

SONY

# CATALYST PREPARE™



ユーザーマニュアル

改訂日 2021年8月5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・地域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.

1 S.Pinckney St.

Suite 520

Madison, WI 53703

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 © 2021. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2021. 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. © 2020 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
はじめに	7
バージョン 2021.1 の新機能	7
【atalyst Prepare】ウィンドウ	9
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	18
ライブラリクリップの編集	27
ライブラリ内のサブクリップの操作	27
ライブラリからのメディアのエクスポート	28
FTPデバイスの操作	28
トランスコード プリセット	59
ライブラリメディアの再リンク	61
ボリュームのバックアップ	61
メディアの検索	63
読み込みがサポートされているビデオ形式	69
サポートしているビデオ デバイス	96
メディアの再生	97
ビデオのプレビュー	97
タイムライン上の移動	102
再生のインポイントとアウトポイントのマーキング	103
フレームのスナップショットの作成	105

オーディオレベルの調整とモニタ	106
クリップ設定の編集	106
クリップの操作	109
メタデータの表示と編集	109
カスタムメタデータのエクスポート	113
クリップリストの操作	115
ストーリーボードの操作	118
EDLの操作	124
リレークリップの結合	125
マルチカメラクリップの同期	126
クリップの手ブレ補正	126
クリップのステッチング	132
フラッシュバンドの補正	133
色補正の適用	135
色調整コントロールの編集	135
色補正の設定の適用	145
Tangent Controlの使用	147
ビデオスタイル (Rec.709) カラーグレーディング	147
ログ(シネマ) カラーグレーディング	151
アドバンスドシネマ(ACES) カラーグレーディング	153
ハイダイナミックレンジ(HDR) カラーグレーディング	154
色補正の設定のエクスポート	163
Catalyst Prepare オプションの編集	171
キーボードショートカット	183
ジェスチャ	189
キーワード	190

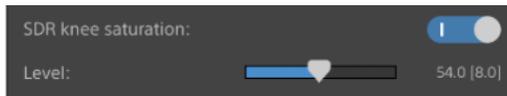
## はじめに

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 2021.1 の新機能

- 複数の選択したクリップを [クリップの手ブレ補正] ワークスペースからバッチエクスポートする機能が追加されました。
- SR Live メタデータを外部の .srm ファイルからロードする機能が [オプション] ペインに追加されました。

- 3D LUT のエクスポート機能が次のように改善されました。
  - あらゆるソース色空間について 3D LUT のエクスポート機能が使用可能になりました。
  - 3D LUT ファイルを、DaVinci Resolve または Adobe Premiere Pro 用の 3D LUT (NLE .cube) 形式、もしくはハードウェア LUT ボックス用の 3D LUT (SDI/SMPTE .cube) 形式でエクスポートする機能が追加されました。
  - 3D LUT (NLE .cube) ] 形式でエクスポートする際に、拡張された S-Log 入力レンジを補正 ] チェックボックスを選択して [RIDAS/Adobe] または [DaVinci Resolve] を選択することで、3D LUT を使用する NLE の仕様に合わせて入力レンジの補正情報を含めることができます。
  - 色設定をエクスポート ] ダイアログに、標準 (33x33x33) LUT か高精度 (65x65x65) LUT のいずれかでの保存を可能にする 精度 ] チェックボックスが追加されました。
- SR Live メタデータを Sony カメラ設定値として表示する機能が [メタデータ] ペインと [オプション] ペインに追加されました。
  - メタデータを Sony カメラ設定値として表示できない場合、メタデータ値は、[Color Gamut: Wide-BC] のように表示されます。
  - メタデータと Sony カメラ設定値が定義されており、値が一致する場合、メタデータ値は [SDR Gain:-5.2 dB] のように表示されます。
  - メタデータと Sony カメラ設定値が定義されており、値が異なる場合、メタデータ値は括弧で囲まれた Sony カメラ設定値とともに [Knee Level: 0.54 [8.0] ] のように表示されます。



- メタデータをクリックしてキーボードで編集可能な状態にすると、Sony カメラ設定値が編集ボックス内に表示されます。値を編集するためにスライダをドラッグすると、メタデータと Sony カメラ設定値の双方が表示されます。

- [インスペクタ] の [メタデータ] ペインにあるエッセンス マーク機能のフォーマットサポートが強化されました。

- OpenCL/OpenGL 相互運用コントロールが [オプション] ペインに追加されました。OpenCL/OpenGL 相互運用を有効化すると、OpenCL と OpenGL が、レンダリングされるフレームを共有可能になるため再生パフォーマンスが向上しますが、ハードウェアやドライバによっては再生が不安定になる場合があります。
  - OpenCL と OpenGL の相互運用を有効化するには [パフォーマンス] を選択します。大半の状況では再生パフォーマンスが最適化されるため、この設定の使用をお勧めします。
  - レンダリングされるフレームに劣化か乱れがみられる場合は、[互換性] を選択して相互運用をオフにします。
- AXS-AR3 AXS Memory Thunderbolt™ カードリーダーのサポート機能が追加されました。
- [インスペクタ] の [ファイル] タブにあるビットレート メタデータの表示が、クリップのビットレートがより正確に表示されるよう改善されました。

## [Catalyst Prepare] ウィンドウ

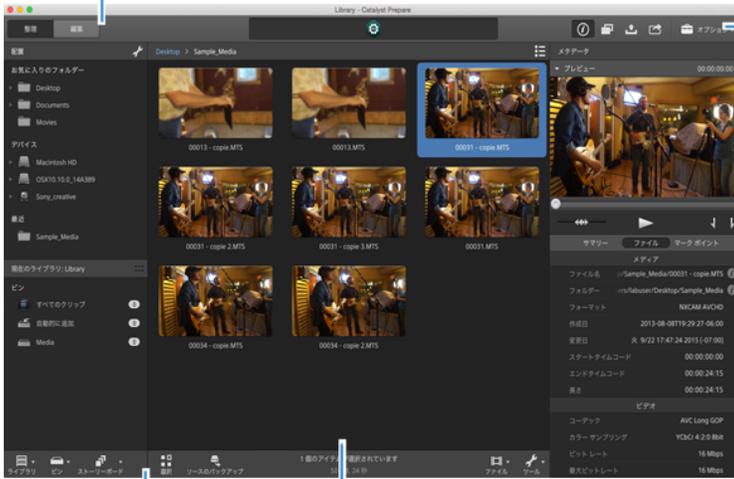
[Catalyst Prepare] ウィンドウで以下のモードを選択できます。

- **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。
- **編集** 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 **編集**] ボタンをクリックします。

## 整理]モード

モード セレクタ



オプション

ツールバー

メディア ブラウザ

## 編集]モード

モード セレクタ



オプション

ビデオ  
プレビュー

メディア  
ブラウザ

ツールバー

### 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. [atalyst 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. [atalyst 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. [atalyst 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. [atalyst 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 .cprelib 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様に適用されます。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、「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの 28 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 111 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 118 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 20 を参照してください。

1. **[atalyst 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. **[atalyst 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せん。

 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 **整理** 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。

 growing MXF ファイルは、次のアイコンで表示されます。 

収録中のgrowingファイルと、その他のファイルを選択している場合、コピーは実行できません。

- 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. [atalyst 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18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[番号]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。

 オプション]ペインにて **SR Live メタデータソース**]が **外部ファイル**]設定されている場合、.srm ファイルがコピー操作の対象に含まれません。詳しくは、"**SR Live for HDR 設定**" ページの 176。

- 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 103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 103または"**Catalyst Prepare オプションの編集**" ページの 171を参照してください。

- h. コピーが完了したときに、Sony デッキによって生成される growing MXF ファイルを解消する場合は、**growing ファイルを解消する**]チェックボックスをオンにします。

 Sony デッキから FTP 経由でコピーする場合、growing ファイルは自動的に解消され、チェックボックスは常にオンになります。ローカルドライブからコピーする場合は、チェックボックスをオンにすると、growing ファイルを解消することができ、チェックボックスをオフにすると、ファイルを閉じずにファイルをコピーすることができます。

コピー先が FTP デバイスである場合は、コピーした MXF ファイルは閉じたファイルには変換されません。

- i. XML sidecar ファイルから MXF ファイルにノンリアルタイムメタデータを埋め込む場合は、**NRT メタデータを埋め込む**]チェックボックスをオンにします。

j. コピー時にクリップを確認する場合は、**[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。

- 設定を **[確認モード]**ドロップダウンリストから選択して、書き込み操作のみを検証するか、ソースファイルの読み込みも検証するかを選択します。

 元または宛先ボリュームが Professional Disc ドライブ ユニットまたは FTP デバイスである場合は、**[読み取り/書き込みを確認]**は利用できません。

- **[ハッシュタイプ]**ドロップダウンリストから設定を選択して、コピーされたクリップを確認するために使用するメソッド (MD5、SHA1、CRC32、または xxHash64) を選択します。

 元または宛先ボリュームが FTP デバイスである場合は、**[コピー時にペリファイ有効]**コントロールは利用できません。

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 **[atalyst 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 **[整理]** 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. **[atalyst 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。

**[atalyst 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。

 growing MXF ファイルは、次のアイコンで表示されます。 

収録中のgrowingファイルと、その他のファイルを選択している場合、コピーは実行できません。

- 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ピ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。 

## ピン名の変更

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 [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. [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、[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、選択したピ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、選択したピ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。

## ライブラリのピ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、[ピンをフォルダとしてエクスポート] を選択します。
4. 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 103 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 103 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 171 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

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 Premiere 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 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 103 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 103 または「Catalyst Prepare オプションの編集」ページの 171 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 103 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 103 または「Catalyst Prepare オプションの編集」ページの 171 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118を参照してください。

## ビン間のクリップの移動

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

1. [atalyst 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ビンを選択します。
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. 次のビ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つのビンから別のビンにドラッグして移動することもできます。

クリップを複数のビンに含めるには、[すべてのクリップ]ビン(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ビ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(またはビン)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、[その他のビ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ビンから削除する場合は、[その他のビ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리를グループ化すると、ライブラ리의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리를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. [atalyst 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61.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. [atalyst 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

編集モードでは、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. [atalyst 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. 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. [atalyst 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、**整理** 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、"[メディアの再生](#)" ページの 97 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 103 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 135 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 109 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 **整理** 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 103 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 **整理** 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。

## FTPデバイスの操作

FTPやFTPS経由で Catalyst Prepare を使用して、リモート サーバー上でクリップを操作できます。

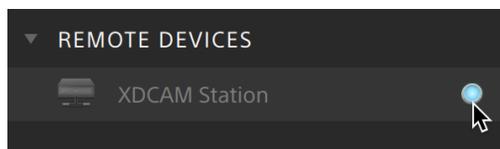
## FTPデバイスに接続

[配置]ペインの上部にある [ツール] ボタン  をクリックして、 [リモートサーバーを追加] を選択し、サーバーの接続設定を特定します。

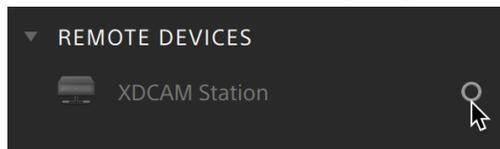
項目	説明
サーバー名	サーバーを識別する名前を入力します。この名前は、 [配置] ペインの [リモート デバイス] リストに表示されます。
プロトコル	ドロップダウンリストから設定を選択して、FTPまたはFTPS(Explicitモード) 接続のどちらを介してサーバーに接続するかを示します。
アドレスとポート	サーバーとポートのアドレスまたはホスト名を入力します。
フォルダ	サーバー上の特定のフォルダに接続する場合は、その名前をここに入力します。デバイスのルートに接続したい場合は空白のままにしてください
ユーザー名	サーバーへの接続に使用するユーザー名を入力します。
パスワード	指定したユーザー名のパスワードを入力します。

### サーバーからの切断、またはサーバーへの再接続

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



サーバーに再接続するには、 [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:



### サーバー設定の編集

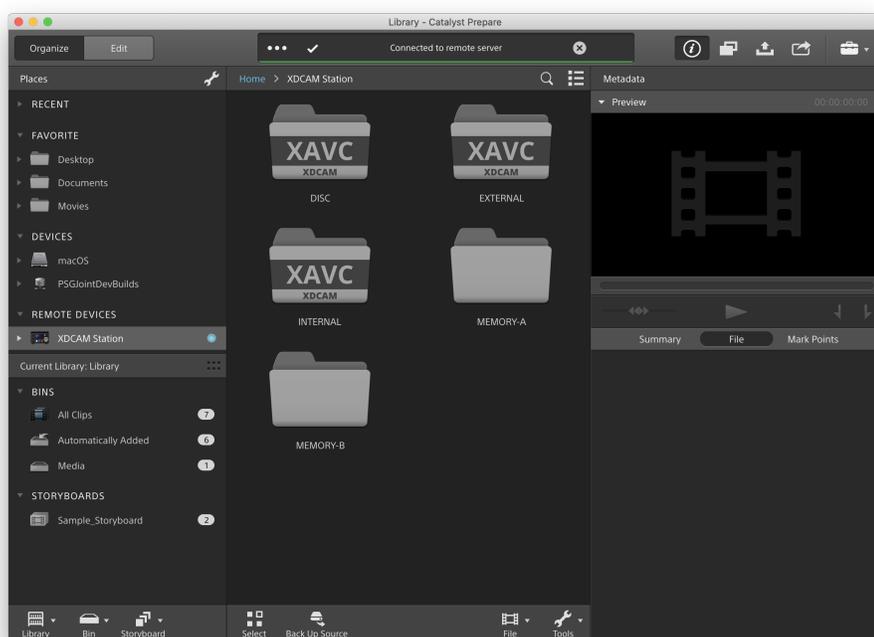
接続したサーバーの設定を編集するには、そのサーバーを選択して [配置] ペインの上部にある [ツール] ボタンをクリックし、 [リモートサーバーの編集] を選択します。

## サーバーの削除

リモートサーバーを [リモート デバイス] リストから削除するには、そのサーバーを選択して [配置] ペインの上部にある [リール] ボタンをクリックし、 [リモートサーバーの削除] を選択します。

## FTPデバイスのコンテンツをブラウズ

1. FTPデバイスに接続します。詳しくは、"[FTPデバイスに接続](#)" ページの 29.
2. [配置] ペインで、FTPデバイスを選択します。デバイスのコンテンツは中央のペインに表示されます。



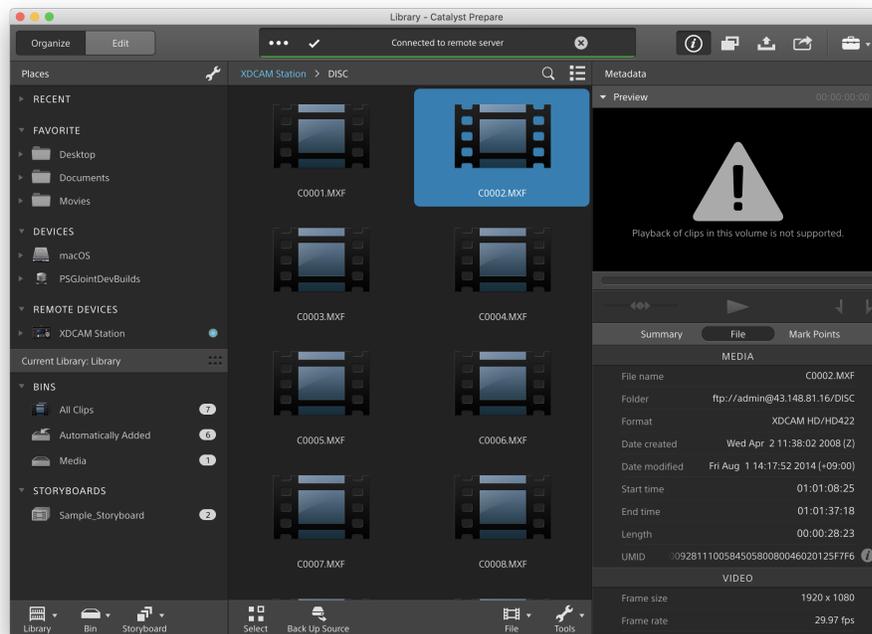
### 3. 中央のペインで、クリップを選択します。

- インスペクターペインを使用して、選択したクリップのメタデータを表示できます。詳しくは、["メタデータの表示と編集" ページの 109](#)。

 オーディオとビデオのプレビューは、FTP接続では利用できません。

- 選択したクリップを右クリックし、**名前の変更**]を選択して、クリップの名前を編集します。
- 選択したクリップを右クリックし、**削除**]を選択して、クリップをデバイスから削除します。

 PZW-4000のSxSメディアおよびUSBストレージへのクリップリストのコピー、名前変更、削除はサポートされません。



## クリップをFTPデバイスからライブラリまたはコンピュータへコピー

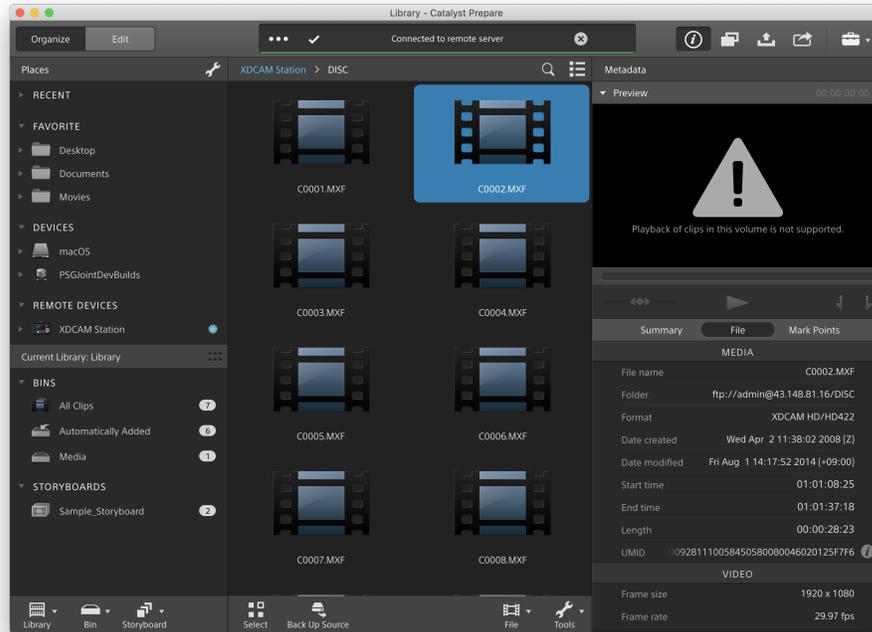
FTPサーバーのクリップ操作は、ローカルコンピュータや外部ドライブのクリップの操作同様にシンプルです。FTPデバイスに接続することで、**配置**ペインの **[リモートデバイス]** リストに表示され、他のボリュームを参照するのと同じ方法で参照できます。

1. FTPデバイスに接続します。詳しくは、「FTPデバイスに接続」ページの29.
2. 配置]ペインで、FTPデバイスを選択します。デバイスのコンテンツが中央のペインに表示されます。



3. 中央のペインで、ライブラリにコピーするクリップを選択します。

 オーディオとビデオのプレビューは、FTP接続では利用できません。



4. [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。
5. [コピー] ペインで、ファイルのコピー先を選択します。

[ライブラリにクリップをコピーする] ラジオボタンを選択し、選択したクリップを現在のライブラリにコピーするか、[カスタム出力先にクリップをコピーする]を選択し、[ブラウザ]をクリックして別のフォルダを参照します。

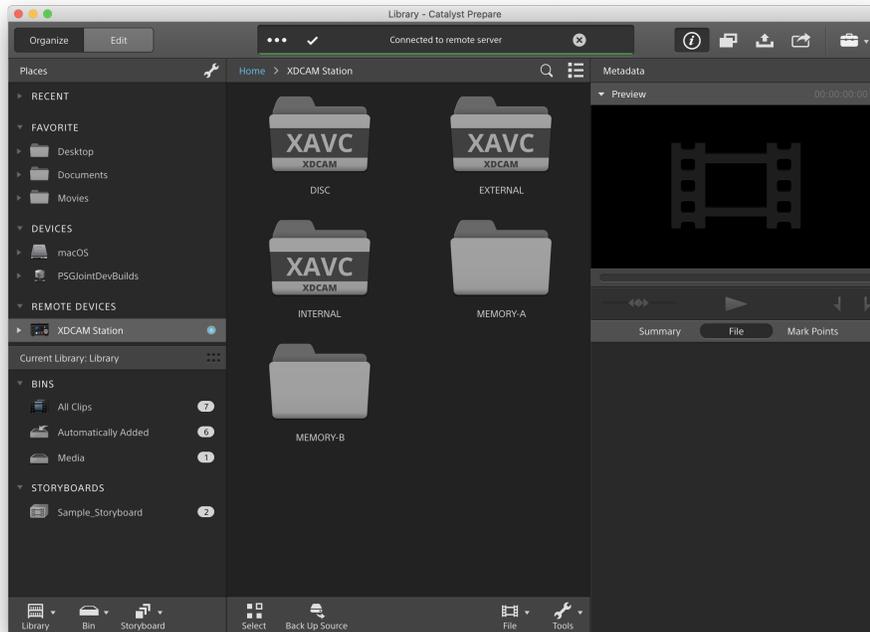
6. コピーペインでオプションを選択し、[コピー] ボタンをクリックしてコピーを開始します。

コピーペインの操作の詳細については、"[デバイスへのクリップのコピー](#)" ページの 48. を参照してください。

## Sony FTPデバイスへクリップをコピーする

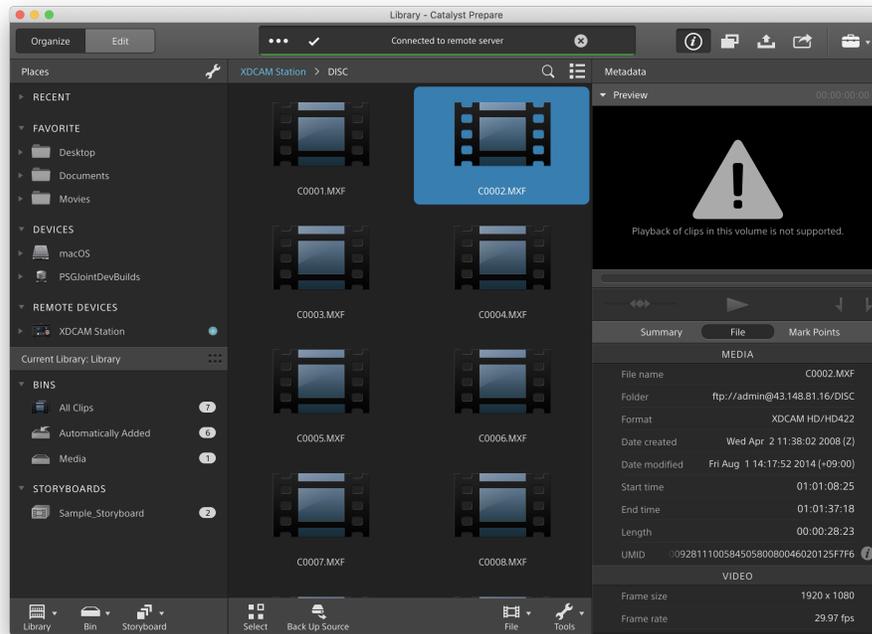
1. クリップをコピーするFTPデバイスに接続します。ソースクリップもFTPデバイス上にある場合は、ソースFTPデバイスにも接続します。詳しくは、"[FTPデバイスに接続](#)" ページの 29.

2. 配置]ペインで、クリップのコピー元のソースデバイスを選択します。デバイスのコンテンツが中央のペインに表示されます。



3. 中央のペインで、ライブラリにコピーするクリップを選択します。

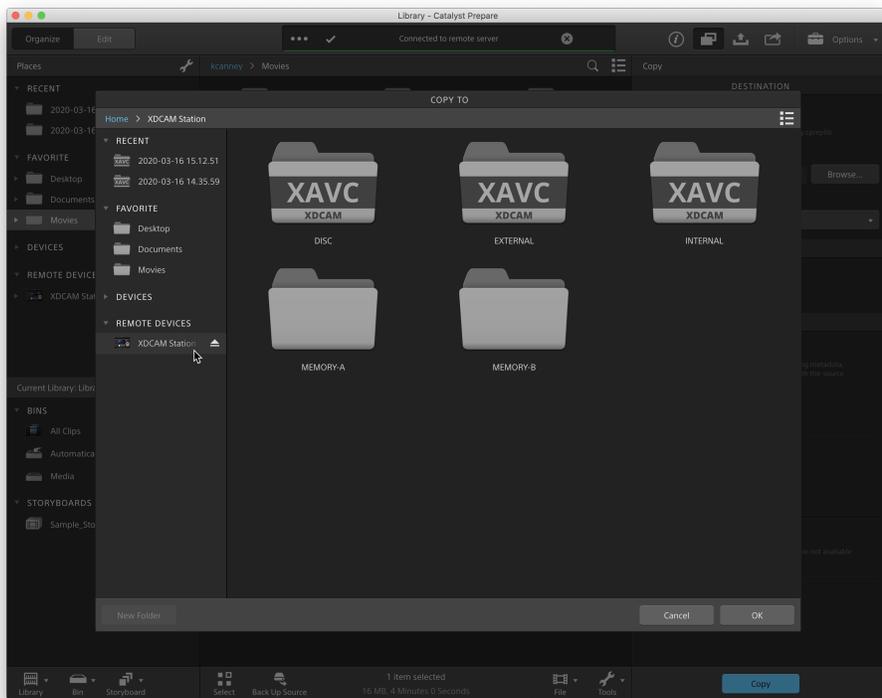
 オーディオとビデオのプレビューは、FTP接続では利用できません。



4. [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。

5. [コピー] ペインで、ファイルのコピー先を選択します。

[カスタム出力先にクリップをコピーする] ラジオボタンを選択し、[ブラウザ] をクリックして [コピー先] ダイアログで FTP デバイスを選択し、[OK] をクリックします。



6. コピーペインでオプションを選択し、[コピー] ボタンをクリックしてコピーを開始します。

コピーペインの操作の詳細については、「[デバイスへのクリップのコピー](#)」ページの 48. を参照してください。

 注:

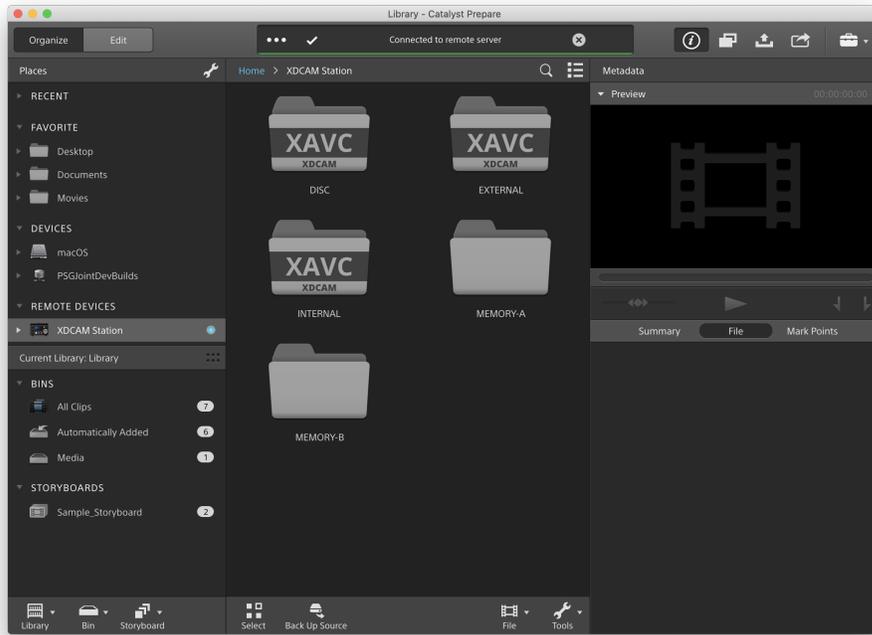
[サブフォルダの作成] チェックボックスは、機器で生成されたフォルダ構成にコピーする場合は使用できません。

Sony FTP デバイスにコピーする場合、[クリップのみをコピー] チェックボックスは使用できません。

FTPS プロトコルを使用する場合、[デバイス間高速コピーを使用] チェックボックスは使用できません。

## Sony FTPデバイス以外へクリップをコピーする

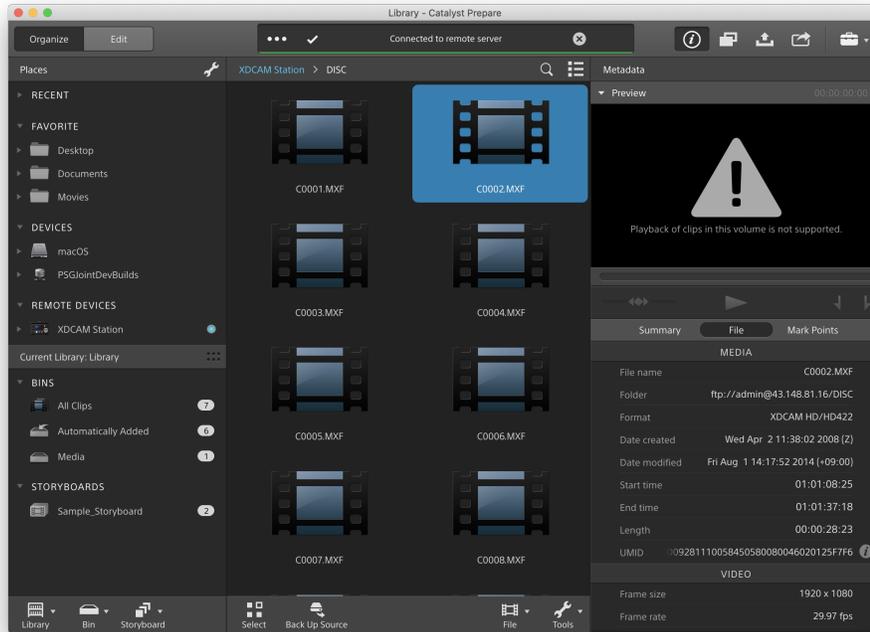
1. クリップをコピーするFTPデバイスに接続します。ソースクリップもFTPデバイス上にある場合は、ソースFTPデバイスにも接続します。詳しくは、「[FTPデバイスに接続](#)」ページの29。
2. [配置]ペインで、クリップのコピー元のソースデバイスを選択します。デバイスのコンテンツが中央のペインに表示されます。



 ソースはSonyデバイスである必要があります。

3. 中央のペインで、のライブラリにコピーするクリップを選択します。

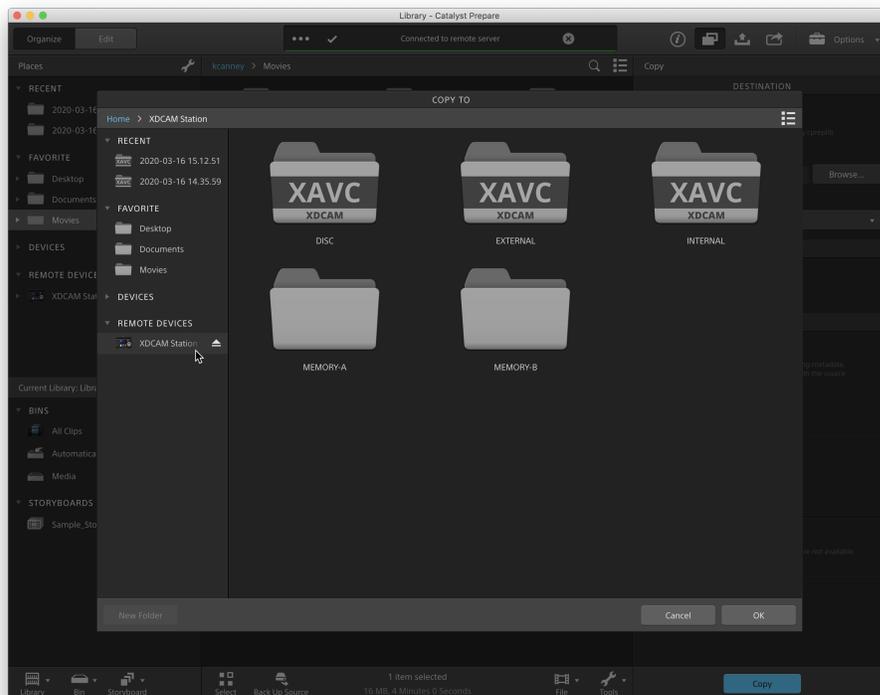
 オーディオとビデオのプレビューは、FTP接続では利用できません。



4. [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。

5. [コピー] ペインで、ファイルのコピー先を選択します。

[カスタム出力先にクリップをコピーする]ラジオボタンを選択し、[ブラウザ]をクリックして [コピー先]ダイアログでFTPデバイスを選択し、[OK]をクリックします。



6. コピーペインでオプションを選択し、[コピー] ボタンをクリックしてコピーを開始します。

コピーペインの操作の詳細については、"[デバイスへのクリップのコピー](#)" ページの 48.を参照してください。

 注:

[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。

Sony FTPデバイスからサードパーティのFTPデバイスにコピーする場合は、[クリップのみをコピー] オプションしか使用できません。

[デバイス間高速コピーを使用] チェックボックスは、FTPプロトコルを使用してSonyデバイスからコピーする場合にのみ使用できます (FTPSプロトコルはサポートされていません)。

サードパーティのFTPデバイスへコピーする場合は、[ソースUMIDを維持] チェックボックスは使用できません。

## 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. [整理]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。

 サムネイルの  は、ファイルサイズ制限のため複数ファイルにまたがっているものの、Catalyst Prepare では単一の仮想クリップとして表示されるクリップであることを示しています。複数ファイルにまたがる XDCAM EX クリップは、直接トランスコードできますが、AVCHD クリップを最初にコピーする必要があります。

複数ファイルにまたがる AVCHD クリップをトランスコードするには、まずそれらを新規フォルダにコピーします。コピー完了後、 インジケータが消え、複数のクリップが結合されて1つのクリップになり、トランスコードできるようになります。詳しくは、「クリップのトランスコード」ページの40。

2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの最上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックし、[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エクスポート先と形式を選択します。
3. [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。

4. 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 [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。

5. [ソースメタデータ]セクションに、ファイルの名前、形式、フレームサイズ、および選択されたクリップのフレームレートが表示されます。

 ストーリーボードまたはクリップリストを選択すると、ソースメタデータは表示されません。

6. [トランスコード設定]セクションを使用して、エクスポートされるファイルの形式を選択します。

トランスコード設定をデフォルト値に戻す必要がある場合には、[リセット]ボタン  をクリックします。

- 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 b 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 59 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 171 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。

[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、出力色空間と色調整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、"[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 171. を参照してください。



選択された色空間に色調整が含まれている場合、色調整アイコン  は白色で表示され、色調整が含まれることがツールヒントに示されます。選択された色空間に色調整が含まれていない場合、色調整アイコン  は灰色で表示され、色調整が除外されることがツールヒントに示されます。

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。

SR Live 設定は、出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ] か [外部モニターと同じ] に設定されている場合に限り適用されます。詳しくは、"[SR Live for HDR 設定](#)" ページの 176.

- c. 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。

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。

- d. [フレームサイズ]ドロップダウンリストから設定を選択して、レンダリングされるフレームの大きさを選択するか、または [ソースと同じにする] を選択して、選択されたクリップと一致させます。
- e. [フレームレート]ドロップダウンリストから設定を選択して、レンダリングされるクリップの 1 秒あたりのフレーム数を選択するか、または [ソースと同じにする] を選択して、選択されたクリップと一致させます。

- f. [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。
  -  [XAVC Long 422 3840x2160 200 Mbps (Sony)]レンダリング用プリセットには 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。
- g. 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 [セグメント化したボディパーティションの作成]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。[セグメント化したボディパーティションの作成]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。

7. 追加のトランスコーディング設定を調整する必要がある場合は、**詳細設定を有効にする**]スイッチを有効にします。

a. **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。

- **なし(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。
- **マスキング率を使用** : **クリップ設定**]メニューで選択されたマスキング率にフレームをトリミングします。詳しくは、"[メディアの再生](#)" ページの 106。

b. **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。

c. **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。

d. 選択された複数のクリップを結合して1つの連続したクリップにする場合は、**クリップのステッチ**]チェックボックスをオンにします。新しいクリップ内での元のクリップの順序は、**整理** または **編集モード**]で表示されている順序と同じです。

新しいクリップにソースクリップのタイムコードに基づく連続タイムコードを埋め込む場合は、**連続タイムコードを使用する**]チェックボックスをオンにします。クリップの順序は必要に応じて調整されます。新しいクリップのタイムコードが中断されることを確実に防ぐために、クリップ間に黒いフレームが挿入されます。詳しくは、"[クリップのステッチング](#)" ページの 132を参照してください。

- e. エクスポートされるファイルのカスタム メタデータ項目を含める場合は、**カスタム メタデータの追加** チェック ボックスをオンにします。定義された各項目の編集ボックスが表示されて、そのメタデータ項目の目的の値を入力することができます。カスタムメタデータは、sidecar.jsonファイルに保存されます。

 **カスタム メタデータの追加** チェック ボックスが表示されるのは、エクスポートする項目を定義するための customMetadataExport.json ファイルをあらかじめ作成しておいた場合のみです。詳しくは、"[カスタム メタデータのエクスポート](#)" ページの 113. を参照してください。

- f. 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。

- g. 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 24. 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。

- h. **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。

- i. 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。
- j. 回転したビデオまたは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 [\[水平方向にフリップ\]](#)、[\[垂直方向にフリップ\]](#)、[\[回転\]](#)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、[\[フリップ、回転、およびストレッチの設定を使用する\]](#)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、["メディアの再生" ページの 106](#)を参照してください。

- k. 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 133](#)を参照してください。

- l. 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 103](#)を参照してください。
- m. 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。
- n. 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。

- o. 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、SSeP、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。

 お使いのトランスコーディング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 59。

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。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. [整理]または[編集]モードでコピーするクリップを選択します。

左側のペインでライブラリのフォルダをナビゲートすることができます。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。

 サムネイルの  は、ファイルサイズ制限のため複数ファイルにまたがってはいるものの、Catalyst Prepare では単一の仮想クリップとして表示されるクリップであることを示しています。複数ファイルにまたがる AVCHD クリップのコピー後、 インジケータが消え、複数のクリップが結合されて1つのクリップになり、トランスコードできるようになります。詳しくは、「[クリップのトランスコード](#)」ページの40。

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. 選択したファイルのコピー先を選択します:

- [ライブラリーにクリップをコピー] ラジオボタンを選択して、選択したファイルを現在のライブラリーにコピーします。
- [カスタム出力先ラジオボタンにクリップをコピー] を選択して、選択したファイルのコピー先であるフォルダを選択します。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。

選択したクリップを実行先のサブフォルダにコピーする場合は、[サブフォルダの作成] チェックボックスを選択します。

- 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。



FTP デバイスの操作に関する詳細情報については、"[FTP デバイスの操作](#)" ページの 28。

b. ライブラリーのビンに選択したクリップを追加したい場合、[ビンに追加] チェックボックスを選択して、ドロップダウンリストからビンを選択します。

詳しくは、"[ライブラリーへのビンの追加](#)" ページの 20。

- 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 **[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(メタデータ、プロキシ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。



**[オプション]** ペインにて **[SR Live メタデータソース]** が **[外部ファイル]** 設定されている場合、.srm ファイルがコピー操作の対象に含まれません。詳しくは、"[SR Live for HDR 設定](#)" ページの 176。



出力先ボリュームがソニーデバイスの場合、**[関連するメディアをすべてコピーする]** オプションのみ使用可能です。



すべてのファイルをボリュームからコピーしなければならない場合は、**[ソースのバックアップ]** コマンドを使用できます。詳細情報については、"[ボリュームのバックアップ](#)" ページの 61 をご覧ください。

- 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。



Sony 以外のデバイスにコピーする場合、**[クリップのみをコピー]** オプションしか使用できません。

- f. プロキシ解像度クリップと、選択したクリップ(メタデータ、プロキシ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 109。

- 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 103 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 103 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 171 を参照してください。

 **[マークポイント間のみコピー]**は、FTPデバイスへコピーする、またはFTPデバイスからコピーする場合は、使用できません。

- 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。

 FTP コピー中は、**[Sony Professional Disc パーティションを作成]**および**[Segmented Body Partitionsの作成]**チェックボックスを使用できません。

 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を介してデバイス間でクリップを直接コピーしたい場合は、**[デバイスからデバイスへの高速コピーを使用]**チェックボックスを選択します(FTPプロトコルはサポートされていません)。

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. コピー時にクリップを確認する場合は、コピー時にベリファイ有効]チェックボックスをオンにします。
- 設定を 検証モード]ドロップダウンリストから選択して、書き込み操作のみを検証するか、さらにソースライフの読み込みを検証するかを選択します。  
 元または宛先ボリュームが Professional Disc ドライブ ユニット または FTP デバイスである場合は、読み取り書き込みを確認]は利用できません。
  - ハッシュタイプ]ドロップダウンリストから設定を選択して、コピーされたクリップを確認するために使用するメソッド (MD5、SHA1、CRC32、または xxHash64) を選択します。  
 元または宛先ボリュームが FTP デバイスである場合は、コピー時にベリファイ有効]コントロールは利用できません。
- 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す。
-  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す。
  -  オーバーライド開始タイムコード]チェックボックスは、FTP デバイス間でコピーする場合、使用できません。
- l. FTP デバイスにコピーするときにクリップの UMID (Unique Material Identifier) を維持する場合は、ソース UMID を維持する]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、デバイスにコピーするときにクリップの UMID が変更されることがあります。
-  ソース UMID を維持する]チェックボックスは、ローカルドライブから Sony FTP デバイスにコピーする場合は使用できません。

4. コピー]をクリックします。

進行状況は atalyst 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。

## 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. [atalyst 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. 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。
5. [エクスポート] ペインにあるコントロールを使用して、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。コントロールについて詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 40 を参照してください。
6. [エクスポート] をクリックします。

進行状況は [atalyst 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. [atalyst 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. [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。
4. [エクスポート] ペインにあるコントロールを使用して、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。コントロールについて詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 40 を参照してください。
5. [エクスポート] をクリックします。

進行状況は [atalyst 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. [atalyst 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。

コントロールについて詳しくは、「[クリップのトランスコード](#)」ページの40を参照してください。

#### 8. [エクスポート] をクリックします。

進行状況は [atalyst 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. [整理]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. [atalyst 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トリビ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。

[エクスポート] ペインにあるコントロールを使用して、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。コントロールについて詳しくは、「[クリップのトランスコード](#)」ページの 40 を参照してください。

6. [アップロード] をクリックします。

進行状況は [atalyst 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。

1. [整理]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. [atalyst 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 **§ 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. **[フレームサイズ]**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. **[フレームレート]**ドロップダウンリストから設定を選択して、ビデオのフレームレートを選択します。

- h. 追加のトランスコーディング設定を調整する必要がある場合は、**詳細設定の使用**スイッチを有効にします。コントロールについて詳しくは、"**クリップのトランスコード**" ページの40を参照してください。

5. **アップロード**をクリックします。

進行状況は [atalyst 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. **整理**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. [atalyst 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。
  - b. **説明** ボックスに、ムービーの説明を入力します。

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 **§ 桁** を選択して、**サフィックス** ボックスに「\_Camera1」と入力します。

- 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. [フレームサイズ]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. [フレームレート]ドロップダウンリストから設定を選択して、ビデオのフレームレートを選択します。
  - h. 追加のトランスコーディング設定を調整する必要がある場合は、[詳細設定の使用]スイッチを有効にします。コントロールについて詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)"ページの40を参照してください。
5. [アップロード]をクリックします。

進行状況は [atalyst 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。

プリセットは次のフォルダに保存されます。

- Windows: C:\Users\\Documents\Sony\Catalyst\Transcode Presets\
- 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。プリセットは次のフォルダに保存されます。

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

新しいプリセットをロードするには、アプリケーションを閉じて再起動します。

## 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. 【atalyst 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、「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの28を参照してください。
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。

 プリセットは次のフォルダに保存されます。

- Windows: C:\Users\\Documents\Sony\Catalyst\Transcode Presets\  
Presets\  
Presets\  
Presets\
- macOS: /Users/<user>\Documents\Sony\Catalyst\Transcode Presets\  
Presets\  
Presets\  
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. 【atalyst 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全く同じレプリカのことで、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. **atalyst 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。  
**atalyst 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、CRC32、または xxHash64) 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

整理]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 18。

 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  は手ブレ補正処理メタデータが埋め込まれたクリップであることを示します。詳しくは、「[クリップの手ブレ補正](#)」ページの 126 を参照してください。

 手ブレ補正アイコンは、FTP デバイス、CIFS を介した XDCAM Station のボリューム、XDCAM デッキ、XDCAM ドライブ ユニット、または Optical Disc Archive ボリューム上のクリップでは表示されません。

サムネイル上の  は、回転されたクリップを示します。詳しくは、「[回転されたクリップの操作](#)」

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。



サムネイルの  はファイルサイズ制限のために複数ファイルにまたがっているものの、Catalyst Prepare では単一の仮想クリップとして表示されるクリップであることを示します。複数ファイルにまたがる XDCAM EX クリップは、直接トランスコードできますが、AVCHD クリップを最初にコピーする必要があります。

複数ファイルにまたがる AVCHD クリップをトランスコードするには、まずそれらを新規フォルダにコピーします。コピー完了後、 インジケータが消え、複数のクリップが結合されて 1 つのクリップになり、トランスコードできるようになります。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 28 または「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの 28 を参照してください。

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

Catalyst Prepare を使用すると、FTP/FTPS 経由のリモートサーバー上のクリップを、コンピュータドライブ上のクリップを作業するのと同様方法で作業することができます。

詳しくは、「FTPデバイスの操作」ページの28.

## USBドライブをPZW-4000用にフォーマットする

[デバイス]でUSBドライブを選択し、[ツール]ボタン  をクリックして、メニューから [PZW-4000用にフォーマット]を選択します。

 フォーマットするドライブが [デバイス]タブに表示されていない場合、まず、コンピュータのオペレーティングシステムを使用してそのドライブをフォーマットすることが必要な場合があります。

フォーマット後、ドライブはPZW-4000から読み取り専用メディアとして扱われます。Catalyst Prepareはこのドライブに書き込むことができ、PZW-4000はクリップをその内部ドライブにインポートすることができます。

フォーマットされたドライブにXDROOTフォルダを作成する場合は、整理モードでUSBドライブを選択し、[ツール]ボタンをクリックして、メニューから [XDROOTフォルダを作成]を選択します。

## リストまたはサムネイルモードでファイルを表示

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。

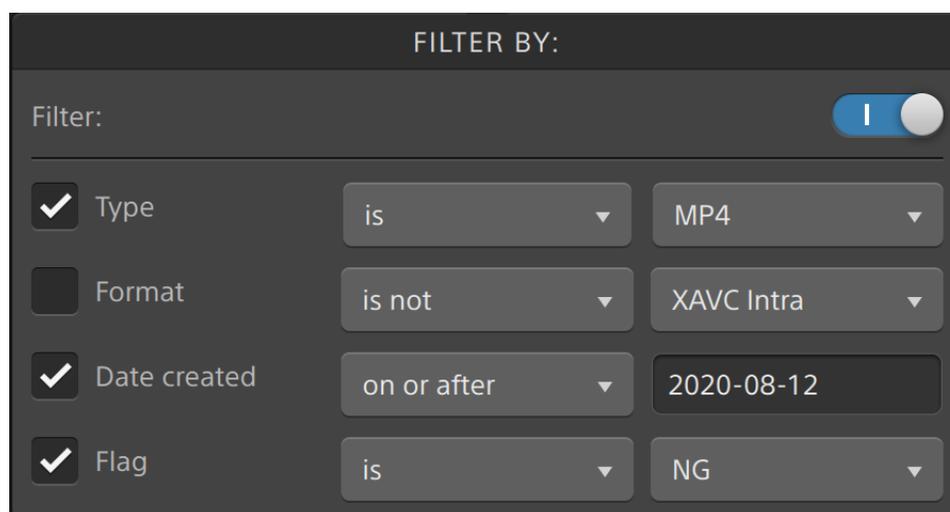
検索バーを閉じてメディアブラウザから検索結果をクリアするには、[閉じる] ボタン  をクリックします。

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。

## クリップのフィルタリング

[フィルタ] ボタン  を使用して、メディアブラウザのコンテンツをフィルタリングすることができます。ファイルの種類、ファイルフォーマット、作成日、またはフラグメタデータを使用してフィルタリングすることができます。

1. 表示するフォルダを選択します。
2. [フィルタ] ボタン  をクリックし、メディアブラウザの上にフィルタ条件のメニューを表示します。



スクリーンショットは「FILTER BY:」というタイトルのメニューを示しています。メニューには「Filter:」というラベルと右側のトグルスイッチがあります。メニューには4つのフィルタリング条件がリストアップされています。各条件にはチェックボックス、ラベル、操作タイプ（is, is not, on or after）、および値（MP4, XAVC Intra, 2020-08-12, NG）のドロップダウンメニューがあります。

チェック	ラベル	操作	値
<input checked="" type="checkbox"/>	Type	is	MP4
<input type="checkbox"/>	Format	is not	XAVC Intra
<input checked="" type="checkbox"/>	Date created	on or after	2020-08-12
<input checked="" type="checkbox"/>	Flag	is	NG

3. フィルタ機能を有効にするためには、メニューの上部にある [フィルタ] スイッチを有効にします。

#### 4. 適用する各フィルタのチェックボックスを選択します。

種類、フォーマット、フラグフィルタ項目では、一致するファイルをメディアブラウザに表示するか表示しないかを [である] あるいは [ではない] で選択できます。

作成日項目では、一致するファイルをメディアブラウザに表示するか表示しないかを日付 [以前]、日付 [以後]、あるいは [期間] で選択できます。

メディアブラウザにすべてのファイルを表示するには、メニューの上部にある [フィルタ] スイッチを無効にします。

 フィルタリングを使用することにより、撮影中にOK タグを付けたクリップを素早く見つけて選択し、フィルタリングしたクリップをコピーまたはトランスコードすることができます。詳しくは、「クリップのトランスコード」ページの 40 または「デバイスへのクリップのコピー」ページの 48。

## ファイルの選択

- ファイルをクリックして選択します。

 growing MXF ファイルは、次のアイコンで表示されます。 

収録中の growing ファイルと、その他のファイルを選択している場合、コピーは実行できません。

- 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。

## 読み込みが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	ローフィールド	DV	25 CBR	4x16 ビット
DV	720x576	50i	ローフィールド	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

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	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、 <b>オーバー クランク</b>	MPEG-2 Long GOP	8.75 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 <b>オーバー クランク</b>	MPEG-2 Long GOP	12.5 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 <b>オーバー クランク</b>	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、 <b>オーバー クランク</b>	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	フィールドオーディオ	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

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	フィールドオーディオ	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
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 (EX-HQ)	1920x1080	1.0	23.976p、25p、 29.97p、50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、 48 kHz、 16ビット	35 VBR

## 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、48 kHz、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、	MPEG-4	8, 16	CBG

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、48 kHz、24 ビット)	ビットレート
			25p、29.97p、50p、59.94p	AVC Intra		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	9 Mbps

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
					ル、48 kHz、 640 kbps	

## 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  4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24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  4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24ビット	80

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	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  4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24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  4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24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  4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24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 AAC、48 kHz、 16ビット	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
					4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24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	200
					4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24ビット	
XAVC Long	3840x2160	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	200
					4チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、 24ビット	

## XAVC HS

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	音楽ファイル	ビットレート
HEVC プロキシ	1920x1080	1.0	23.976p、30p、 50p、59.94、 100p、119.98p	HEVC Long、10 ビット、 4:2:0	2チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット	16
HEVC	3840x2160	1.0	23.976p	HEVC Long、10 ビット、 4:2:0	2チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット  4チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット	30
HEVC	3840x2160	1.0	50p	HEVC Long、10 ビット、 4:2:0	2チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット  4チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット	45
HEVC	3840x2160	1.0	59.94p	HEVC Long、10 ビット、 4:2:0	2チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット  4チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット	78
HEVC	3840x2160	1.0	100p	HEVC Long、10 ビット、 4:2:0	2チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット  4チャンネルPCM、 48 kHz、16ビット または24ビット	200
HEVC	3840x2160	1.0	119.88p	HEVC	2チャンネルPCM、	200

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	音楽ファイル	ビットレート
				Long、10ビット、4:2:0	48 kHz、16ビットまたは24ビット 4チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	
HEVC	3840x2160	1.0	23.976p	HEVC Long、10ビット、4:2:2	2チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット 4チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	60
HEVC	3840x2160	1.0	50p	HEVC Long、10ビット、4:2:2	2チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット 4チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	200
HEVC	3840x2160	1.0	59.94p	HEVC Long、10ビット、4:2:2	2チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット 4チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	100
HEVC	3840x2160	1.0	100p	HEVC Long、10ビット、4:2:2	2チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット 4チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	280
HEVC	3840x2160	1.0	119.88p	HEVC Long、10ビット、	2チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	280

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	音楽ファイル	ビットレート
				4:2:2	4チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	
HEVC	7680x4320	1.0	23.976p、25p、29.97p	HEVC Long、10ビット、4:2:0	2チャンネルPCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	204

## 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、 XT
X-OCN	3840x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最 大 120p)	LT、ST、 XT
X-OCN	4096x1716	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X-OCN	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR(最 大 120p)	LT、ST、 XT

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	品質
X-OCN	4096x3024	16	23.976p、24p、25p、29.97p、	LT、ST、 XT
X-OCN	4096x3432	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X-OCN	6048x2534	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X-OCN	6054x3192	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X-OCN	5674x3192	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X-OCN	6054x3272	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X-OCN	6048x4032	16	23.976p、24p、25p	LT、ST、 XT

## 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	3840x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR (最大 120p)	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 120)	Lite、 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、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1080	16:9	24p、25p、30p、48p、 50p、60p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440	4:3	24p、25p、30p、48p	AVC、 8ビット、 4:2:0	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、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160	17:9	12p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1524	16:9	25p、30p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1440	17:9	24p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 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	1280x960	4:3	48p、100p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	848x480	16:9	240p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	640x480	4:3	25p、30p	AVC、 8ビット、 4:2:0	モノラル、 48kHz、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	240x180		25p、29.97p	AVC、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、 16ビット、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	320x180		25p、29.97p	AVC、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、 16ビット、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	320x240		25p、29.97p	AVC、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、 16ビット、 AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	480x270		25p、29.97p	AVC、 8ビット、 4:2:0	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	640x480		25p、29.97p	AVC、 8ビット、 4:2:0	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、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x960		48p、100p、120p	AVC、 8ビット、 4:2:0	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、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440		24p、25p、29.97p、48p	AVC、 8ビット、 4:2:0	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、 8ビット、 4:2:0	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、 8ビット、	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮	

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
						4:2:0 (AGC)
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160		12p	AVC、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、 16ビット、 AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC (HVO)	720x480		59.94i	AVC、 8ビット、 4:2:0	2チャンネル、 16ビット、 AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC (HVO)	720x576		50i	AVC、 8ビット、 4:2:0	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

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® 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 ビット	59.94p @ 220 Mbps、50p @ 175 Mbps、29.97p @ 110 Mbps、25p @ 90 Mbps、23.976p @ 90 Mbps
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)

形式	フレームサイズ	フレームレート	ビデオコーデック
			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 HS
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、X-OCN
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

# 第 4 章

## メディアの再生

**整理]**モードでファイルをダブルクリックすると、**編集]**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。**整理]**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 18.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。

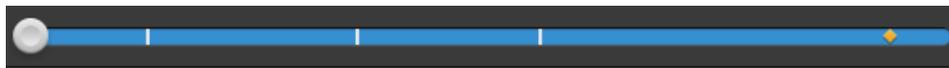
再生モードの選択、ビデオのスクラブ、再生の制御を行うには、ビデオの下にあるトランスポート ツールバーを使用します。

### ビデオのプレビュー

**整理]**モードでファイルをダブルクリックすると、**編集]**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。**整理]**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 18.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 171.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。

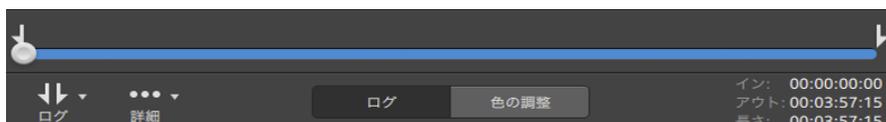
サムネイルの  は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。



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 171 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。

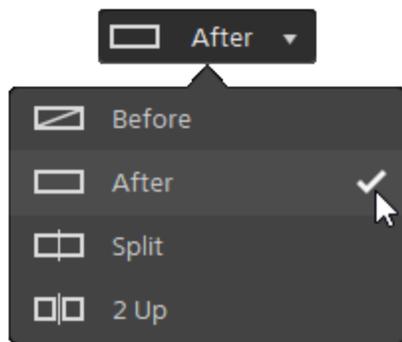


 ビデオのフリップと回転、アナモフィックデスクイーズの有効化、セーフゾーンとマスクガイドの表示について詳しくは、"[メディアの再生](#)" ページの 106。

## プレビューモードの変更

カラー補正を調整しているときは、プレビューモードを変更して、調整後のクリップと元のソースを比較することができます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 135 を参照してください。

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: Side by side で表示されます。左側が色補正適用前、右側が適用後です。

## ビデオプレビューのスケールリング

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、[sc]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確実に再生する場合は、[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。

 XAVC SおよびXAVC HS再生がスムーズでない場合、**[すべてのフレーム]**再生設定を使用することを推奨します。

- 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。

ボタン	説明
▶▶	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 103 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。



[J]キー、[K]キー、または [L]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。

💡 [K]キーを押しながら [J]キーまたは [L]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 [K]キーを押しながら [J]キーを押し、右にスクラブするには [K]キーを押しながら [L]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[ツリー]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109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。

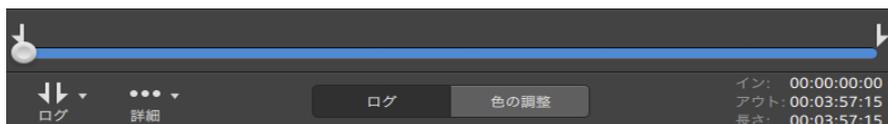
1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] ボタンをクリックして、メディアブラウザを表示します。

2. [編集] モードでファイルをダブルクリックし [整理] モードにします。

 [整理] 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。

- 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。
- 【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を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109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109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。

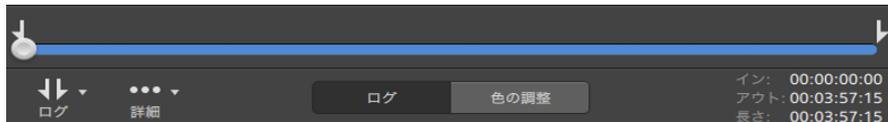


## フレームのスナップショットの作成

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. **atalyst Prepare** ウィンドウの上部にある **整理** 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. **編集** モードでファイルをダブルクリックし **整理** モードにします。
3. **atalyst 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、“メディアの再生” ページの 97 を参照してください。

### ファイルへのフレームの保存

1. **atalyst Prepare** ウィンドウの上部にある **整理** 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. **編集** モードでファイルをダブルクリックし **整理** モードにします。
3. **Transport Control** 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。

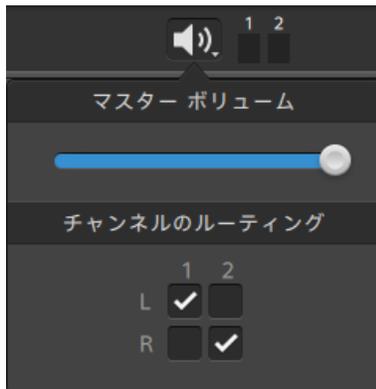
現在のフレームが現在の解像度で保存されます。たとえば、フル解像度のフレームを保存する場合は、ズームレベルを 100% に設定します。

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、「[メディアの再生](#)」ページの 97 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 171 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

ビデオプレビューの上部にある  ボタンをクリックしてクリップ再生の設定を編集します。



項目	説明
水平方向にフリップ 垂直方向にフリップ	<p>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、<b>水平方向にフリップ</b>]または <b>垂直方向にフリップ</b>]スイッチをクリックします。</p> <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 <b>水平方向にフリップ</b>]、<b>垂直方向にフリップ</b>]、および <b>アナモフィック デスクイーズ</b>]設定を維持する場合は、<b>エクスポート</b>]ペインの <b>クリップおよびデスクイーズ設定を使用する</b>]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。</p> <p>詳しくは、「<a href="#">ライブラリからのメディアのエクスポート</a>」ページの28.を参照してください。</p>
プレビューの回転(角度)	<p>ボタンを選択してビデオプレビュー画像を回転させます。</p> <p><b>自動</b>]を選択すると記録されたクリップ回転メタデータを使用して回転表示させることができます。あるいは0、90、180、または270を選択して、クリップ回転を任意に設定できます。</p>
アナモフィック デスクイーズ	<p><b>デスクイーズ</b>]ボタンを選択してワイドスクリーンにアナモフィックストレッチを適用するか、<b>オフ</b>]をクリックしてストレッチをオフにします。</p>
セーフエリアの表示	<p>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。</p> <p><b>セーフエリアの表示</b>]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</p>

項目	説明
マスクング率	<p>す。</p> <p> 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。</p> <p>ビデオプレビューでコンテンツを表示する淡色表示を有効にするには、<b>[マスクングボタン]</b>を選択します。</p> <p> 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。</p> <p>トランスコーディング時に選択したマスクング率を維持する場合は、<b>[エクスポート]</b>ペインの<b>[トリミングの種類]</b>ドロップダウンリストから<b>[マスクング率を使用]</b>を選択します。</p> <p>詳しくは、"<a href="#">ライブラリからのメディアのエクスポート</a>" ページの 28. を参照してください。</p>

## クリップの操作

Catalyst Prepare 個々のメディアクリップをコントロールできます。

### メタデータの表示と編集

[整理] または [編集] 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 [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。

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。



Catalyst が MXF コピー操作時に新規のノンリアルタイム (NRT) メタデータを作成した場合、不連続タイムコードとエッセンスマークのメタデータが作成されます。

 ソースクリップが NRT メタデータを含む場合は、新規のノンリアルタイムメタデータは作成されません。

### 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103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、[サマリー]タブの [ログ作成]セクションにて [プラグ]、[タイトル]、[作成者]および [説明]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 [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ません。

 クリップがフラグメタデータを持つ場合、整理モードではOK、NG(no good)、またはKEEPインジケータが表示されます：



クリップのサムネイル表示例。各クリップの下にはフラグが示されています。

	Date Modified	Size	Start Time	Length	Frame Size	Frame Rate	Flag
201...	Mon May 20 06:54:18 201...	133 MB	00:00:00:00	00:04:01:04	1920 x 1080	23.976p	KEEP
2019...	Mon May 20 07:02:14 2019...	140 MB	00:00:00:00	00:04:00:04	1920 x 1080	23.976p	NG
201...	Mon May 20 21:00:29 201...	180 MB	00:00:00:00	00:04:00:04	1920 x 1080	23.976p	OK

 フラグメタデータを使用して、[メディアブラウザ]のコンテンツをフィルタリングすることができます。詳しくは、「クリップのフィルタリング」ページの67を参照してください。

## 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、「ライブラリの操作」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 マークの追加および編集は、ノンリアルタイム(NRT)メタデータのクリップについてのみサポートされており、操作には、ボリュームに対する書き込みアクセス権が必要です。

FTP ベースのクリップを選択している場合、エッセンス マークの編集は実行できません。

## 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。

 エッセンス マークの追加および編集は、ノンリアルタイム(NRT) メタデータのクリップについての  
みサポートされており、操作には、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。

 FTP ベースのクリップを選択している場合、[削除] コマンドは使用できません。

## カスタム メタデータのエクスポート

Catalyst Prepare では、クリップのエクスポート時にカスタム メタデータを埋め込むことができます。

### エクスポートするメタデータの定義

カスタム メタデータのエクスポートを有効にするため、customMetadataExport.json という名前の設定  
ファイルを以下のフォルダに作成します。

1. Catalyst Prepare を閉じます。
2. テキスト エディタを使用して、設定ファイルを作成します。ファイルの構成は以下のサンプルの  
ようにして、キーとカスタム メタデータとして利用できるよう値 ペアを含める必要があります。  
キーはメタデータ項目であり、値がデフォルト 値として使用されます。

```
{
  "スラッグ": "Election",
  "種類": "News",
  "ソース": "",
  "撮影日": ""
}
```

3. ファイルを以下のフォルダに保存します。

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

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

4. Catalyst Prepare を起動します。アプリケーションが、起動中に customMetadataExport.json ファイルを検出し、カスタムメタデータのエクスポートを有効にします。

## カスタムメタデータのエクスポート

1. [整理]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] ペインで、[詳細設定の使用] スイッチを有効にします。
4. [カスタムメタデータの追加] チェックボックスをオンにします。customMetadataExport.json ファイルで定義された各メタデータ項目について、編集ボックスが表示されます。

レンダリングしたファイルに含める各メタデータ項目について、目的の値を入力します。カスタムメタデータはサイドカー.jsonファイルに保存されます。

[エクスポート] ペインにあるコントロールを使用して、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。コントロールについて詳しくは、「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの 28 を参照してください。

 customMetadataExport.jsonファイルが空であるか、正しくフォーマットされていない場合、[カスタムメタデータを追加] チェックボックスは使用できません。「[エクスポートするメタデータの定義](#)」ページの 113 を参照してください。

## 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 118 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. [atalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **整理** 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. 【atalyst 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、【atalyst 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。

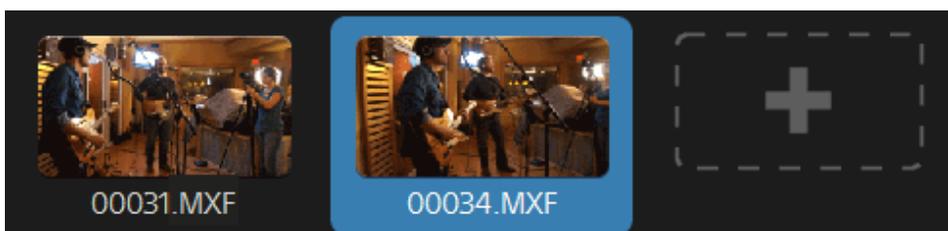
## クリップリストを開く

1. 【atalyst Prepare】ウィンドウの上部にある [整理] 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、【atalyst 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。

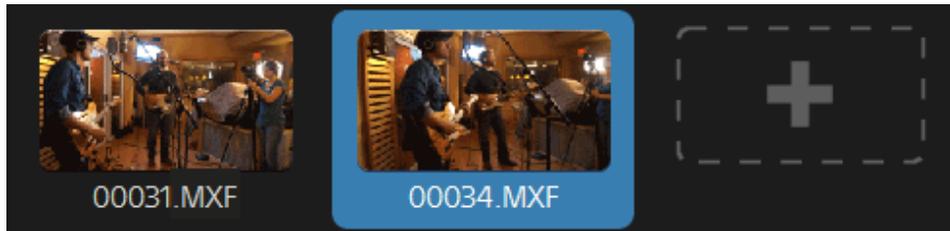


## クリップの追加

[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、【atalyst 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。

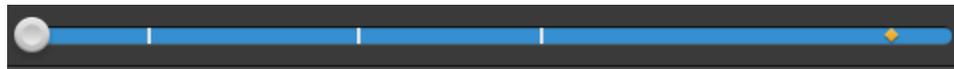
 クリップリスト (.smi) ファイルが保存されているフォルダ内のクリップのみ追加できます。

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、[atalyst 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、[atalyst 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、[atalyst 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、並び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. [atalyst 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 103.

## クリップリストのメタデータの表示

[整理]または[編集]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 109.

## 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、[整理]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 [パイ] ボタン  をクリックします。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 28.

## 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.を参照してください。

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 115.を参照してください。

## 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 [整理] 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、スパンされたクリップ()、またはFTPベースの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

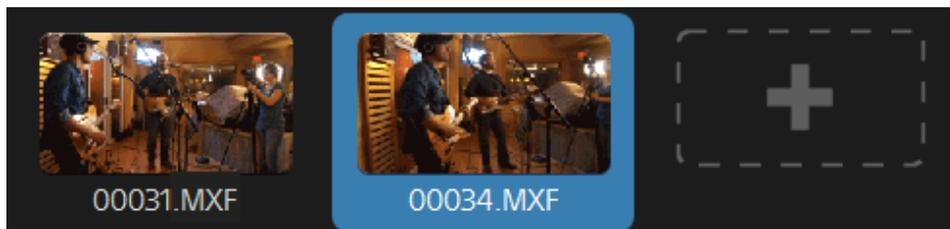
1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [編集] ボタンをクリックして、[編集] モードでストーリーボードをロードします。

 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

[編集] 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。

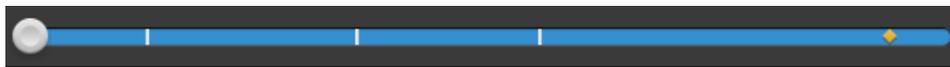


## クリップの追加

1. 【Catalyst Prepare】ウィンドウの上部にある **整理** 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。

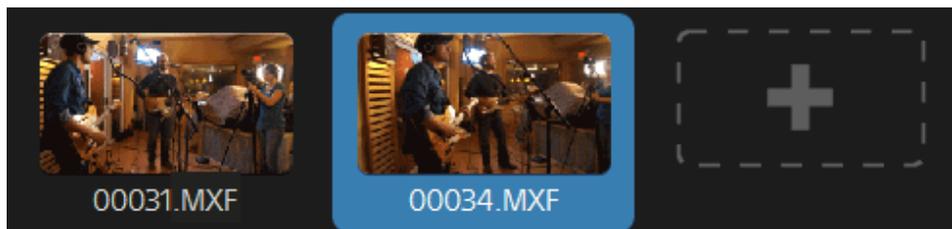
 Catalyst Prepare ウィンドウの下にある **転送** ボタンを選択すると、ストーリーボードを選択して **追加** ボタンをクリックする(または **[enter]** キーを押す) ことにより、ストーリーボードにすばやくクリップを追加できます。ストーリーボードを選択するには、**選択** をストーリーボードに**追加** ドロップダウンリストを使用します。

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. **編集** ボタンをクリックして、**編集** 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 **整理** 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. **編集** ボタンをクリックして、**編集** 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. [atalyst 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. 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. 編集] ボタンをクリックして、編集] モードでストーリーボードをロードします。
4. [atalyst 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 103 を参照してください。

 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. [atalyst 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. 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. 編集] ボタンをクリックして、編集] 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] ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。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 135 を参照してください。

## ストーリーボードのプレビュー

[整理]モードでストーリーボードをダブルクリックすると、[編集]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、「[メディアの再生](#)」ページの97を参照してください。

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

[整理]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、「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの28、「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの28、または「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの28を参照してください。

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

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 .cprelib 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。



.cprelib 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109を参照してください。

## ストーリーボード名の変更

1. 【atalyst 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. 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. 【atalyst 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. 【atalyst 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. 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. 【atalyst 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. 【atalyst 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は1つのクリップに結合することができます。

リレークリップは、複数のメディアカードにまたがる連続した記録です。

 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、"[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)" ページの 28 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 [リール] 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。  
 FTP ベースのクリップを選択している場合、[リレークリップの結合]コマンドは使用できません。
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。

 FTP ベースのクリップを選択している場合、[マルチカメラクリップの同期] コマンドは使用できません。

## クリップの手ブレ補正

Catalyst Prepare では、クリップのメタデータを使用して画像を手ブレ補正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て、メディアブラウザを表示します。
2. 手ブレ補正するクリップを選択します。サムネイル上の  は、手ブレ補正メタデータを含むクリップを示します。

 手ブレ補正アイコンは、FTP デバイス、CIFS を介した XDCAM Station のボリューム、XDCAM デッキ、XDCAM ドライブ ユニット、または Optical Disc Archive ボリューム上のクリップでは表示されません。

 メタデータを使用して手ブレ補正を有効化するためのカメラ設定に関する情報については、[ソフトウェアアプリケーションに関する情報](#) をご覧ください。

クリップの録画中にカメラ設定を変えたり、レンズを取り外したりすると、クリップの手ブレ補正がサポートされません。

3. Catalyst Prepareウィンドウの下部にある [手ブレ補正] ボタン  をクリックします。クリップが分析され、[クリップの手ブレ補正]ワークスペースが表示されます。

 複数のクリップが選択されている場合、[手ブレ補正] ボタン  は使用できません。

選択されているクリップを変更すると、プレビューにはクリップが分析されていないことが表示されます。ワークスペースの下部にある [分析] ボタン  をクリックすると、選択したクリップが分析され、トリミングされ手ブレ補正されたクリップが表示されるようにプレビューが更新されます。

4. **クリップの手ブレ補正**]ワークスペースを使用して、選択されたクリップの手ブレ補正設定のプレビューと調整を行います。
  - 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103.を参照してください。

- b. 手ブレ補正モード]設定を選択します。

- インспекタにある [自動] ボタンを選択して、手ブレ補正を自動調整します。

項目	説明
手ブレ補正後のトリミング解像度]	トリミング後の手ブレ補正済みフレームのサイズが表示されます。
最小トリミング比	<p>スライダをドラッグして、クリップの手ブレ補正に適用できるトリミングの量を設定します。</p> <p>この設定は、選択されているクリップか既存の [クリップの手ブレ補正] ワークスペースを変更しても保持されます。</p> <p> 手ブレが大きい映像に対して、大きすぎる[最小トリミング比]を使用して手ブレ補正をした場合、画面端に黒い領域が表示される可能性があります。デフォルト値に近いトリミング比設定を使用することを推奨します。デフォルトのトリミング比を確認するためには、[手動] ボタンをクリックし、[トリミング比]のスライダハンドルをダブルクリックして設定をデフォルトにリセットします。</p>
最小手ブレ補正後のトリミング解像度]	最小トリミング比]設定に応じた、手ブレ補正済みフレームの最小サイズが表示されます。

- 手ブレ補正を自分で調整する場合は、[手動]ボタンを選択します。

項目	説明
手ブレ補正後のトリミング解像度]	トリミング後の手ブレ補正済みフレームのサイズが表示されます。
トリミング比	<p>スライダをドラッグして、クリップを手ブレ補正するために適用できるトリミングの最大量を設定します。</p> <p>この設定は、選択されているクリップを変更しても保持されます。</p> <p> 手ブレが大きい映像に対して、デフォルト値よりも大きなトリミング比を使用して手ブレ補正した場合、画面端に黒い領域が表示される可能性があります。デフォルト値に近いトリミング比設定を使用することを推奨します。スライダハンドルをダブルクリックして、設定をデフォルトにリセットすることができます。</p>

1. プレビューモードを選択して、変更適用前に元のビデオと手ブレ補正後のビデオを比較できます。タイムラインの下にあるトランスポートコントロールを使用してクリップをプレビュー可能にするには、ビデオプレビューの上にある [適用前/適用後] ボタンをクリックします。
  -  適用前: クリップは元の状態で表示されます。
  -  適用後: トリミングされ手ブレ補正されたクリップが表示されます。
  -  2 アップ: 2 つのフルフレームが分割画面ビュー(元のビデオが左側、手ブレ補正済みビデオが右側)に表示されます。

2. 指定した手ブレ補正の設定でクリップを保存するには、Catalyst Prepareウィンドウの最上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックし、 [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エクスポート先と形式を選択します。

複数のクリップが選択されている場合、 [エクスポート] ペインの下にある [エクスポート] ボタンは、 [一括エクスポート] として表示されます。クリックすると、選択したクリップのすべてが列挙されている確認ダイアログが表示されます。ボックスにチェックを入れると一覧にクリップを追加でき、ボックスからチェックを外すとクリップを一覧から削除できます。ダイアログ内の [OK] をクリックすると、現在の設定を用いた、選択されているクリップのエクスポートが始まります。

コントロールについて詳しくは、「ライブラリからのメディアのエクスポート」ページの 28 を参照してください。

## クリップのステッチング

Catalyst Prepare では、複数のクリップを結合して、1つのクリップを作成することができます。

1. [整理] 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] ペインで、 [詳細設定を有効にする] スイッチを有効にします。

4. 選択された複数のクリップを結合して1つの連続したクリップにする場合は、**[クリップのステッチ]** チェックボックスをオンにします。新しいクリップ内での元のクリップの順序は、整理 または **編集モード**] で表示されている順序と同じです。

新しいクリップにソースクリップのタイムコードに基づく連続タイムコードを埋め込む場合は、**[連続タイムコードを使用する]** チェックボックスをオンにします。クリップの順序は必要に応じて調整されます。新しいクリップのタイムコードが中断されることを確実に防ぐために、クリップ間に黒いフレームが挿入されます。

 選択したクリップに重なり合うタイムコードが埋め込まれている場合、インタレースクリップやプログレッシブクリップが選択されている場合、フレームサイズかフレームレートが混在するクリップが選択されている場合、ドロップフレームタイムコードおよびノンドロップフレームタイムコードのクリップが選択されている場合、**[連続タイムコードを使用する]** <を使用できません。

**[連続タイムコードを使用する]** で、選択されたクリップの順序を変更することができます。たとえば、以下の3つのクリップが選択されたとします。

- 1.mxf 00:00:10:00 - 00:00:20:00
- 2.mxf 00:00:40:00 - 00:00:50:00
- 3.mxf 00:00:30:00 - 00:00:40:00

**[連続タイムコードを使用する]** がオフの場合、クリップは次の順序でレンダリングされず: 1.mxf、2.mxf、3.mxf。

**[連続タイムコードを使用する]** がオンの場合、クリップは次の順序でレンダリングされず: 1.mxf、10秒間の黒いフレーム、3.mxf、2.mxf。

**[エクスポート]** ペインにあるコントロールを使用して、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。コントロールについて詳しくは、「**ライブラリからのメディアのエクスポート**」ページの28を参照してください。

## 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. **[atalyst Prepare]** ウィンドウの上部にある **整理** 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. 補正するクリップを選択します。

3. 【atalyst 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 103 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。

1. [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、「[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)」ページの 28 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。詳しくは、「[ライブラリの操作](#)」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. [atalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] 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、[編集] モードでのみ使用できます。

3. 【atalyst 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。【atalyst 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、"[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 171 を参照してください。

- 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、"色管理設定" ページの 173 か "Catalyst Prepare オプションの編集" ページの 171.

%] 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] か [Rec.2020/HLG(バイパス OOTF)] に設定されている場合は、1000 cd/m<sup>2</sup>をピーク輝度として [Nits] 値が計算されます。

[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。

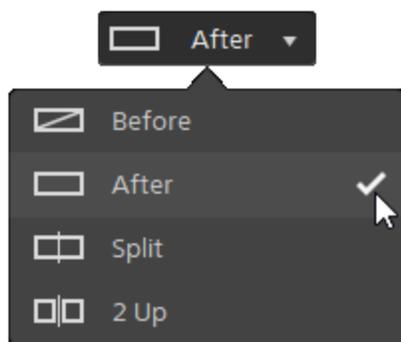
[ベクトルスコープの設定]メニューを開くには、[設定] ボタン  をクリックします。

[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:Side by side で表示されます。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

色の調整]ワークスペースには、【atylast Prepare】ウィンドウの下部に、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]ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。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 143、「[ハイパーガンマへのグレーディング](#)」ページの 150、または「[色補正の適用](#)」ページの 154 を参照してください。

### 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] ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。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。
  -  カメラに色温度メタデータが保存されていない場合、Catalyst Prepare はデフォルト設定の 3200 を使用します。
- [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】ペインが表示されていない場合、ツールバーの 【インスペクタ】ボタン  をクリックして表示します。【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】ペインが表示されていない場合、ツールバーの 【インスペクタ】ボタン  をクリックして表示します。【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

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ー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ー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] ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。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]、[フト]、[Gamma]、[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ー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、[atalyst 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163と「色補正の適用」ページの145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、[atalyst 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135を参照してください。

1. [atalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] 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 [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] ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。
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. [atalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] 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、[atalyst 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. [atalyst 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] ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。
5. [atalyst 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. 【atalyst Prepare】ウィンドウの上部にある **整理** 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、**編集**モードでのみ使用できます。

3. 【atalyst 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、【atalyst 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135を参照してください。

4. 【インスペクタ】ペインが表示されていない場合、ツールバーの【インスペクタ】ボタン  をクリックして表示します。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 **§-Gamut/S-Log2** を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **§-Gamut3.Cine/S-Log3** または **§-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 **§-Gamut/S-Log2**、**§-Gamut3.Cine/S-Log3**、**§-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135を参照してください。

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/

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 135.を参照してください。
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. 【atalyst Prepare】ウィンドウの上部にある **整理** 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、**編集**モードでのみ使用できます。

3. 【atalyst 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、【atalyst 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135を参照してください。

4. **インスペクタ** ペインが表示されていない場合、ツールバーの **インスペクタ** ボタン  をクリックして表示します。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 **§-Gamut/S-Log2** を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **§-Gamut3.Cine/S-Log3** または **§-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 135.を参照してください。
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 135.を参照してください。
10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[atalyst 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。詳しくは、「色補正の設定のエクスポート」ページの 163.

## 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. [atalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] 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、[編集]モードでのみ使用できます。

3. [atalyst 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、[atalyst 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 135.を参照してください。

4. [インスペクタ]ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。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  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は  $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]または  $\mathcal{S}$ -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  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]、 $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]、または  $\mathcal{S}$ -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 135.を参照してください。
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 135.を参照してください。

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、**【レックプロファイル】**ドロップダウンリストから設定を選択します。

**【レックプロファイル】**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。

 **レックプロファイル** (.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。詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 163.

## 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 **整理** ] 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、**編集** ]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 135を参照してください。

4. [インスペクタ]ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。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  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は  $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]または  $\mathcal{S}$ -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  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]、 $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]、または  $\mathcal{S}$ -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 135.を参照してください。
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 135.を参照してください。
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。

詳しくは、“色補正の設定のエクスポート” ページの 163.

## 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で [Rec.2020/S-Log3]を選択すると、SR Live for HDR コントロールが表示され、次のような、標準ダイナミックレンジ コンテンツとハイダイナミックレンジ コンテンツの変換が可能になります。

#### SR Live メタデータソース

次のように、[SR Live メタデータソース]ドロップダウンリストから設定を選択し、SR Live メタデータ処理の実行方法を選択します。

- [SR Live メタデータソース]を [なし]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオフにすると、SR Live メタデータ処理が実行されなくなります。
- [SR Live メタデータソース]を [なし]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、表示されたコントロールに関する SR Live メタデータ処理のみ実行されます。
- [SR Live メタデータソース]を [クリップ]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオフにすると、標準ダイナミックレンジ コンテンツとハイダイナミックレンジ コンテンツの変換時に現行クリップのメタデータ設定が使用されます。
- [SR Live メタデータソース]を [クリップ]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、標準ダイナミックレンジ コンテンツとハイダイナミックレンジ コンテンツの変換時に現行クリップのメタデータ設定と手動コントロール設定が使用されます。詳しくは、"[SR Live の設定を手動で調整](#)" ページの 156。
- [SR Live メタデータソース]を [外部ファイル]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオフにすると、標準ダイナミックレンジ コンテンツとハイダイナミックレンジ コンテンツの変換時に外部の .srm ファイルのメタデータ設定が使用されます。
- [SR Live メタデータソース]を [外部ファイル]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、標準ダイナミックレンジ コンテンツとハイダイナミックレンジ コンテンツの変換時に外部の .srm ファイルのメタデータ設定と手動コントロール設定が使用されます。詳しくは、"[SR Live の設定を手動で調整](#)" ページの 156。

 §R Live メタデータソース]が [クリップ]か [外部ファイル]に設定されている場合、Catalyst Prepareは、SR Live メタデータ値がクリップに存在しない場合でも、Sony デバイスが生成したクリップに対し SR Live の推奨値を使用します。

§R Live メタデータソース]が [外部ファイル]に設定されている場合、選択されているファイルの値がSR Liveのデフォルト値として使用されます。

#### SR Live の設定を手動で調整

§R Live の設定を手動で調整]スイッチを有効化すると、§DR gain]、§DR knee]および [ブラックレベル調整]スイッチを使って、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換時の設定を手動でコントロール可能になります。

§R Live メタデータソース]を [クリップ]か [外部ファイル]に設定し、§R Live の設定を手動で調整]をオンにすると、クリップのメタデータと手動コントロール設定が変換に使用されます。

[ロード] ボタンをクリックすると、選択されたクリップから設定がロードされ、§DR gain]、§DR knee]およびブラックレベル調整コントロールが、クリップ設定に合致するように設定されます。その後、設定を手動で微調整することが可能で、その調整した設定が変換に使用されます。

 コントロールをダブルクリックすれば、設定をデフォルト値にリセットできます。§R Live メタデータソース]が [外部ファイル]に設定されている場合、選択されているファイルの値がSR Liveのデフォルト値として使用されます。

§R Live 設定]は、次の場合に適用されます。

- 出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で Rec.2020/S-Log3、S-Gamut3/S-Log3、S-Gamut3.Cine/S-Log3 か Sony RAW/X-OCNのソース クリップを Rec.2020/S-Log3、Rec.2020/HLG、Rec.2020/PQ か SDR 形式にエクスポートする場合。
- 出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で Rec.2020/HLGクリップを Rec.2020/HLG か SDR 形式にエクスポートする場合。
- 出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で Rec.2020/PQ クリップを Rec.2020/PQ か SDR 形式にエクスポートする場合。

- [出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で SDR クリップを Rec.2020/S-Log3、Rec.2020/HLG、Rec.2020/PQ か SDR 形式にエクスポートする場合。



[SR Liveメタデータの使用]および [SR Liveの手動設定] を無効した場合、色の管理はデフォルト設定を使用し、SR Live 処理は行われません。

オプションで [出力色空間]がRec.2020/HLG AIR Matching、Rec.2020/HLG (bypass OOTF)、Rec.2020/PQ AIR Matching、またはRec.2020/PQ (bypass OOTF)に設定されている場合、SR Live 処理は行われません。

### 変換モード

SR Live メタデータソースドロップダウンリストで [外部ファイル]が選択されている場合、[Conversion mode] セクションには、選択されている外部の .srm ファイルの変換設定が次のように表示されます。

- [Conversion mode]には、ファイルのHDR/SDR 変換モードが表示されます。
- [HDR look]には、ソース HDR コンテンツに適用される、ファイルの見た目に関する設定が表示されます。
- [HDR black compression]には、低輝度時の見た目を改善するための黒圧縮が有効化されているかどうかが表示されます。

### SDR ゲイン

スイッチを有効にすると、[Gain]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 -6.0 dB に設定すると、SDR コンテンツを読み込む場合に +6.0 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 -6.0 dB (0.5x) のリニアゲインが適用されます。

### ブラックレベル調整

ブラックレベルを調整するには、[Black adjustment] スイッチを有効にします。

- [Master black] スライダをドラッグしてマスターブラックレベルを調整します。
- [HDR black offset] スライダをドラッグしてHDRコンテンツの [Master black] の値にオフセットを適用します。

 [Master black] と [HDR black offset] の値は、HDRC-4000 HDR プロダクションコンバーターユニットの設定と一致する必要があります。

HDRC-4000 では、[SETTING MODE] を [SONY SYSTEM CAMERA]、[ABS mode] を [enabled] に設定する必要があります。

## ガンマ設定

SR Live メタデータソースドロップダウンリストで [外部ファイル] が選択されている場合、[gamma] セクションには、選択されている外部の .srm ファイルのガンマ設定が次のように表示されます。

- [Table] には、ファイルのガンマ表が表示されます。

ハイパーガンマ値を選択した場合は、[SDR Gain] 値を手動で調整する必要があります。

- Hyper 1: SDR gainを5.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、-1.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを5.0 dB上げる必要があります。
- Hyper 2: SDR gainを8.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、2.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを8.0 dB上げる必要があります。
- Hyper 3: SDR gainを3.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、-3.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを3.0 dB上げる必要があります。
- Hyper 4: SDR gainを6.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、0.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを6.0 dB上げる必要があります。

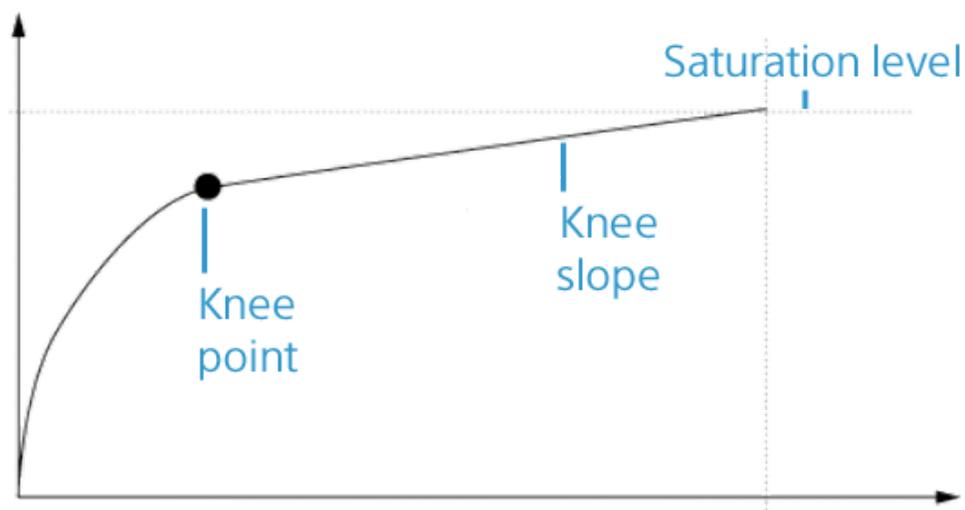
- [step] には、ガンマ強度が段階的 (0.35 から 0.90) に表示されます。
- [level] には、ガンマ強度のアナログ値が -100 から 100 の範囲内で表示されます。

## SDR knee

[SDR knee] スイッチを選択すると、HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする際、または SDR ディスプレイで表示する際に、ニーカーブが RGB 出力ゲインに適用されます。[SDR gain] 設定を使用するとニアゲインが適用されますが、ニーカーブを使用することで中間色やハイライトを維持することができます。

 Sony HDRC-4000 HDR プロダクションコンバーターユニットでニーパラメータを使用する場合は、HDRC-4000 で ABS モードを有効にして、R、G、B の値を確認してください。一致するように、Catalyst Prepare で値を調整します。異なる R、G、B の値を使用することは、サポートされていません。

- カーブのニーポイントの位置を調整するには、[Point]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、[Slope]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、[level]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。



## ホワイト クリップ

SR Live メタデータソースドロップダウンリストで [外部ファイル] が選択されている場合、[White clip]セクションには、選択されている外部の .srm ファイルのホワイトクリップ設定が次のように表示されます。

[White clip]には、HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする際か SDR ディスプレイで表示する際にホワイトクリップレベルが使われるかどうかが表示されます。

[level]には、ホワイト クリップレベルが次のように表示されます。0 がデフォルト 設定で、設定値を下げるとホワイト クリップレベルが下がり、設定値を上げるとホワイト クリップレベルが上がります。

 インспекタの [ファイル] タブには、選択したクリップのSDRホワイトクリップとSDRホワイトクリップレベルの設定が表示されます。

#### HDR knee カーブ

[SR Live メタデータ ソース] ドロップダウン リストで [外部ファイル] が選択されている場合、HDR knee セクションには、選択されている外部の .srm ファイルのHDR knee カーブに関する情報が表示されます。このHDR knee カーブは、HDR コンテンツを HDR 形式にエクスポートする場合か SDR ディスプレイで表示する場合に輝度 (Y) に適用されます。HDR ニー値は、SDR 出力に一致するように明るさを調整します。

 Sony HDRC-4000 HDR プロダクション コンバーター ユニット でニー パラメータを使用する場合は、HDRC-4000 で ABS モードを有効にして、R、G、B の値を確認してください。一致するように、Catalyst Prepare で値を調整します。異なる R、G、B の値を使用することは、サポートされていません。

- [Point]には、カーブのニー ポイント位置が表示されます。
- [Slope]には、ニー ポイント上のカーブのスロープが表示されます。

- 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 135 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]メニューで、[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спек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に接続されているデバイスを選択します。
  - f. [モニタ解像度]ドロップダウンリストから外部モニタに適切な解像度を選択します。
2. [atalyst Prepare]ウィンドウの上部にある [整理]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、[編集]モードでのみ使用できます。

4. [atalyst 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、[atalyst 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135を参照してください。

5. [インспекタ]ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インспекタ]ボタン  をクリックして表示します。[色の調整]ワークスペースでは、[インспек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 135](#)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、[atallyst 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。  
詳しくは、["色補正の設定のエクスポート" ページの 163](#)。

## 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、[atallyst 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、トーンカーブ、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 135](#)を参照してください。

1. [atallyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理](#) ] 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、[編集](#) ]モードでのみ使用できます。
3. [atallyst 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]ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。
5. [atallyst 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. [atalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] 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、[編集]モードでのみ使用できます。

3. [atalyst 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、[atalyst 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] ペインが表示されていない場合は、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示し、必要に応じて色設定を調整します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 135 を参照してください。

 彩度とカラーホイール/スライダー設定は、ASC-CDL ファイルとともに保存されます。トーンカーブ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、[atalyst 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 163 と "[色補正の適用](#)" ページの 145 を参照してください。

5. 【atalyst 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 [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。

## 3D LUT のエクスポート

3次元ルックアップテーブル(3D LUT)をエクスポートすると、ノンリニア編集ソフトウェアかハードウェア LUT ボックス内で適用 (SR Live メタデータの適用を含みます) できる色設定をキャプチャできます。

1. 【atalyst Prepare】ウィンドウの上部にある **整理** 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、**編集**モードでのみ使用できます。

3. 【atalyst 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、【atalyst 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】ペインが表示されていない場合は、ツールバーの【インスペクタ】ボタン  をクリックして表示し、必要に応じて色設定を調整します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 135 を参照してください。
5. 【atalyst 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、3D LUT を保存する際に使用する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設定を選択し、次のように、作成する 3D LUT の種類を選択します。
    - Blackmagic Design DaVinci Resolve か Adobe Premiere Pro といった NLE とともに使用する 3D LUT を作成する場合は、[3D LUT(NLE .cube)]を選択します。  
詳しくは、"[Adobe Premiere Pro における 3D LUT の適用](#)" ページの 170 または "[Blackmagic Design DaVinci Resolve における 3D LUT の適用](#)" ページの 169。
    - ハードウェア LUT ボックスとともに使用する 3D LUT を作成する場合は、[3D LUT (SDI/SMPTE .cube)]を選択します。
  - d. 入力色空間が S-Log2 または S-Log3 で、形式]が [3D LUT(NLE .cube)] に設定されている場合は、[拡張された S-Log 入力レンジを補正](#)]チェックボックスを選択し、種類]ドロップダウンリストから入力レンジの補正方法を指定できます。
    - Adobe Premiere Pro とともに使用する 3D LUT を作成する場合は、[RIDAS/Adobe]を選択します。
    - DaVinci Resolve とともに使用する 3D LUT を作成する場合は、[DaVinci Resolve]を選択します。

 [拡張された S-Log 入力レンジを補正](#)]チェックボックスは、フルレンジを使用するファイル(S-Log3 など)を NLE がリーガルレンジとして取り扱う場合の補正に使用します。独自の入力レンジ設定をもつ NLE(Resolve の新バージョンなど)においては、[拡張された S-Log 入力レンジを補正](#)]チェックボックスの選択は不要です。
  - e. LUT の入力として使用する色空間を指定する場合は、[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。
  - f. 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)] に設定されている場合に限り使用できます。詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 154 を参照してください。

- g. 標準 (33x33x33) LUT か高精度 (65x65x65) LUT のいずれかを選択する場合は、[精度] ドロップダウンリスト ボックスから設定を選択します。
- h. 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。
- i. [インスペクタ]の [変換先]ドロップダウンリストで選択した [ハイパーガンマ]設定を使用して LUT をエクスポートする場合は、[変換先設定] チェックボックスを選択します。

 [変換先設定] チェックボックスは、[オプション]の [作業色空間]が [Rec.709]に設定されており、[インスペクタ]ペインの [変換先]ドロップダウンで、[709(800)]か [HG8009G33]といった [ハイパーガンマへのグレーディング]が選択されている場合に限り使用できます。

- j. LUT 内のインスペク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。

 [ルックプロファイル] チェックボックスは、[オプション]の [作業色空間]が [Rec.709]に設定されており、[インスペクタ]ペインの [変換先]ドロップダウンで、[ハイパーガンマへのグレーディング]が選択されていない場合、[変換先]ドロップダウンリストの下に表示されます。

[ルックプロファイル] チェックボックスは、[オプション]の [作業色空間]が [ログ]に設定されている場合、[色補正] チェックボックスの下に表示されます。

- k. LUT 内のインスペクタからトーンカーブを含めるには、[トーンカーブ] チェックボックスをオンにします。
- l. LUT 内の [インスペクタ]から色補正調整曲線を含める場合は、[色補正] チェックボックスを選択します。

- 7. [エクスポート] をクリックします。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。

## Blackmagic Design DaVinci Resolve における 3D LUT の適用

1. "3D LUT のエクスポート" ページの 166にある手順に従い、3D LUT ファイルを [D LUT(NLE .cube)] 形式で保存します。
2. 3D LUT ファイルを以下のフォルダに保存します。
  - Windows:C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT\Sony
  - macOS:/macOS/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/LUT/Sony

 ヒント:

  - LUT 保存先フォルダを開くには、Resolve 内で [ファイル]> [プロジェクト設定] の順に選択し、色管理] タブにて [UT 保存先フォルダを開く] ボタンをクリックします。
  - [D ルックアップテーブルを用いた補間] ドロップダウンリストを使用して、3D LUT を用いた補間を [ライリニア] か [四面体] のいずれかに設定します。
3. 次の手順で、タイムライン上で意図した出力色空間 (通常は Rec.709) が使われるようプロジェクトが設定されていることを確認します。
  - a. Resolve にて [ファイル]> [プロジェクト設定] の順に選択します。
  - b. 色管理] タブをクリックします。
  - c. 色彩] ドロップダウンリストから [DaVinci YRGB] を選択します。
  - d. タイムライン色空間] ドロップダウンリストから [Rec.709( Scene) ] といった Rec.709 色空間を選択します。
  - e. 保存] をクリックします。
4. LUT をクリップに適用するには、メディアサムネイルを右クリックしてショートカットメニューから [UT] を選択し [Sony] を選択した後、次の手順に従い、使用する 3D LUT を選択します。

ソースメディアの色空間が [ーガルレンジ] (HLG XAVC など) を使用する場合、追加のアクションは不要です。

ソースメディアの色空間が [ルレンジ] (S-Log3 など) を使用する場合は、次の手順に従い、メディアのレンジをストレッチしないよう Resolve を設定する必要があります。メディアサムネイルを右クリックして [クリップ属性] を選択した後に、[ータレベル] を [ル] に変更します。

## Adobe Premiere Pro における 3D LUT の適用

1. "3D LUT のエクスポート" ページの 166 にある手順に従い、3D LUT ファイルを [3D LUT(NLE .cube)] 形式で保存します。
2. 作業色空間として意図した出力色空間 (通常は Rec.709) が使われるようシーケンスが設定されていることを確認します。
  - a. Premiere Pro にて [シーケンス] > [シーケンス設定] の順に選択します。
  - b. [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。
  - c. [OK] をクリックします。
3. Premiere Pro のメディア ウィンドウ内で該当メディアを右クリックしてショートカットメニューから [変更] を選択した後に、[映像の解釈] を選択します。
4. [色管理] セクションにて [入力 LUT] セレクタを開きます。
5. 次の手順に従い、使用する 3D LUT ファイルを選択します。
  - 既存の 3D LUT を使用する場合は、該当 LUT をセレクタから選択します。
  - 新たな 3D LUT を追加する場合は、[LUT の追加] を選択し、使用する保存済み 3D LUT のフォルダまで移動します。
6. [色空間上書き] セレクタの設定を、LUT の出力色空間 (通常は Rec.709) と合わせます。

## 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。

### アプリケーション設定

#### 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) テクノロジー内蔵の 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。

#### OpenCL/OpenGL 相互運用の有効化

OpenCL/OpenGL 相互運用を有効化すると、OpenCL と OpenGL が、レンダリングされるフレームを共有可能になるため再生パフォーマンスが向上しますが、ハードウェアやドライバによっては再生が不安定になる場合があります。

- OpenCLとOpenGLの相互運用を有効化するには [パフォーマンス] を選択します。大半の状況では再生パフォーマンスが最適化されるため、この設定の使用をお勧めします。
- レンダリングされるフレームに劣化か乱れがみられる場合は、 [互換性] を選択して相互運用をオフにします。



[OpenCL/OpenGLの相互運用性] 設定の変更後には、再起動してCatalyst Prepare 変更内容を有効化してください。

#### 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 28 または "[ライブラリ内のメディアの整理](#)" ページの 18 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 109 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。

#### サムネイルフレームを自動的に回転

**自動的にサムネイルを回転**スイッチを有効にし、サムネイル画像を**整理モード**で調整します。

詳しくは、"[回転したクリップの操作](#)"

#### 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 105 を参照してください。

## 色管理設定

#### 作業色空間

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 135 を参照してください。

**作業色空間**ドロップダウンリストで **Rec.2020/S-Log3**を選択すると、SR Live for HDR コントローラが表示され、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換が可能になります。詳しくは、"[SR Live for HDR 設定](#)" ページの 176。

## ビデオプレビュー色空間

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 135を参照してください。

詳しくは、"色補正の適用" ページの 135を参照してください。

## 外部モニタ色空間

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



[Rec.2020/S-Log3(HDR)]を [作業色空間]ドロップダウンリストから選択すると、AIR Matching( Artistic Intent Rendering) 設定かバイパス OOTF 設定を使用して、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見た目を同じにできます。

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 gain]スイッチを有効にし、[Gain]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。
- インスペクタで、[変換先]色空間を[09(800)]、[HG8009G33]、または[HG8009G40]に設定します。

詳しくは、"色補正の適用" ページの 154.

## SR Live for HDR 設定

[作業色空間]ドロップダウンリストで[Rec.2020/S-Log3]を選択すると、SR Live for HDR コントロールが表示され、次のような、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換が可能になります。

### SR Live メタデータ ソース

次のように、[SR Live メタデータ ソース]ドロップダウンリストから設定を選択し、SR Live メタデータ処理の実行方法を選択します。

- [SR Live メタデータ ソース]を[なし]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオフにすると、SR Live メタデータ処理が実行されなくなります。
- [SR Live メタデータ ソース]を[なし]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、表示されたコントロールに関するSR Live メタデータ処理のみ実行されます。
- [SR Live メタデータ ソース]を[クリップ]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオフにすると、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換時に現行クリップのメタデータ設定が使用されます。
- [SR Live メタデータ ソース]を[クリップ]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換時に現行クリップのメタデータ設定と手動コントロール設定が使用されます。詳しくは、"SR Live の設定を手動で調整" ページの 177.

- [SR Live メタデータソース]を [外部ファイル]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオフにすると、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換時に外部の.srm ファイルのメタデータ設定が使用されます。
- [SR Live メタデータソース]を [外部ファイル]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換時に外部の.srm ファイルのメタデータ設定と手動コントロール設定が使用されます。詳しくは、["SR Live の設定を手動で調整" ページの 177](#)。



[SR Live メタデータソース]が [クリップ]か [外部ファイル]に設定されている場合、Catalyst Prepareは、SR Live メタデータ値がクリップに存在しない場合でも、Sony デバイスが生成したクリップに対し SR Live の推奨値を使用します。

[SR Live メタデータソース]が [外部ファイル]に設定されている場合、選択されているファイルの値が SR Live のデフォルト値として使用されます。

#### SR Live の設定を手動で調整

[SR Live の設定を手動で調整]スイッチを有効化すると、[SDR gain]、[SDR knee]および [ブラックレベル調整]スイッチを使って、標準ダイナミックレンジコンテンツとハイダイナミックレンジコンテンツの変換時の設定を手動でコントロール可能になります。

[SR Live メタデータソース]を [クリップ]か [外部ファイル]に設定し、[SR Live の設定を手動で調整]をオンにすると、クリップのメタデータと手動コントロール設定が変換に使用されます。

[ロード] ボタンをクリックすると、選択されたクリップから設定がロードされ、[SDR gain]、[SDR knee]およびブラックレベル調整コントロールが、クリップ設定に合致するように設定されます。その後、設定を手動で微調整することが可能で、その調整した設定が変換に使用されます。



コントロールをダブルクリックすれば、設定をデフォルト値にリセットできます。[SR Live メタデータソース]が [外部ファイル]に設定されている場合、選択されているファイルの値が SR Live のデフォルト値として使用されます。

[SR Live 設定]は、次の場合に適用されます。

- [出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で Rec.2020/S-Log3、S-Gamut3/S-Log3、S-Gamut3.Cine/S-Log3 か Sony RAW/X-OCN のソースクリップを Rec.2020/S-Log3、Rec.2020/HLG、Rec.2020/PQ か SDR 形式にエクスポートする場合。
- [出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で Rec.2020/HLGクリップを Rec.2020/HLG か SDR 形式にエクスポートする場合。

- 出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で Rec.2020/PQ クリップを Rec.2020/PQ か SDR 形式にエクスポートする場合。
- 出力色空間]ドロップダウンが [プレビューと同じ]か [外部モニターと同じ]に設定されている状態で SDR クリップを Rec.2020/S-Log3、Rec.2020/HLG、Rec.2020/PQ か SDR 形式にエクスポートする場合。



SR Liveメタデータの使用]および SR Liveの手動設定]を無効した場合、色の管理はデフォルト設定を使用し、SR Live 処理は行われません。

オプションで 出力色空間]がRec.2020/HLG AIR Matching、Rec.2020/HLG( bypass OOTF)、Rec.2020/PQ AIR Matching、またはRec.2020/PQ( bypass OOTF) に設定されている場合、SR Live 処理は行われません。

### 変換モード

SR Live メタデータ ソースドロップダウンリストで [外部ファイル]が選択されている場合、[Conversion mode]セクションには、選択されている外部の.srm ファイルの変換設定が次のように表示されます。

- [Conversion mode]には、ファイルのHDR/SDR 変換モードが表示されます。
- [HDR look]には、ソースHDR コンテンツに適用される、ファイルの見た目に関する設定が表示されます。
- [HDR black compression]には、低輝度時の見た目を改善するための黒圧縮が有効化されているかどうかが表示されます。

### SDR ゲイン

スイッチを有効にすると、[Gain]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-6.0 dB に設定すると、SDR コンテンツを読み込む場合に+6.0 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-6.0 dB( 0.5x) のリニアゲインが適用されます。

### ブラックレベル調整

ブラックレベルを調整するには、[Black adjustment]スイッチを有効にします。

- [Master black] スライダをドラッグしてマスター ブラック レベルを調整します。
- [HDR black offset] スライダをドラッグして HDR コンテンツの [Master black] の値にオフセットを適用します。



[Master black] と [HDR black offset] の値は、HDRC-4000 HDR プロダクション コンバーター ユニットの設定と一致する必要があります。

HDRC-4000 では、[SETTING MODE] を [SONY SYSTEM CAMERA]、[ABS mode] を [enabled] に設定する必要があります。

## ガンマ設定

SR Live メタデータ ソースドロップダウンリストで [外部ファイル] が選択されている場合、[gamma] セクションには、選択されている外部の .srm ファイルのガンマ設定が次のように表示されます。

- [Table]には、ファイルのガンマ表が表示されます。

ハイパーガンマ値を選択した場合は、[SDR Gain] 値を手動で調整する必要があります。

- Hyper 1: SDR gainを5.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、-1.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを5.0 dB上げる必要があります。
- Hyper 2: SDR gainを8.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、2.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを8.0 dB上げる必要があります。
- Hyper 3: SDR gainを3.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、-3.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを3.0 dB上げる必要があります。
- Hyper 4: SDR gainを6.0 dB上げる。たとえば、クリップの元のSDRゲイン値が-6.0 dBの場合、0.0 dBのSDRゲイン値に対してSDRゲインを6.0 dB上げる必要があります。

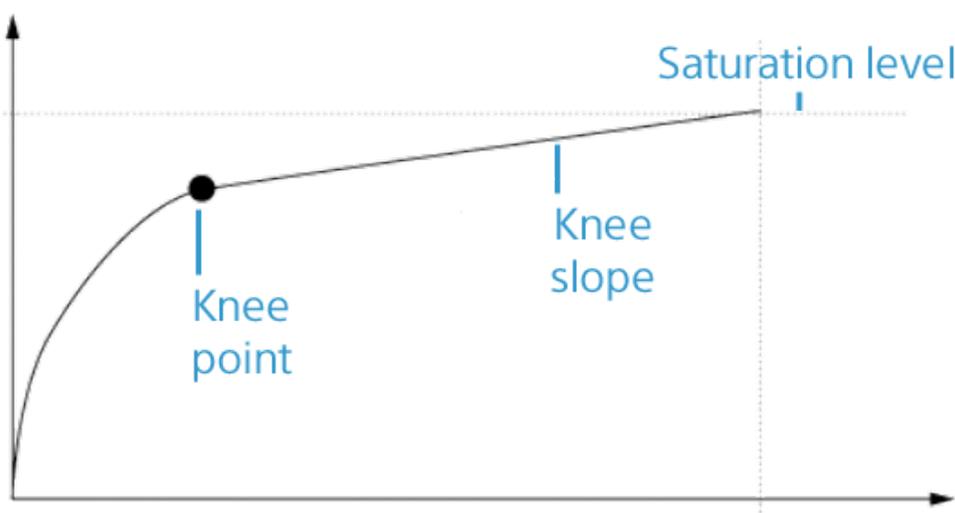
- [Step]には、ガンマ強度が段階的(0.35 から 0.90)に表示されます。
- [level]には、ガンマ強度のアナログ値が-100 から 100 の範囲内で表示されます。

## SDR knee

[SDR knee] スイッチを選択すると、HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする際、または SDR ディスプレイで表示する際に、ニーカーブが RGB 出力ゲインに適用されます。[SDR gain] 設定を使用するとニアゲインが適用されますが、ニーカーブを使用することで中間色やハイライトを維持することができます。

⚠ Sony HDRC-4000 HDR プロダクション コンバーター ユニット でニー パラメータを使用する場合は、HDRC-4000 で ABS モードを有効にして、R、G、B の値を確認してください。一致するように、Catalyst Prepare で値を調整します。異なる R、G、B の値を使用することは、サポートされていません。

- カーブのニーポイントの位置を調整するには、[Point]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、[Slope]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、[level]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。



#### ホワイト クリップ

SR Live メタデータ ソースドロップダウンリストで [外部ファイル] が選択されている場合、[White clip]セクションには、選択されている外部の.srm ファイルのホワイト クリップ設定が次のように表示されます。

[White clip]には、HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする際か SDR ディスプレイで表示する際にホワイト クリップレベルが使われるかどうかが表示されます。

[level]には、ホワイト クリップレベルが次のように表示されます。0 がデフォルト設定で、設定値を下げるとホワイト クリップレベルが下がり、設定値を上げるとホワイト クリップレベルが上がります。

🔍 インспекタの [ファイル] タブには、選択したクリップのSDRホワイトクリップとSDRホワイトクリップレベルの設定が表示されます。

#### HDR knee カーブ

[SR Live メタデータ ソース]ドロップダウンリストで [外部ファイル] が選択されている場合、HDR kneeセクションには、選択されている外部の.srm ファイルのHDR knee カーブに関する情報が表示されま

す。このHDR knee カーブは、HDR コンテンツを HDR 形式にエクスポートする場合か SDR ディスプレイで表示する場合に輝度 (Y) に適用されます。HDRニー値は、SDR出力に一致するように明るさを調整します。

 Sony HDRC-4000 HDR プロダクション コンバーター ユニット でニー パラメータを使用する場合は、HDRC-4000 で ABS モードを有効にして、R、G、B の値を確認してください。一致するように、Catalyst Prepare で値を調整します。異なる R、G、B の値を使用することは、サポートされていません。

- [Point]には、カーブのニーポイント位置が表示されます。
- [Slope]には、ニーポイント上のカーブのスロープが表示されます。

## 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
[整理] / [編集] 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( [Use all F1, F2, etc. keys as standard function keys] 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( [Use all F1, F2, etc. keys as standard function keys] 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。		
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
色補正の取り直し	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 [L] キーを押します。

[L] キーを押しながら [J] キーまたは [K] 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。[L] キーを押しながら

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
		ら [] キーを押すとノブが左に回り、 [ ] キーを押しながら [] 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 Ctrl+L	Q ⌘ -L
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 ホーム	Shift-I ホーム
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

### 【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 145, 163
  - .cube ファイル 143, 149, 153
  - .smi ファイル 115, 118
- 1
  - 1D LUT エクスポート 163
- 3
  - 3D LUT エクスポート 163
- 5
  - 50p ハーフステップ TC 172
- 6
  - 60p ハーフステップ TC 172
- A
  - Adobe Premiere 55
  - AIR Matching 161, 175
  - ASC-CDL エクスポート 163
  - ASC-CDL の適用 147
  - ASC-CDL ファイル 144, 147
  - AVCHD リレー クリップ 125-126
  - Avid Media Composer 55
- B
  - BVM-X300 162
- C
  - Ci へのアップロード 26
  - Ci ワークスペース 56
  - Ci ワークスペースでファイルを共有 56
  - Ci ワークスペースへのアップロード 56
  - Ciへアップロード 68
- D
  - DPX フレームレート 109
- E
  - EDL
    - インポート 124
    - クリップのリンク 124
    - クリップのリンク解除 124
    - クリップの置換 125
  - EDL のインポート 124
  - EDL 内のクリップのリンク 124
  - EDL 内のクリップのリンク解除 124
  - Explorerに表示 68
- F
  - Final Cut Pro X 55
  - FTP 28, 64
  - FTPコピー 52
  - FTPサーバー設定 29
  - FTPデバイス
    - SxSメディア 31
    - USBストレージ 31
    - ブラウジング 30
    - 再接続 29
    - 削除 30
    - 切断 29
    - 接続 29
  - FTPにコピー 52
  - FTPを介したクリップの転送 28
  - FTPを再接続 29
  - FTPを切断 29

## G

GPS リンク 172  
GPS リンクを開く 172  
GPS 情報 109  
GPU アクセラレーション 171  
growing MXF ファイル, 解消する 16  
growing MXF ファイルを解消する 16

## H

HDR knee 160, 180  
HDR knee スロープ 160, 181  
HDR knee ポイント 160, 181  
HDR 色空間から SDR 色空間への変換 175

## J

JKL シャトル 102

## L

LTC 103, 109  
LUT 144  
LUT インポート 143  
LUT エクスポート 163  
LUT のインポート 143

## M

MXF ファイルを開く 14, 18, 68  
MXF ファイルを開く, 解消する 16

## N

NRT メタデータ 16  
NRT メタデータを埋め込む 16

## O

OpenCL/OpenGL 相互運用 171  
OpenEXR フレームレート 109

## P

PD-EDL クリップ リスト 115, 118, 124  
Premiere Pro CS6 55  
Professional Disc のフォーマット 68  
PZW-4000 31, 65  
PZW-4000用にフォーマット 65

## R

Rec.2020 174  
Rec.709 174

## S

SDR gain 156, 177  
SDR knee 159, 179  
SDR knee スロープ 159, 180  
SDR knee ポイント 159, 180  
SDR 色空間への HDR の変換 161  
Sony BVM-X300 162  
SR Live の設定を手動で調整 156, 177  
SR Live メタデータソース 155, 176  
    クリップ 155, 176  
    外部ファイル 155, 177  
SR Live メタデータ用外部ファイル 155, 176-177  
SR Live 設定をロード 156, 177  
SxS のフォーマット 68  
SxSメディア 31

## T

Tangent Element 147

## U

UMID (Unique Material Identifier) 53

## V

Vegas Pro EDL 55  
VTR スタイルの再生 98

## X

XDCAM EDL 115  
XDCAM Professional Disc のフォーマット 68  
XDROOTフォルダ 65  
XDROOTフォルダを作成 65

## Y

YouTube 58  
YouTube とのファイルの共有 58  
YouTube へのアップロード 58

## あ

アップスケーリング 42, 101, 171  
アップロード前にクリップをトランスコードする 56  
アドレスとポート (FTP) 29  
アナモフィックストレッチ 107  
アナモフィック設定の使用 47  
アナモフィック設定を使用 107

## 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 42, 101, 171

## う

ウォーターマーク 47  
ウォーターマークの追加 47

## え

エクスプローラで表示 26  
エクスポート 54, 123  
エクスポート、メタデータ 113  
エッセンス マーク 104, 109  
エッセンス マークの編集 112

## お

オーディオ チャンネル 45, 111  
オーディオ チャンネル割り当て 111  
オーディオ メーター 106  
オプション 171  
オプションのリセット 171  
オフラインメディア 61  
お気に入り に追加 18  
お気に入りフォルダ 18

## か

カードのバックアップ 61  
カスタム メタデータ エクスポート 113  
カスタム メタデータの エクスポート 46  
カスタム メタデータの追加 114  
カスタム メタデータの追加 | Default.Prolog |  
[61] 46  
カラー スライダー 144  
カラー プリセット 145, 163  
カラー ホイール 139  
カラー曲線 143

## き

キーボード ショートカット 183

## く

クリップ  
回転 173  
クリップ ステッチング 45, 133  
クリップ リスト 115  
クリップ リストの作成 115  
クリップ リストを開く 116  
クリップのエクスポート 28  
クリップのステッチ 45, 133  
クリップのステッチ |  
Default.Prolog,Default.Hidden,Default.Bro-  
wser | [230] 132  
クリップのステッチング 132

## クリップのステッチング

Default.Prolog,Default.Hidden,Default.Browser | [230] 132

クリップのトランスコード 40

クリップのピンへの移動 20, 24

クリップのピンへの追加 20

クリップのフィルタリング 67

クリップのマージ 132

クリップのみをコピー 16, 51

クリップの回転 107

クリップの結合 132

クリップの検索 67

クリップの削除 25, 117, 120

クリップの手ブレ補正 126

クリップの順序決定 116, 119

クリップの追加 116, 120

クリップの並べ替え 116, 119

クリップの編集 27

クリップ回転 107, 173

クリップ設定 106

クリップ名 46

クリップ名の変更 24

クリップ名書き込み 46

グレーディング色空間 141, 173

グレード イン 173

## け

ケルビン温度 142

## こ

コピー時にベリファイ有効 16-17, 53

## さ

サーバー名 (FTP) 29

サフィックス 15, 41, 51, 57-58

サブクリップ 27

サブクリップの作成 28

サブクリップの削除 28

サブフォルダの作成 15

サブフォルダを作成 50

サポートされている形式 69, 96

サマリーメタデータの編集 110

サムネイルビュー 66

サムネイルフレーム 173

サムネイルを自動的に回転 173

## し

シーケンス再生 98

ジェスチャ 189

シネマスコープオーバーレイ 108

シネマスコープオーバーレイの表示 108

ジャイロスコープ 126

シャトルコントロール 102

ショートカット 183

ショット マーク 112

ショット マークの削除 113

ショット マークの追加 112

## す

スクラブコントロール 102

ステレオペア 111

ストーリーボード 53-54, 118, 123

    エクスポート 123

    クリップの編集 121

    プレビュー 123

    空のストーリーボードを作成 119

    削除 124

    色補正の編集 121

    選択範囲から作成 119

    名前の変更 124

ストーリーボードのエクスポート 54, 123

ストーリーボードのプレビュー 123

ストーリーボードのレンダリング 53

ストーリーボードの作成 118

ストーリーボードを開く 119

スナップショットの保存 106

スナップショットの保存先 173

スナップショットをクリップボードにコピー 105

スナップショット画像形式 173

すべてのフレームを再生 101  
すべてのフレーム再生 101  
スライダ 142

## せ

セーフエリア 107  
セーフエリアの表示 107  
セカンダリウィンドウ 172  
セカンダリウィンドウの表示 172

## そ

ソース UMID を維持する 53  
ソースメディアの置換 125  
ソースタイムコードをオーバーライドする 48, 53  
ソースの UMID 53  
ソース色空間 141

## た

タイプ別にフィルタ 67  
タイムコード 46  
タイムコードの分断 103, 109  
タイムコード書き込み 46  
タイムライン上の移動 102  
タッチスクリーン ナビゲーション 189

## ち

チャンネルのルーティング 106  
チャンネル割り当て 111  
チャンネル割り当てのコピー 112  
チャンネル割り当ての貼り付け 112

## て

で[GPSリンクを開く]、GPSリンク、マップメタデータ  
109  
ディスクのバックアップ 61  
デスクイーズ 47, 107  
デバイスからデバイスへの高速コピーを使用 52

デバイスコピー 52  
デバイスへのクリップのコピー 48  
デフォルトのルックプロファイル 143  
デフォルトのルックプロファイルにする 143  
デフォルトのルックプロファイルにリセット 143

## と

トーン曲線 143  
トラックパッド ナビゲーション 189  
トランスコーディング設定、保存 48  
トランスコーディング設定をリセット 48  
トランスコーディング設定を保存 48  
トランスコード プリセット 42, 59  
トランスコード プリセットのインポート 59  
トランスコード プリセットのロード 59  
トランスコード プリセットの削除 60  
トランスコード プリセットの保存 60  
トランスポート コントロール 101  
トリミング比 131

## は

ハーフステップ TC 表示 172  
バイパス OOTF 161, 175  
パスワード 29  
パディングをクリップに追加 47

## ひ

ヒストグラム モニタ 138  
ビデオプレビュー 138  
ビデオペイン 97  
ビデオ処理 デバイス 171  
ビン 20  
ビンに追加 15, 50  
ビンのエクスポート 22  
ビンの消去 21  
ビンの場所 13  
ビンへコピー 50  
ビンを Final Cut Pro X にエクスポート 23  
ビンを Premiere にエクスポート 22

ピンをフォルダとしてエクスポート 22

## ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボリューム 68  
ファイルの削除 25  
ファイルの選択 68  
ファイル形式 69, 96  
ファイル名の変更 15, 41, 51, 57-58  
ファインダーで表示 26  
ファインダーに表示 68  
フォーマット、Professional Disc ボリューム 68  
フォーマット、SxS 68  
フォルダ(FTP) 29  
フォルダの追加 20  
フォルダ名の変更 21  
フラグ別にフィルタ 67  
フラッシュバンド 47, 133  
フラッシュバンドの補正 47, 133  
フリップ、回転、デスクイーズ設定の使用 47  
フリップおよびデスクイーズ設定を使用する 107  
フルフレームレート再生 100  
フレームインデックスの開始 43  
フレームレート 109  
プレビューの回転(角度) 107  
プレビューの色空間 174  
プレフィックス 15, 41, 51, 57-58  
プロキシクリップのプレビュー 172  
プロキシクリップのメタデータ 52  
プロキシファイルをトランスコード 47  
プロキシプレビュー 172  
プロキシメタデータ 52  
プロキシのみコピー 52  
プロキシのみをコピー 16  
プロキシ編集 61  
プロトコル、FTPプロトコル、FTPSプロトコル 29

## へ

ベクトルスコープ モニタ 138

## ほ

ホイール 139  
ボリュームのバックアップ 61

## ま

マークアウト 104, 110  
マークイン 103, 110  
マークイン/アウト ポイントをリセット 104  
マークイン/アウト ポイントを使用 47  
マークポイント間のみをコピー 52  
マスキング率 108  
マスクオプション 108  
マスタボリューム 106  
マップメタデータ 172  
マルチカメラクリップ、同期 126  
マルチカメラクリップの同期 126  
マルチカメラ、オーディオの同期 126

## め

メーター 106  
メタデータ、ファイル情報 109  
メタデータ、手ブレ補正 126  
メタデータのエクスポート 113  
メタデータのログ作成 110  
メディアブラウザ ペイン 63  
メディアのライブラリへの追加 12  
メディアの検索 63  
メディアの再生 97

## も

モニタの色空間 174  
モニタ解像度 181  
モノラルチャンネル 111

## ゆ

ユーザー名 29

## ら

- ライブラリ 20
  - クリップのピンへの追加 20
  - クリップの削除 25
  - クリップ名の変更 24
  - グループ化 26
  - サブクリップの作成 28
  - サブクリップの削除 28
  - ピンの消去 21
  - ピン名の変更 21
  - フォルダの削除 21
  - メディアの追加 12
  - 開く 11
  - 既存のフォルダを追加 13, 20
  - 作成 11
  - 新規フォルダ 20
  - 整理 19
  - 閉じる 12
  - 名前を付けて保存 26
- 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 24
- ライブラリメディアのグループ化 26
- ライブラリメディアの再リンク 61
- ライブラリのロード 11
- ライブラリの作成 11, 13, 17, 19
- 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 101
- リアルタイム再生 101
- リストビュー 66
- リモート サーバー 64
- リモート サーバーの参照 64
- リモートサーバーのブラウザ 30
- リモートサーバーの削除 29-30
- リレークリップ、結合 125
- リレークリップの結合 125

## る

- ループ再生 102, 104
- ルック プロファイル 143, 149, 153
- ルック、デフォルト 143
- ルックアップ テーブル 144

## れ

- レンダリング 53

## ろ

- ログ 103, 105

## 漢字

- 温度スライダ 142
- 回転したクリップ 107, 173
- 外部 モニタ デバイス 181
- 外部 モニタの色空間 174
- 外部 モニタ解像度 181
- 拡大鏡 99
- 格子線 138
- 確認モード 17
- 関連付けられているすべてのメディアをコピー 51
- 既存のフォルダを追加 13, 20
- 既定のトランスコード形式 172
- 曲線 143
- 形式別にフィルタ 67
- 検証モード 53
- 元のクリップをアップロード 56
- 現行クリップから設定をロード 156, 177
- 高速コピー 52
- 合わせる 99
- 再生 101
- 最後に移動 102
- 最初に移動 101
- 最小トリミング比 130
- 彩度スライダ 144
- 作業色空間 173

作成日別にフィルタ 67  
使用できなくなったアイテムを削除 21  
次のフレーム 102  
次の日時より古いアイテムを削除  
  X日 21  
自動的に追加されたピン 13  
手ブレ補正/トリミング後の解像度 130-131  
手ブレ補正/トリミング後の最小解像度 130  
手ブレ補正モード 129  
収録中のMXFファイル 14, 18, 68  
色のプリセットを適用 146  
色温度スライダ 142  
色空間 141  
色空間の表示(ビデオプレビュー) 174  
色空間の表示(外部モニタ) 174  
色調整 135  
色補正 135  
  エクスポート 163  
  ロード 145  
  編集 135  
新しいライブラリ 13, 17, 19, 22-23  
新しい空のクリップリスト 116  
新しい空のストーリーボード 119  
新規フォルダ 20  
垂直方向にフリップ 107  
水平方向にフリップ 107  
整理 18  
設定を保存、トランスコーディング 48  
選択範囲のクリップリスト 116  
選択範囲の新規クリップリスト 116  
前のフレーム 101  
全画面プレビュー 100  
相互運用 171  
濃淡スライダ 142  
波形モニタ 137  
番号付け 15, 41, 51, 57-58  
表示モード 66-67  
不明なメディア 61  
不連続なタイムコード 103, 109  
部分的なコピー 16, 22-23, 52  
分割画面プレビュー 98, 138  
連続タイムコード 45, 133  
連続再生 98, 104  
露出スライダ 142

