の最初のファイルをクリックした後、[Shift]キーを押しながら最後のファイルをクリックします。
- 複数のファイルを選択するには、[Ctrl]キー(Windows)または [⌘]キー(macOS)を押しながらクリックします。

 修飾キーを使わずに複数のファイルを選択するには、[選択]ボタン  をクリックします。

2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [エクスポート]ボタン  をクリックします。

3. [エクスポート]ペインを使用して、エクスポートされるファイルの実行先と形式を選択します。

- a. [クリップのエクスポート先]ボックスに、選択したファイルのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照]ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
- b. ファイル名を変更する場合は、[ファイル名の変更]チェックボックスをオンにします。名前を変更すると、ソースファイルは上書きされません。

- すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、[プレフィックス]ボックスに文字列を入力します。
- クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、[番号付け]ドロップダウンリストから設定を選択します。
- すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、[サフィックス]ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial_001_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、[プレフィックス]ボックスに「Commercial_」と入力し、[番号付け]ドロップダウンリストから [3桁]を選択して、[サフィックス]ボックスに「_Camera1」と入力します。



特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、[ファイル名の変更]コントロールを使用します。

- c. トランスコードプリセットを使用して、エクスポートしたファイルの設定を選択する場合、[トランスコードプリセット]ドロップダウンリストから設定を選択し、[エクスポート]をクリックします。

カスタムトランスコード設定を選択する場合は、[トランスコードプリセット]ドロップダウンリストから [カスタム]を選択し、手順 c に進みます。

詳しくは、「トランスコードプリセット」ページの 57 を参照してください。



アプリケーション設定ダイアログで CPU 以外のビデオ処理デバイスを選択すると、SD および HD ソースを最新のプログレッシブ HD および UHD アセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。詳しくは、「ビデオ処理デバイスの選択」ページの 137 を参照してください。

- HD または UHD レンダリングプリセットを選択すると、トランスコード時に高品質のアップスケーリングが適用されます。
- GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。

d. ビデオ形式にエクスポートする場合は、**色調整**ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。

- なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、"[HDR/広色再現域の色空間の変換](#)" ページの 115。
- ソース設定のみ: **色の調整**ワークスペースの **[インスペクタ]**の **色空間**および **[ソース設定]**ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。
 **[ソース設定のみ]**は、RAW、X-OCN、または S-Gamut メディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
- すべて: **色の調整**ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111 を参照してください。

e. ビデオ形式にエクスポートする場合は、**色空間の出力**ドロップダウンリストから設定を選択して、新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択します。

- **色調整**ドロップダウンで **[すべて]**を選択した場合、**[プレビューと同じにする]**または **[外部モニターと同じにする]**(外部モニターが有効な場合)を選択して、出力色空間をビデオプレビューまたは外部モニタの設定に合わせるすることができます。

詳しくは、"[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)" ページの 139。

 選択した出力色空間がソース色空間に対応していない場合、現在の設定を使用してクリップをエクスポートできないことを示す警告が表示されます。

- **色調整**ドロップダウンで **[ソース設定のみ]**または **[なし]**を選択した場合、S-Gamut、RAW、および X-OCN ソースクリップをトランスコードするとき出力色空間を選択できます。

f. **形式**ドロップダウンリストからファイル形式を指定します。

 選択した出力色空間でサポートされていない形式設定は選択できません。

 DPX 形式にトランスコードする場合、**[フレームインデックスの開始]**ボックスに値を入力すると、トランスコードしたファイル名に数値インデックスを追加できます。

色調整が **[なし]**または **[ソース設定のみ]**に設定されており、**[出力色空間]**が **[ACES]**、**[Rec.2020/Linear]**、**[S-Gamut/Linear]**、または **[S-Gamut3/Linear]**に設定されている場合、**[OpenEXR]**は S-Gamut、RAW、または X-OCN ソースにのみ使用できます。

ProRes は macOS でのみ使用できます。

- g. [レンダリングのプリセット]ドロップダウンリストから、プリセットを選択します。
-  選択した各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、最適な一致]プリセットを選択します。
 -  選択した出力色空間と形式でサポートされていないレンダリングのプリセット設定は選択できません。
- h. セグメント化したボディパーティションがあるファイルを作成する場合は、[Sony Professional Disc のパーティションを作成]または [Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、ファイルで使用するボディパーティションは1つになります。
-  [Sony Professional Disc のパーティションを作成]チェックボックスは、[形式]ドロップダウンリストで [XDCAM]を選択している場合にのみ使用できます。
[Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスは、[形式]ドロップダウンリストで [AVC Intra]または [AVC Long]を選択している場合にのみ使用できます。
 -  セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。
- i. [クロップの種類]ドロップダウンリストからクロップ方式を選択します。
- レターボックス/ピラーボックス: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されず(ピラーボックス)。
 - センタークロップ(カットエッジ): ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - シネマスコープ: 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- j. [エンコードモード]ドロップダウンリストから、画質、速度のどちらかを優先するか指定します。
- k. [オーディオチャンネル]ドロップダウンから設定を選択して、オーディオを出力ファイルにレンダリングする方法を選択します。
- ソースと同じにする: レンダリングしたファイルにはソースクリップと同じ数のオーディオチャンネルが含まれます。
 - オーディオチャンネルの割り当て: レンダリングしたファイルのオーディオチャンネルに、ソースクリップからオーディオチャンネルを割り当てる方法を選択できます。
- レンダリングしたファイルの各チャンネルにドロップダウンリストが表示され、目的のチャンネルにレンダリングするソースチャンネルを選択できます。

- l. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**[タイムコード書き込み]**チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- トランスコードされたファイルにはソースクリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースタイムコードが表示されます。
- m. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**[クリップ名書き込み]**チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、"[クリップ名の変更](#)"ページの 23 を参照してください。
- ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースクリップの名前が表示されます。
- n. **[タイムコード書き込み]**および/または **[クリップ名書き込み]**チェックボックスがオンになっている場合、**[レターボックス/ピラーボックス領域内への書き込みを許可]**チェックボックスをオンにすると、出力形式にレターボックスまたはピラーボックスが含まれ、タイムコード/クリップ名をレターボックス/ピラーボックス領域内に書き込めるようになります。
- チェックボックスをオフにすると、タイムコード/クリップ名はソースフレーム領域に制限されます。
- o. ウォーターマーク画像をトランスコードしたビデオに含める場合は、**[ウォーターマークの追加]**チェックボックスをオンにします。
- [参照]**をクリックして、JPEG または PNG 画像ファイルを選択します。
- [不透明度]**スライダをドラッグして、ウォーターマーク画像の透明度/不透明度を設定します。
- [不透明度]**スライダの下の位置コントロールをクリックして、フレーム内に配置するウォーターマーク画像の位置を指定します。
- 複数のフレームサイズをレンダリングする必要がある場合は、最も大きいターゲットフレームサイズを使用してフレーム全体が透明な PNG を作成します。必要に応じて、より小さいフレームサイズに合わせて、ウォーターマーク画像のサイズが変更されます。
 - ターゲットフレームサイズよりウォーターマーク画像のサイズが小さい場合、スケールリングは適用されません。画像は選択されたポジションコントロールの位置に固定されます。

- p. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に [水平方向にフリップ]、[垂直方向にフリップ]、および [アナモフィック デスクイーズ] 設定を維持する場合は、[フリップおよびストレッチの設定を使用する] チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、"[クリップ設定の編集](#)" ページの 94 を参照してください。

- q. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、[フラッシュバンドを自動的に補正] チェックボックスをオンにします。

詳しくは、"[フラッシュバンドの補正](#)" ページの 108 を参照してください。

- r. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、[マークイン/アウトポイントを使用] チェックボックスをオンにします。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。

- s. マークイン/マークアウトポイントの前後にのりしろをつける場合は、[パディングをクリップに追加] チェックボックスを選択し、[秒] ボックスに数値を入力します。

- t. トランスコード時にソースクリップとしてプロキシを使用する場合は、[プロキシファイルをトランスコード] チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソースメディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。

- u. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、[スタートタイムコード変更] チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、クリップのタイムコードが使用されます。

 MXF クリップを DNxHD、SStP、XAVC-I、XAVC-L、および XDCAM の各形式にトランスコードする場合、[スタートタイムコードをオーバーライドする] チェックボックスを使用できます。

 トランスコード設定を保存する場合は、[トランスコード設定] の見出しにある [トランスコード ツール] ボタン  をクリックし、[トランスコードプリセットの保存] を選択します。

詳しくは、"[トランスコードプリセット](#)" ページの 57 を参照してください。

4. [エクスポート] をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。手順 2 で複数のファイルを選択した場合は、各エクスポートジョブに複数のファイルを含めることができます。複数のエクスポートジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

デバイスへのクリップのコピー

クリップをコピーすると、クリップ(またはクリップリスト)をライブラリから別の場所にコピーできます。可能な場合には、元のクリップ名と形式が保持されます。また、コピーしたクリップに色補正は適用されません。

 [配置] ペインでドライブまたはデバイス上のフォルダにクリップをドラッグして(トランスコーディング、色補正、または名前の変更を行わずに) クリップ全体をコピーすることができます。

1. [メディアブラウザ]または [編集]モードでコピーするクリップを選択します。

左側のペインでは、ライブラリのフォルダ間を移動できます。中央のペインには、選択しているフォルダの内容が表示されます。

- ファイルをクリックして選択します。
- 選択する範囲の最初のファイルをクリックした後、[Shift]キーを押しながら最後のファイルをクリックします。
- 複数のファイルを選択するには、[Ctrl]キー (Windows) または [⌘]キー (macOS) を押しながらクリックします。



修飾キーを使わずに複数のファイルを選択するには、[選択]ボタン  をクリックします。

2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [コピー]ボタン  をクリックします。

3. [コピー]ペインを使用して、ファイルの実行先を選択します。
- a. [クリップのコピー先]ボックスに、選択したファイルのコピー先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照]ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
 - b. 出力先のサブフォルダに選択したクリップをコピーするには、[サブフォルダの作成]チェックボックスをオンにします。
 - ファイルをコピーした日時に基づいてサブフォルダに名前を付ける場合は、ドロップダウンリストから[タイムスタンプ付き]を選択します。
 - サブフォルダに手動で名前を付ける場合は、ドロップダウンリストから[カスタムフォルダ名]を選択し、ボックスに名前を入力します。

 [サブフォルダの作成]チェックボックスは、機器で生成されたフォルダ構成にコピーする場合は使用できません。
 - c. ファイル名を変更する場合は、[ファイル名の変更]チェックボックスをオンにします。名前を変更すると、ソースファイルは上書きされません。
 - すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、[プレフィックス]ボックスに文字列を入力します。
 - クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、[番号付け]ドロップダウンリストから設定を選択します。
 - すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、[サフィックス]ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial_001_Camera1.mxfのような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、[プレフィックス]ボックスに「Commercial_」と入力し、[番号付け]ドロップダウンリストから[3桁]を選択して、[サフィックス]ボックスに「_Camera1」と入力します。

 特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、[ファイル名の変更]コントロールを使用します。
 - d. 選択したクリップ(metadata.proxy クリップ、およびその他のファイル)に関連付けられているすべてのメディアをコピーする場合は、[関連するすべてのメディアをコピー]ラジオボタンを選択します。
 - e. フル解像度クリップのみをコピーする場合は、[クリップのみをコピー]ラジオボタンを選択します。

- f. プロキシ解像度クリップと、選択したクリップ (metadata.proxy クリップおよびその他のファイル) に関連付けられているすべてのメディアのみをコピーする場合は、[プロキシのみをコピー]ラジオボタンを選択します。

 プロキシファイルを使用してメタデータを編集した場合、プロキシファイルをデバイスにコピーすることで、フル解像度クリップのメタデータが更新されます。詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95。

- g. ファイルをコピーするときに、インポイント/アウトポイント間のメディアのみをコピーする場合は、[マークポイント間のみをコピー]チェックボックスをオンにします。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。

 マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの [既定のトランスコード形式] 設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 137 を参照してください。

- h. セグメント化したボディパーティションがあるファイルを作成する場合は、[Sony Professional Disc のパーティションを作成] または [Segmented Body Partitions の作成] チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、ファイルで使用するボディパーティションは 1 つになります。

 [Sony Professional Disc のパーティションを作成] チェックボックスは、形式 [ドロップダウンリストで XDCAM] を選択している場合にのみ使用できます。
[Segmented Body Partitions の作成] チェックボックスは、形式 [ドロップダウンリストで XAVC Intra] または [XAVC Long] を選択している場合にのみ使用できます。

 セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。

- i. FTP 経由で XDCAM デバイスと別のデバイス間でクリップを直接コピーする場合は、[高速デバイス間コピーを使用] チェックボックスをオンにします。

このチェックボックスをオンにすると、クリップはコンピュータにコピーされずに、デバイス間で直接コピーされます。

 高速デバイス間コピーを実行中は、デバイスにアクセスできません。

- コピーの進行状況は表示されません。
- デバイス間コピー操作はキャンセルできません。

- j. MD5 チェックサムを使用してクリップがコピーされたことを確認する場合は、[コピー時にペリファイ有効] チェックボックスをオンにします。

- k. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、[スタートタイムコード変更]チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、クリップのタイムコードが使用されません。



MXF クリップをコピーする場合、[スタートタイムコードをオーバーライドする]チェックボックスを使用できません。

4. [コピー]をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。手順 2 で複数のファイルを選択した場合は、各コピージョブに複数のファイルを含めることができます。複数のジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されません。

個別のファイルとしてストーリーボードをレンダリング

ストーリーボードの各クリップを別の形式に変換できます。個別のファイルがクリップごとに作成され、エクスポート処理を行っても、元のクリップ自体は影響を受けません(上書き、削除、変更されません)。

1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. エクスポートするクリップを選択します。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。

4. [エクスポート]ペインを使用して、エクスポートされるファイルの実行先と形式を選択します。
- 個別のファイルとしてクリップをレンダリング]ラジオ ボタンを選択します。
 - クリップのエクスポート先]ボックスに、選択したファイルのエクスポート先 フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照]ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
 - ファイル名を変更する場合は、[ファイル名の変更]チェック ボックスをオンにします。名前を変更すると、ソースファイルは上書きされません。

- すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、[プレフィックス]ボックスに文字列を入力します。
- クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、[番号付け]ドロップダウン リストから設定を選択します。
- すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、[サフィックス]ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial_001_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、[プレフィックス]ボックスに「Commercial_」と入力し、[番号付け]ドロップダウン リストから **B 桁** を選択して、[サフィックス]ボックスに「_Camera1」と入力します。

 特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、[ファイル名の変更]コントロールを使用します。

- トランスコード プリセットを使用して、エクスポートしたファイルの設定を選択する場合、[トランスコード プリセット]ドロップダウン リストから設定を選択し、[エクスポート]をクリックします。

カスタムトランスコード設定を選択する場合は、[トランスコード プリセット]ドロップダウン リストから **カスタム** を選択し、手順 c に進みます。

詳しくは、「トランスコード プリセット」ページの 57 を参照してください。

 アプリケーション設定ダイアログで CPU 以外のビデオ処理 デバイスを選択すると、SD および HD ソースを最新のプログレッシブ HD および UHD アセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。詳しくは、「ビデオ処理 デバイスの選択」ページの 137 を参照してください。

- HD または UHD レンダリングプリセットを選択すると、トランスコード時に高品質のアップスケーリングが適用されます。
- GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。

e. ビデオ形式にエクスポートする場合は、**色調整**]ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。

- なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、"[HDR/広色再現域の色空間の変換](#)" ページの 115。
- ソース設定のみ: **色の調整**]ワークスペースの **[インスペクタ]**の **色空間**]および **[ソース設定]**ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。
 **[ソース設定のみ]**は、RAW、X-OCN、または S-Gamut メディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
- すべて: **色の調整**]ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111.を参照してください。

f. ビデオ形式にエクスポートする場合は、**色空間の出力**]ドロップダウンリストから設定を選択して、新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択します。

- **色調整**]ドロップダウンで **[すべて]**を選択した場合、**[プレビューと同じにする]**または **[外部モニターと同じにする]**(外部モニターが有効な場合)を選択して、出力色空間をビデオプレビューまたは外部モニタの設定に合わせるすることができます。

詳しくは、"[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)" ページの 139。

 選択した出力色空間がソース色空間に対応していない場合、現在の設定を使用してクリップをエクスポートできないことを示す警告が表示されます。

- **色調整**]ドロップダウンで **[ソース設定のみ]**または **[なし]**を選択した場合、S-Gamut、RAW、および X-OCN ソースクリップをトランスコードするとき出力色空間を選択できます。

g. **形式**]ドロップダウンリストからファイル形式を指定します。

 選択した出力色空間でサポートされていない形式設定は選択できません。

 ストーリーボードをエクスポートする場合、**[DPX]**および **[OpenEXR]**は使用できません。

ProRes は macOS でのみ使用できます。

h. **レンダリングのプリセット**]ドロップダウンリストから、プリセットを選択します。

 ストーリーボードの各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、**最適な一致**]プリセットを選択します。

 選択した出力色空間と形式でサポートされていないレンダリングのプリセット設定は選択できません。

- i. セグメント化したボディパーティションがあるファイルを作成する場合は、**[Sony Professional Disc のパーティションを作成]**または**[Segmented Body Partitions の作成]**チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、ファイルで使用するボディパーティションは1つになります。
-  **[Sony Professional Disc のパーティションを作成]**チェックボックスは、**[形式]**ドロップダウンリストで**[XDCAM]**を選択している場合にのみ使用できます。
[Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスは、**[形式]**ドロップダウンリストで**[XAVC Intra]**または**[XAVC Long]**を選択している場合にのみ使用できます。
-  セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部のSony製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。
- j. **[クロップの種類]**ドロップダウンリストからクロップ方式を選択します。
- **レターボックス/ピラーボックス**: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます(ピラーボックス)。
 - **センタークロップ(カット エッジ)**: ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - **シネマスコープ**: 2.39:1のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- k. **[エンコード モード]**ドロップダウンリストから、画質、速度のどちらかを優先するか指定します。
- l. **[オーディオチャンネル]**ドロップダウンから設定を選択して、オーディオを出力ファイルにレンダリングする方法を選択します。
- **ソースと同じにする**: レンダリングしたファイルにはソースクリップと同じ数のオーディオチャンネルが含まれます。
 - **オーディオチャンネルの割り当て**: レンダリングしたファイルのオーディオチャンネルに、ソースクリップからオーディオチャンネルを割り当てる方法を選択できます。
- レンダリングしたファイルの各チャンネルにドロップダウンリストが表示され、目的のチャンネルにレンダリングするソースチャンネルを選択できます。
- m. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**[タイムコード書き込み]**チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- トランスコードされたファイルにはソースクリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースタイムコードが表示されます。

- n. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**[クリップ名書き込み]**チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、"[クリップ名の変更](#)" ページの 23 を参照してください。
- ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースクリップの名前が表示されます。
- o. **[タイムコード書き込み]**および/または **[クリップ名書き込み]**チェックボックスがオンになっている場合、**[レターボックス/ピラーボックス領域内への書き込みを許可]**チェックボックスをオンにすると、出力形式にレターボックスまたはピラーボックスが含まれ、タイムコード/クリップ名をレターボックス/ピラーボックス領域内に書き込めるようになります。
- チェックボックスをオフにすると、タイムコード/クリップ名はソースフレーム領域に制限されます。
- p. ウォーターマーク画像をトランスコードしたビデオに含める場合は、**[ウォーターマークの追加]**チェックボックスをオンにします。
- 参照]**をクリックして、JPEG または PNG 画像ファイルを選択します。
- [不透明度]**スライダをドラッグして、ウォーターマーク画像の不透明度/不透明度を設定します。
- [不透明度]**スライダの下の位置コントロールをクリックして、フレーム内に配置するウォーターマーク画像の位置を指定します。
- 複数のフレームサイズをレンダリングする必要がある場合は、最も大きいターゲットフレームサイズを使用してフレーム全体が透明な PNG を作成します。必要に応じて、より小さいフレームサイズに合わせて、ウォーターマーク画像のサイズが変更されます。
 - ターゲットフレームサイズよりウォーターマーク画像のサイズが小さい場合、スケーリングは適用されません。画像は選択されたポジションコントロールの位置に固定されます。
- q. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に **[水平方向にフリップ]**、**[垂直方向にフリップ]**、および **[アナモフィックデスクイーズ]**設定を維持する場合は、**[フリップおよびストレッチの設定を使用する]**チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。
- 詳しくは、"[クリップ設定の編集](#)" ページの 94 を参照してください。
- r. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**[フラッシュバンドを自動的に補正]**チェックボックスをオンにします。
- 詳しくは、"[フラッシュバンドの補正](#)" ページの 108 を参照してください。

- s. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**[マークイン/アウトポイントを使用]**チェックボックスをオンにします。詳しくは、“[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)” ページの 90.を参照してください。
 - t. トランスコード時にソースクリップとしてプロキシを使用する場合は、**[プロキシファイルをトランスコード]**チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソースメディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。
 - u. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、**[スタートタイムコード変更]**チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、ストーリーボードクリップのタイムコードが使用されます。
5. **[エクスポート]**をクリックします。

進行状況は **[Catalyst Prepare]** ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。手順 2 で複数のファイルを選択した場合は、各エクスポートジョブに複数のファイルを含めることができます。複数のエクスポートジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

1 つのクリップとしてストーリーボードをレンダリング

個々のストーリーボードクリップのエクスポートに加え、ストーリーボードを 1 つのメディアファイルに変換できます。エクスポート処理を行っても、元のクリップ自体は影響を受けません(上書き、削除、変更されません)。

1. 左側のペインの **[ストーリーボード]** セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. **[Catalyst Prepare]** ウィンドウの上部にある **[エクスポート]** ボタン  をクリックします。

3. [「エクスポート」]ペインを使用して、エクスポートするファイルの保存先と形式を選択します。
 - a. [「1つのファイルとしてストーリーボードをレンダリング」]ラジオボタンを選択します。
 - b. [「選択したストーリーボードのエクスポート先」]ボックスに、選択したファイルのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[「参照」]ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
 - c. [「ファイル名」]ボックスに名前を入力して、レンダリングしたファイルに使用するファイル名を設定します。
 - d. トランスコードプリセットを使用して、エクスポートしたファイルの設定を選択する場合、[「トランスコードプリセット」]ドロップダウンリストから設定を選択し、[「エクスポート」]をクリックします。

カスタムトランスコード設定を選択する場合は、[「トランスコードプリセット」]ドロップダウンリストから[「カスタム」]を選択し、手順cに進みます。

詳しくは、「[トランスコードプリセット](#)」ページの57を参照してください。



アプリケーション設定ダイアログでCPU以外のビデオ処理デバイスを選択すると、SDおよびHDソースを最新のプログレッシブHDおよびUHDアセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。詳しくは、「[ビデオ処理デバイスの選択](#)」ページの137を参照してください。

- HDまたはUHDレンダリングプリセットを選択すると、トランスコード時に高品質のアップスケーリングが適用されます。
 - GPUメモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。
- e. ビデオ形式にエクスポートする場合は、[「色調整」]ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。
 - なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、「[HDR/広色再現域の色空間の変換](#)」ページの115。
 - ソース設定のみ: [「色の調整」]ワークスペースの[「インスペクタ」]の[「色空間」]および[「ソース設定」]ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。
 -  [「ソース設定のみ」]は、RAW、X-OCN、またはS-Gamutメディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
 - すべて: [「色の調整」]ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、「[色調整コントロールの編集](#)」ページの111を参照してください。

f. ビデオ形式にエクスポートする場合は、色空間の出力]ドロップダウンリストから設定を選択して、新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択します。

- 色調整]ドロップダウンで [すべて]を選択した場合、[プレビューと同じにする] または [外部モニターと同じにする](外部モニターが有効な場合)を選択して、出力色空間をビデオプレビューまたは外部モニタの設定に合わせることができます。

詳しくは、「[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)」ページの139。

 選択した出力色空間がソース色空間に対応していない場合、現在の設定を使用してクリップをエクスポートできないことを示す警告が表示されます。

- 色調整]ドロップダウンで [ソース設定のみ]または [なし]を選択した場合、S-Gamut、RAW、および X-OCN ソースクリップをトランスコードするとき出力色空間を選択できます。

g. 形式]ドロップダウンリストから、エクスポートするファイルに使用するファイル形式を指定します。

 選択した出力色空間でサポートされていない形式設定は選択できません。

 ストーリーボードをエクスポートする場合、[DPX]および [OpenEXR]は使用できません。

ProRes は macOS でのみ使用できます。

h. レンダリングのプリセット]ドロップダウンリストから、エクスポートするファイルに使用する設定を選択します。

 Catalyst Prepare にストーリーボードの最初のクリップに基づいて最適なプリセットを選択する場合は、[最適な一致]プリセットを選択します。

 選択した出力色空間と形式でサポートされていないレンダリングのプリセット設定は選択できません。

i. セグメント化したボディパーティションがあるファイルを作成する場合は、[Sony Professional Disc のパーティションを作成]または [Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、ファイルで使用するボディパーティションは1つになります。

 [Sony Professional Disc のパーティションを作成]チェックボックスは、形式]ドロップダウンリストで [XDCAM]を選択している場合にのみ使用できます。
[Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスは、形式]ドロップダウンリストで [XAVC Intra]または [XAVC Long]を選択している場合にのみ使用できます。

 セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。

- j. **「クロップの種類」**ドロップダウンリストからクロップ方式を選択します。
- レターボックス/ピラーボックス: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます(ピラーボックス)。
 - センタークロップ(カット エッジ): ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - シネマスコープ: 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- k. **「エンコードモード」**ドロップダウンリストから、画質、速度のどちらかを優先するか指定します。
- l. **「オーディオチャンネル」**ドロップダウンから設定を選択して、オーディオを出力ファイルにレンダリングする方法を選択します。
- ソースと同じにする: レンダリングしたファイルにはソースクリップと同じ数のオーディオチャンネルが含まれます。
 - オーディオチャンネルの割り当て: レンダリングしたファイルのオーディオチャンネルに、ソースクリップからオーディオチャンネルを割り当てる方法を選択できます。
- レンダリングしたファイルの各チャンネルにドロップダウンリストが表示され、目的のチャンネルにレンダリングするソースチャンネルを選択できます。
- m. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**「タイムコード書き込み」**チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- トランスコードされたファイルにはソースクリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースタイムコードが表示されます。
- n. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**「クリップ名書き込み」**チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、"[クリップ名の変更](#)" [ページの 23](#) を参照してください。
- ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースクリップの名前が表示されます。

- o. [タイムコード書き込み]および/または [クリップ名書き込み]チェックボックスがオンになっている場合、[レターボックス/ピラーボックス領域内への書き込みを許可]チェックボックスをオンにすると、出力形式にレターボックスまたはピラーボックスが含まれ、タイムコード/クリップ名をレターボックス/ピラーボックス領域内に書き込めるようになります。

チェックボックスをオフにすると、タイムコード/クリップ名はソースフレーム領域に制限されます。

- p. ウォーターマーク画像をトランスコードしたビデオに含める場合は、[ウォーターマークの追加]チェックボックスをオンにします。

[参照]をクリックして、JPEG または PNG 画像ファイルを選択します。

[不透明度]スライダをドラッグして、ウォーターマーク画像の透明度/不透明度を設定します。

[不透明度]スライダの下の位置コントロールをクリックして、フレーム内に配置するウォーターマーク画像の位置を指定します。

- 複数のフレームサイズをレンダリングする必要がある場合は、最も大きいターゲットフレームサイズを使用してフレーム全体が透明な PNG を作成します。必要に応じて、より小さいフレームサイズに合わせて、ウォーターマーク画像のサイズが変更されます。
- ターゲットフレームサイズよりウォーターマーク画像のサイズが小さい場合、スケールアップは適用されません。画像は選択されたポジションコントロールの位置に固定されます。

- q. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に [水平方向にフリップ]、[垂直方向にフリップ]、および [アナモフィックデスクイーズ]設定を維持する場合は、[フリップおよびストレッチの設定を使用する]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、"[クリップ設定の編集](#)" ページの 94 を参照してください。

- r. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、[フラッシュバンドを自動的に補正]チェックボックスをオンにします。

詳しくは、"[フラッシュバンドの補正](#)" ページの 108 を参照してください。

- s. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、[マークイン/アウトポイントを使用]チェックボックスをオンにします。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90 を参照してください。

- t. トランスコード時にソースクリップとしてプロキシを使用する場合は、[プロキシファイルをトランスコード]チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソースメディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。

4. [エクスポート]をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。複数のエクスポートジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

別のエディタへのストーリーボードのエクスポート

ストーリーボードを、ビデオエディタで編集できるプロジェクトに変換できます。

1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
3. [ストーリーボードをプロジェクトとしてエクスポート] ラジオ ボタンを選択します。
4. [プロジェクトのエクスポート先] ボックスに、プロジェクトのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照] ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
5. エクスポートしたプロジェクト ファイルに使用するファイル名を設定するには、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。
6. [プロジェクトの形式] ドロップダウン リストからエクスポートの形式を選択します。
 - Apple Final Cut Pro X(*.fcpxml)
 - Adobe Premiere(*.prproj)
 - Avid Media Composer(*.aaf)
 - Vegas Pro EDL(*.txt)

7. トランスコード オプションの選択

- 元の場所の元のクリップにリンクする場合は、**[メディアのトランスコード]**チェックボックスをオフにします。
- エクスポート時にストーリーボードのメディアを別の形式にトランスコードする場合は、**[メディアのトランスコード]**チェックボックスをオンにし、**[トランスコード設定]**コントロールを使用してトランスコード オプションを選択します。

- a. トランスコード プリセットを使用して、エクスポートしたファイルの設定を選択する場合、**[トランスコード プリセット]**ドロップダウンリストから設定を選択し、**[エクスポート]**をクリックします。

カスタムトランスコード設定を選択する場合は、**[トランスコード プリセット]**ドロップダウンリストから**[カスタム]**を選択し、手順 c に進みます。

詳しくは、["トランスコード プリセット" ページの 57](#)。



アプリケーション設定ダイアログで CPU 以外のビデオ処理デバイスを選択すると、SD および HD ソースを最新のプログレッシブ HD および UHD アセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。詳しくは、["ビデオ処理デバイスの選択" ページの 137](#)。

- HD または UHD レンダリングプリセットを選択すると、トランスコード時に高品質のアップスケーリングが適用されます。
 - GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。
- b. ビデオ形式にエクスポートする場合は、**[色調整]**ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。
 - なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、["HDR/広色再現域の色空間の変換" ページの 115](#)。
 - ソース設定のみ: **[色の調整]**ワークスペースの**[インスペクタ]**の**[色空間]**および**[ソース設定]**ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。
 -  **[ソース設定のみ]**は、RAW、X-OCN、または S-Gamut メディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
 - すべて: **[色の調整]**ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、["色調整コントロールの編集" ページの 111](#)。

- c. ビデオ形式にエクスポートする場合は、色空間の出力]ドロップダウンリストから設定を選択して、新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択します。
- 色調整]ドロップダウンで [すべて]を選択した場合、 [プレビューと同じにする]または [外部モニターと同じにする](外部モニターが有効な場合)を選択して、出力色空間をビデオプレビューまたは外部モニタの設定に合わせることができます。
- 詳しくは、「[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)」ページの139。
-  選択した出力色空間がソース色空間に対応していない場合、現在の設定を使用してクリップをエクスポートできないことを示す警告が表示されます。
- 色調整]ドロップダウンで [ソース設定のみ]または [なし]を選択した場合、S-Gamut、RAW、およびX-OCN ソースクリップをトランスコードするときに出力色空間を選択できます。
- d. 形式]ドロップダウンリストからファイル形式を指定します。
-  選択した出力色空間でサポートされていない形式設定は選択できません。
-  ストーリーボードをエクスポートする場合、 [DPX]および [OpenEXR]は使用できません。
- ProRes は macOS でのみ使用できます。
- e. [レンダリングのプリセット]ドロップダウンリストから、プリセットを選択します。
-  選択した各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、 [最適な一致]プリセットを選択します。
-  選択した出力色空間と形式でサポートされていないレンダリングのプリセット設定は選択できません。
- f. [クロップの種類]ドロップダウンリストからクロップ方式を選択します。
- レターボックス/ピラーボックス: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます(ピラーボックス)。
 - センタークロップ(カット エッジ): ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - シネマスコープ: 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- g. [エンコード モード]ドロップダウンリストから、画質、速度のどちらを優先するか指定します。

h. **オーディオチャンネル]**ドロップダウンから設定を選択して、オーディオを出力ファイルにレンダリングする方法を選択します。

- ソースと同じにする: レンダリングしたファイルにはソースクリップと同じ数のオーディオチャンネルが含まれます。
- オーディオチャンネルの割り当て: レンダリングしたファイルのオーディオチャンネルに、ソースクリップからオーディオチャンネルを割り当てる方法を選択できます。

レンダリングしたファイルの各チャンネルにドロップダウンリストが表示され、目的のチャンネルにレンダリングするソースチャンネルを選択できます。

i. **トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、[タイムコード書き込み]チェックボックスをオンにします。**

フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

トランスコードされたファイルにはソースクリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースタイムコードが表示されます。

j. **トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、[クリップ名書き込み]チェックボックスをオンにします。**

フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、"[クリップ名の変更](#)" ページの 23。

ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースクリップの名前が表示されます。

k. **[タイムコード書き込み]および/または [クリップ名書き込み]チェックボックスがオンになっている場合、[レターボックス/ピラーボックス領域内への書き込みを許可]チェックボックスをオンにすると、出力形式にレターボックスまたはピラーボックスが含まれ、タイムコード/クリップ名をレターボックス/ピラーボックス領域内に書き込めるようになります。**

チェックボックスをオフにすると、タイムコード/クリップ名はソースフレーム領域に制限されます。

- l. ウォーターマーク画像をトランスコードしたビデオに含める場合は、**[ウォーターマークの追加]**チェックボックスをオンにします。
[参照]をクリックして、JPEG または PNG 画像ファイルを選択します。
[不透明度]スライダをドラッグして、ウォーターマーク画像の透明度/不透明度を設定します。
[不透明度]スライダの下の位置コントロールをクリックして、フレーム内に配置するウォーターマーク画像の位置を指定します。
 - 複数のフレームサイズをレンダリングする必要がある場合は、最も大きいターゲット フレーム サイズを使用してフレーム全体が透明な PNG を作成します。必要に応じて、より小さいフレーム サイズに合わせて、ウォーターマーク画像のサイズが変更されます。
 - ターゲット フレーム サイズよりウォーターマーク画像のサイズが小さい場合、スケーリングは適用されません。画像は選択されたポジションコントロールの位置に固定されます。
- m. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**[フラッシュバンドを自動的に補正]**チェックボックスをオンにします。
詳しくは、["フラッシュバンドの補正" ページの 108](#)。
- n. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**[マークイン/アウトポイントを使用]**チェックボックスをオンにします。詳しくは、["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング" ページの 90](#)。
- o. マークイン/マークアウトポイントの前後にのりしろをつける場合は、**[パディングをクリップに追加]**チェックボックスを選択し、**[秒]**ボックスに数値を入力します。
- p. トランスコード時にソースクリップとしてプロキシを使用する場合は、**[プロキシファイルをトランスコード]**チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソースメディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。

8. **[エクスポート]**をクリックします。

進行状況は **[Catalyst Prepare]** ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。複数のエクスポートジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

エクスポートしたプロジェクトと同じフォルダに、エクスポートの詳細が記載されている HTML レポートファイルが作成されます。警告またはエラーはレポートに表示されます。

Ci ワークスペースへのファイルのアップロード

1. **[メディアブラウザ]**または **[編集]**モードでアップロードするファイルを選択します。
2. **[Catalyst Prepare]** ウィンドウの上部にある **[共有]** ボタン  をクリックします。
3. **[クリップを次の場所にアップロード]** ドロップダウンリストから **[Ci ワークスペース]** を選択します。

4. 共有]ペインを使用して Ci アカウントにログインし、画面の指示に従って、選択したファイルを Ci ワークスペースにアップロードします。

[ログイン方法]ドロップダウンリストから設定を選択して、ユーザー名 /電子メールまたはコンピュータコードのどちらでログインするかを選択します。

 アカウントに使用可能なワークスペースが複数ある場合は、[ワークスペース]ドロップダウンを使用して、デフォルトで使用されるワークスペースを選択します。

5. ソースクリップをアップロードする場合は、[元のクリップをアップロード](#)ラジオボタンを選択します。または、クリップをアップロードする前に別の形式に変換する場合は、[アップロード前にクリップをトランスコードする](#)を選択し、トランスコード設定を選択します。

元のクリップをアップロードする場合は、元の形式が保持されますが、色調整は適用されません。アップロード前にトランスコードする場合は、以下のようにして、アップロードするファイルのファイル形式と色調整の設定を選択できます。

- a. トランスコードプリセットを使用して、エクスポートしたファイルの設定を選択する場合、[トランスコードプリセット](#)ドロップダウンリストから設定を選択し、[エクスポート](#)をクリックします。

カスタムトランスコード設定を選択する場合は、[トランスコードプリセット](#)ドロップダウンリストから[カスタム](#)を選択し、手順cに進みます。

詳しくは、["トランスコードプリセット" ページの 57](#)を参照してください。



アプリケーション設定ダイアログでCPU以外のビデオ処理デバイスを選択すると、SDおよびHDソースを最新のプログレッシブHDおよびUHDアセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。詳しくは、["ビデオ処理デバイスの選択" ページの 137](#)を参照してください。

- HD または UHD レンダリングプリセットを選択すると、トランスコード時に高品質のアップスケーリングが適用されます。
 - GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。
- b. ビデオ形式にエクスポートする場合は、[色調整](#)ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。
- なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、["HDR/広色再現域の色空間の変換" ページの 115](#)。
 - ソース設定のみ: [色の調整](#)ワークスペースの[\[インスペクタ\]](#)の[色空間](#)および[\[ソース設定\]](#)ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。
 [\[ソース設定のみ\]](#)は、RAW、X-OCN、または S-Gamut メディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
 - すべて: [色の調整](#)ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、["色調整コントロールの編集" ページの 111](#)を参照してください。

c. ビデオ形式にエクスポートする場合は、色空間の出力]ドロップダウンリストから設定を選択して、新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択します。

- 色調整]ドロップダウンで [すべて]を選択した場合、[プレビューと同じにする]または [外部モニターと同じにする] (外部モニターが有効な場合) を選択して、出力色空間をビデオプレビューまたは外部モニタの設定に合わせることができます。

詳しくは、「[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)」ページの 139。

 選択した出力色空間がソース色空間に対応していない場合、現在の設定を使用してクリップをエクスポートできないことを示す警告が表示されます。

- 色調整]ドロップダウンで [ソース設定のみ] または [なし] を選択した場合、S-Gamut、RAW、および X-OCN ソースクリップをトランスコードするときに出力色空間を選択できます。

d. 形式]ドロップダウンリストからファイル形式を指定します。

 選択した出力色空間でサポートされていない形式設定は選択できません。

 DPX 形式にトランスコードする場合、[フレームインデックスの開始] ボックスに値を入力すると、トランスコードしたファイル名に数値インデックスを追加できます。

色調整]が [なし] または [ソース設定のみ] に設定されており、[出力色空間] が [ACES]、[Rec.2020/Linear]、[S-Gamut/Linear]、または [S-Gamut3/Linear] に設定されている場合、[OpenEXR] は S-Gamut、RAW、または X-OCN ソースにのみ使用できます。

ProRes は macOS でのみ使用できます。

e. レンダリングのプリセット]ドロップダウンリストから、プリセットを選択します。

 ストーリーボードの各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、[最適な一致] プリセットを選択します。

 選択した出力色空間と形式でサポートされていないレンダリングのプリセット設定は選択できません。

f. セグメント化したボディパーティションがあるファイルを作成する場合は、[Sony Professional Disc のパーティションを作成] または [Segmented Body Partitions の作成] チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、ファイルで使用するボディパーティションは 1 つになります。

 [Sony Professional Disc のパーティションを作成] チェックボックスは、形式]ドロップダウンリストで [XDCAM] を選択している場合にのみ使用できます。[Segmented Body Partitions の作成] チェックボックスは、形式]ドロップダウンリストで [XAVC Intra] または [XAVC Long] を選択している場合にのみ使用できます。

 セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。

- g. [クロップの種類]ドロップダウンリストからクロップ方式を選択します。
- レターボックス/ピラーボックス: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます(ピラーボックス)。
 - センタークロップ(カット エッジ): ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - シネマスコープ: 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- h. [エンコード モード]ドロップダウンリストから、画質、速度のどちらを優先するか指定します。
- i. [オーディオチャンネル]ドロップダウンから設定を選択して、オーディオを出力ファイルにレンダリングする方法を選択します。
- ソースと同じにする: レンダリングしたファイルにはソースクリップと同じ数のオーディオチャンネルが含まれます。
 - オーディオチャンネルの割り当て: レンダリングしたファイルのオーディオチャンネルに、ソースクリップからオーディオチャンネルを割り当てる方法を選択できます。
- レンダリングしたファイルの各チャンネルにドロップダウンリストが表示され、目的のチャンネルにレンダリングするソースチャンネルを選択できます。
- j. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、[タイムコード書き込み]チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- トランスコードされたファイルにはソースクリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースタイムコードが表示されます。
- k. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、[クリップ名書き込み]チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、"[クリップ名の変更](#) ページの 23"を参照してください。
- ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースクリップの名前が表示されます。

- l. [タイムコード書き込み]および/または [クリップ名書き込み]チェックボックスがオンになっている場合、[レターボックス/ピラーボックス領域内への書き込みを許可]チェックボックスをオンにすると、出力形式にレターボックスまたはピラーボックスが含まれ、タイムコード/クリップ名をレターボックス/ピラーボックス領域内に書き込めるようになります。

チェックボックスをオフにすると、タイムコード/クリップ名はソースフレーム領域に制限されません。

- m. ウォーターマーク画像をトランスコードしたビデオに含める場合は、[ウォーターマークの追加]チェックボックスをオンにします。

[参照]をクリックして、JPEG または PNG 画像ファイルを選択します。

[不透明度]スライダをドラッグして、ウォーターマーク画像の不透明度を設定します。

[不透明度]スライダの下の位置コントロールをクリックして、フレーム内に配置するウォーターマーク画像の位置を指定します。

- 複数のフレームサイズをレンダリングする必要がある場合は、最も大きいターゲットフレームサイズを使用してフレーム全体が透明な PNG を作成します。必要に応じて、より小さいフレームサイズに合わせて、ウォーターマーク画像のサイズが変更されます。
- ターゲットフレームサイズよりウォーターマーク画像のサイズが小さい場合、スケーリングは適用されません。画像は選択されたポジションコントロールの位置に固定されます。

- n. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に [水平方向にフリップ]、[垂直方向にフリップ]、および [アナモフィックデスクイーズ]の設定を維持する場合は、[フリップおよびストレッチの設定を使用する]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、「[クリップ設定の編集](#)」を参照してください。

- o. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、[フラッシュバンドを自動的に補正]チェックボックスをオンにします。

詳しくは、「[フラッシュバンドの補正](#)」を参照してください。

- p. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、[マークイン/アウトポイントを使用]チェックボックスをオンにします。詳しくは、「[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)」を参照してください。

- q. マークイン/マークアウトポイントの前にメディアを維持する場合は、[パディングをクリップに追加]チェックボックスをオンにし、[秒]ボックスに数値を入力します。

- r. トランスコード時にソースクリップとしてプロキシを使用する場合は、[プロキシファイルをトランスコード]チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソースメディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。

- s. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、[スタートタイムコード変更]チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、クリップのタイムコードが使用されます。

6. [アップロード]をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。複数のアップロード ジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

YouTube へのファイルのアップロード

1. [メディア ブラウザ] または [編集] モードでアップロードするファイルを選択します。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [共有] ボタン  をクリックします。
3. [クリップを次の場所にアップロード] ドロップダウン リストから [YouTube] を選択します。
4. [共有] ペインを使用して Google アカウントにログインし、画面の指示に従って、選択したファイルをアップロードします。
 - a. 必要に応じて、アップロードしたファイルの名前を変更します。
 - 1 つのクリップをアップロードしているときは、[タイトル] ボックスに選択されたクリップのファイル名が表示されます。ビデオを識別する新しいタイトルを入力することができます。
 - 複数のクリップをアップロードしているときは、[ファイル名の変更] チェックボックスをオンにします。
 - すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、[プレフィックス] ボックスに文字列を入力します。
 - クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、[番号付け] ドロップダウン リストから設定を選択します。
 - すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、[サフィックス] ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial_001_Camera1 のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、[プレフィックス] ボックスに「Commercial_」と入力し、[番号付け] ドロップダウン リストから [3桁] を選択して、[サフィックス] ボックスに「_Camera1」と入力します。
 - b. [説明] ボックスに、ムービーの説明を入力します。
 - c. [タグ] ボックスに、ムービーに関連付けるキーワードを入力します。ムービーに関連する用語や、ムービーの内容を表すような用語を使用してください。これらのタグは、YouTube での検索で使用されます。複数のキーワードは、コンマで区切ってください。
 - d. [プライバシー] ドロップダウン リストから設定を選択して、ムービーの公開オプションを設定します。[公開] に設定したビデオはすべての YouTube ユーザーに公開されますが、[非公開] に設定したビデオは指定したメンバーにしか表示されません。一覧にないビデオはビデオへのリンクを知る人は誰でも表示できますが YouTube の検索には含まれません。
 - e. [カテゴリ] ドロップダウン リストから設定を選択します。選択したカテゴリが YouTube サイトでのビデオの分類に使用されます。

- f. 解像度]ドロップダウン リストから設定 を選択して、ビデオのフレーム サイズを選択します。
- g. [エンコード モード]ドロップダウン リストから、画質、速度 のどちらを優先するか指定します。
- h. [オーディオチャンネル]ドロップダウンから設定 を選択して、オーディオを出力ファイルにレンダリングする方法を選択します。
- ソースと同じにする: レンダリングしたファイルにはソース クリップと同じ数のオーディオチャンネルが含まれます。
 - オーディオチャンネルの割り当て: レンダリングしたファイルのオーディオチャンネルに、ソースクリップからオーディオチャンネルを割り当てる方法を選択できます。
- レンダリングしたファイルの各チャンネルにドロップダウンリストが表示され、目的のチャンネルにレンダリングするソースチャンネルを選択できます。
- i. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、[タイムコード書き込み]チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- トランスコードされたファイルにはソースクリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースタイムコードが表示されません。
- j. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、[クリップ名書き込み]チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、"[クリップ名の変更](#)" ページの 23。
- ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソースクリップの名前が表示されます。
- k. [タイムコード書き込み]および/または [クリップ名書き込み]チェックボックスがオンになっている場合、[レターボックス/ピラーボックス領域内への書き込みを許可]チェックボックスをオンにすると、出力形式にレターボックスまたはピラーボックスが含まれ、タイムコード/クリップ名をレターボックス/ピラーボックス領域内に書き込めるようになります。
- チェックボックスをオフにすると、タイムコード/クリップ名はソースフレーム領域に制限されません。

- l. ウォーターマーク画像をトランスコードしたビデオに含める場合は、**[ウォーターマークの追加]**チェックボックスをオンにします。

参照 **[]**をクリックして、JPEG または PNG 画像ファイルを選択します。

[不透明度]スライダをドラッグして、ウォーターマーク画像の透明度/不透明度を設定します。

[不透明度]スライダの下の位置コントロールをクリックして、フレーム内に配置するウォーターマーク画像の位置を指定します。

 - 複数のフレームサイズをレンダリングする必要がある場合は、最も大きいターゲットフレームサイズを使用してフレーム全体が透明な PNG を作成します。必要に応じて、より小さいフレームサイズに合わせて、ウォーターマーク画像のサイズが変更されます。
 - ターゲット フレーム サイズよりウォーターマーク画像のサイズが小さい場合、スケーリングは適用されません。画像は選択されたポジションコントロールの位置に固定されます。
 - m. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に **[水平方向にフリップ]**、**[垂直方向にフリップ]**、および **[アナモフィック デスクイーズ]**の設定を維持する場合は、**[フリップおよびストレッチの設定を使用する]**チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、[「クリップ設定の編集」](#)を参照してください。
 - n. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**[フラッシュバンドを自動的に補正]**チェックボックスをオンにします。

詳しくは、[「フラッシュバンドの補正」](#)を参照してください。
 - o. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**[マークイン/アウトポイントを使用]**チェックボックスをオンにします。詳しくは、[「再生のインポイントとアウトポイントのマーキング」](#)を参照してください。
 - p. マークイン/マークアウトポイントの前にメディアを維持する場合は、**[パディングをクリップに追加]**チェックボックスをオンにし、**[秒]**ボックスに数値を入力します。
5. **[アップロード]**をクリックします。

進行状況は **[Catalyst Prepare]**ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。複数のアップロードジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

トランスコード プリセット

トランスコード プリセットを使用すると、複数のファイルを同じ設定で簡単にトランスコードできます。

プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

- Windows: C:\Users\- macOS: /Users/<user>/Documents/Sony/Catalyst/Transcode Presets/

トランスコード プリセットのインポート

プリセットをインポートすると、プリセット ファイル (.ctranscode) を参照して Catalyst Prepare に追加することができます。プリセットをロードすると、[エクスポート]ペインの [トランスコード プリセット] ドロップダウン リストからこのプリセットを選択できます。

プリセット ファイルをコンピュータ間で移動する場合は、元のコンピュータから移動先のコンピュータに .ctranscode ファイルをコピーします。プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

- Windows: C:\Users\■ macOS: /Users/<user>/Documents/Sony/Catalyst/Transcode Presets/

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
2. [トランスコード 設定] で [トランスコード ツール] ボタン  をクリックします。
3. [トランスコード ツール] メニューの [トランスコード プリセットのインポート] をクリックします。
4. 使用する .ctranscode ファイルを参照して選択し、[OK] をクリックします。

トランスコード プリセットの保存

プリセットを保存すると、トランスコード 設定を簡単に再利用してコンピュータ間で設定を移動できます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
2. [エクスポート] ペインの [トランスコード 設定] セクションを使用して、必要に応じて設定を調整します。詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 26。
3. [トランスコード 設定] で [トランスコード ツール] ボタン  をクリックします。
4. [トランスコード ツール] メニューの [トランスコード プリセットの保存] をクリックします。
5. [ファイル名] ボックスに、プリセットの名前を入力し、[OK] をクリックします。

 プリセット ファイルは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

- Windows: C:\Users\■ macOS: /Users/<user>/Documents/Sony/Catalyst/Transcode Presets/

トランスコード プリセットの削除

プリセットを削除するとコンピュータから削除されます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
2. [トランスコード プリセット] ドロップダウン リストから、削除するプリセットを選択します。

3. [トランスコード設定]で[トランスコード ツール]ボタン  をクリックします。
4. [トランスコード ツール]メニューの[トランスコード プリセットの削除]をクリックします。
5. プリセットの削除を確認するメッセージが表示されたら、[削除]をクリックします。

ライブラリメディアの再リンク

ライブラリを別のドライブに移動する、または外部ドライブのメディアを使用する場合、ライブラリ内のメディアファイルを再リンクすることができます。

1. ライブラリを開きます。詳しくは、「[ライブラリを作成または開く](#)」ページの 11. を参照してください。
2. [配置]ペインで [ライブラリ] ボタン  をクリックし、メニューから [再リンク] を選択します。
3. クリップごとに、オリジナルクリップとリンクされたクリップが [クリップの再リンク] ダイアログボックスに表示されます。

ソースクリップの新しい場所を選択するには、フォルダパスをクリックし、新しい場所を参照します。

[フォルダの検索]、[ファイルの検索] (クリップが見つからない場合)、またはクリップのパスをクリックし、新しいファイルを参照して代替ファイルを選択します。

 ボタンをクリックして、完全パスを表示します。
4. [再リンク] をクリックします。ライブラリクリップへのパスが置き換えられ、ライブラリが更新されます。

ボリュームのバックアップ

Catalyst Prepare ディスクとカードの確認済みのバックアップを作成できます。バックアップとは、すべてのファイルとボリューム構造が元のストレージメディアとまったく同じレプリカのことです。長期間にわたって安全に保存するためにバックアップされます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] ボタンをクリックします。

[Catalyst Prepare] ウィンドウの左側にある [配置] ペインには、使用可能なボリュームのリストが表示されます。
2. [配置] ペインでボリュームを選択します。
3. [配置] ペインの下部にある [ソースのバックアップ] ボタン  をクリックします。
4. [出力先フォルダ] ボックスに、バックアップが作成される親フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照] ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
5. [サブフォルダ] ボックスに、バックアップが作成されるフォルダの名前が表示されます。
6. [確認モード] ドロップダウンリストから設定を選択して、バックアップファイルを確認するために使用するメソッド (MD5、SHA1、または CRC32) を選択するか、[なし] を選択して確認を省略します。
7. [OK] をクリックして、バックアップを開始します。

メディアの検索

[メディアブラウザ]モードでは、メディアライブラリに追加するメディアファイルをコンピュータ上で参照して、メディアライブラリのクリップを整理し、追加のボリュームやデバイスおよびトランスコードファイルにクリップをエクスポートできます。

詳しくは、「[ライブラリへのメディアの追加](#)」ページの 12 または「[ライブラリ内のメディアの整理](#)」ページの 17。



サムネイルの  はクリップにエラーが検出されたことを示しています。



は Optical Disc Archive ボリュームのクリップを示します。

サムネイルの  は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。



サムネイル上の  はフル解像度クリップを使用できないプロキシクリップを示します。



クリップリストとスパンされたクリップは、Catalyst Prepare ライブラリでサポートされていません。

FTP 経由でのデバイスの接続

サーバーの接続設定を指定するには、[配置]ペインの [ツール] ボタン  をクリックし、[リモートサーバーの追加] を選択します。

サーバーから切断するには、[配置] ペインでサーバーを選択し、 ボタンをクリックします。

サーバーに再接続するには、[リモート デバイス] リストでサーバーをクリックします。

[リモート デバイス] リストからリモートサーバーを削除するには、リモートサーバーを選択して [配置] ペインの [ツール] ボタンをクリックし、[リモートサーバーの削除] をクリックします。

リスト モードまたはサムネイル モードでのファイルの表示

サムネイル モード  とリスト モード  を切り替えるには、このボタンをクリックします。

サムネイル モード () では、メディア ブラウザにサムネイル画像とファイル名が表示されます。

リスト モード () では、メディア ブラウザでヘッダーをクリックすると、さまざまな属性でファイルリストをソートすることができます。昇順または降順でソートを切り替えるには、もう一度ヘッダーをクリックします。現在のソート方法を示す矢印が表示されます。



名前 ▲	タイプ	形式	作成日	変更
 807_0...1.mp4	mp4	AVC	月 12/22 01:50:3...	木 12/10 07:5
 807_0...1.mp4	mp4	AVC	月 12/22 01:50:3...	木 12/10 07:5
 807_0...1.mp4	mp4	AVC	月 12/22 01:50:3...	木 12/10 07:5
 807_0...1.mp4	mp4	AVC	月 12/22 01:27:5...	木 12/10 07:5

クリップの検索

1. 検索するフォルダを選択します。検索にはサブフォルダが含まれます。
2. [検索]ボタン  をクリックして、メディアブラウザの上部に検索バーを表示します。
3. 検索バーに検索文字列を入力します。ファイル名またはサマリー メタデータに検索文字列を含んでいるすべてのクリップが、メディアブラウザに表示されます。

 クリップのフォルダに移動するには、クリップを選択し、[フォルダへ移動]  をクリックします。

検索バーを閉じてメディアブラウザから検索結果をクリアするには、[閉じる]ボタン  をクリックします。

検索文字列をクリアし、別のフォルダで新しい検索を開始するには、別のフォルダを選択します。

- ファイルをクリックして選択します。
- 選択する範囲の最初のファイルをクリックした後、Shift キーを押しながら最後のファイルをクリックします。
- 複数のファイルを選択するには、[Ctrl]キー (Windows) または [Command]キー (macOS) を押しながらクリックします。

 修飾キーを使わずに複数のファイルを選択するには、[選択]ボタン  をクリックします。

ソースクリップの表示

1. ファイルを選択します。
2. メディアブラウザの下部にある [ファイル/クリップ]ボタン  をクリックし、[ファインダーで表示] (macOS) または [エクスプローラで表示] (Windows) を選択すると、ソースクリップがそのソースクリップを含むフォルダ内に表示されます。

SxS および Professional Disc ボリュームの管理

SxS カードをフォーマットする必要がある場合は、[Memory Media Utility](#) を使用してください。

XDCAM Professional Disc ボリュームをフォーマットまたはファイナライズする必要がある場合は、[XDCAM Drive Software](#) を使用してください。

サポートされているビデオ形式

Catalyst Prepare は、ボリュームからの読み込み、または独立したクリップとしての読み込みについて次のビデオ形式をサポートしています。

XDCAM

SD 形式

形式	フレームサイズ	フレームレート	フィールドオーダー	ビデオコーデック	ビットレート	オーディオチャンネル
DV	720x480	59.94i	ローワーフィールド	DV	25 CBR	4x16 ビット
DV	720x576	50i	ローワーフィールド	DV	25 CBR	4x16 ビット
MPEG IMX	720x512	59.94i	アッパーフィールド	MPEG-2 Intra	30、40、50 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット
MPEG IMX	720x608	50i	アッパーフィールド	MPEG-2 Intra	30、40、50 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット
非圧縮	720x486	59.94i	アッパーフィールド	非圧縮	90 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット
非圧縮	720x576	50i	アッパーフィールド	非圧縮	90 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット

HD 形式

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	ビットレート
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2 Long GOP	25 CBR
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2 Long GOP	35 VBR
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2 Long GOP	50 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i	MPEG-2 Long GOP	17.5 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i	MPEG-2 Long GOP	25 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i	MPEG-2 Long GOP	35 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、オーバークランク	MPEG-2 Long GOP	8.75 CBR

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	ビットレート
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 オーバークラック	MPEG-2 Long GOP	12.5 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 オーバークラック	MPEG-2 Long GOP	17.5 CBR
MPEG HD422	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i	MPEG-2 Long GOP	35 CBR、50 CBR
MPEG HD422	1920x540	0.5	23.976p、25p、29.97p、 オーバークラック	MPEG-2 Long GOP	25 CBR

XDCAM EX

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	フィールドオーダー	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
DV	720x480	0.9091	59.94p	ローフィールド	DV	PCM、48 kHz、16ビット	25 CBR
DV	720x576	1.0926	50i	ローフィールド	DV	PCM、48 kHz、16ビット	25 CBR
MPEG HD (EX-HQ)	1280x720	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16ビット	35 VBR
MPEG HD (EX-SP)	1440x1080	1.333	50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16ビット	25 CBR
MPEG HD (EX-HQ)	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16ビット	35 VBR
MPEG HD422	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16ビット	35 VBR

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	フィールドオーダー	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
(EX-HQ)					GOP	kHz、	16ビット

XAVC Intra

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオチャンネル (PCM、48kHz、24ビット)	ビットレート
XAVC Intra	1440x1080	1.333	50i、59.94i、23.976p、25p、29.97p	MPEG-4 AVC Intra	8	CBG 50
XAVC Intra	1920x1080	1.0	50i、59.94i、23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 100
XAVC Intra	1920x1080	1.0	50i、59.94i、23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	CBG 200
XAVC Intra HFR	1920x1080	1.0	50p、50i、59.94p、59.94i	MPEG-4 AVC Intra	0	CBG 100
XAVC Intra	2048x1080	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	VBR
XAVC Intra	2048x1080	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 100
XAVC Intra	3840x2160	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	VBR
XAVC Intra	3840x2160	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 300
XAVC Intra	4096x2160	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	VBR
XAVC Intra	4096x2160	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 300

XAVC Long-GOP

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオ	ビットレート
XAVC Long	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイ422プロファイル	4チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	80 (最大)
XAVC Long	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、50i、59.94p、59.94i	MPEG-4 AVC Long、ハイ422プロファイル	4チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	80 (最大)
XAVC Long	3840x2160	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	4チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	200 (最大)
XAVC Long Proxy	480x270	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps MPEG-4 AAC、6 (5.1)チャンネル、48 kHz、640 kbps	1 または 0.5 Mbps
XAVC Long Proxy	640x360	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps MPEG-4 AAC、6 (5.1)チャンネル、48 kHz、640 kbps	3 Mbps
XAVC Long Proxy	1280x720	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps MPEG-4 AAC、6 (5.1)チャンネル、48 kHz、640 kbps	9 Mbps

XAVC S

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオ	ビットレート
XAVC Long Proxy	480x270	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps	4
XAVC Long Proxy	640x360	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps	10
XAVC Long	1280x720	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48 kHz、16ビット	40
XAVC Long Proxy	1280x720	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps	16
XAVC Long	1280x720	1.0	100p、119.88p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48 kHz、16ビット	80
XAVC Long	1440x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48 kHz、16ビット	80
XAVC Long	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48 kHz、16ビット	80
XAVC Long	1920x1080	1.0	100p、119.88p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48 kHz、16ビット	150
XAVC Long Proxy	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps	25
XAVC Long	3840x2160	1.0	23.976p、25p、29.97p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたは	188

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオ	ビットレート
					AAC、48 kHz、16ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48 kHz、16ビット	300

XAVCプロキシ

形式	フレームサイズ	フレームレート	ビデオコーデック	音楽ファイル	ビットレート
XAVC プロ キシ	480x270	23.976p、25p、 29.97p、50p、 59.94p	MPEG-4 AVC Long、メイ ンプロファイル	MPEG-4 AAC、2 チャンネル、48 kHz、256 kbps	4
XAVC プロ キシ	640x360	23.976p、25p、 29.97p、50p、 59.94p	MPEG-4 AVC Long、メイ ンプロファイル	MPEG-4 AAC、2 チャンネル、48 kHz、256 kbps	10
XAVC プロ キシ	720x480	59.94i	MPEG-4 AVC Long、メイ ンプロファイル	MPEG-4 AAC、2 チャンネル、48 kHz、256 kbps	10
XAVC プロ キシ	720x576	50i	MPEG-4 AVC Long、メイ ンプロファイル	MPEG-4 AAC、2 チャンネル、48 kHz、256 kbps	10
XAVC プロ キシ	1280x720	23.976p、25p、 29.97p、50p、 59.94p	MPEG-4 AVC Long、メイ ンプロファイルまたはハイ プロファイル	MPEG-4 AAC、2 チャンネル、48 kHz、256 kbps	28
XAVC プロ キシ	1920x1080	50i、59.94i、 23.976p、25p、 29.97p、50p、 59.94p	MPEG-4 AVC Long、メイ ンプロファイルまたはハイ プロファイル	MPEG-4 AAC、2 チャンネル、48 kHz、256 kbps	28

X-OCN

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	品質
X- OCN	2048x1080	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大 240)	LT、 ST
X- OCN	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大 120p)	LT、 ST

RAW

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	圧縮
F5/F55RAW	2048x1080	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大 240)	SQ
F5/F55RAW	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大 120p)	SQ
F65RAW	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大	Lite、

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	圧縮
			120)	SQ
FS700RAW	2048x1080	16	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大 240)	SQ
FS700RAW	4096x2160	16	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最大 120)	SQ

HDCAM SR (SStP)

形式	フレームサイズ	ビット	色空間	ピクセルアスペクト比	フレームレート	圧縮 (Mbps)
SSTP	1280x720	10	YUV 422	1.0	50p、59.94p	Lite(220)、SQ(440)
SSTP	1920x1080	10	YUV 422	1.0	50i、59.94i、23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	Lite(220)、SQ(440)
SSTP	1920x1080	10	RGB 444	1.0	50i、59.94i、23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	SQ(440)、HQ(880)
SSTP	1920x1080	12	RGB 444	1.0	50i、59.94i、23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	HQ(880)
SSTP	2048x1080	10	YUV 422	1.0	50p、59.94p	Lite(220)、SQ(440)
SSTP	2048x1080	10	RGB 444	1.0	50i、59.94i、23.976p、24p、25p、29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	10	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p	HQ(880)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	50i、59.94i、23.976p、24p、25p、29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	HQ(880)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	HQ(880)
SSTP	2048x1556	10	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p	HQ(880)

NXCAM

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
AVCHD	1920x1080	1.0	59.94p、50p、	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 または PCM 2チャンネル、 48 kHz、16 ビット	28 Mbps
AVCHD	1920x1080	1.0	59.94i、50i、 29.97p、25p、 23.976p	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 または PCM 2チャンネル、 48 kHz、16 ビット	24 または 17 Mbps
AVCHD	1280x720	1.0	59.94p、50p、	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 または PCM 2チャンネル、 48 kHz、16 ビット	24 または 17 Mbps
AVCHD	1440x1080	1.333	59.94i、50i	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 または PCM 2チャンネル、 48 kHz、16 ビット	9 または 5 Mbps
MPEG-2 SD	720x480	0.9091 または 1.2121	23.976p、 29.97p、59.94i	MPEG-2	Dolby AC-3 2チャンネル、 48 kHz、16 ビット	9 Mbps
MPEG-2 SD	720x576	1.0926 または 1.4568	25p、50i	MPEG-2	Dolby AC-3 2チャンネル、 48 kHz、16 ビット	9 Mbps

AVC H.264/MPEG-4

形式	フレームサイズ	スクリーンアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
H.264/MPEG-4 AVC	1280x720	16:9	50p、100p、120p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1080	16:9	24p、25p、30p、48p、50p、60p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440	4:3	24p、25p、30p、48p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	3840x2160	16:9	23.97p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160	17:9	12p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1524	16:9	25p、30p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1440	17:9	24p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x960	4:3	48p、100p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	848x480	16:9	240p	AVC	モノラル、48kHz、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	640x480	4:3	25p、30p	AVC	モノラル、48kHz、	

形式	フレームサイズ	スクリーンアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
					AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	240x180		25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	320x180		25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	320x240		25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	480x270		25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	640x480		25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x720		50p、60p、100p、120p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x960		48p、100p、120p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1080		24p、25p、29.97p、48p、50p、60p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	

形式	フレームサイズ	スクリーンアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440		24p、25p、29.97p、48p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1524		24p、25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	3840x2160		23.97p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160		12p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC (HVO)	720x480		59.94i	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC (HVO)	720x576		50i	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	

AS-11 DPP MXF

形式	フレームサイズ	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
IMX-50	720x576	25	MPEG-2 Intra	PCM、48 kHz、24ビット	
XAVC Intra	1920x1080	25	MPEG-4 AVC Intra	PCM、48 kHz、24ビット	

Avid DNxHD®

コンテナ: MOV または MXF

オーディオコーデック: PCM 44.1 kHz または 48 kHz、16 ビットまたは 24 ビット

フレームサイズ	ファミリー名	色空間/ビット	フレームレート/最大ビットレート
1920x1080	Avid DNxHD® 444	4:4:4 10 ビット	29.97p @ 440 Mbps、25p @ 365 Mbps、24p @ 350 Mbps、 23.976p @ 350 Mbps
1920x1080	Avid DNxHD® 220x	4:2:2 10 ビット	60p @ 440 Mbps、59.94p @ 440 Mbps、50p @ 365 Mbps、 59.94i @ 220 Mbps、50i @ 185 Mbps、29.97p @ 220 Mbps、25p @ 185 Mbps、24p @ 175 Mbps、23.976p @ 175 Mbps
1920x1080	Avid DNxHD® 220	4:2:2 8 ビット	60p @ 440 Mbps、59.94p @ 440 Mbps、50p @ 365 Mbps、 59.94i @ 220 Mbps、50i @ 185 Mbps、29.97p @ 220 Mbps、25p @ 185 Mbps、24p @ 175 Mbps、23.976p @ 175 Mbps
1920x1080	Avid DNxHD® 145	4:2:2 8 ビット	60p @ 290 Mbps、59.94p @ 290 Mbps、50p @ 240 Mbps、 59.94i @ 145 Mbps、50i @ 120 Mbps、29.97p @ 145 Mbps、25p @ 120 Mbps、24p @ 115 Mbps、23.976p @ 115 Mbps
1920x1080	Avid DNxHD® 145(1440x1080 にサブサンプリング)	4:2:2 8 ビット	59.94i @ 145 Mbps、50i @ 120 Mbps
1920x1080	Avid DNxHD® 100(1440x1080 にサブサンプリング)	4:2:2 8 ビット	59.94i @ 100 Mbps、50i @ 85 Mbps、29.97p @ 100 Mbps、 25p @ 85 Mbps、24p @ 80 Mbps、23.976p @ 80 Mbps
1920x1080	Avid DNxHD® 36	4:2:2 8 ビット	60p @ 90 Mbps、59.94p @ 90 Mbps、50p @ 75 Mbps、 29.97p @ 45 Mbps、25p @ 36 Mbps、24p @ 36 Mbps、 23.976p @ 36 Mbps
1280x720	Avid DNxHD® 220x	4:2:2 10 ビット	59.94p @ 220 Mbps、50p @ 175 Mbps、29.97p @ 110 Mbps、25p @ 90 Mbps、23.976p @ 90 Mbps
1280x720	Avid DNxHD® 220	4:2:2 8	59.94p @ 220 Mbps、50p @ 175 Mbps、29.97p @ 110 Mbps、25p @ 90 Mbps、23.976p @ 90 Mbps

フレームサイズ	ファミリ名	色空間/ビット	フレームレート/最大ビットレート
1280x720	Avid DNxHD® 145	4:2:2 8ビット	59.94p @ 145 Mbps、50p @ 115 Mbps、29.97p @ 75 Mbps、25p @ 60 Mbps、23.976p @ 60 Mbps
1280x720	Avid DNxHD® 100(960x720にサブサンプリング)	4:2:2 8ビット	59.94p @ 100 Mbps、50p @ 85 Mbps、29.97p @ 50 Mbps、25p @ 45 Mbps、23.976p @ 50 Mbps

Apple ProRes

コンテナ: MOV

オーディオコーデック: PCM

形式	フレームサイズ	フレームレート	ビデオコーデック
ProRes	720x486	59.94i、30p、29.97p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	720x576	50i、25p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	960x720	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	1280x720	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	1280x1080	59.94i、30p、29.97p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	1440x1080	59.94i、50i、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	1920x1080	60p、59.94p、50p、59.94i、50i、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	2048x1080	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	2048x1556	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	3840x2160	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	4096x2160	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)
ProRes	5120x2160	60p、59.94p、50p、30p、29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422(HQ)、4444、4444 XQ(Windowsのみ)

HDV

コンテナ: MPEG-2 Transport Stream (Windows)、MOV (macOS)

オーディオコーデック: MPEG-1 オーディオ Layer-2 (Windows)。2 チャンネル、48 kHz、16 ビット

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	インタレース	ビデオコーデック
HDV	1440x1080	1.333	50i、59.94i	アッパーフィールド	MPEG-2 MP@H14

DV

コンテナ: AVI (Windows)、MOV (macOS)

オーディオコーデック: PCM、2 チャンネル、32 kHz、16 ビット

形式	フレームサイズ	フレームレート	フィールドオーダー	ビデオコーデック	ビットレート	オーディオチャンネル
DV (SD)	720x480	59.94i	ローフィールド	DV	25 CBR	2 チャンネル、32 kHz、16 ビット
DV (SD)	720x576	50i	ローフィールド	DV	25 CBR	2 チャンネル、32 kHz、16 ビット

DPX

形式	フレームサイズ	フレームレート
画像シーケンス	すべて	すべて

OpenEXR

形式	フレーム サイズ	フレーム レート
画像シーケンス	すべて	すべて

サポートしているビデオ デバイス

Catalyst Prepare では、以下のビデオ ボリュームおよびデバイスをサポートしています。

フォルダ構造	ストレージメディア	ルート フォルダ	サポートされている形式
XAVC-XD-スタイル	SxS メモリカード (exFAT) XQD メモリカード	XDROOT	XDCAM HD/HD422/IMX/DVCAM、SStP、XAVC Intra、XAVC Long
XAVC-M4-スタイル	SxS メモリカード (exFAT) XQD メモリカード SD カード	M4ROOT	XAVC S
XAVC-PX-スタイル	SD カード	PXROOT	XAVC プロキシ
AXS-スタイル	AXS メモリカード	CINEROOT	F55RAW、F5RAW、FS700RAW
SRM-スタイル	SR メモリカード	メディア ルート	F65RAW、SStP
XD-スタイル	Professional Disc SxS メモリカード (UDF)	メディア ルート	XDCAM HD/HD422/IMX/DVCAM、XAVC Intra
BPAV-スタイル	SxS メモリカード (FAT32) SD カード	BPAV	XDCAM EX(MPEG HD、DVCAM)
AVCHD 構造	SD カード	AVCHD/BDMV	AVCHD

メディアの再生

[メディアブラウザ]モードでファイルをダブルクリックすると、[表示]モードに切り替わり、ファイルのプレビュー、マークインポイントやマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用ができるようになります。

[メディアブラウザ]モードの使用について詳しくは、「[ライブラリ内のメディアの整理](#)」ページの17を参照してください。



ペインの上部にあるツールバーを使用して、オーディオレベルの調節とモニタ、プレビューのオーディオチャンネルの選択、ビデオプレビューのスケール、メタデータの表示、およびクリップ設定の調整を行うことができます。

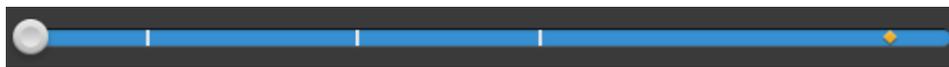
再生モードの選択、ビデオのスクラブ、再生の制御を行うには、ビデオの下にあるトランスポートツールバーを使用します。

ビデオのプレビュー

[メディアブラウザ]モードでファイルをダブルクリックすると、[表示]モードに切り替わり、ファイルのプレビュー、マークインポイントやマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用ができるようになります。[メディアブラウザ]モードの使用について詳しくは、"[ライブラリ内のメディアの整理](#)" ページの 17 を参照してください。

画面上またはセカンダリディスプレイ上の任意の場所に配置可能なセカンダリウィンドウに、ビデオプレビューを表示することもできます。詳しくは、"[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 137 を参照してください。

 ウィンドウの左側にあるメディアブラウザで複数のクリップを選択した場合、選択したクリップは表示されている順番で順次再生されます。現在再生中のファイルのファイル名がビデオプレビューの上に表示されます。タイムラインの縦線は、選択されている各クリップが開始される位置を示していません。



 は Optical Disc Archive ボリュームのクリップを示します。

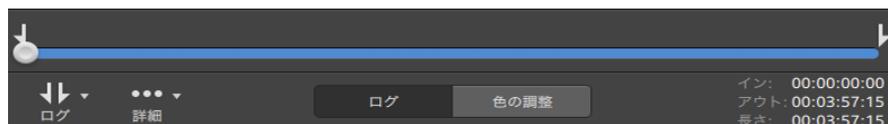
サムネイルの  は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。



プロキシクリップを使用して再生する場合(使用可能な場合)、オプションの [プロキシクリップを使用してプレビュー] スイッチを有効にします。再生中、[プロキシ]インジケータはビデオプレビューの上に表示されます。詳しくは、"[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 137 を参照してください。

[再生]  ボタンをクリックして、現在のビデオの再生を開始します。再生は再生位置インジケータから始まり、マークアウト位置またはファイルの最後まで続きます。

再生位置インジケータを設定するには、トランスポートコントロールの下のトラックバーをクリックします。



 ビデオのフリップ、アナモフィックデスクイーズの有効化、セーフゾーンとマスクガイドの表示について詳しくは、"[クリップ設定の編集](#)" ページの 94 を参照してください。

ビデオプレビューのスクーリング

ビデオプレビューのサイズを調整するには、拡大鏡をクリックします。



- [ビデオ]ペインのサイズに合わせてビデオをスケールするには、[合わせる]をクリックします。
- ビデオを定義済みの拡大レベルにスケールするには、プリセットをクリックします。
レベルが100%未満の場合、青い矩形をドラッグしてフレームの表示領域をパンおよび調整できます。
- カスタムズームレベルを選択するには、スライダをドラッグするか、**−** ボタンと **+** ボタンをクリックします。
- ズームインまたはズームアウトするには、サムネイルをクリックしてマウスホイールを回転させます。

全画面再生の切り替え

[ビデオ]ペインを全画面モードで表示するには、 をクリックします。全画面モードを終了するには、[Esc]キーを押すか、**閉じる**をクリックします。

再生設定の調整

[再生設定]コントロールを表示するには、トランスポートコントロールの左側にある [再生設定] ボタンをクリックします。

スピード/品質

デコードを最適化してフレームレートを維持する場合は、[スピード]を選択します。

デコードを最適化してビデオ品質を維持する場合は、[品質]を選択します。



CPU以外のデバイスを使用している場合は、SDおよびHDソースを最新のプログレッシブHDおよびUHDアセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。

- [再生設定]の[速度/品質]設定が[品質]に設定されている場合、再生の一時停止時、トランスコード時、および再生中に、高品質のインタレース除去がインタレースソース

メディアに適用されます。

- GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。

リアルタイム/すべてのフレーム

ソースのフレームレートを使用してクリップを再生する場合は、[リアルタイム]を選択します。リアルタイム再生が維持されない場合、ビデオフレームがスキップされます。

すべてのビデオフレームを再生する場合は、[すべてのフレーム]を選択します。すべてのフレームを再生する必要がある場合、フレームレートが低くなる可能性があります。このモードではオーディオは使用できません。

- リアルタイム/スピード: 
- リアルタイム/品質: 
- すべてのフレーム/スピード: 
- すべてのフレーム/品質: 

トランスポート コントロールの使用

ビデオプレビューの下にあるトランスポート コントロールでは、再生を制御できます。

ボタン	説明
 最初に移動	再生位置インジケータがマークイン位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最初に移動します。
 前のフレーム	再生位置インジケータが左に1フレームまたは1フィールド移動します。
 再生	再生は再生位置インジケータから始まり、マークアウト位置またはファイルの最後まで続きます。
 次のフレーム	再生位置インジケータが右に1フレームまたは1フィールド移動します。
 最後に移動	再生位置インジケータがマークアウト位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最後に移動します。
 ループ再生	マークインポイントとマークアウトポイントの間のみを連続モードで再生します。 詳しくは、" 再生のインポイントとアウトポイントのマーキング " ページの90を参照してください。

タイムライン上の移動

表示モードでファイルを開いた後、シャトルコントロールをして再生位置インジケータを前後に検索し、編集ポイントを見つけることができます。シャトルコントロールの端へドラッグすると、再生速度が速くなります。再生を停止するには、シャトルコントロールを離します。



[←]キー、[→]キー、または [⏮]キーを押して、キーボードをシャトルコントロールとして使用することもできます。

 [←]キーを押しながら [⏮]キーまたは [⏪]キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。左にスクラブするには [←]キーを押しながら [⏮]キーを押し、右にスクラブするには [→]キーを押しながら [⏪]キーを押します。

項目	説明
J	逆方向のスクラブモード。もう一度押すと再生レートを加速できます。
K	一時停止します。
L	順方向のスクラブモード。もう一度押すと再生レートが速くなります。

再生のインポイントとアウトポイントのマーキング

ビデオの一部だけを再生する場合は、[マークイン]と[マークアウト]ボタンを使用してビデオを再生する部分を選択することができます。

 マークインポイントとマークアウトポイントがMXFクリップに設定されている場合、Catalyst Prepareはメタデータからマークイン/アウトポイントを読み取ります。クリップをライブラリに追加すると、マークイン/アウトポイントをソースクリップと同期させるかどうかを選択できます。

- マークインポイントとマークアウトポイントをライブラリに保存する場合は、インスペクタの[マリー]タブにある[マークポイントをファイルと同期させる]チェックボックスをオフにします。詳しくは、「[メタデータの表示と編集](#)」ページの95を参照してください。
- [マークポイントをファイルと同期させる]チェックボックスをオフにした場合、Catalyst PrepareでMXFクリップのマークインポイントとマークアウトポイントを編集するとポイントはソースメディアに保存され、ディスク上のマークイン/アウトポイントを編集するとライブラリが更新されます。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある[メディアブラウザー]ボタンをクリックして、メディアブラウザーを表示します。
2. [表示]モードでファイルをダブルクリックし[メディアブラウザー]モードにします。

 [メディアブラウザー]モードの[プレビュー]ペインを使用してマークポイントを調整することもできます。

3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある[ログ]ボタンをクリックします。
4. 再生位置インジケータを設定するには、トランスポートコントロールの下にあるトラックバーをクリックします。



現在のクリップに不連続なタイムコードが含まれている場合、タイムライン上に不連続を示すインジケータが表示されます。



5. [マークイン]ボタンをクリックします。
 [マークイン]および[マークアウト]ボタンは、[Catalyst Prepare]ウィンドウが狭くてツールバー全体を表示できない場合に、[ログ]ボタンの下に表示されます。
6. 再生位置インジケータを設定するには、トランスポートコントロールの下にあるトラックバーをクリックします。

7. [マークアウト] ボタンをクリックします。

[再生] ▶ ボタンをクリックすると、再生位置インジケータから再生が始まり、マークアウト位置またはファイルの最後まで再生が継続します。

マークイン/マークアウト リージョンを繰り返しループ再生する場合は、[ループ再生] ボタン ↻ を選択します。

💡 [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [イン] ボックス、[アウト] ボックス、および [長さ] ボックスをクリックして新しいタイムコード値を入力すると、マークインポイント/マークアウトポイントがすばやくログ記録できます。(タイムコードが埋め込まれた MXF のプロキシのみのクリップには使用できません。)

クリップのマークイン/アウト ポイントを編集するには、インスペクタの [サマリー] タブにある [マークイン] ボックスと [マークアウト] ボックスに新しい値を入力します。(タイムコードが埋め込まれた MXF のプロキシのみのクリップには使用できません。) 詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95 を参照してください。

マークインポイント/マークアウトポイントは、トラックバーの上のインジケータをドラッグして調整できます。

マークイン/アウトポイントをリセットするには、[詳細] ボタンをクリックして [マークイン/アウトポイントをリセット] を選択します。

現在のファイルにエッセンスマークが含まれる場合、それらはタイムライン上に ◆ で表示されます。エッセンスマークが、メタデータモードの [マークポイント] タブに表示されます。詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95 を参照してください。

ライブラリを参照すると、クリップのマークイン/アウトポイントを示すインジケータが表示されます。



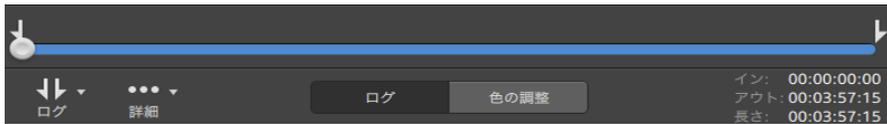
フレームのスナップショットの作成

現在のフレームのスナップショットを作成する場合は、[詳細] ボタンをクリックして、[スナップショットをクリップボードにコピー] または [スナップショットの保存] を選択します。

クリップボードへのフレームのコピー

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザー] ボタンをクリックして、メディアブラウザーを表示します。
2. [表示] モードでファイルをダブルクリックし [メディアブラウザー] モードにします。

3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ログ]ボタンをクリックします。



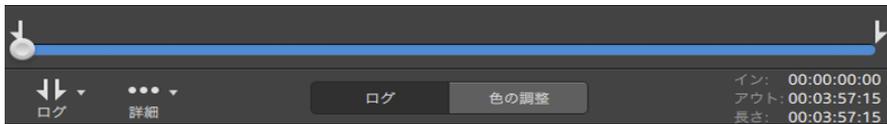
4. [詳細]ボタンをクリックして、[スナップショットをクリップボードにコピー]を選択します。

 [Ctrl]キーを押しながら [C]キーを押すか(Windows)、または [⌘]キーを押しながら [C]キーを押します(macOS)。

現在のフレームが現在の解像度でクリップボードにコピーされます。たとえば、フル解像度のフレームをコピーする場合は、ズームレベルを100%に設定します。ビデオプレビューの上にある拡大鏡ボタンを使用してズームレベルを変更できます。詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)" ページの 86. を参照してください。

ファイルへのフレームの保存

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ]ボタンをクリックして、メディア ブラウザを表示します。
2. [表示]モードでファイルをダブルクリックし [メディア ブラウザ]モードにします。
3. トランスポート コントロールの下のトラックバーをクリックして、再生位置インジケータを設定します。



4. [詳細]ボタンをクリックして、[スナップショットの保存]を選択します。

 [Shift]キーを押しながら [S]を押します。

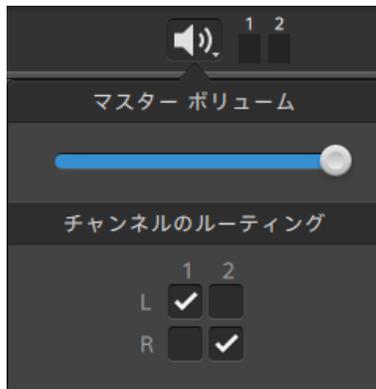
現在のフレームが現在の解像度で保存されます。たとえば、フル解像度のフレームを保存する場合は、ズームレベルを100%に設定します。

ビデオプレビューの上にある拡大鏡ボタンを使用してズームレベルを変更できます。詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)" ページの 86. を参照してください。

[オプション]では、ファイルを保存する場所と形式を保存できます。詳しくは、"[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 137. を参照してください。

オーディオレベルの調整とモニタ

【Catalyst Prepare】ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのスピーカーをクリックすると、オーディオコントロールが表示されます。



オーディオレベルを調整するには、マスタボリュームフェーダーをドラッグします。プレビュー中は、メーターにより、各オーディオチャンネルのレベルをモニタできます。

再生するオーディオチャンネルを選択するには、【チャンネルのルーティング】チェックボックスを使用します。上の例では、1番目、3番目、5番目のチャンネルが左側のスピーカーから再生され、2番目、4番目、6番目のチャンネルが右側のスピーカーから再生されます。

 Catalyst Prepare は、ステレオ出力デバイスのみをサポートします。

クリップ設定の編集

クリップの再生設定を編集するには、 ボタンをクリックします。



項目	説明
水平方向にフリップ 垂直方向にフリップ	ビデオフレームを左右方向または上下方向にフリップするには、 [水平方向にフリップ]または [垂直方向にフリップ]スイッチをクリック します。
アナモフィック デスクイーズ	[1.3x]または [2x]ボタンをクリックしてワイドスクリーンにアナモフィック クストレッチを適用するか、[オフ]をクリックしてストレッチをオフにし ます。
セーフエリアの表示	ビデオプレビューでセーフエリアと中心点を有効にするには、このス イッチをクリックします。 [セーフエリアの表示]が有効になっていると、フレームの90%(アク ションセーフエリア)と80%(タイトルセーフエリア)がマークされた矩 形がフレーミングのガイドラインとして Catalyst Prepare に表示されま す。  全画面プレビューを使用しているときは、オーバーレイは表示 されません。
マスク 2.39:1	ビデオプレビューでコンテンツをアナモフィックバージョンで表示する 淡色表示を有効にするには、このスイッチをクリックします。  全画面プレビューを使用しているときは、オーバーレイは表示 されません。

クリップの操作

メタデータの表示と編集

[メディアブラウザ]または [表示]モードのときに、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックして、[インスペクタ]ペインで現在選択されているファイルのメタデータを表示します。

ファイルに関連付けられたサマリー情報を表示、またはオーディオチャンネルを設定するには、[サマリー]タブをクリックします。

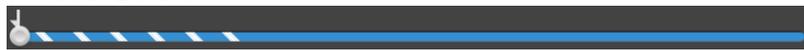
ソースメディアと、GPS 情報(存在する場合)などのメタデータの詳細を表示するには、[ファイル]タブをクリックします。

 ファイルに GPS メタデータが含まれている場合は、[緯度]および [経度]の値をクリックして、[オプション]メニューの [次のプログラムで GPS リンクを開く]ドロップダウンリストで選択したマップサービスを使用してマップを表示できます。複数のクリップを選択すると、リンクは無効になります。

ファイルに設定されているエッセンスマークを表示するには、[マークポイント]タブをクリックします。

現在のファイルにエッセンスマークが含まれる場合、それらはタイムライン上に  で表示されます。

現在のクリップに不連続なタイムコードが含まれている場合、タイムライン上に不連続を示すインジケータが表示されます。



DPX または OpenEXR イメージシーケンスにフレームレートを設定

1. メディアブラウザで DPX または OpenEXR イメージシーケンスを選択します。
2. [サマリー]タブをクリックします。
3. [フレームレート]ドロップダウンリストボックスから値を選択し、選択したイメージシーケンスを再生する際のフレームレートを設定します。

マークイン/アウトポイントの編集

[サマリー]タブをクリックします。

クリップのマークインポイントとマークアウトポイントを編集するには、[マークイン]ボックスと [マークアウト]ボックスに新しい値を入力します。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)"ページの 90 を参照してください。

 マークインポイントとマークアウトポイントをライブラリに保存する場合は、[マークポイントをファイルと同期させる]チェックボックスをオフにします。

[マークポイントをファイルと同期させる]チェックボックスをオフにした場合、Catalyst PrepareでMXFクリップのマークインポイントとマークアウトポイントを編集するとポイントはソースメディアに保存され、ディスク上のマークイン/アウトポイントを編集するとライブラリが更新されます。

サマリーメタデータの編集

1. [サマリー]タブをクリックします。

[ロック解除]ボタン  をクリックして、選択したファイルのサマリー情報の編集を有効にします。

2. 必要に応じて [ステータス]、[タイトル]、[作成者]、および [説明] の設定を編集します。

選択した複数のファイルのメタデータを編集する際、ファイルのメタデータが一致しない場合は、「(複数の値)」と表示されます。値を編集すると、選択されたすべてのファイルのメタデータが変更されます。

3. 編集したメタデータの値を保存するには [保存]  をクリックし、編集を破棄するには [元に戻す]  をクリックします。

 すべてのメディア形式でサマリーメタデータをサポートしているわけではありません。

オーディオチャンネル割り当て

オーディオチャンネルの割り当てでは、クリップに、Catalyst Edit で使用するためのオーディオチャンネル設定ができます。

 チャンネル数が異なる複数のファイルを選択している場合は、[チャンネル割り当て]コントロールを編集できません。

ライブラリを開いていない場合、[チャンネル割り当て]コントロールは使用できません。詳しくは、「[ライブラリを閉じる](#)」ページの 12 を参照してください。

スパンされたクリップ  を選択している場合、[チャンネル割り当て]コントロールは使用できません。

ストーリーボードを編集している場合、[チャンネル割り当て]コントロールは使用できません。

スピーカーアイコンをクリックして、チャンネルをオン  またはオフ  にします。

[モノラル]/[ステレオ]ボタンをクリックして、チャンネルがモノラルチャンネルかステレオペアの一部かを示します。[ステレオ]を有効にすると、チャンネルがリスト内の次のチャンネルとペアになります。

編集ボックスに名前を入力して、チャンネルを識別します。たとえば、小型マイクからの音声を認識するために、Lav1 と入力することができます。

 現在のチャンネル設定をプリセットとして保存するには、[チャンネルツール]アイコン  をクリックし、メニューから [プリセットの保存] を選択します。

プリセットのチャンネル設定を選択ファイルにプリセットとして適用するには、[チャンネルツール]アイコン  をクリックして、メニューから [プリセットのロード] を選択します。

ファイル間でチャンネル割り当てをコピーする場合は、ソースファイルを選択し、[チャンネルツール]アイコン  をクリックして、メニューから [コピー] を選択します。次に、コピー先ファイルを選択して、[チャンネルツール]アイコン  をクリックし、メニューから [貼り付け] を選択します。

一度にすべてのクリップのチャンネルを設定するには、[チャンネルツール]ボタン  をクリックして、[すべてモノラルに設定]、[すべてステレオに設定]、または [リセット] を選択します。

エッセンス マークの編集

1. メタデータを表示する対象のクリップを選択します。
2. [マークポイント]タブをクリックします。
3. エッセンスマークのラベルをクリックするか、タイムコード値をクリックして新しい値を入力します。

 エッセンスマークの追加と編集がサポートされているのは、XDCAM MXF クリップのみであり、ボリュームに対する書き込みアクセス権が必要です。

マークポイントの追加

1. メタデータを表示する対象のクリップを選択します。
2. [マークポイント]タブをクリックします。
3. ビデオプレビューの下のトラックバーをクリックして、マークポイントを追加するカーソル位置を設定します(または、タイムコード表示をクリックして、特定の場所にカーソルを移動します)。
4. [ポイントの追加]ボタンをクリックするか、[E]キーを押します。

マークポイントの削除

1. メタデータを表示する対象のクリップを選択します。
2. [マークポイント]タブをクリックします。
3. 削除したいエッセンスマークを選択します。
4. [削除]ボタン  をクリックして、選択されたマークポイントを削除するには [削除] を選択します。すべてのマークポイントを削除するには [すべて削除] を選択します。

クリップリストの操作

次のメディアタイプのクリップリストを作成および編集できます。

- XDROOT フォルダ  のXDCAM メディア
- XDROOT フォルダ  のXAVC メディア
- AxS フォルダ  のRAW メディア

クリップリストはPD-EDL(.smi)形式のファイルであり、複数の短いビデオクリップで構成されるビデオプロジェクトを作成できます。

クリップリストは、たとえばコンピュータにプロキシクリップをコピーし、プロキシクリップを使用してクリップリストを作成し、クリップリストをカメラやデッキにコピーするなど、帯域幅が制限された状況のプロキシワークフローで役立ちます。デッキでは、フル解像度のソースを使用してクリップリストが再生されます。

他のメディアタイプのプロジェクトを作成する必要があり、カメラやデバイスにもう一度書き込む必要がない場合は、ストーリーボードを作成できます。詳しくは、「[ストーリーボードの操作](#)」ページの100を参照してください。



クリップリストを表示する場合、 は、同じボリュームから含まれたクリップを意味し、 は他のボリュームから含まれたクリップを意味します。



クリップリストとスパンされたクリップは、Catalyst Prepare ライブラリでサポートされていません。

クリップリストの作成

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. 使用するクリップを格納する  または  フォルダのルートに移動します。
3. クリップリストに含めるファイルを選択します。[Shift]キーまたは [Ctrl]キー (Windows) / [⌘]キー (macOS) を押しながら選択すると、複数のファイルを選択できます。
4. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [選択範囲の新規クリップリスト]を選択します。
 -  クリップを選択せずにクリップリストを作成する場合は、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [新しい空のクリップリスト]を選択します。
5. 新しいクリップリストの名前を入力して、[OK]をクリックします。
6. Catalyst Prepare 新規クリップリストがロードされ、[表示]モードになります。

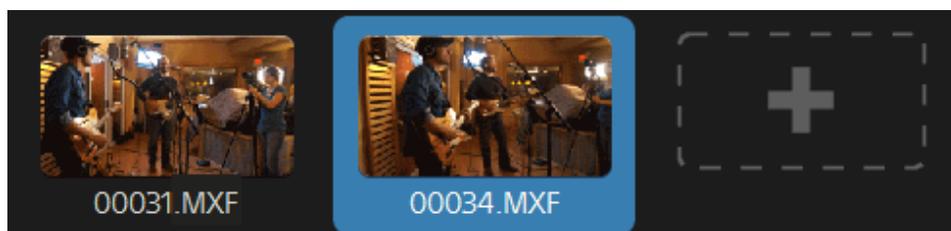
クリップリストを開く

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. 開くクリップリストを格納する  または  フォルダのルートに移動します。
3. クリップリスト(.smiファイル)をダブルクリックして開きます。

クリップの並び替え

【クリップリスト】モードでは、クリップリスト上のクリップの追加、削除、および並び替えができます。【クリップリスト】モードに切り替えるには、【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある【クリップリスト】ボタンをクリックします。

クリップリスト内でクリップをドラッグして並び替えることができます。クリップをドラッグしてクリップリスト上の新しい位置にドロップして、クリップの位置を変更します。

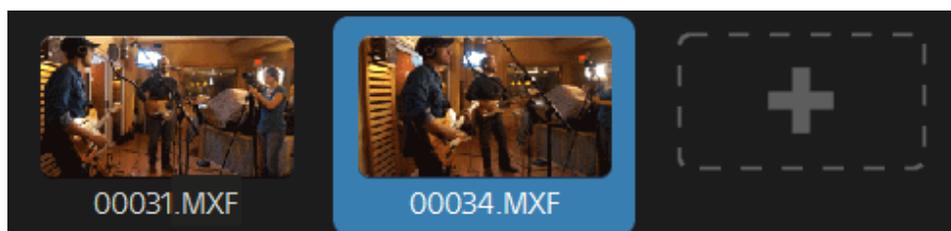


クリップの追加

【クリップリスト】モードでは、クリップリスト上のクリップの追加、削除、および並び替えができます。【クリップリスト】モードに切り替えるには、【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある【クリップリスト】ボタンをクリックします。

 クリップリスト (.smi) ファイルが保存されているフォルダ内のクリップのみ追加できます。

クリップリストの最後にある【追加】ボタンをクリックすると、メディアブラウザが表示され、追加するクリップを選択できます。



 【クリップリスト】モードにて、【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある【追加】ボタンでもクリップの追加が可能です。

クリップを追加すると、タイムラインに縦線が追加され、クリップの境界線が確認できます。



クリップの削除

【クリップリスト】モードでは、クリップリスト上のクリップの追加、削除、および並び替えができます。【クリップリスト】モードに切り替えるには、【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある【クリップリスト】ボタンをクリックします。

クリップを選択し、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [削除] ボタン  をクリックします。

クリップの編集

[クリップ]モードでは、クリップのマークインポイントとマークアウトポイントをログ記録できます。

 [クリップ]モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことはできません。クリップリストを編集するには [クリップリスト]モードを使用してください。

1. 編集するクリップリストを開きます。
2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [クリップ] ボタンをクリックして、[クリップ]モードに切り替えます。
 また、[クリップリスト]モードでクリップをダブルクリックしても、[クリップ]モードに切り替えることができます。
3. 編集するクリップを選択します。
4. [マークイン]ボタンと [マークアウト] ボタンを使用して、選択したクリップのマークインポイントとマークアウトポイントを調整します。

詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 90。

クリップリストのメタデータの表示

[メディアブラウザ]または [表示]モードのときに、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして、[インスペクタ]ペインでメタデータを表示します。

[参照]モードでは、現在選択されているクリップリストに関する追加情報が [メタデータ]ペインに表示されます。

[表示] ([クリップリスト]または [クリップ]) モードでは、選択されているサブクリップに関する情報が [メタデータ]ペインに表示されます。

詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95。

クリップリストをもう一度デバイスに書き込む

クリップリストをもう一度デバイスに書き込むには、[メディアブラウザ]モードでクリップリストを選択し、[Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [コピー] ボタン  をクリックします。詳しくは、"[デバイスへのクリップのコピー](#)" ページの 31。

ストーリーボードの操作

ストーリーボードを作成および編集すると、複数の短いビデオクリップで構成されているビデオプロジェクトを作成できます。

 ストーリーボードは現在のメディアライブラリに保存されます。

 ライブラリを開いていない場合、ストーリーボードはサポートされません。詳しくは、「[ライブラリを作成または開く](#)」ページの 11.

カメラやデバイスにもう一度書き込むことができるプロジェクトを作成する必要がある場合は、PD-EDL クリップリストを作成します。詳しくは、「[クリップリストの操作](#)」ページの 97.

ストーリーボードの作成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 使用するクリップを格納しているフォルダに移動します。
3. クリップリストに含めるファイルを選択します。[Shift] キーまたは [Ctrl] キー (Windows) / [⌘] キー (macOS) を押しながら選択すると、複数のファイルを選択できます。
4. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ストーリーボード] ボタン  をクリックし、メニューから [選択範囲から作成] を選択します。

 クリップリストまたはスパンされたクリップ () を選択している場合、[選択範囲から作成] コマンドは使用できません。

 クリップを選択せずにストーリーボード リストを作成する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ストーリーボード] ボタンをクリックし、メニューから [空のストーリーボードを作成] を選択します。

5. ストーリーボードの名前を入力して、[OK] をクリックします。

ストーリーボードを開く

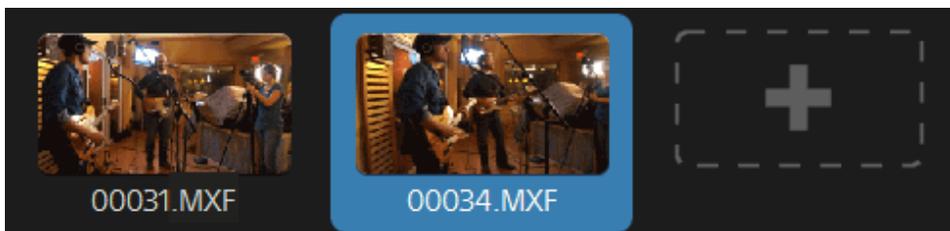
1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。

 ストーリーボードを表示する場合、 は、同じボリュームから含まれたクリップを意味し、 は他のボリュームから含まれたクリップを意味します。

クリップの並べ替え

[表示] モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことができます。

ストーリーボード内でクリップをドラッグして並べ替えることができます。クリップを新しい位置にドラッグアンドドロップして移動します。

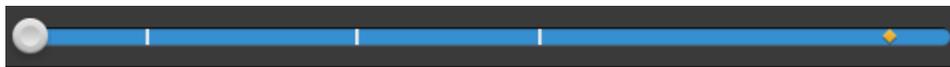


クリップの追加

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード]セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。

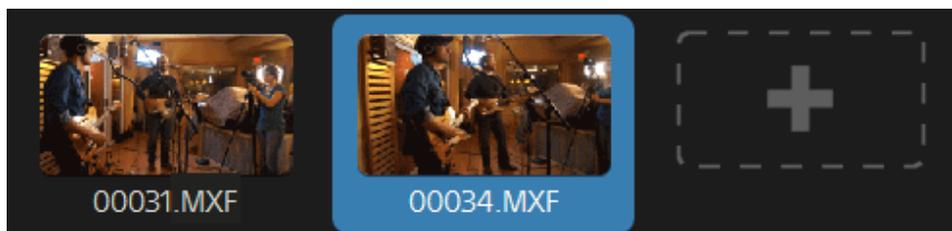
 Catalyst Prepare ウィンドウの下にある [転送]ボタンを選択すると、ストーリーボードを選択して [追加]ボタンをクリックする(または [Enter]キーを押す)ことにより、ストーリーボードにすばやくクリップを追加できます。ストーリーボードを選択するには、[選択をストーリーボードに追加]ドロップダウンリストを使用します。

クリップを追加すると、タイムラインに縦線が追加され、クリップの境界線が確認できます。



クリップを [整理]ペインから [配置]ペインのピンまたはストーリーボードにドラッグすることもできます。

3. [表示]ボタンをクリックして、[表示]モードでストーリーボードをロードします。
4. クリップリストの最後にある追加ボタンまたは [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [追加]ボタンをクリックし、メディアブラウザを表示します。ここで、ストーリーボードに追加のクリップを選択できます。



クリップの削除

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード]セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [表示]ボタンをクリックして、[表示]モードでストーリーボードをロードします。

クリップを選択し、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [削除] ボタン  をクリックします。

クリップの編集

[クリップ]モードでは、クリップのマークインポイントとマークアウトポイントをログ記録できます。

 [クリップ]モードまたは [色の調整]モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことはできません。クリップリストを編集するには [ストーリーボード]モードを使用してください。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。
4. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [クリップ] ボタンをクリックして、[クリップ]モードに切り替えます。

 また、[ストーリーボード]モードでクリップをダブルクリックしても、[クリップ]モードに切り替えることができます。

5. 編集するクリップを選択します。
6. [マークイン] ボタンと [マークアウト] ボタンを使用して、選択したクリップのマークインポイントとマークアウトポイントを調整します。

詳しくは、「再生のインポイントとアウトポイントのマーキング」ページの 90.

 ストーリーボード クリップのマークインおよびマークアウトポイントを編集しても、同じクリップを使用する他のストーリーボードには影響しません。

クリップの色補正の調整

[色の調整]モードでは、ストーリーボードの各クリップの色補正設定を調整できます。

 [クリップ]モードまたは [色の調整]モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことはできません。クリップリストを編集するには [ストーリーボード]モードを使用してください。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。
4. [色の調整]モードに切り替えるには、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare]ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。
5. 編集するクリップを選択します。

6. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。
[色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。

ストーリーボードのプレビュー

[メディアブラウザ]モードでストーリーボードをダブルクリックすると、[表示]モードに切り替わり、そこで他のクリップをプレビューするのと同じ方法でファイルをプレビューできます。詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)" ページの 86。

クリップを選択して再生の開始ポイントを設定すると、再生している間、クリップの選択はカーソルに従います。

ストーリーボードのエクスポート

[メディアブラウザ]モードでストーリーボードを選択すると、以下の3つの方法でストーリーボードをエクスポートできます。

- ストーリーボードの各クリップを新しい形式にレンダリングできます。
- 1つのメディアファイルとしてストーリーボードをレンダリングできます。
- プロジェクトとして、ストーリーボードを別のビデオエディタにエクスポートできます。

詳しくは、"[個別のファイルとしてストーリーボードをレンダリング](#)" ページの 35、"[1つのクリップとしてストーリーボードをレンダリング](#)" ページの 40、または"[別のエディタへのストーリーボードのエクスポート](#)" ページの 45。

Catalyst Edit の Catalyst Prepare ストーリーボードの使用

Catalyst Edit は、Catalyst Prepare ストーリーボードをネイティブでサポートしています。

1. Catalyst Edit メディアブラウザで .cpreplib ファイル() をダブルクリックします。Catalyst Prepare ライブラリを開くと、ライブラリに含まれているすべてのメディアがピンにソートされて、メディアブラウザに表示されます。



.cpreplib ファイルのデフォルトの場所は、Windows では
C:\Users\\Videos\、macOS では /Users/<username>/Movies/ です。

2. ストーリーボード ピンを Catalyst Edit タイムラインにドラッグして追加します。

ストーリーボードのメタデータの表示

[インスペクタ]ペインにメタデータを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。[インスペクタ]ペインに、選択したサブクリップに関する情報が表示されます。

詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95。

ストーリーボード名の変更

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ストーリーボード] ボタン  をクリックし、メニューから [名前の変更] を選択します。
4. ストーリーボードの名前を入力して、[OK] をクリックします。

ストーリーボードの削除

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ストーリーボード] ボタン  をクリックし、メニューから [削除] を選択します。

EDL の操作

Catalyst Browse を使用すると、EDL をインポートできます。

EDL のインポート

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、[EDL のインポート] を選択します。[EDL のインポート] ダイアログボックスが表示されます。
2. インポートする EDL を選択します。
3. [フレーム/秒] ドロップダウンリストから設定を選択し、EDL のフレームレートを設定します。
4. [インポート] をクリックします。[EDL のインポート] ワークスペースに EDL のコンテンツが表示されます。

クリップのリンクとリンク解除

EDL をインポートしたら、[EDL のインポート] ワークスペースを使用して、クリップをリンクおよびリンク解除できます。

クリップをリンクするには、クリップを選択し、[リンク] ボタン  をクリック(またはリンク解除されたクリップのサムネイルをダブルクリック)して、ソースメディアを参照します。

 フォルダ内にその他のリンク解除されたクリップが存在すると、自動的にリンクされます。選択したクリップのみをリンクする場合は、[自動的にクリップをリンク] チェックボックスをオフにします。

クリップをリンク解除するには、クリップを選択し、[リンク解除] ボタン  をクリックします。すべてのクリップをリンク解除する場合は、[詳細] ボタンをクリックし、メニューから [リンクをすべて解除] を選択します。

クリップの置換

[メディアの置換] コマンドを使用すると、EDL 内のクリップを別のメディアファイルに置き換えることができます。

1. EDL 内のクリップを選択します。
2. [詳細] ボタンをクリックし、メニューから [メディアの置換] を選択します。
3. 新しいクリップを参照して、[OK] をクリックします。

リレークリップの結合

Catalyst Prepare を使用すると、AVCHD リレー記録クリップを 1 つのクリップに結合することができます。

 結合する前に、リレークリップを 1 つのフォルダにコピーします。詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 61. を参照してください。

1. 結合するクリップを選択します。

 クリップは同じオペレーティングポイントである必要があり、タイムコードは連続している必要があります。

2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、[リレークリップの結合]を選択します。[リレークリップの結合]ダイアログボックスが表示されます。
3. 結合されたファイルの名前]ボックスに、新しいクリップに使用する名前を入力します。
4. [OK]をクリックします。

マルチカメラクリップの同期

Catalyst Prepare を使用して、マルチカメラ撮影のクリップでオーディオを同期させることができます。

クリップを同期させると、選択したクリップのマークインポイントが必要に応じて調整され、クリップを同期させて再生できます。Catalyst Prepare でクリップを同期させると、ノンリニアエディタでマルチカメラビデオを編集するプロセスを効率化できます。

1. 同期させるクリップを選択します。
2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、[マルチカメラクリップの同期]を選択します。

クリップの分析と同期が行われている間、進行状況が表示されます。

フラッシュバンドの補正

カメラフラッシュを使用すると、ビデオに光の帯が生成される場合があります。

Catalyst Prepare では、フラッシュバンドを検出して削除できます。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザー]ボタンをクリックして、メディアブラウザーを表示します。
2. 補正するクリップを選択します。
3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、[フラッシュバンドの補正]を選択します。[フラッシュバンド]ワークスペースが表示されます。

4. [フラッシュバンド]ワークスペースを使用して、以下のように補正するフラッシュバンドを識別します。

- a. マークイン/アウトポイントを設定して、クリップのスキャンする部分を指定します。詳しくは、「再生のインポイントとアウトポイントのマーキング」ページの90を参照してください。
- b. 検出]ボタン  をクリックし、自動的にクリップをスキャンしてフラッシュバンドをマークします。マーカー  がタイムラインに追加され、エントリがインスペクタで作成されます。

 フラッシュバンドの自動検出は、MXF クリップにのみ使用できます。フラッシュバンドを手動でマークするには、トランスポートコントロールの下のトラックバーをクリックして、再生位置インジケータを設定し、インスペクタの [追加]ボタン  をクリックします。フラッシュバンドの補正方法が自動か手動であるかによって、異なる結果が生じることがあります。

フラッシュバンド マーカーを削除するには、インスペクタで選択し、[削除]ボタン  をクリックします。

ビデオプレビューの右上隅にある [適用前]または [適用後]ボタンをクリックしてプレビューモードを選択すると、変更を適用する前に、元のビデオと補正したビデオを比較できます。

-  適用前:色補正適用前の画が表示されます。
-  適用後:色補正適用後の画が表示されます。

5. [補正]をクリックします。トランスコードのダイアログが表示され、補正したファイルの設定を選択できます。

色補正の適用

1つのプロジェクト内で複数のカメラを使用した場合や、ショットによって照明が異なる場合は、作成されたクリップの状態に大きな相違が出ることがあります。色補正を使用して、このような相違を最低限に抑えたり、芸術的な外観にしたりすることができます。

 色補正設定は、ライブラリの各クリップに保存され、ソースメディアには影響しません。

 ライブラリを開いていない場合、色調整は、プレビューするすべてのクリップに一律に適用されます。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、「[クリップのトランスコード](#)」ページの 26 を参照してください。

ライブラリを開いている場合、クリップリストまたはスピンされたクリップの色調整は使用できません。詳しくは、「[ライブラリを閉じる](#)」ページの 12 を参照してください。

色調整コントロールの編集

インスペクタ  の [色調整] コントロールを使用すると、ライブラリ内の個々のクリップに対してカラーグレーディングを実行できます。

 クリップの色調整を編集すると、クリップをロードするたびに編集した設定がロードされます。

色調整用のクリップ/クリップリストのロードと、波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープモニタの構成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色調整の設定がロードされます。

 色調整は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。[Catalyst Prepare]ウィンドウの [色の調整] ワークスペースに、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。

[オプション]の [プレビューの色空間] 設定は、波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープにも適用されるため、スコープを使用してビデオを確認できます。詳しくは、"[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)" ページの 139。

- 波形モニタを切り替えるには、ウィンドウの下部にある [波形] ボタン  をクリックします。

波形モニタには、ビデオ信号の輝度値 (明るさまたは Y コンポーネント) が表示されます。モニタは垂直軸で輝度値をプロットし、水平軸はフレーム幅に相当します。

オーバーレイ () または RGB 独立 () の波形を表示します。以下のボタンで各コンポーネントを単独で表示します。    

波形設定

[波形の設定] メニューを開くには、[設定] ボタン  をクリックします。[波形の設定] メニューを使用して、波形モニタのスケールを変更したり、HDR クリップのグレーディングを行うときの AIR Matching を有効にしたりすることができます。

 [設定] ボタン  は、[作業色空間] ドロップダウンが [Rec-2020/S-Log3 (HDR)] に設定されていて、[プレビューの色空間] ドロップダウンが [Rec.2020/S-Log3]、[Rec.2020/HLG]、[Rec.2020/HLG AIR Matching]、[Rec.2020/HLG(バイパス OOTF)]、[Rec.2020/PQ]、[Rec.2020/PQ AIR Matching]、または [Rec.2020/PQ(バイパス OOTF)] に設定されている場合にのみ使用できます。

詳しくは、"[カラーグレーディングに使用する色空間を選択するには、作業色空間\] ドロップダウン リストから設定を選択します。](#)" ページの 138 または "[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)" ページの 139。

[%] または [Nits] ボタンをクリックすると、波形に表示される単位を変更できます。

 [プレビューの色空間] が [Rec.2020/HLG]、[Rec.2020/HLG AIR Matching]、または [Rec.2020/HLG(バイパス OOTF)] に設定されている場合は、1000 cd/m をピークの輝度として [Nits] の値が計算されます。²

[プレビューの色空間] ドロップダウンが、[Rec.2020/S-Log3] に設定されている場合は、[AIR Matching] スイッチを使用して AIR (Artistic Intent Rendering) Matching を切り替えて、Rec.2020/S-Log3 ベースのグレーディングと、構成されている HLG (hybrid log-gamma) または PQ (Perceptual Quantizer) モニタの映像を同じにすることができます。

 [プレビューの色空間] ドロップダウンが [Rec.2020/HLG AIR Matching] または [Rec.2020/PQ AIR Matching] に設定されている場合、[AIR Matching] スイッチは自動的にオンになります。

- ヒストグラム モニタを切り替えるには、ウィンドウの下部にある [ヒストグラム] ボタン  をクリックします。

ヒストグラム モニタには、各カラー値に一致するピクセル数を表現します。垂直軸はピクセル数を表し、水平軸は 0,0,0 ~ 0,0,255 の RGB カラーの範囲を表します。

オーバーレイ() または RGB 独立() のヒストグラムを表示します。以下のボタンで各コンポーネントを単独で表示します。   

- ベクトルスコープ モニタを切り替えるには、ウィンドウの下部にある [ベクトルスコープ] ボタン  をクリックします。

ベクトルスコープ モニタを使用すると、ビデオ信号のクロミナンス値(カラーコンテンツ)をモニタできます。モニタは、カラーホイールの色相と彩度をプロットします。

ベクトルスコープには、ブロードキャストに規定されている赤(R)、マゼンタ(Mg)、青(B)、シアン(Cy)、緑(G)、および黄色(YI)の彩度のターゲットが表示されます。ビデオ信号の個々の色は、ベクトルスコープ内ではドットとして表示されます。スコープの中心からドットまでの距離は彩度を表し、ドットからスコープの中心までの線の角度は色相を表します。

例えば、画像に青の色合いがある場合、ベクトルスコープ内でのドットの分布はカラーホイールの青の部分に集中します。画像が範囲外の青の値を含む場合は、ベクトルスコープの表示は青のターゲットを超えます。

ベクトルスコープを使用して、シーンとシーン間の色を調整できます。調整をしないと、複数のカメラで撮影したシーン間の色味が明らかに異なる場合があります。

[ベクトルスコープの設定]メニューを開くには、[設定] ボタン  をクリックします。

[ベクトルスコープの設定]メニューを使用すると、スコープのモノクロ表示の切り替え、スコープのスケールの変更、スコープに表示されている色の明るさの調整、スコープのガイド(格子線)の明るさの調整を行うことができます。

 ブロードキャスト用に色補正を行う場合は、75%の [スケール] 設定を使用します。より広範な色再現域を持つフィルムまたは Web 配信用に色補正を行う場合は、100% の設定を使用します。

- [ビデオプレビュー] ウィンドウにはポジションバーが示す位置の画が表示されます。

プレビューモードを選択するには、ビデオプレビューの右上隅にある [プレビュー] ボタンをクリックします。分割画面プレビューでは、ビデオプレビューと波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタを分割できるので、補正前と補正後のビデオを同時に確認できます。

-  適用前: 色補正適用前の画が表示されます。
-  適用後: 色補正適用後の画が表示されます。

-  分割: 画面分割で表示されます。左側が色補正適用前、右側が適用後です。
-  分割場所を移動する場合は、プレビューフレーム上にカーソルを置きます。分割ポイントが表示されたら、画面の上部と下部にあるハンドルをドラッグして、プレビューを分割する場所を調整できます。



-  2アップ: 分割画面に左右に並べて表示されます。左側が色補正適用前、右側が適用後です。

カラーホイールの調整

〔Catalyst Prepare〕ウィンドウの下部にある **色の調整** ワークスペースには、リフト、ガンマ、ゲイン用のカラーホイールがあります。現在のレベルが視覚的に表されるので、色を直感的に調整できます。コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので変化を確認できます。

カラーホイールは、ASC-CDL (American Society of Cinematographers Color Decision List) パラメータを編集するために使用します。

カラーホイールの表示/非表示を切り替えるには、**〔ホイール〕ボタン**  をクリックします。

カラーホイールの中心点をドラッグし、各 Hue、Saturation を調整します。また、RGB のすべてのコンポーネントの輝度を同時に上げるには、カラーホイールの横にあるスライダをドラッグします。カラーホイールをリセットするには、ポイントをダブルクリックします。輝度をリセットするには、スライダハンドルをダブルクリックします。

 色補正コントロールをドラッグすることで、少しずつ調整されます。コントロールを大きく動かすには、**〔shift〕** キーを押しながらコントロールをドラッグします。

色空間の選択

[インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインの [色空間] セクションに、ソースとグレーディングに使用する色空間が表示されます。

 選択された色空間が、ソース色空間に対応しておらず、エクスポートできない場合は、警告が表示されます。

ソース色空間の選択

ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース] ドロップダウンリストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。

 RAW または X-OCN ビデオの場合、[ロック解除] ボタン  は表示されません。

HDR/広色再現域の色空間の変換

[ソース] ドロップダウンリストで HDR 色空間または広色再現域色空間が選択されている場合は、[変換形式] ドロップダウンリストから別の HDR/WCG 色空間を選択し、選択した色空間のグレーディングを適用したり、選択した色空間で使用できるルックプロファイルを適用したりできます。

また、[変換形式] > [709(800)] を選択すると、HDR/WCG クリップを Rec.709 に変換することもできます。[709(800)] 設定では、1D 曲線が適用されます。3D LUT を使用して HDR/WCG クリップを変換する場合は、ルックプロファイルを適用する必要があります。

 [変換形式] ドロップダウンは、[作業色空間] の設定が [Rec.709]、[ログ]、または [ACES] のいずれかで、S-Gamut、RAW、および X-OCN のソースメディアを処理する場合にのみ使用できます。

詳しくは、"[ルックプロファイルの適用](#)" ページの 116、"[ハイパーガンマへのグレーディング](#)" ページの 124、"[ハイダイナミックレンジ\(HDR\) カラーグレーディング](#)" ページの 128。

作業色空間の表示

[作業] ボックスには、カラーグレーディングに使用される色空間が表示されます。設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間] ドロップダウンリストから設定を選択します。

 クリップのメタデータに基づいて [ソース] および [変換形式] の色空間をリセットするには、[インスペクタ] ペインの下部にある [リセット] ボタン  をクリックします。

ビデオプレビューの色空間の表示

[プレビュー] ボックスには、Catalyst Prepare ビデオプレビュー ウィンドウに使用される色空間が表

示されます。設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックして、[プレビューの色空間] ドロップダウンリストから設定を選択します。

外部モニタの色空間の表示

外部モニタが有効になっている場合は、[外部モニタ]ボックスに、外部モニタに使用される色空間が表示されます。設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックして、[外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから設定を選択します。

露出、温度、濃淡の調整

[インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインの [ソース設定]セクションに [露出]、[温度]、[濃淡]の各スライダがあり、クリップの色情報を調整できます。

 すべての色空間に対して、露出、温度、濃淡は使用できません。

- [露出]スライダをドラッグして、ビデオ全体の明るさを調整します。
- [温度]のスライダをドラッグすると、ビデオの色温度(単位はケルビン)が調整できます。色温度を調整すると、メタデータに保存されている色温度にオフセットされた値で Red Gain、Blue Gain が調整されます。
- [濃淡]のスライダをドラッグして、ビデオのカラーバランスを調整します。色温度を調整すると、メタデータに保存されている Tint の設定にオフセットされた値で Magenda Gain、Green Gain に調整されます。

 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。

ルックプロファイルの適用

[ルックプロファイル]ドロップダウンリストを使用すると、クリップにルックプロファイル/LUTを適用できます。

[インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。[インスペクタ]ペインの [ルック]セクションに [ルックプロファイル]ドロップダウンリストが表示されます。

ソース色空間の [変換形式]ドロップダウンリストが [S-Gamut/S-Log2]または [S-Gamut3.Cine/S-Log3]に設定されており、[作業色空間]ドロップダウンリストが [Rec.709]に設定されている場合のみ、[ルックプロファイル]ドロップダウンリストを使用できます。

 クリップのメタデータにルックプロファイルが指定されていない場合に、デフォルトのルックプロファイルを設定して適用するには、[ルックプロファイル]ドロップダウンリストから設定を選択し、[ルックツール]ボタン  をクリックして、[デフォルトに設定]を選択します。

クリップの現在のルックプロファイルをデフォルトに置き換える場合は、[ルックツール]ボタン  をクリックして、[デフォルトにリセット]を選択します。

クリップのメタデータに基づいて [ルックプロファイル]をリセットするには、[インスペクタ]ペインの下部にある [リセット]ボタン  をクリックします。

 ルックプロファイル(.cubeファイルなど)をCatalyst Prepareに追加するには、それらのファイルを以下のフォルダに保存し、アプリケーションを閉じてから再起動します。

Windows: C:\Users\<ユーザー名>\Documents\Sony\Catalyst\Color\Looks\

macOS:/Users/<ユーザー名>/Documents/Sony/Catalyst/Color/Looks/

- sgamut-slog2 サブフォルダは、S-Gamut/S-Log2 ソースに使用されます。
- sgamut3cine-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3.Cine/S-Log3 ソースまたは [変換形式] の選択肢に使用されます。
- sgamut3-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3/S-Log3 ソースまたは [変換形式] の選択肢に使用されます。

トーン曲線の調整

[インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。[インスペクタ]ペインの [トーン曲線]セクションに、赤、緑、青チャンネルをグラフィカルに調整することができるカラー曲線が表示されます。コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので変化を確認できます。

Tone Curve コントロールは、LUT の編集に使用されます。

- 特定のチャンネルを調整するには、カラー曲線    の下の [赤]、[緑]、または [青] ボタンをクリックします。すべてのRGBコンポーネントを同時に調整するには、[白]ボタンをクリックします。
- コントロールポイントを追加するには、座標上いずれかの点をクリックします。
- コントロールポイントを選択して、ドラッグして調整します。
- コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので変化を確認できます。選択したコントロールポイントを削除するには、[ポイントの削除]  をクリックします。
- すべてのコントロールポイントを削除するには、[インスペクタ]ペインの下部にある [リセット]ボタン  をクリックします。

色補正スライダの調整

[インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。色の調整]ワークスペースの [インスペクタ]ペインの [色補正]セクションに、赤、緑、青チャンネルの値を調整できる [明るさ]、[コントラスト]、[彩度]、[リフト]、[ガンマ]、[ゲイン]スライダが表示されます。コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので変化を確認できます。

スライダは、ASC-CDL (American Society of Cinematographers Color Decision List) パラメータを編集するために使用します。

 正確に制御するには、[Ctrl]キー (Windows) または [⌘]キー (macOS) を押すか、数値をクリックして新しい値を入力します。

[明るさ]スライダをドラッグすると、ビデオ全体の明るさを調整できます。

[コントラスト]スライダをドラッグすると、ビデオ全体のコントラストを調整できます。

 明るさとコントラストは、ASC-CDL ファイルを使用して明示的に保存されません。ASC-CDL ファイルをエクスポートすると、[明るさ]および [コントラスト]の設定は、その他の色補正の値に組み込まれます。エクスポートした ASC-CDL ファイルを再ロードすると、[明るさ]および [コントラスト]は 0 に設定されます。

色の設定を Catalyst Browse および Catalyst Prepare と交換する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [プリセットの保存] を選択して [明るさ] および [コントラスト] の設定を維持します。

詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 131 と "[色補正の設定の適用](#)" ページの 119 を参照してください。

[彩度]のスライダをドラッグすると、ビデオの色の全体濃度を調整できます。

リフト、ガンマ、ゲインを調整するには、[R]、[G]、[B]スライダをドラッグして各パラメータの赤、緑、青コンポーネントを調整するか、[Y]スライダをドラッグして、すべての RGB コンポーネントの輝度を調整します。

 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。

直前に行った操作を取り消すには、[取り消し]  ボタンをクリックし、直前に取り消した操作を戻すには、[やり直し]  ボタンをクリックします。

すべての色補正をリセットするには、[インスペクタ]ペインの下部にある [リセット] ボタン  をクリックします。

色補正の設定の適用

カラーグレーディング情報交換用のカラープリセットまたはASC-CDL (American Society of Cinematographers Color Decision List) ファイルをロードするには、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  を使用します。

カラープリセットの適用

カラープリセットには、ソース設定(露出、温度、濃淡)、ルックプロファイル、トーン曲線、およびASC-CDL設定が含まれています。詳しくは、「[色調整コントロールの編集](#)」ページの111。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザー]ボタンをクリックしてメディアブラウザーを表示します。
2. メディアブラウザー内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 複数のクリップに色補正を適用する場合は、[Catalyst Prepare]ウィンドウの左下にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [色のプリセットを適用]を選択します。

 クリップリストまたはスパンされたクリップ()を選択している場合、[色のプリセットを適用]コマンドは使用できません。

3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [色の調整]ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [プリセットのロード]を選択します。
6. [プリセットのロード]ダイアログで、Catalyst カラー (.ccolor) ファイルを選択します。

 プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

Windows: C:\Users\<ユーザー名>\Documents\Sony\Catalyst\Color\
macOS:/Users/<ユーザー名>/Documents/Sony/Catalyst/Color

7. [ロード]をクリックします。

選択した色設定がロードされ、現在のクリップに適用されます。

ASC-CDL ファイルの適用

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 複数のクリップに色補正を適用する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの左下にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [ASC-CDL の適用] を選択します。

 クリップリストまたはスパンされたクリップ() を選択している場合、[ASC-CDL の適用] コマンドは使用できません。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [ASC-CDL のロード] を選択します。
6. [ASC-CDL のロード] ダイアログで a *.cdl ファイルを選択します。
7. [ロード] をクリックします。

選択した色設定がロードされ、現在のクリップに適用されます。

Tangent Control の使用

Tangent Element Tk/Kb/Bt/Mf/Vs、Wave による色補正パラメータの操作が可能です。

 Tangent Element は USB にて接続する必要があります。Tangent Element-Vs を使用する際には、Catalyst Prepare が動作している PC と同じ Domain のネットワークに接続する必要があります。

事前に Tangent Hub を PC にインストールする必要があります。

Tangent HW/SW に関する設定、使用方法は Tangent 付属のドキュメントを参照してください。

Control のマッピングについては、各 Control に搭載されている Display で確認するか、Tangent Mapper アプリケーションをご使用ください。

ビデオスタイル (Rec.709) カラー グレーディング

ビデオソースのカラー グレーディング ワークフローを以下に示します。

Rec.709 へのグレーディング

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、表示]モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、「色調整コントロールの編集」ページの 111 を参照してください。

4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
5. [ソース] ドロップダウン リストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース] ドロップダウン リストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。

 ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。

- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業] ボックスには、カラー グレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間] ドロップダウン リストから [Rec.709] を選択します。
 7. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、[S-Gamut3/S-Log3]、[Rec.2020/S-Log3]、[Rec.2020/HLG]、または [Rec.2020/PQ] に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、クリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、「色調整コントロールの編集」ページの 111。

8. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、または [S-Gamut3/S-Log3] に設定されている場合は、ビデオの Rec.709 (full) 変換に適用するプロファイルを選択するために、[ルックプロファイル] ドロップダウンリストから設定を選択します。

 ルックプロファイル(.cube ファイルなど)を Catalyst Prepare に追加するには、それらのファイルを以下のフォルダに保存し、アプリケーションを閉じてから再起動します。

Windows: C:\Users\<ユーザー名>\Documents\Sony\Catalyst\Color\Looks\

macOS: /Users/<ユーザー名>/Documents/Sony/Catalyst/Color/Looks/

- sgamut-slog2 サブフォルダは、S-Gamut/S-Log2 ソースに使用されます。
 - sgamut3cine-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3.Cine/S-Log3 ソースまたは [変換形式] の選択肢に使用されます。
 - sgamut3-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3/S-Log3 ソースまたは [変換形式] の選択肢に使用されます。
9. 色を調整するには、[インスペクタ] ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。
10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。

 3D LUT エクスポートは、[ソース] ドロップダウンリストが [S-Log]、[RAW]、または [OCN] 形式に設定されている場合にのみ使用できます。

ハイパーガンマへのグレーディング

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare]ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、およびビデオプレビューウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニターできます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111 を参照してください。

4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。[色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインにカラーグレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
5. [ソース]ドロップダウンリストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース]ドロップダウンリストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。

 ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。

- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
- S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。

6. [作業]ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間]ドロップダウンリストから [Rec.709] を選択します。

7. [変換形式]ドロップダウンリストから、[709(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40] を選択します。

 [なし] を選択した場合、出力は S-Log になります。[HG8009G33] または [HG8009G40] を選択した場合、出力は Rec.709 full になります。

 [変換形式]ドロップダウンは、[作業色空間]の設定が [Rec.709]、[ログ]、または [ACES] のいずれかで、S-Gamut、RAW、および X-OCN のソースメディアを処理する場合にのみ使用できます。

8. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、[S-Gamut3/S-Log3]、[Rec.2020/S-Log3]、[Rec.2020/HLG]、または [Rec.2020/PQ] に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、クリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。

9. 色を調整するには、[インスペクタ]ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、["色調整コントロールの編集" ページの 111](#)。
10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。
 3D LUT エクスポートは、[ソース] ドロップダウンリストが [S-Log]、[RAW]、または [X-OCN] 形式に設定されている場合にのみ使用できます。

ログ(シネマ) カラーグレーディング

ログソースのカラーグレーディングワークフローを以下に示します。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。
 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。
 波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、およびビデオプレビューウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニターできます。詳しくは、["色調整コントロールの編集" ページの 111](#) を参照してください。
4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。[色の調整] ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラーグレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
5. [ソース] ドロップダウンリストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース] ドロップダウンリストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
 - S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業] ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間] ドロップダウンリストから [ログ] を選択します。
7. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、または [S-Gamut3/S-Log3] に設定されている場合は、[ソース設定] コントロールを使用してクリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、["色調整コントロールの編集" ページの 111](#)。

8. 色を調整するには、[インスペクタ]ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。
9. ビデオを Rec.709 (full) に変換する際に適用するプロファイルを選択するには、[ルックプロファイル]ドロップダウンリストから設定を選択します。

[ルックプロファイル]ドロップダウンリストで [なし]を選択すると、出力は S-Log になります。

 ルックプロファイル(.cube ファイルなど)を Catalyst Prepare に追加するには、それらのファイルを以下のフォルダに保存し、アプリケーションを閉じてから再起動します。

Windows: C:\Users\<ユーザー名>\Documents\Sony\Catalyst\Color\Looks\
macOS:/Users/<ユーザー名>/Documents/Sony/Catalyst/Color/Looks/

macOS:/Users/<ユーザー名>/Documents/Sony/Catalyst/Color/Looks/

- sgamut-slog2 サブフォルダは、S-Gamut/S-Log2 ソースに使用されます。
- sgamut3cine-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3.Cine/S-Log3 ソースまたは [変換形式]の選択肢に使用されます。
- sgamut3-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3/S-Log3 ソースまたは [変換形式]の選択肢に使用されます。

10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある

[ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート]を選択します。

 3D LUT エクスポートは、[ソース]ドロップダウンリストが [S-Log]、[RAW]、または [X-OCN]形式に設定されている場合にのみ使用できます。

アドバンスド シネマ(ACES) カラー グレーディング

ACES 色空間のカラー グレーディングワークフローを以下に示します。

1. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ]ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [色の調整]ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare]ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111 を参照してください。

4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。[色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。

5. [ソース]ドロップダウンリストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除]ボタン  をクリックしてから、[ソース]ドロップダウンリストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
 - S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2]を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3]または [S-Gamut3/S-Log3]を選択します。
6. [作業]ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックし、[作業色空間]ドロップダウンリストから [ACES]を選択します。
7. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、または [S-Gamut3/S-Log3]に設定されている場合は、[ソース設定]コントロールを使用してクリップの [露出]、[温度]、および [濃淡]を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。
8. 色を調整するには、[インスペクタ]ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。
9. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート]を選択します。

出力は Rec.709 (full) になります。

-  3D LUT エクスポートは、[ソース]ドロップダウンリストが [S-Log]、[RAW]、または [X-OCN]形式に設定されている場合にのみ使用できます。

ハイダイナミックレンジ(HDR) カラー グレーディング

配信向けに Rec.2020/S-Log3 色空間のカラーグレーディングを調整してから、ハイダイナミックレンジ (Rec.2020/S-Log3、Rec.2020/HLG、またはRec.2020/PQ) または標準のダイナミックレンジ(Rec.2020 または Rec.709) 色空間に変換するためのワークフローを以下に示します。

1. HDR カラーグレーディング用に Catalyst Prepare のオプションを以下のように調整します。

- a. [オプション] ボタン  をクリックします。
- b. [作業色空間] ドロップダウン リストから [Rec.2020/S-Log3 (HDR)] を選択します。

[作業色空間] ドロップダウン リストから [Rec.2020/S-Log3] を選択した場合、[SDR ゲイン] および [SDR Knee] スイッチを有効にして、標準とハイダイナミックレンジ間でコンテンツを変換することができます。

SDR ゲインの調整

スイッチを有効にすると、[ゲイン] スライダをドラッグして、SDR コンテンツを読み込む場合、SDR 形式にエクスポートする場合、または SDR ディスプレイで表示する場合に適用されるゲインを選択することができます。

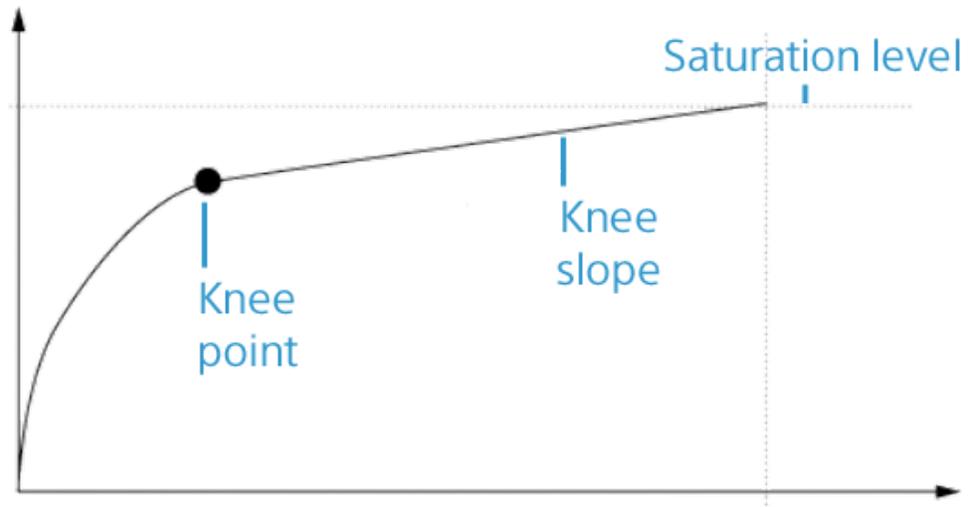
たとえば、スライダを 6 dB に設定すると、SDR コンテンツを読み込む場合に +6 dB (2.0x) のリニアゲインが適用され、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に -6 dB (0.5x) のリニアゲインが適用されます。

SDR ニー カーブの適用

HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に出力ゲインにニーカーブを適用するには、[SDR Knee] スイッチを選択します。

[SDR ゲイン] 設定によってリニアゲインが適用されると、ニーカーブによって中間色やハイライトを維持することができます。

- カーブのニーポイントの位置を調整するには、[ポイント] スライダをドラッグします。
- ニーポイント上のカーブのスロープを調整するには、[スロープ] スライダをドラッグします。
- 出力画像のカラー濃度を調整するには、[SDR Knee saturation] スイッチを選択して、[レベル] スライダをドラッグします。彩度を上げることで、ニーカーブ周囲の彩度を下げて補正することができます。



- c. [プレビューの色空間]ドロップダウンリストから、Catalyst Prepare ビデオプレビュー ウィンドウの色空間を選択します。

ほとんどの場合は、コンピュータ モニタの [Rec.709]を選択します。または、スコープを使用してビデオをチェックするには、他の設定を選択することができます。詳しくは、"[色調整用のクリップ/クリップリストのロードと、波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープモニタの構成](#)" ページの 111.を参照してください。

- d. [外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから、外部モニタの EOTF(Electro-Optical Transfer Function) 設定に一致する設定を選択します。

 AIR Matching(Artistic Intent Rendering) またはバイパス OOTF 設定を使用すると、外部モニタのプレビューとレンダリングされたクリップの外観を同じにすることができます。

S-Log3(Live HDR) EOTF を使用する場合にモニタで AIR Matching を使用する

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定:

- 色空間: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (ライブ HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の [オプション]メニューで、[外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3]を選択します。

これらの設定を使用してマスタリングされたコンテンツと、AIR Matching によって HLG または PQ にレンダリングされたコンテンツは、HLG または PQ モニタまたはテレビ上で同じ外観になります。

S-Log3(HDR) EOTF を使用する場合にモニタでバイパス OOTF を使用する

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定:

- 色空間: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の [オプション]メニューで、[外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3]を選択します。

これらの設定を使用してマスタリングされたコンテンツと、バイパス OOTF によって HLG または PQ にレンダリングされたコンテンツは、HLG または PQ モニタまたはテレビ上で同じ外観になります。

HDR メディアを SDR 色空間に変換する

HDR メディアを標準のダイナミックレンジ色空間に変換すると、次の設定を使用して、Rec.2020/S-Log3 グレーディングを維持することができます(HDR 色空間のダイナミックレンジが BT.709 ガンマ曲線にクランプされます)。

- [オプション]メニューで、[作業色空間]を [Rec.2020/S-Log3 (HDR)]に設定します。
- [オプション]で、[SDR ゲイン]スイッチと [SDR Knee]スイッチを有効にし、コントロールを調整して、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に適用されるゲインカーブとニーカーブを選択します。
- [オプション]メニューで、ビデオプレビューの [プレビューの色空間]を [Rec.709]または [Rec.2020]に設定します。

 メディアを標準のダイナミックレンジ色空間に変換すると、次の設定を使用して、オリジナルのHDRメディアのダイナミックレンジをさらに維持することができます。

- [オプション]メニューで、[作業色空間]を [Rec.709]に設定します。
 - インスペクタで、[変換先]色空間を [709(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40]に設定します。
- e. [外部モニターデバイス]ドロップダウンリストから、Sony BVM-X300 などのRec.2020 色再現域とHDR輝度曲線をサポートするモニターに接続されているデバイスを選択します。
- f. [モニター解像度]ドロップダウンリストから外部モニターに適切な解像度を選択します。
2. [Catalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
3. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

4. [Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [色の調整]ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare]ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、およびビデオプレビューウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニターできます。詳しくは、「[色調整コントロールの編集](#)」ページの111を参照してください。

5. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。[色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインにカラーグレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
6. 色を調整するには、[インスペクタ]ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、「[色調整コントロールの編集](#)」ページの111を参照してください。
7. 設定を3D LUTファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート]を選択します。

出力では、上記の手順1dで選択した [オプション]メニューの [外部モニター]セクションで [外部モニターの色空間]ドロップダウンリストを使用します。

 3D LUT エクスポートは、[ソース]ドロップダウンリストが [Log]、[RAW]、または [OCN]形式に設定されている場合にのみ使用できます。

色補正の設定のエクスポート

オンセット モニタリング用にカメラに色補正設定をエクスポートしたり、カラーグレーディング用にノンリニアエディタ(NLE)に色補正設定をエクスポートしたりするには、[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  を使用します。

カラープリセットの保存

カラープリセットには、ソース設定（露出、温度、濃淡）、ルックプロファイル、トーン曲線、および ASC-CDL 設定が含まれています。詳しくは、「[色調整コントロールの編集](#)」ページの 111。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [プリセットの保存] を選択します。
6. [プリセットの保存] ダイアログに、Catalyst カラー (.ccolor) ファイルを指定するファイル名を入力します。

 プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

Windows: C:\Users\<ユーザー名>\Documents\Sony\Catalyst\Color\

macOS: /Users/<ユーザー名>/Documents/Sony/Catalyst/Color

7. [OK] をクリックします。

ASC-CDL ファイルのエクスポート

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。

4. [インスペクタ]ペインを表示して、必要に応じて色の設定を調整するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。詳しくは、"色調整コントロールの編集" ページの 111。

 彩度とカラーホイール/スライダ設定は、ASC-CDL ファイルとともに保存されます。トーン曲線の設定は保存されません。

 明るさとコントラストは、ASC-CDL ファイルを使用して明示的に保存されません。ASC-CDL ファイルをエクスポートすると、[明るさ] および [コントラスト] の設定は、その他の色補正の値に組み込まれます。エクスポートした ASC-CDL ファイルを再ロードすると、[明るさ] および [コントラスト] は 0 に設定されます。

色の設定を Catalyst Browse および Catalyst Prepare と交換する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [プリセットの保存] を選択して [明るさ] および [コントラスト] の設定を維持します。

詳しくは、"色補正の設定のエクスポート" ページの 131 と "色補正の設定の適用" ページの 119 を参照してください。

5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。
6. 名前を付けてエクスポート] ダイアログボックスを使用して、エクスポートするフォルダ、ファイル名、および設定を指定します。
 - a. ブラウザを使用して、ファイルの保存先にするフォルダを選択します。
 - b. [ファイル名] ボックスに色補正の設定を保存するパスとファイル名を入力します。
 - c. [形式] ドロップダウンリストから [ASC-CDL] を選択します。
7. [エクスポート] をクリックします。

Resolve または HDLink 用に 3D LUT をエクスポートする

ソースが Sony RAW、X-OCN、S-Gamut/S-Log2、S-Gamut3.Cine/S-Log3、または S-Gamut3/S-Log3 の場合は、3D LUT を Resolve または HDLink 形式でエクスポートできます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。
4. [インスペクタ] ペインを表示して、必要に応じて色の設定を調整するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 111。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。

6. 名前を付けてエクスポート]ダイアログボックスを使用して、エクスポートするフォルダ、ファイル名、および設定を指定します。
 - a. ブラウザを使用して、ファイルの保存先にするフォルダを選択します。
 - b. [ファイル名]ボックスに、色補正の設定を保存するパスとファイル名を入力します。
 - c. [形式]ドロップダウンリストから [3D LUT Resolve]または [3D LUT HDLink]を選択します。
 - d. ソースメディアの色空間を指定するには、[入力色空間]ドロップダウンリストから設定を選択します。
 - e. LUTの出力として使用する色空間を指定するには、[色空間の出力]ドロップダウンリストから設定を選択します。

 [出力色空間]は、[作業色空間]が [Rec.2020/S-Log3 (HDR)]の場合にのみ使用できます。詳しくは、「[ハイダイナミックレンジ\(HDR\) カラー グレーディング](#)」ページの128.
 - f. LUTに露出、温度、濃淡の設定を含める場合は、[ソース設定]チェックボックスをオンにします。
 - g. インспекタの [変換形式]ドロップダウンリストで選択した色空間を使用してLUTをエクスポートするには、[変換形式の設定]チェックボックスをオンにします。

 [トーン曲線]と [色補正]チェックボックスは、[変換形式の設定]が選択されている場合にのみ使用できます。
 - h. LUT内のインспекタからトーン曲線を含めるには、[トーン曲線]チェックボックスをオンにします。
 - i. LUT内のインспекタから色補正調整曲線を含めるには、[色補正]チェックボックスをオンにします。
 - j. LUT内のインспекタから選択したルックプロファイルを含めるには、[ルックプロファイル]チェックボックスをオンにします。LUTファイルは、手順 6a で選択したフォルダに保存されます。

 グレーディング色空間が [Rec.709]の場合にのみ、[ルックプロファイル]チェックボックスを使用できます。
7. [エクスポート]をクリックします。

Catalyst Prepare オプションの編集

アプリケーション オプションを編集するには、[オプション]ボタン  をクリックします。

 すべての Catalyst Prepare のオプションをデフォルト値にリセットする場合は、アプリケーションの起動時に [Ctrl]キーを押しながら [Shift]キーを押します。

ビデオ処理デバイスの選択

GPU で高速化されたビデオ再生およびトランスコーディングを有効またはバイパスするには、[ビデオ処理デバイス]ドロップダウンリストで設定を選択します。

GPU アクセラレーションを無効にする場合には [CPU]を、有効にする場合はいずれかの GPU デバイスを設定します。

 最適な GPU デバイスが自動的に選択されます。この値の変更は上級ユーザー向けで、技術的な問題のトラブルシューティングに役立つ場合があります。

 Intel クイックシンクビデオ (QSV) テクノロジ内蔵の CPU が搭載されたコンピュータを使用すると、H.264/AVC/MPEG-4 ビデオファイルのデコードにおいて処理性能が向上します。

 CPU 以外のデバイスを使用している場合は、SD および HD ソースを最新のプログレッシブ HD および UHD アセットに変換する、高品質のインタレース除去とアップスケーリングが適用されます。GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。

- [再生設定]の [速度/品質]設定が [品質]に設定されている場合、再生の一時停止時、トランスコード時、および再生中に、高品質のインタレース除去がインタレースソースメディアに適用されます。
- HD または UHD レンダリングプリセットを選択すると、トランスコード時に高品質のアップスケーリングが適用されます。

既定のトランスコード形式の選択

ソース形式でコピーできない部分的なクリップをコピーする場合または Ci にアップロードする場合に使用する形式を選択するには、[既定のトランスコード形式]ドロップダウンリストから設定を選択します。

詳しくは、"[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)" ページの 26または"[ライブラリ内のメディアの整理](#)" ページの 17を参照してください。

GPS リンクのためのマップ サービスの選択

クリップのメタデータで GPS リンクをクリックしたときのマップの表示に使用するマップ サービスを選択するには、[GPS リンクを開く]ドロップダウンリストから設定を選択します。

詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 95を参照してください。

セカンダリ ウィンドウを有効にする

画面上またはセカンダリ モニタ上の任意の場所に配置できるセカンダリ ウィンドウにビデオ プレビューを表示する場合は、**[セカンダリ プレビュー ウィンドウ]**スイッチを有効にします。

プロキシ クリップ再生を有効にする

プロキシ クリップを使用して再生する場合 (使用可能な場合)、**[プロキシ クリップを使用してプレビュー]**スイッチを有効にします。

CPU の処理能力が低いシステムで作業する場合は、プロキシ ファイルを作成することによってメディアのプレビューがより効率的になります。

 ビデオプロキシ ファイルは再生のみに使用されます。

50p/60p ソースのハーフステップ TC を有効にする

50p/60p Clip 再生時にハーフステップ モードでタイムコードを表示させる場合、**[50p/60p ハーフステップ TC 表示]**スイッチを有効にします。セカンド フィールド時にタイムコード 右端にアスタリスクが表示されます。

フィールド 1: 01:00:17:17

フィールド 2: 01:00:17:17*

サムネイル フレームの表示または非表示

メディア ブラウザにサムネイル画像を表示する場合は、**[サムネイルの表示]**スイッチをオンにします。スイッチをオフにすると、一部の低速ストレージ デバイスのパフォーマンスが向上する可能性があります。

スナップショット 設定の選択

[スナップショットの保存先]ボックスに、現在のフレームのスナップショットを保存すると、ファイルの保存先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、**[参照]**ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。

スナップショットに使用されるファイル形式を選択するには、**[スナップショット画像形式]**ドロップダウンリストから設定を選択します。

詳しくは、"[フレームのスナップショットの作成](#)" ページの 91 を参照してください。

カラー マネジメント 設定の選択

カラー グレーディングに使用する色空間を選択するには、**[作業色空間]**ドロップダウンリストから設定を選択します。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 111 を参照してください。

【作業色空間】ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3]を選択した場合、【SDR ゲイン】および【SDR Knee】スイッチを有効にして、標準とハイダイナミックレンジ間でコンテンツを変換することができます。

SDR ゲインの調整

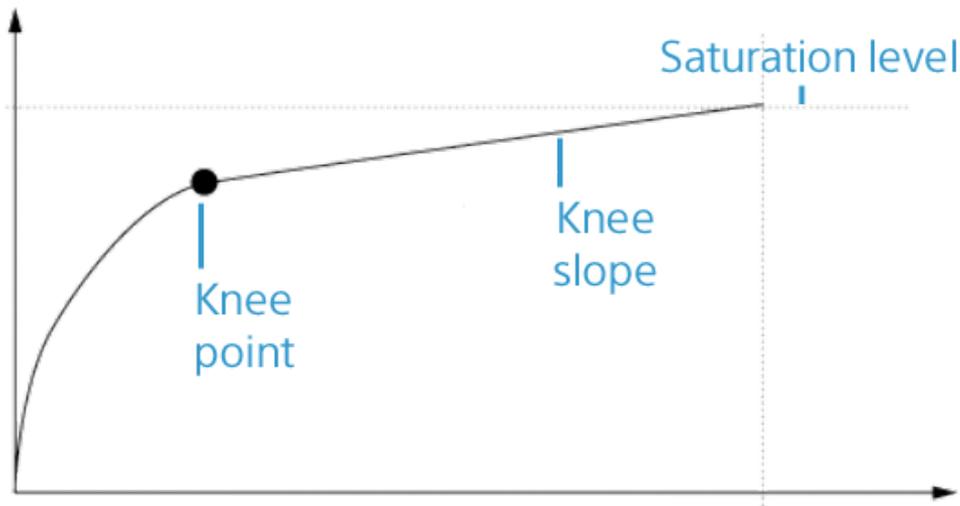
スイッチを有効にすると、【ゲイン】スライダをドラッグして、SDR コンテンツを読み込む場合、SDR 形式にエクスポートする場合、または SDR ディスプレイで表示する場合に適用されるゲインを選択することができます。

たとえば、スライダを 6 dB に設定すると、SDR コンテンツを読み込む場合に +6 dB (2.0x) のリニアゲインが適用され、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に -6 dB (0.5x) のリニアゲインが適用されます。

SDR ニー カーブの適用

HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に出力ゲインにニー カーブを適用するには、【SDR Knee】スイッチを選択します。【SDR ゲイン】設定によってリニアゲインが適用されると、ニー カーブによって中間色やハイライトを維持することができます。

- カーブのニー ポイントの位置を調整するには、【ポイント】スライダをドラッグします。
- ニー ポイント上のカーブのスロープを調整するには、【スロープ】スライダをドラッグします。
- 出力画像のカラー濃度を調整するには、【SDR Knee saturation】スイッチを選択して、【レベル】スライダをドラッグします。彩度を上げることで、ニーカーブ周囲の彩度を下げて補正することができます。



ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択

ビデオプレビュー

【プレビューの色空間】ドロップダウンリストから Catalyst Prepare ビデオプレビュー ウィンドウの色空間を選択します。

ほとんどの場合は、コンピュータモニタの [Rec.709]を選択します。または、スコープを使用してビデオをチェックするには、他の設定を選択することができます。詳しくは、"[色調整用のクリップ/クリップリストのロードと、波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープモニタの構成](#)" ページの 111.を参照してください。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 111.を参照してください。

外部モニタ

外部モニタの EOTF (Electro-Optical Transfer Function) 設定に一致する色空間を選択するには、[\[外部モニタの色空間\]](#) ドロップダウンリストから設定を選択します。

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 を使用する場合は、次のモニタ設定を使用してください。

の外部モニタの色空間 Catalyst Prepare	色空間	EOTF	Transfer Matrix
Rec.709	ITU-R BT.709	(2.4 など)	ITU-R BT.709
Rec.2020	ITU-R BT.2020	(2.4 など)	ITU-R BT.2020
Rec.2020/S-Log-3	ITU-R BT.2020	S-Log3(Live HDR) または S-Log3(HDR)	ITU-R BT.2020
Rec.2020/HLG、 Rec.2020/HLG AIR Matching、 または Rec.2020/HLG(バイパス OOTF)	ITU-R BT.2020	HLG SG Variable(HDR)、HLG System Gamma 1.2	ITU-R BT.2020
Rec.2020/PQ、 Rec.2020/PQ AIR Matching、ま たは Rec.2020/PQ(バイパス OOTF)	ITU-R BT.2020	SMPTE ST 2084(HDR)	ITU-R BT.2020



作業色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log (HDR)]を選択した場合、AIR Matching(Artistic Intent Rendering) またはバイパス OOTF 設定を使用すると、外部モニタのプレビューとレンダリングされたクリップの外観を同じにすることができます。

S-Log3(Live HDR) EOTF を使用する場合にモニタで AIR Matching を使用する

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定:

- 色空間: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (ライブ HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の [オプション]メニューで、[外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3]を選択します。

これらの設定を使用してマスタリングされたコンテンツと、AIR Matching によって HLG または PQ にレンダリングされたコンテンツは、HLG または PQ モニタまたはテレビ上で同じ外観になります。

S-Log3 (HDR) EOTF を使用する場合にモニタでバイパス OOTF を使用する

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定:

- 色空間: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の [オプション]メニューで、[外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3]を選択します。

これらの設定を使用してマスタリングされたコンテンツと、バイパス OOTF によって HLG または PQ にレンダリングされたコンテンツは、HLG または PQ モニタまたはテレビ上で同じ外観になります。

HDR メディアを SDR 色空間に変換する

HDR メディアを標準のダイナミックレンジ色空間に変換すると、次の設定を使用して、Rec.2020/S-Log3 グレーディングを維持することができます(HDR 色空間のダイナミックレンジが BT.709 ガンマ曲線にクランプされます)。

- [オプション]メニューで、[作業色空間]を [Rec.2020/S-Log3 (HDR)]に設定します。
- [オプション]メニューで、[SDR ゲイン]スイッチを有効にし、[ゲイン]スライダを調整して、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に適用されるゲインを選択します。
- [オプション]メニューで、[プレビューの色空間]を [Rec.709]または [Rec.2020]に設定します。

メディアを標準のダイナミックレンジ色空間に変換すると、次の設定を使用して、オリジナルの HDR メディアのダイナミックレンジをさらに維持することができます。



- [オプション]メニューで、[作業色空間]を [Rec.709]に設定します。
- インспекタで、[変換先]色空間を [709(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40]に設定します。

詳しくは、「[ハイダイナミックレンジ\(HDR\) カラーグレーディング](#)」ページの128.を参照してください。

外部ビデオ モニタ デバイスと解像度の選択

Blackmagic Design デバイス経由の外部 モニタでビデオのプレビューを表示するには、[外部 モニタ デバイス]ドロップダウンリストから設定を選択します。

- DeckLink 4K Extreme 12G、4K Pro、4K Extreme、Studio 4K、SDI 4K、HD Extreme、Extreme 3D、および Mini Monitor。
- Intensity Shuttle、Pro 4K、および Pro。
- UltraStudio 4K Extreme、4K、Pro、SDI、Express、および Mini Monitor。

モニタのディスプレイ解像度を選択するには、[モニタ解像度]ドロップダウンリストから設定を選択します。



複数のディスプレイをサポートする Blackmagic Design デバイス(または複数の Blackmagic Design)がある場合、2つの外部 モニタを有効にして、SDR 出力とHDR 出力を同時にモニタすることができます。

- ディスプレイ解像度は、ディスプレイごとに個別に設定できます。
- 最初の外部 モニタでは [外部 モニタの色空間]設定が使用され、2番目の外部 モニタでは [プレビューの色空間]設定が使用されます。

キーボード ショートカット

ショートカット キーを使用すると、Catalyst Prepare ソフトウェアでの作業を簡素化できます。使用可能なショートカット キーは、機能ごとに表に記載されています。

グローバルショートカット

以下のキーボード ショートカットは、[ビデオ]ペインまたは [メディア ブラウザ]ペインにフォーカスがある場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
全画面プレビュー/全画面再生の開始	F11 または Ctrl+F	⌘-F または Control-⌘-F
全画面プレビュー/全画面再生の終了	Esc、F11、または Ctrl+F	Esc、⌘-F、または Control-⌘-F
[メディア ブラウザ]/ [表示]ワークスペースの切り替え	Alt+W	Option-W
インスペクタ/コピー/エクスポート/共有ペインの表示/非表示	Ctrl+I	⌘-I
インスペクタ ペインの表示/非表示	Alt+1	Option-1
コピー ペインの表示/非表示	Alt+2	Option-2
エクスポート ペインの表示/非表示	Alt+3	Option-3
共有ペインの表示/非表示	Alt+4	Option-4
セカンダリウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V
アプリケーション ヘルプを開く	F1	Fn-F1(F1、F2 などのすべてのキーを標準のファンクションキーとして使用]設定が選択されている場合は F1)

メディア ブラウザ

以下のキーボード ショートカットは、[メディア ブラウザ]ペインにフォーカスがある場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
ファイル/フォルダ内の移動	↑、↓、←、または →	↑、↓、←、または →
ツリービューでフォルダを開く/閉じる	← / →	← / →
すべてのファイルを選択	Ctrl+A	⌘-A
すべてのファイルを選択解除	Ctrl+D	⌘-D
選択したファイルを削除する	Delete	Delete または fn+Delete
ファイルのロードと再生の開始 /一時停止	スペースキー	スペースキー
選択されているフォルダを開く	Enter または Ctrl+↓	Return または ⌘+↓
1 レベル上へ移動	Backspace	⌘-↑
リストの最初/最後に移動	Home End	Home End
選択を上/下に 1 ページ移動	Page Up Page Down	Page Up Page Down
名前の変更	F2	Fn-F2(F1、F2 などのすべてのキーを標準のファンクションキーとして使用]設定が選択されている場合は F2)
ライブラリを開く	Ctrl+O	⌘-O
次のライブラリ	Ctrl+N	⌘-N

編集

以下のキーボード ショートカットは、[編集]ペインにフォーカスがある場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
ログ記録/ストーリーボード/クリップ/色の調整の切り替え	~ ~	~ ~
[編集]モードで前の/次のファイルをロードします。	[]	[]
[ストーリーボード]モードで前の/次のクリップを移動します。		

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
現在のフレームのスナップショットをファイルに保存します。	Shift+S	Shift+S
マークインおよびマークアウト ポイントをクリップの最初と最後にリセットします。	Shift+R	Shift+R
[色の調整]モードで、前/後/分割/2 アップビデオプレビューを切り替えます。	1/2/3/4	1/2/3/4
[表示]モードでのメディアブラウザの表示/非表示	Ctrl+B	⌘-B
[ログ]モードの場合に、選択範囲からサブクリップを作成します。	S	S
選択したストーリーボード([追加]バーが表示されている場合)にクリップを追加します。	Enter	Return
色補正の取り消し	Ctrl+Z	⌘-Z
色補正のやり直し	Ctrl+Shift+Z Ctrl+Y	Shift-⌘-Z

再生とプレビュー

以下のキーボード ショートカットは、[ビデオ]ペインにフォーカスがある場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
先頭に移動	Ctrl+Home	⌘-Home
	Ctrl+ ↑	⌘- ↑
		Fn- ←
終端に移動	Ctrl+End	⌘-End
	Ctrl+ ↓	⌘- ↓
	End	Fn- →
前のフレームに移動	←	←
次のフレームに移動	→	→
前のクリップに移動	[[
次のクリップに移動]]
再生の開始 /一時停止	スペースキー	スペースキー
再生の開始/停止	Enter	Return
シヤトル再生	J/K/L	
	1x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 1 回押します。	
	1.5x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 2 回押します。	
	2x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 3 回押します。	
	4x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 4 回押します。	
	再生を一時停止するには [K]キーを 押します。	
	[K]キーを押しながら [J]キーまたは [L] キーを押すと、シヤトルノブモードをエ ミュレートできます。[K]キーを押しながら [J]キーを押すとノブが左に回り、[K] キーを押しながら [L]キーを押すとノブ が右に回ります。	
ループ再生の切り替え	Q	Q
	Ctrl+L	⌘-L

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
マークインポイントの設定	I	I
マークアウトポイントの設定	O	O
マークポイントの追加	E	E
マークインポイントに移動	Shift+I Home	Shift+I Home
マークアウトポイントに移動	Shift+O End	Shift+O End
現在のフレームのスナップショットをファイルに保存します。	Shift+S	Shift+S
マークイン/アウトポイントをリセット	Shift+R	Shift+R
前のマーカーに移動(マークイン/アウトを含む)	Ctrl+ ←	⌘-←
次のマーカーに移動(マークイン/アウトを含む)	Ctrl+ →	⌘-→
現在のフレームをクリップボードにコピー	Ctrl+C	⌘-C
全画面再生の開始	F11 Ctrl+F	⌘-F Control-⌘-F
セカンダリウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V
ウィンドウに合わせてズーム	Ctrl+0	⌘-0
100% にズーム	Ctrl+1	⌘-1
ズームイン	Ctrl++	⌘-+
ズームアウト	Ctrl+-	⌘--

ジェスチャ

[メディア ブラウザ] ペイン

ジェスチャ	結果
タップ	ファイルを選択してロードします。
ダブルタップ	[ビデオ] ペインでファイルを開きます。
1 本指ドラッグ(タッチスクリーン)	リストを垂直方向にスクロールします。
2 本指ドラッグ(トラックパッド)	
1 本指フリック(タッチスクリーン)	リストを慣性スクロールします。
2 本指フリック(トラックパッド)	

[ビデオ] ペイン

ジェスチャ	結果
ダブルタップ	[100%] と [合わせる] の間でズームレベルを切り替えます。
1 本指ドラッグ(タッチスクリーン)	画像をパンします。
2 本指ドラッグ(トラックパッド)	
1 本指フリック(タッチスクリーン)	画像を慣性パンします。
2 本指フリック(トラックパッド)	
ピンチ	画像をズームインおよびズームアウトします。

キーワード

- .
 - .ccolor ファイル 119, 132
 - .cube ファイル 117, 123, 126
 - .smi ファイル 97, 100
- [
 - ビデオ]ペイン 85
- 1
 - 1D LUT エクスポート 131
- 3
 - 3D LUT エクスポート 131
- 5
 - 50p ハーフステップ TC 138
- 6
 - 60p ハーフステップ TC 138
- A
 - Adobe Premiere 45
 - AIR Matching 130, 141
 - ASC-CDL エクスポート 131
 - ASC-CDL の適用 120
 - ASC-CDL ファイル 118, 120
 - Audio channels 29, 38, 43, 48, 53, 56
 - AVCHD リレー クリップ 107-108
 - Avid Media Composer 45
- B
 - BVM-X300 131
- C
 - Ci へのアップロード 24, 63
 - Ci ワークスペース 49
 - Ci ワークスペースでファイルを共有 49
 - Ci ワークスペースへのアップロード 49
 - CinemaScope オーバーレイ 94
 - CinemaScope オーバーレイの表示 94
- D
 - DPX フレームレート 95
- E
 - EDL
 - インポート 107
 - クリップのリンク 107
 - クリップのリンク解除 107
 - クリップの置換 107
 - EDL のインポート 107
 - EDL 内のクリップのリンク 107
 - EDL 内のクリップのリンク解除 107
- F
 - Final Cut Pro X 45
 - FTP 61
 - FTP コピー 34
 - FTP へのコピー 34
- G
 - GPS リンク 95, 137
 - GPS リンクを開く 95, 137
 - GPS 情報 95
 - GPU アクセラレーション 137
- J
 - JKL シャトル 89
- K
 - Knee point 128, 139
 - Knee slope 128, 139

L

LTC 90, 95
LUT 117
LUT インポート 116
LUT エクスポート 131
LUT のインポート 116

O

OpenEXR フレームレート 95

P

PD-EDL クリップリスト 97, 100, 107
Premiere Pro CS6 45
Professional Disc のフォーマット 63

R

Rec.2020 140
Rec.709 140

S

SDR knee 128, 139
SDR ゲイン 128, 139
SDR 色空間へのHDRの変換 130, 141
Sony BVM-X300 131
SxS のフォーマット 63

T

Tangent Element 121
Transcode preset 27, 36, 41, 46, 51

V

Vegas Pro EDL 45
VTR スタイルの再生 86

X

XDCAM EDL 97
XDCAM Professional Disc のフォーマット 63

Y

YouTube
YouTube へのアップロード 55
YouTube とのファイルの共有 55

あ

アップスケーリング 27, 36, 41, 46, 51, 87, 137
アップロード前にクリップをトランスコードする 51
アナモフィックストレッチ 94
アナモフィック設定を使用 31, 39, 44

い

イン/アウト ポイント間のインポートのみ 16
インタレース除去 27, 36, 41, 46, 51, 87, 137

う

ウォーターマーク 30, 39, 44, 49, 54, 57
ウォーターマークの追加 30, 39, 44, 49, 54, 57

え

エクスペローラで表示 24, 63
エクスポート 40, 45, 105
エッセンスマーク 91, 95
エッセンスマークの編集 97

お

オーディオチャンネル 96
オーディオチャンネル割り当て 96
オーディオメーター 93
オプション 137
オプションのリセット 137
オフラインメディア 60
お気に入り追加 17
お気に入りフォルダ 17

か

カードのバックアップ 60
カラー スライド 118
カラープリセット 119, 132
カラーホイール 114
カラー曲線 117

き

キーボード ショートカット 143

く

クリップリスト 97
クリップリストの作成 98
クリップリストを開く 98
クリップのエクスポート 26
クリップのトランスコード 26
クリップのピンへの移動 19, 23
クリップのピンへの追加 19
クリップのみをコピー 15, 33
クリップの検索 63
クリップの削除 23, 99, 102
クリップの順序決定 99, 101
クリップの追加 99, 102
クリップの並べ替え 99, 101
クリップの編集 24
クリップ設定 94
クリップ名 30, 39, 43, 48
クリップ名の変更 23
クリップ名書き込み 30, 39, 43, 48
グレーディング色空間 115, 138
グレードイン 138

け

ケルビン温度 116

こ

コピー時にベリファイ有効 15-16, 34

さ

サフィックス 15, 27, 33, 36, 55
サブクリップ 25
サブクリップの作成 25
サブクリップの削除 26
サブフォルダの作成 15, 33
サポートされている形式 64
サポートしている形式 83
サマリーメタデータの編集 96
サムネイルフレーム 138
サムネイル表示 62

し

シーケンス再生 86
ジェスチャ 149
シャトルコントロール 89
ショートカット 143
ショット マーク 97
ショット マークの削除 97
ショット マークの追加 97

す

スクラブコントロール 89
ステレオペア 96
ストーリーボード 35, 40, 45, 100, 105
 クリップの編集 103
 プレビュー 105
 空のストーリーボードを作成 101
 削除 106
 色補正の編集 103
 選択範囲から作成 101
 名前の変更 106
ストーリーボードのエクスポート 40, 45, 105
ストーリーボードのプレビュー 105
ストーリーボードのレンダリング 35
ストーリーボードの作成 101
ストーリーボードを開く 101
スナップショットの保存 92
スナップショットの保存先 138
スナップショットをクリップボードにコピー 92
スナップショット画像形式 138
すべてのフレームを再生 88
スライダ 116

せ

セーフエリア 94
セーフエリアの表示 94
セカンダリウィンドウ 138
セカンダリウィンドウの表示 138

そ

ソースメディアの置換 107
ソースタイムコードをオーバーライドする 31, 35, 40
ソースに一致 42
ソース色空間 115

た

タイムコード 30, 38, 43, 48
タイムコードの分断 90, 95
タイムコード書き込み 30, 38, 43, 48
タイムライン上の移動 89
タッチスクリーンナビゲーション 149

ち

チャンネルのルーティング 93
チャンネル割り当て 96
チャンネル割り当てのコピー 97
チャンネル割り当ての貼り付け 97

て

ディスクのバックアップ 60
デスクトップ 94
デバイスのコピー 34
デバイスへのクリップのコピー 31
デフォルトのルックプロファイル 117
デフォルトのルックプロファイルにする 117
デフォルトのルックプロファイルにリセット 117

と

トーン曲線 117
トラックパッドナビゲーション 149
トランスコードプリセット 57
トランスコードプリセットのインポート 58
トランスコードプリセットのロード 58
トランスコードプリセットの削除 58
トランスコードプリセットの保存 58
トランスコード設定、保存 31
トランスコード設定のリセット 31
トランスコード設定の保存 31
トランスポートコントロール 88

は

ハーフステップTC表示 138
バイパスOOTF 130, 141
パディングをクリップに追加 31, 49

ひ

ヒストグラムモニター 113
ビデオプレビュー 113
ビデオ処理デバイス 137

ピン 19

ピンに追加 15
ピンのエクスポート 20
ピンの消去 20
ピンの場所 13
ピンを Final Cut Pro X にエクスポート 22
ピンを Premiere にエクスポート 21
ピンをフォルダとしてエクスポート 20

ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボリューム 63
ファイルの削除 23
ファイル形式 64, 83
ファイル情報 95
ファイル名の変更 15, 27, 33, 36, 55
ファインダーで表示 24, 63
フォーマット、Professional Disc ボリューム 63
フォーマット、SxS 63
フォルダの追加 19
フォルダ名の変更 20
フラッシュバンド 31, 39, 44, 49, 108
フラッシュバンドの補正 31, 39, 44, 49, 108
フルフレームレート再生 87
フレームインデックスの開始 28, 52
フレームレート 95
プレビューの色空間 139
プレフィックス 15, 27, 33, 36, 55
プロキシクリップのプレビュー 138
プロキシクリップのメタデータ 34
プロキシファイルをトランスコード 31, 40, 44, 49
プロキシプレビュー 138
プロキシメタデータ 34
プロキシのみをコピー 16, 34
プロキシ編集 60

へ

ベクトルスコープモニター 113

ほ

ホイール 114
ボリュームのバックアップ 60

ま

マークアウト 91, 95
マークイン 90, 95
マークイン/アウトポイントをリセット 91

マークイン/アウトポイントを使用 31, 40, 44, 49
マークポイント間のみをコピー 34
マスク 2.39
 1 94
マスタボリューム 93
マップメタデータ 95, 137
マルチカメラクリップ, 同期 108
マルチカメラクリップの同期 108
マルチカメラ, オーディオの同期 108

め

メーター 93
メタデータ 95
メディアブラウザペイン 61
メディアのライブラリへの追加 12
メディアの検索 61
メディアの再生 85

も

モニタの色空間 140
モニタ解像度 142
モノラルチャンネル 96

ら

ライブラリ 19
 クリップのピンへの追加 19
 クリップの削除 23
 クリップ名の変更 23
 グループ化 24
 サブクリップの作成 25
 サブクリップの削除 26
 ピンの消去 20
 ピン名の変更 20
 フォルダの削除 19
 メディアの追加 12
 開く 11
 既存のフォルダを追加 13, 19
 作成 11
 新規フォルダ 19
 整理 18
 閉じる 12
 名前を付けて保存 24
ライブラリインジケータ 13
ライブラリフォルダ間のクリップの移動 22
ライブラリメディアのグループ化 24
ライブラリメディアの再リンク 60
ライブラリのロード 11
ライブラリの作成 11, 13, 16, 18

ライブラリを開く 11
ライブラリを閉じる 12

り

リアルタイムで再生 88
リアルタイム再生 88
リスト表示 62
リモートサーバー 61
リモートサーバーの参照 61
リレークリップ, 結合 107
リレークリップの結合 107

る

ループ再生 88, 91
ルックプロファイル 116-117, 123, 126
ルック, デフォルト 117
ルックアップテーブル 117

れ

レンダリング 35

ろ

ログ 90, 92

漢字

温度スライダ 116
外部モニタデバイス 142
外部モニタの色空間 140
外部モニタ解像度 142
拡大鏡 86
格子線 113
関連するすべてのメディアをコピー 33
既存のフォルダを追加 13, 19
既定のトランスコード形式 137
曲線 117
元のクリップをアップロード 51
高速コピー 34
高速デバイス間コピーを使用 34
合わせる 86
再生 88
最後に移動 88
最初に移動 88
最適な一致 42
彩度スライダ 118
作業色空間 138

使用できなくなったアイテムを削除 20
次のフレーム 88
次の日時より古いアイテムを削除
 X日 20
自動的に追加されたピン 13
色のプリセットを適用 119
色温度スライダ 116
色空間 115
色空間の表示(ビデオプレビュー) 139
色空間の表示(外部モニター) 140
色調整 111
色補正 111
 エクスポート 131
 ロード 119
 編集 111
新しいライブラリ 13, 16, 18, 20-22
新しい空のクリップリスト 98
新しい空のストーリーボード 101
新規フォルダ 19
垂直方向にフリップ 94
水平方向にフリップ 94
整理 17
設定の保存, トランスコード 31
選択範囲のクリップリスト 98
選択範囲の新規クリップリスト 98
前のフレーム 88
全画面プレビュー 87
濃淡スライダ 116
波形モニター 112
番号付け 15, 27, 33, 36, 55
表示モード 62-63
不明なメディア 60
不連続なタイムコード 90, 95
部分的なコピー 16, 21-22, 34
分割画面プレビュー 113
連続再生 86, 91
露出スライダ 116

