

SONY

# CATALYST PREPARE

ユーザー マニュアル

改訂日 2023年10月4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。

その他の商標および登録商標は、米国およびその他の国や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>

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 © 2023. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2023. 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. 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。

©2023 Sony Creative Software Inc.

### HEVC Advance

本製品は下記 URL に掲載されている HEVC 特許の 1 つ以上の請求項の権利範囲に含まれています。<br /> [patentlist.accessadvance.com](https://patentlist.accessadvance.com)





# 目次

目次	5
はじめに	7
バージョン 2023.2 の新機能	7
[Catalyst Prepare] ウィンドウ	7
ライブラリの操作	9
ライブラリを作成または開く	9
ライブラリを閉じる	10
ライブラリへのメディアの追加	10
ライブラリ内のメディアの整理	16
ライブラリクリップの編集	25
ライブラリ内のサブクリップの操作	25
ライブラリからのメディアのエクスポート	26
FTPデバイスの操作	26
トランスコード プリセット	56
ライブラリメディアの再リンク	58
ボリュームのバックアップ	58
メディアの検索	61
読み込みがサポートされているビデオ形式	67
サポートしているビデオ デバイス	102
メディアの再生	103
ビデオのプレビュー	103
タイムライン上の移動	108
再生のインポイントとアウトポイントのマーキング	110
フレームのスナップショットの作成	112

オーディオレベルの調整とモニタ .....	113
クリップ設定の編集 .....	114
クリップの操作 .....	117
メタデータの表示と編集 .....	117
カスタムメタデータのエクスポート .....	121
クリップリストの操作 .....	123
ストーリーボードの操作 .....	126
EDLの操作 .....	132
カタログのエクスポート .....	133
リレークリップの結合 .....	135
マルチカメラクリップの同期 .....	135
クリップの手ブレ補正 .....	136
クリップのステッチング .....	143
フラッシュバンドの補正 .....	144
色補正の適用 .....	147
色調整コントロールの編集 .....	147
色補正の設定の適用 .....	160
Tangent Controlの使用 .....	162
ビデオスタイル(Rec.709)カラーグレーディング .....	163
Log(シネマ)カラーグレーディング .....	166
アドバンスドシネマ(ACES)カラーグレーディング .....	167
ハイダイナミックレンジ(HDR)カラーグレーディング .....	168
色補正の設定のエクスポート .....	177
Catalyst Prepare オプションの編集 .....	185
キーボードショートカット .....	197
ジェスチャ .....	203
キーワード .....	204

## 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 2023.2 の新機能

- サポートしているビデオ形式が追加されました。
- 新しいルックプロファイルとしてCool, Teal and Orange, Vintage, Warmが追加されました。
- レンズブリージング補正がMXFファイルでも可能になりました。
- カメラ本体設定のレンズ歪曲収差補正がオフの場合でも、手振れ補正モードオフでレンズブリージング補正を使用することが可能になりました。
- 手振れ補正、レンズブリージング補正を行う際にフレームの範囲に黒枠が出ないようにクロップ量の下限を設けました。

## [Catalyst Prepare] ウィンドウ

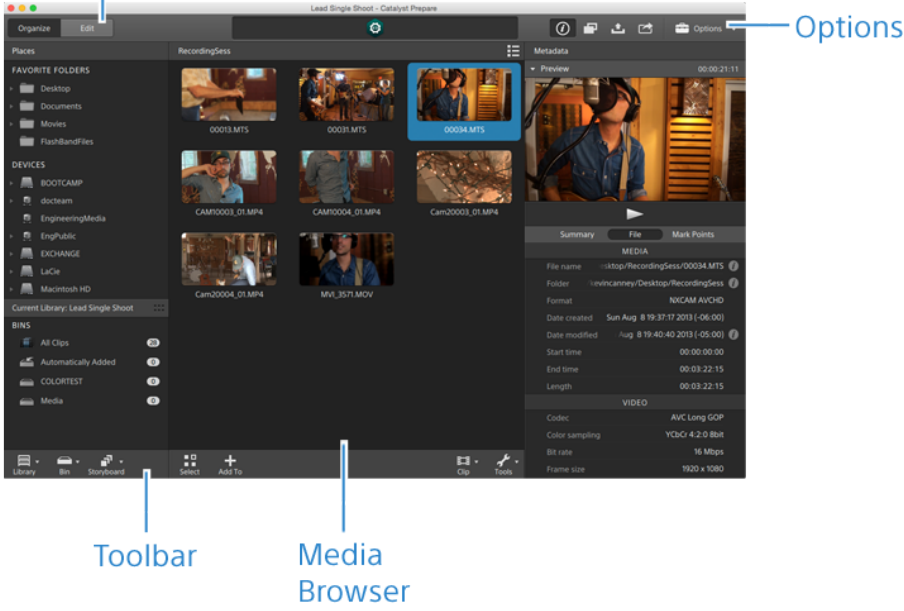
[Catalyst Prepare] ウィンドウで以下のモードを選択できます。

- **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

Mode Selector



## 編集]モード

Mode Selector





## ライブラリの操作

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


### ライブラリを作成または開く

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


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


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

### ライブラリの作成

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

### ライブラリを開く

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

 Windows エクスプローラまたは macOS Finder で .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 26 を参照してください。



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

- ライブラリを開いていない場合、インспек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 119 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 126 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 18 を参照してください。

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. Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **ライブラリ** ボタン  をクリックし、メニューから **閉じる** を選択します。



## ライブラリへのメディアの追加

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

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

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

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

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


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

6. [コピー]ペインを使用して、ファイルの実行先を選択します。

a. 以下のようにして、選択したクリップをコピーする方法を選択します。

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

 [サブフォルダーの作成]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 16 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 [0 桁] を選択して、[サフィックス]ボックスに「\_Camera1」と入力します。

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


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

 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 190.](#)

- 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 110.](#)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 110](#)または"["Catalyst Prepare オプションの編集" ページの 185.](#)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、[コピー時にベリファイ有効]チェックボックスをオンにします。

 元ボリュームまたは宛先ボリュームがFTP デバイスであるか、宛先ボリュームが Professional Disc ドライブ ユニットである場合、[コピー時にベリファイ有効]コントロールは使用できません。

- 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。

 元ボリュームが Professional Disc ドライブ ユニットである場合、読み取り/書き込みを確認]は使用できません。

- [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。

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

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


インポートしたクリップは、上記で選択したフォルダで [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. [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. 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

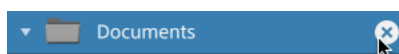
[整理] モードでは、コンピュータのファイルシステム、接続されているドライブ、およびライブラリ上のクリップを表示することができます。

[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  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 10 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 9 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 10](#)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 110 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 110 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 185 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。

- 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 110 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 110 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 185 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

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

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

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

- [ライブラリ] ボタン  をクリックし、[ピンを Final Cut Pro X にエクスポート] を選択します。
- ライブラリのピンとクリップを含む新しい 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 110 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 110 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 185 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 126 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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの左側の [配置] ペインで、移動するクリップを含むビンを選択します。
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

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

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

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


 ライブラリのクリップのいずれかが見つからない場合、ライブラリクリップを再リンクするよう求めるメッセージが表示されます。詳しくは、["ライブラリメディアの再リンク" ページの 58](#) を参照してください。

3. [OK] をクリックして、メディアのコピーを開始します。

## ライブラリの保存と名前の変更 (名前を付けて保存)

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

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

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


3. ライブラリを保存するフォルダを選択します。

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

5. [OK] をクリックして、メディアのコピーを開始します。

## ソースクリップの表示

1. ファイルを選択します。

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




## ライブラリクリップの編集

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. [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. 編集するクリップを選択します。

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

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **編集** ボタンをクリックして、選択したクリップを **編集** モードで開きます。

 また、**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 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 110 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 147 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 117 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 110 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。

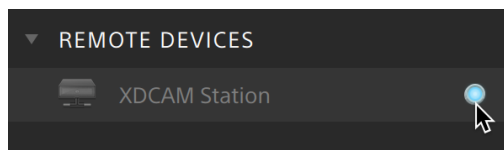
## FTPデバイスに接続

[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。

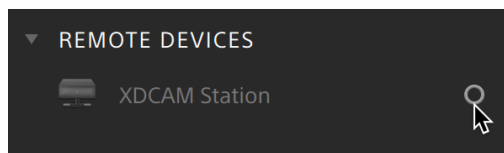
項目	説明
サーバー名	サーバーを識別する名前を入力します。この名前は、[配置]ペインの [リモート デバイス] リストに表示されます。
プロトコル	ドロップダウンリストから設定を選択して、FTPまたはFTPS(Explicitモード) 接続のどちらを介してサーバーに接続するかを示します。
アドレスとポート	サーバーとポートのアドレスまたはホスト名を入力します。
フォルダ	サーバー上の特定のフォルダに接続する場合は、その名前をここに入力します。デバイスのルートに接続したい場合はブランクのままにしてください
ユーザー名	サーバーへの接続に使用するユーザー名を入力します。
パスワード	指定したユー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

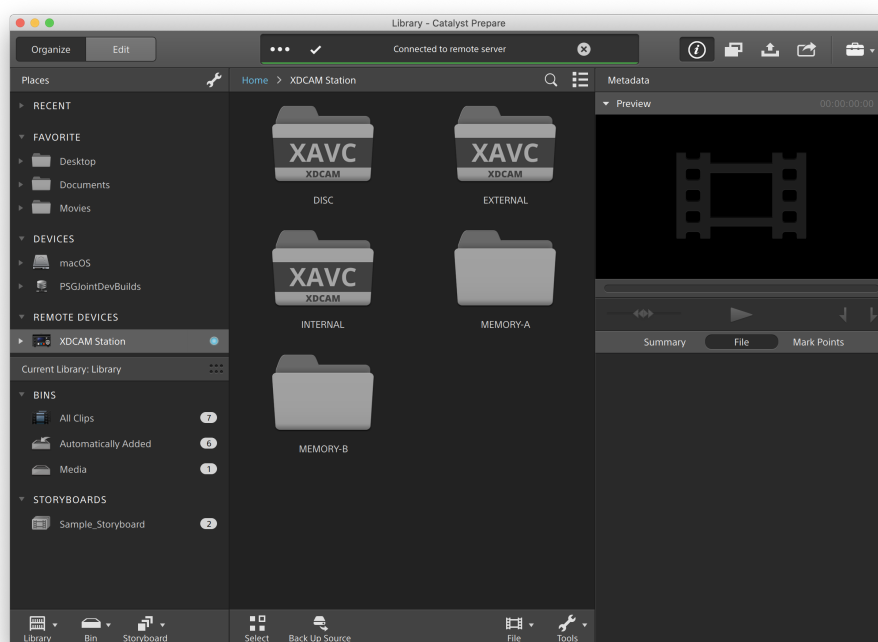
接続したサーバーの設定を編集するには、そのサーバーを選択して [配置]ペインの上部にある [ツール] ボタンをクリックし、[リモートサーバーを編集]を選択します。

## 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 サーバーを削除] 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27.
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。




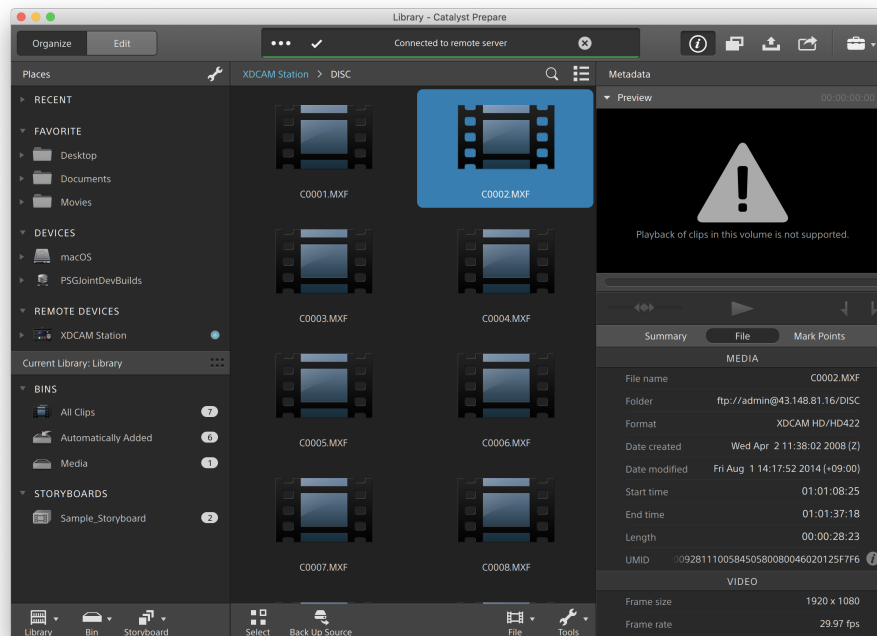
### 3. 中央のペインで、クリップを選択します。

- 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 117.](#)

 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

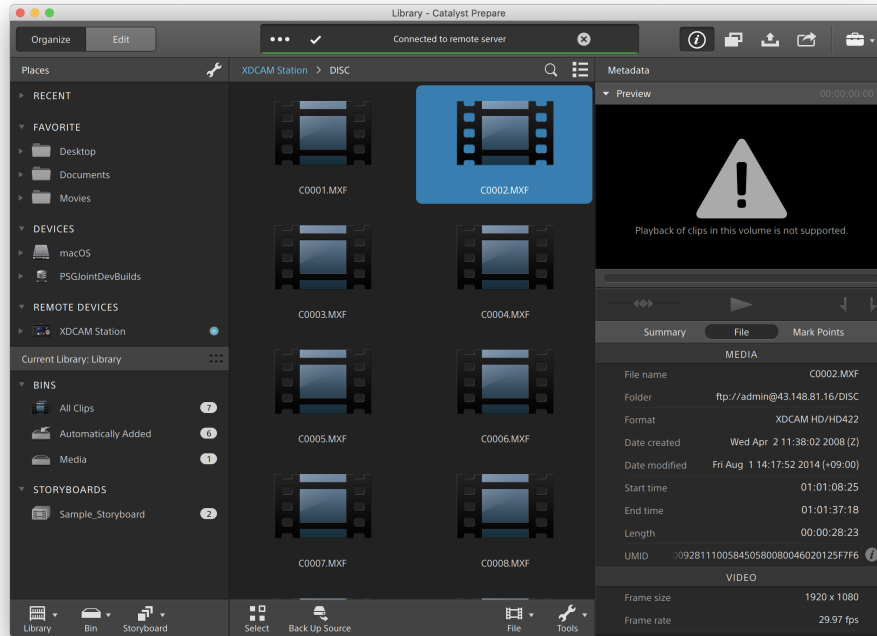
FTPサーバーのクリップ操作は、ローカルコンピューターや外部ドライブのクリップの操作同様にシンプルです。FTPデバイスに接続することで、**配置**ペインの**[リモートデバイス]**リストに表示され、他のボリュームを参照するのと同じ方法で参照できます。


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27.
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、[参照]をクリックして別のフォルダを参照します。

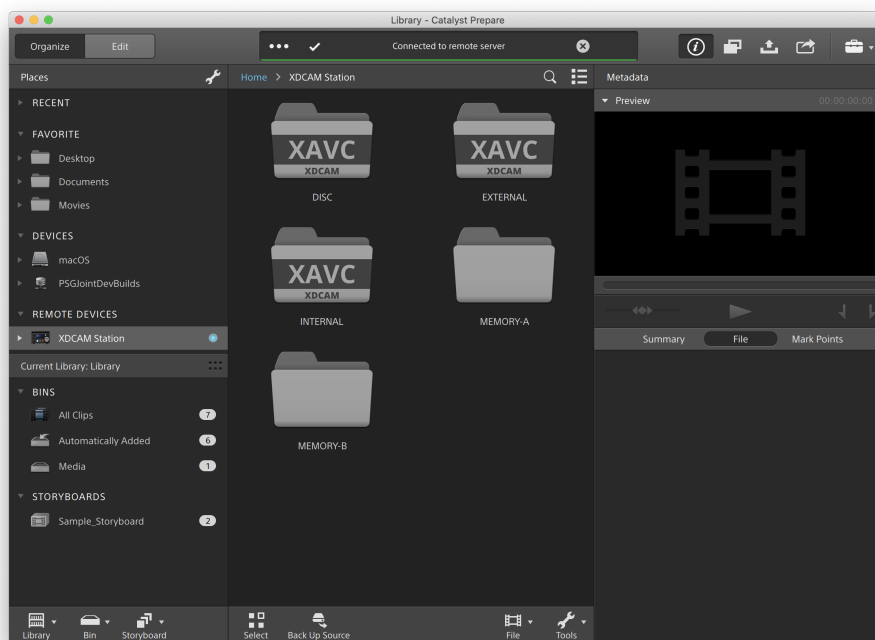
6. コピーペインでオプションを選択し、[コピー] ボタンをクリックしてコピーを開始します。

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46.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27.

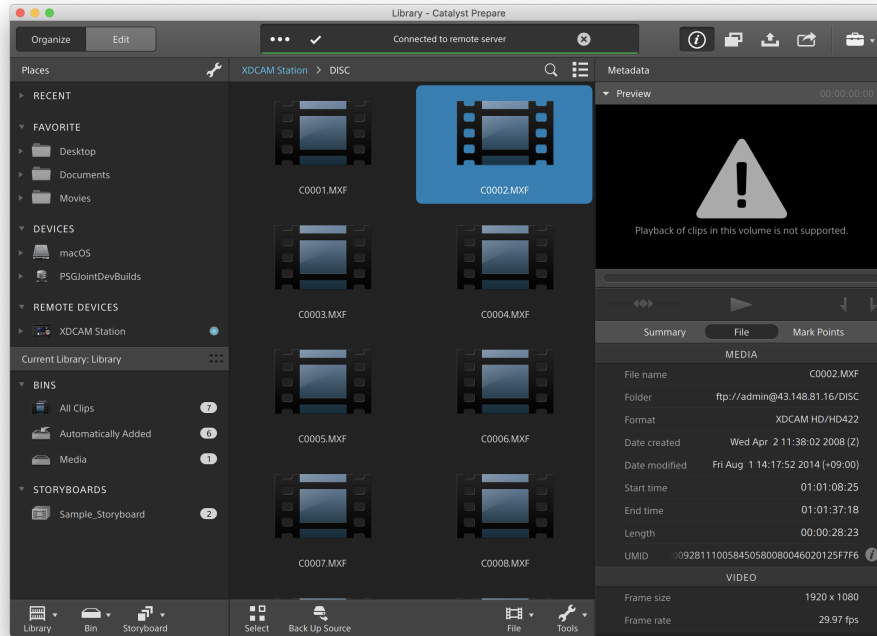
2. 配置]ペインで、クリップのコピー元のソースデバイスを選択します。デバイスのコンテンツが中央のペインに表示されます。






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。

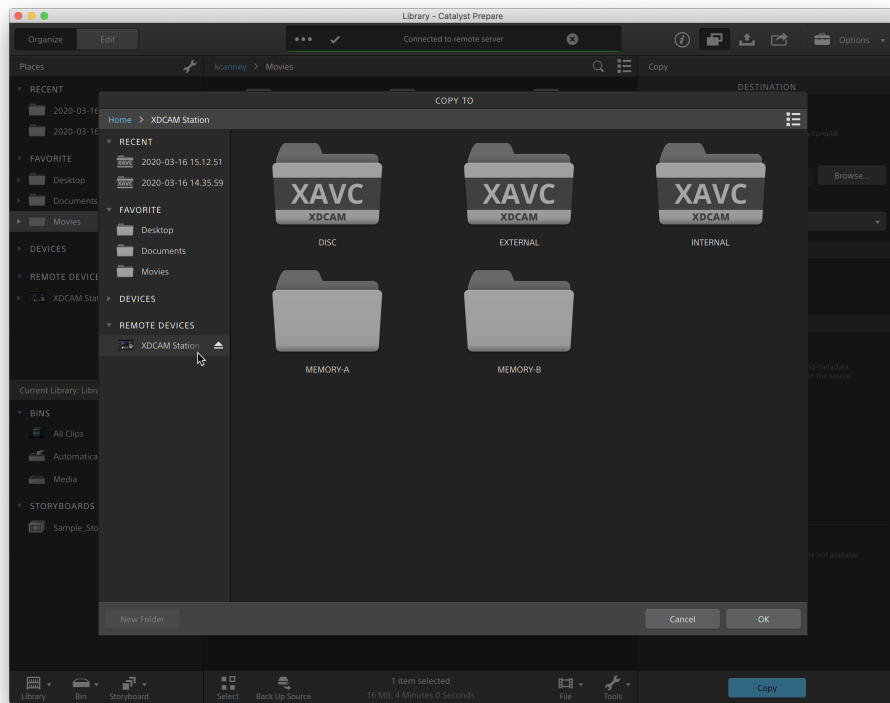
 オーディオとビデオのプレビューは、FTP接続では利用できません。



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、参照]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46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

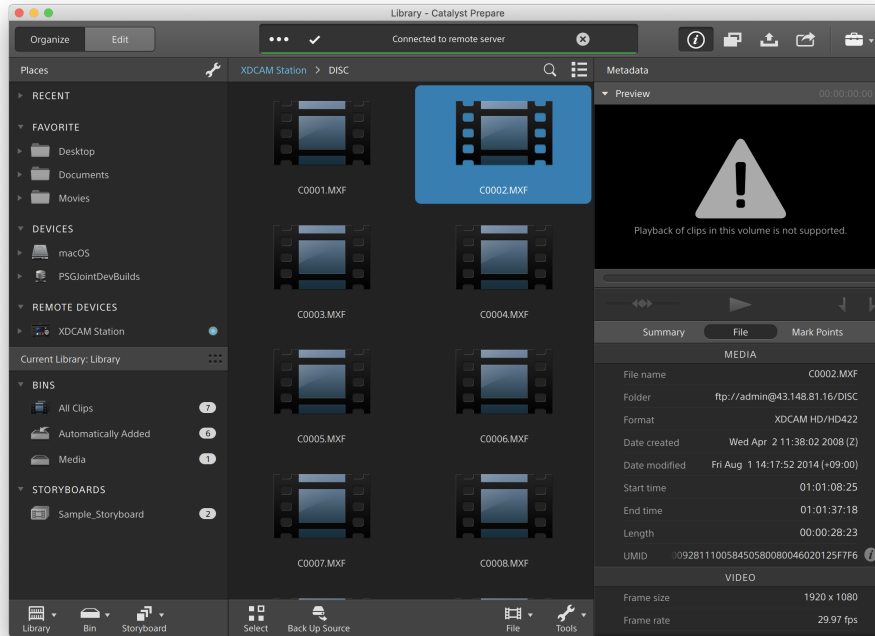
1. クリップをコピーするFTPデバイスに接続します。ソースクリップもFTPデバイス上にある場合は、ソースFTPデバイスにも接続します。詳しくは、"[FTPデバイスに接続](#)" ページの 27.
2. [配置]ペインで、クリップのコピー元のソースデバイスを選択します。デバイスのコンテンツが中央のペインに表示されます。




 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。

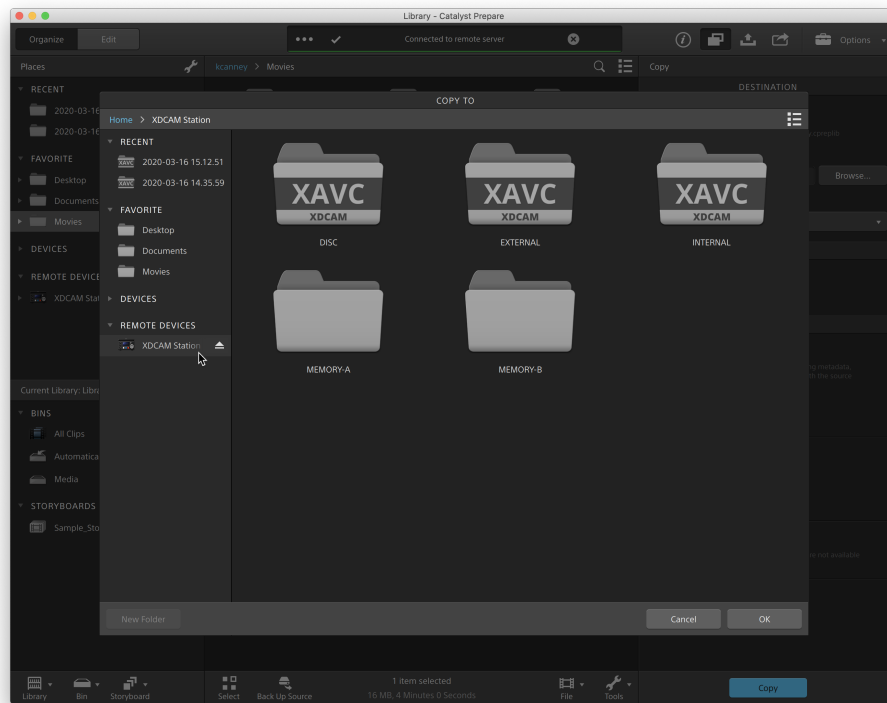
 オーディオとビデオのプレビューは、FTP接続では利用できません。



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、参照]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46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、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 38 を参照してください。

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、選択したクリップのファイル名、色空間形式、フレームサイズ、および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。

 **「インスペクタ」**ペインの **「ソースメタデータ」**セクションにある **「リセット」**ボタン  をクリックすると、**「色空間」**をクリップのメタデータに基づいてリセットできます。(または、選択した SR Live メタデータソースに基づいてリセットできます) 詳しくは、"[SR Live for HDR 設定](#)" ページの 190。


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 56 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 185 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 185 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 190。

- 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. 1つのボディパーティションから、セグメント化した複数のボディパーティションを含むファイルを作成する場合は、[Sony Professional Disc のパーティションを作成]または [Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにした場合、ボディパーティションは変更されません。
-  [Sony Professional Disc のパーティションを作成]チェックボックスは、[形式]ドロップダウンリストで [XDCAM]を選択している場合にのみ使用できます。  
[Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスは、[形式]ドロップダウンリストで [XAVC Intra]または [XAVC Long]を選択している場合にのみ使用できます。
  -  セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。

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 114.を参照してください。

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 143.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 121.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 22.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**]スライダーをドラッグして、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**]スライダー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**デスクイーズ設定**]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 114](#)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 144](#)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 110](#)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、SSiP、XAVC-I、XAVC-L、および XDCAM の各形式にトランスコードする場合、[スタートタイムコードをオーバーライドする]チェックボックスを使用できます。

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

詳しくは、"[トランスコード プリセット](#)" ページの 56 を参照してください。


- 8. [エクスポート] をクリックします。

複数のクリップを選択している場合、[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] ボタンに変わります。

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 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 38 を参照してください。

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。

出力先のサブフォルダーに選択したクリップをコピーするには、[サブフォルダーの作成] チェック ボックスをオンにします。

- ファイルをコピーした日 時に基づいてサブフォルダー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。
- サブフォルダー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。



[サブフォルダーの作成] 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デバイスの使用について詳しくは、["FTPデバイスの操作" ページの 26](#) を参照してください。

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 18](#)。



- 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と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 190](#)。



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。詳しくは、["ボリュームのバックアップ" ページの 58](#)を参照してください。

- 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。


 プロキシファイルのメタデータを編集した場合、フル解像度クリップのメタデータはデバイスにプロキシクリップをコピーしたときに更新されます。詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 117 を参照してください。


- 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 110 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 110 または "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 185 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. 1つのボディパーティションから、セグメント化した複数のボディパーティションを含む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した場合、ボディパーティションは変更されません。

 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。


 元ボリュームまたは宛先ボリュームがFTP デバイスであるか、宛先ボリュームが Professional Discドライブ ユニットである場合、コピー時にベリファイ有効]コントロールは使用できません。


- 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。

 元ボリュームが Professional Discドライブ ユニット である場合、読み取り/書き込みを確認]は使用できません。


- 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。

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

## 個別のファイルとしてストーリーボードをレンダリング


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

1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. エクスポートするクリップを選択します。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
4. 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 38 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 [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。手順 2 で複数のファイルを選択した場合は、各エクスポート ジョブに複数のファイルを含めることができます。複数のエクスポート ジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

## 1つのクリップとしてストーリーボードをレンダリング

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


1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
3. [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 38 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 [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインに表示されます。複数のエクスポートジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

## 別のエディタへのストーリーボードのエクスポート

ストーリーボードを、ビデオエディタで編集できるプロジェクトに変換できます。

1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
3. [ストーリーボードをプロジェクトとしてエクスポート] ラジオ ボタンを選択します。
4. [プロジェクトのエクスポート先] ボックスに、プロジェクトのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、参照] ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
5. エクスポートしたプロジェクト ファイルに使用するファイル名を設定するには、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。
6. [プロジェクトの形式] ドロップダウン リストからエクスポートの形式を選択します。
  - Apple Final Cut Pro X (\*.fcpxml)
  - Adobe Premiere (\*.prproj)
  - Avid Media Composer (\*.aaf)
  - Vegas Pro EDL (\*.txt)
7. トランスコード オプションの選択
  - 元の場所の元のクリップにリンクする場合は、[メディアのトランスコード] チェック ボックスをオフにします。
  - エクスポート時にストーリーボードのメディアを別の形式にトランスコードする場合は、[メディアのトランスコード] チェック ボックスをオンにし、[トランスコード設定] コントロールを使用してトランスコード オプションを選択します。


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

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

## Ci ワークスペースへのファイルのアップロード

1. [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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [共有] ボタン  をクリックします。
3. クリップを次の場所にアップロード] ドロップダウン リストから [Ci ワークスペース] を選択します。
4. [共有] ペインを使用して Ci アカウントにログインし、画面の指示に従って、選択したファイルを Ci ワークスペースにアップロードします。


[ログイン方法] ドロップダウン リストから設定を選択して、ユーザー名 / 電子メールまたはコン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。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 38 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 [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。複数のアップロード ジョブがキューに含まれている場合は、ジョブごとの進行状況が表示されます。

## YouTube へのファイルのアップロード

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

たとえば、Commercial\_001\_Camera1のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、[プレフィックス]ボックスに「Commercial\_」と入力し、番号付け]ドロップダウン リストから 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。
  - 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、次を参照してください。["クリップのトランスコード" ページの 38](#)。

- 5. [アップロード]をクリックします。

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

## トランスコード プリセット

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

プリセットは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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
2. [エクスポート] ペインの [トランスコード設定] セクションを使用して、必要に応じて設定を調整します。詳しくは、"[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)" ページの 26 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\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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [エクスポート] ボタン  をクリックします。
2. [トランスコード プリセット] ドロップダウン リストから、削除するプリセットを選択します。
3. [トランスコード設定] で [トランスコード ツール] ボタン  をクリックします。
4. [トランスコード ツール] メニューの [トランスコード プリセットの削除] をクリックします。
5. プリセットの削除を確認するメッセージが表示されたら、[削除] をクリックします。

## ライブラリメディアの再リンク

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

1. ライブラリを開きます。詳しくは、「[ライブラリを作成または開く](#)」ページの9を参照してください。
2. 配置]ペインで [ライブラリ] ボタン  をクリックし、メニューから [再リンク] を選択します。
3. クリップごとに、オリジナルクリップとリンクされたクリップが [クリップの再リンク] ダイアログボックスに表示されます。

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


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

  ボタンをクリックして、完全パスを表示します。

4. [再リンク] をクリックします。ライブラリクリップへのパスが置き換えられ、ライブラリが更新されます。

## ボリュームのバックアップ

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

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [整理] ボタンをクリックします。  
[Catalyst Prepare] ウィンドウの左側にある [配置] ペインには、使用可能なボリュームのリストが表示されます。
2. [配置] ペインでボリュームを選択します。
3. [配置] ペインの下部にある [ソースのバックアップ] ボタン  をクリックします。
4. [出力先フォルダ] ボックスに、バックアップが作成される親フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照] ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
5. [サブフォルダー] 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. [ドリアイモード]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、[NONE]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 10 または "[ライブラリ内のメディアの整理](#)" ページの 16 を参照してください。


 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、LUT 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、"[色調調整コントロールの編集](#)" ページの 147 を参照してください。

サムネイルの  は、レンズブリージング補正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、"[レンズブリージング補正](#)" を参照してください。


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。詳しくは、"[クリップの手ブレ補正](#)" ページの 136 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、"[回転したクリップの操作](#)" を参照してください。

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 26 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 26 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の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 26 を参照してください。

## PZW-4000にあるUSBドライブをフォーマットします。



[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。

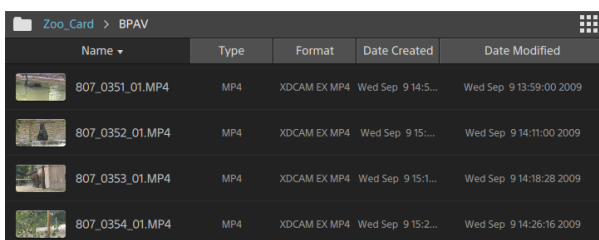
フォーマットしたドライブに XDROOT フォルダを作成する場合は、整理モードで USB ドライブを選択し、[ツール] ボタンをクリックして、メニューから [XDROOT フォルダを作成] を選択します。

## リスト モードまたはサムネイル モードでのファイルの表示





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

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

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






The screenshot shows a media browser window titled "Zoo\_Card > BPAV". It displays a list of four MP4 files. The columns are "Name", "Type", "Format", "Date Created", and "Date Modified". Each file has a small thumbnail icon to its left.


Name	Type	Format	Date Created	Date Modified
 807_0351_01.MP4	MP4	XDCAM EX MP4	Wed Sep 9 14:5...	Wed Sep 9 13:59:00 2009
 807_0352_01.MP4	MP4	XDCAM EX MP4	Wed Sep 9 15:...	Wed Sep 9 14:11:00 2009
 807_0353_01.MP4	MP4	XDCAM EX MP4	Wed Sep 9 15:1...	Wed Sep 9 14:18:28 2009
 807_0354_01.MP4	MP4	XDCAM EX MP4	Wed Sep 9 15:2...	Wed Sep 9 14:26:16 2009



## 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ーが含まれます。
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。

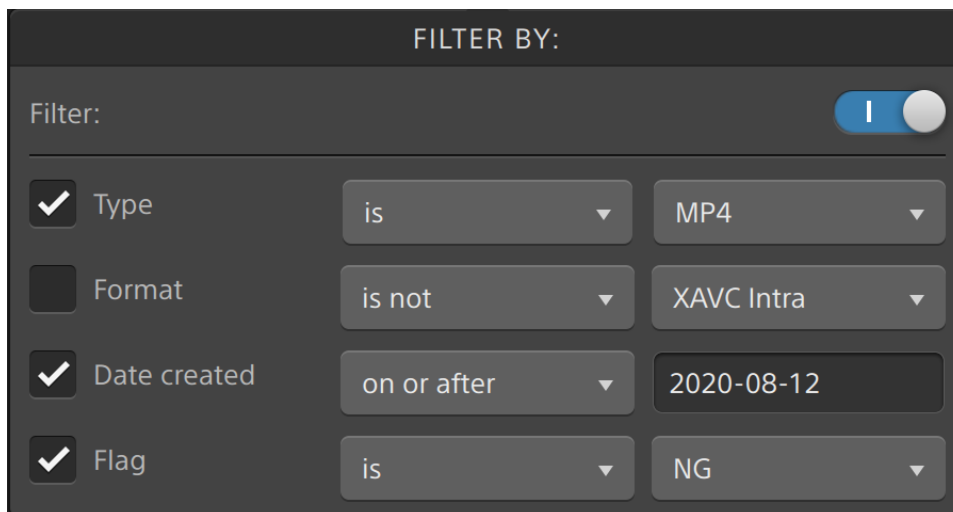
検索バーを閉じてメディアブラウザから検索結果をクリアするには、[閉じる]ボタン  をクリックします。

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項目がリストアップされています。各項目にはチェックボックス、項目名、操作タイプ（is, is not, on or after）、および値（MP4, XAVC Intra, 2020-08-12, NG）が設定されています。

項目	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「適用時または適用前」、日付「適用時または適用後」、あるいは「範囲」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 38 または "[デバイスへのクリップのコピー](#)" ページの 46 を参照してください。



## 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	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2	35 VBR

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート		ビデオコーデック	ビットレート
HD					Long GOP	
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p		MPEG-2 Long GOP	50 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、 50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	17.5 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、 50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	25 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、 50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	35 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 オーバークランク		MPEG-2 Long GOP	8.75 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 オーバークランク		MPEG-2 Long GOP	12.5 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、 オーバークランク		MPEG-2 Long GOP	17.5 CBR
MPEG HD422	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、 50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	35 CBR、 50 CBR
MPEG HD422	1920x540	0.5	23.976p、25p、29.97p、 オーバークランク		MPEG-2 Long GOP	25 CBR

## XDCAM EX

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

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

## XAVC Intra

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオチャンネル (PCM、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	3 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
					MPEG-4 AAC、6 (5.1) チャンネル、 48 kHz、640 kbps	
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 チヤ ンネル、48 kHz、256 kbps	9 Mbps
					MPEG-4 AAC、6 (5.1) チャンネル、 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、48kHz、256kbps	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、48kHz、256kbps	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、48kHz、16ビット  4チャンネル PCM、48kHz、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、48kHz、256kbps	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、48kHz、16ビット  4チャンネル PCM、48kHz、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
						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、48 kHz、16 ビット  4 チャンネル PCM、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、48 kHz、16 ビット  2/4 チャンネル PCM、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、48 kHz、16 ビット  2/4 チャンネル PCM、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	1920x1080	1.0	25p、30p	AVC S Long 4:2:0、8 ビット、	MPEG-4	16

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
				MP4	AAC、2チャンネル、48kHz、256kbps	50
XAVC Long	1920x1080	1.0	50p、60p	AVC S Long 4:2:0、8ビット、 MP4	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48kHz、256kbps	25 50
XAVC Long	1920x1080	1.0	24p	AVC S Long 4:2:0、8ビット、 MP4	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48kHz、256kbps	50
XAVC Long	1920x1080	1.0	100p、120p	AVC S Long 4:2:0、8ビット、 MP4	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48kHz、256kbps	60 100
XAVC Long	1920x1080	1.0	24p、25p、 30p、50p、 60p	XAVC S Long 4:2:2、10ビット、 MP4	2チャンネル PCM、48kHz、16ビット  2/4チャンネル PCM、48kHz、24ビット	50
XAVC Intra	1920x1080	1.0	24p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2チャンネル PCM、48kHz、16ビット  2/4チャンネル	89

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
					PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	1920x1080	1.0	25p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	93
					2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	1920x1080	1.0	30p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	111
					2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	1920x1080	1.0	50p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	185
					2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	1920x1080	1.0	60p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	222

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
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
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、48 kHz、16 ビット	188
					2/4 チャンネル PCM、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、48 kHz、16 ビット	200
					2/4 チャンネル PCM、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、48 kHz、16 ビット	200
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	24p、25p、 30p	XAVC S Long 4:2:0、8 ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	60 100

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
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p、60p	XAVC S Long 4:2:0、8 ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	150
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	100p、120p	XAVC S Long 4:2:0、8 ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	200
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	24p	XAVC S Long 4:2:2、10 ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	100
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	25p、30p	XAVC S Long 4:2:2、10 ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	140
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 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	ビデオコーデック	オーディオ	ビット レート
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p、60p	XAVC S Long 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	200
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	100p、120p	XAVC S Long 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	280
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Long	3840x2160	1.0	24p	XAVC S Long 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	100
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	24p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	240



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
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	25p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	250
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	30p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	300
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	50p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	500
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	60p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	600
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 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	ビデオコーデック	オーディオ	ビット レート
					2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	
XAVC Intra	4096x2160	1.0	24p	XAVC S Intra 4:2:2、10ビット、 MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット	230

## 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	2/4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	2/4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	2/4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	2/4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 Long、10 ビット、4:2:0	2/4チャンネル PCM、48 kHz、16 ビットまたは24ビット	200
HEVC	3840x2160	1.0	23.976p	HEVC Long、10 ビット、4:2:2	2/4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	2/4チャンネル PCM、48 kHz、16 ビットまたは24ビット	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
					ト	
HEVC	3840x2160	1.0	59.94p	HEVC Long、10ビット、4:2:2	2/4 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	2/4 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、4:2:2	2/4 チャンネル PCM、48 kHz、16ビットまたは24ビット	280
HEVC	3840x2160	1.0	24p	XAVC HS Long 4:2:0、10ビット、MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16ビット 2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	30 50 100
HEVC	3840x2160	1.0	50p、60p	XAVC HS Long 4:2:0、10ビット、MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16ビット 2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	45 75 150
HEVC	3840x2160	1.0	100p、120p	XAVC HS Long 4:2:0、10ビット、MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16ビット 2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	200
HEVC	3840x2160	1.0	24p	XAVC	2 チャンネル	50

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
				HS Long 4:2:2、10 ビット、MP4	PCM、48 kHz、16 ビット 2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	100
HEVC	3840x2160	1.0	50p、60p	XAVC HS Long 4:2:2、10 ビット、MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット 2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	100 200
HEVC	3840x2160	1.0	100p、120p	XAVC HS Long 4:2:2、10 ビット、MP4	2 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビット 2/4 チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	280
HEVC	7680x4320	1.0	23.976p、 25p、29.97p	HEVC Long、10ビット 、4:2:0	2/4 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビットまたは 24 ビット	204
HEVC	7680x4320	1.0	23.976p、 25p、29.97p	HEVC Long、10 ビット、4:2:2	2/4 チャンネル PCM、48 kHz、16 ビットまたは 24 ビット	260、 520

## XAVC H

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	品質
HEVC Long	7680x4320	10	23.976p、25p、29.97p	520 Mbs
HEVC Intra	7680x4320	10	23.976p、25p、29.97p	SQ, HQ
HEVC Intra	8192x4320	10	23.976p、24p、25p、29.97p	SQ, HQ

## 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	5760x3036	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	LT
X-OCN	5760x3240	16	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	LT
X-OCN	6052x3192	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	LT
X-OCN	6052x3404	16	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	LT
X-OCN	6054x3272	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、XT
X-OCN	6048x4032	16	23.976p、24p、25p	LT、ST、XT
X-OCN	8632x4552	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT
X-OCN	8632x4856	16	23.976p、25p、29.97p	LT

## 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

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	圧縮
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)



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	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	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	オーディオコーデック	ビットレート
						kHz、16 ビット
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)	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x960	4:3	48p、100p	AVC、 8ビット、	モノラル、 48kHz、 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	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 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 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 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 ト、AAC 圧縮 (AGC)	
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 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
						(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、 4:2:0	2チャンネル、16ビット、AAC 圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160		12p	AVC、 8ビット、	2チャンネル、16ビット	

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	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 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 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
			のみ)
ProRes	4096x2160	60p、59.94p、50p、30p、 29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422 (HQ)、4444、4444 XQ(Windows のみ)
ProRes	5120x2160	60p、59.94p、50p、30p、 29.97p、25p、24p、23.976p	422(proxy)、422(LT)、422、422 (HQ)、4444、4444 XQ(Windows のみ)

## HDV

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

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

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

## DV

コンテナ :AVI (Windows)、MOV (macOS)

オーディオコーデック :PCM、2 チャンネル、32 kHz、16 ビット

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

## DPX

形式	フレーム サイズ	フレームレート
画像シーケンス	すべて	すべて

## OpenEXR

形式	フレーム サイズ	フレーム レート
画像シーケンス	すべて	すべて

## サポートしているビデオ デバイス

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

フォルダ構造	ストレージ メディア	ルート フォルダ	サポートされている形式
XAVC-XD-スタイル	SxS メモリカード (exFAT) XQD メモリカード	XDROOT	XDCAM HD/HD422/IMX/DVCAM、SStP、XAVC Intra、XAVC Long
XAVC-M4-スタイル	SxS メモリカード (exFAT) XQD メモリカード SD カード	M4ROOT	XAVC S、XAVC 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 16.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。

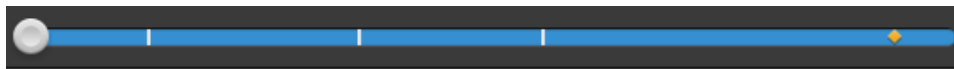
再生モードの選択、ビデオのスクラブ、再生の制御を行うには、ビデオの下にあるトランスポート ツールバーを使用します。

### 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 16.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 185.


 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。



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。




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

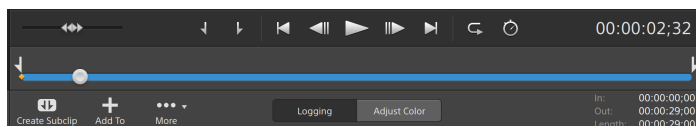
サムネイルの  は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。




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 185 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。



トランスポート ツールバーのシャトルコントロールで、前後のシーク操作および再生速度の調整ができます。詳しくは、"[メディアの再生](#)" ページの 108。

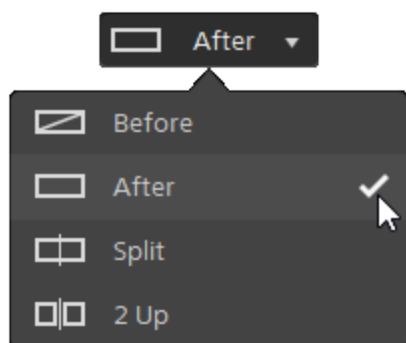
 ビデオのフリップと回転、アナモフィック デスクイーズの有効化、セーフゾーンとマスクガイドの表示について詳しくは、"[メディアの再生](#)" ページの 114 を参照してください。





## 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 147 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、[Esc]キーを押すか、**閉じる]**をクリックします。


## 再生設定の調整

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

### 速度/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、「**速度]**」を選択します。

デコードを最適化してビデオ品質を維持する場合は、「**品質]**」を選択します。


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





- 再生設定]の **速度/品質]** 設定が **品質]** に設定されている場合、再生の一時停止時、トランスコード時、および再生中に、高品質のインタレース除去がインタレースソースメディアに適用されます。
- GPU メモリに制限がある一部のシステムはサポートされていません。

### リアルタイム/すべてのフレーム

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







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

 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/速度 : 
- リアルタイム/品質 : 
- すべてのフレーム/速度 : 
- 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継続します。
 次のフレーム	再生位置インジケータが右に1フレームまたは1フィールド移動します。
 最後に移動	再生位置インジケータがマークアウト位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最後に移動します。
 ループ再生	マークインポイントとマークアウトポイントの間のみを連続モードで再生します。 詳しくは、" <a href="#">再生のインポイントとアウトポイントのマーキング</a> " ページの110.を参照してください。

## タイムライン上の移動

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




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

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

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


## 再生のインポイントとアウトポイントのマーキング

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

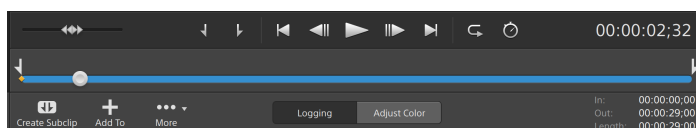
 マークインポイントとマークアウトポイントがMXFクリップに設定されている場合、Catalyst Prepareはメタデータからマークイン/アウトポイントを読み取ります。クリップをライブラリに追加すると、マークイン/アウトポイントをソースクリップと同期させるかどうかを選択できます。

- マークインポイントとマークアウトポイントをライブラリに保存する場合は、インスペクタの[サマリー]タブにある[ファイルとマークポイントを同期]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117を参照してください。
- [ファイルとマークポイントを同期]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せん。

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

7. [マークアウト] ボタンをクリックします。

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

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

💡 [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [イン] ボックス、[アウト] ボックス、および [長さ] ボックスをクリックして新しいタイムコード値を入力すると、マークインポイント/マークアウトポイント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。)

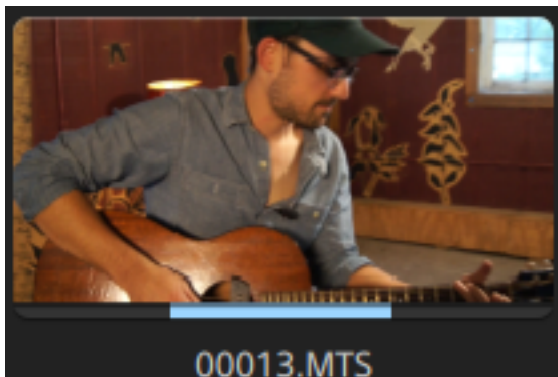
クリップのマークイン/アウトポイントを編集するには、インスペクタの [サマリー] タブにある [マークイン] ボックスと [マークアウト] ボックスに新しい値を入力します。(タイムコードが埋め込まれたMXFのプロキシのみのクリップには使用できません。) 詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 117 を参照してください。

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。エッセンスマークは、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 117 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。

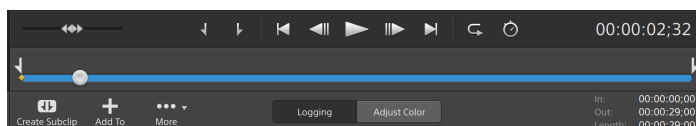



## フレームのスナップショットの作成

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

### クリップボードへのフレームのコピー

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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. トランスポート コントロールの下のトラックバーをクリックして、再生位置 インジケータを設定します。



4. [スナップショット]ボタンをクリックして、メニューから、[スナップショットをコピー]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)。

Catalyst Prepare ウィンドウのサイズを変更すると、[その他のアクション] メニューでスナップショット コマンドが使用できません。

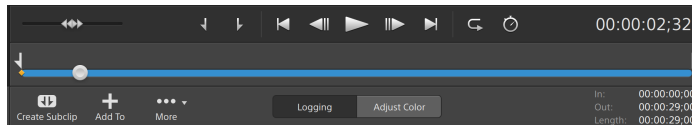
現在のフレームが、プレビューの解像度に最も近い標準解像度でクリップボードにコピーされます。



### ファイルへのフレームの保存

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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. トラフィック コントロールの下のトラックバーをクリックして、再生位置インジケータを設定します。



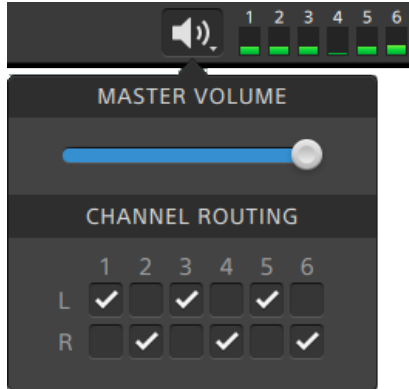
4. [スナップショット] ボタン  をクリックして、メニューから、[スナップショットの保存] を選択します。  
 [Shift] キーを押しながら [S] を押します。

現在のフレームが、プレビューの解像度に最も近い標準解像度でクリップボードにコピーされます。

[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。[スナップショット] ボタン  をクリックして、メニューから、[スナップショットのオプション] を選択します。詳しくは、"[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 185 を参照してください。


## オーディオレベルの調整とモニタ

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



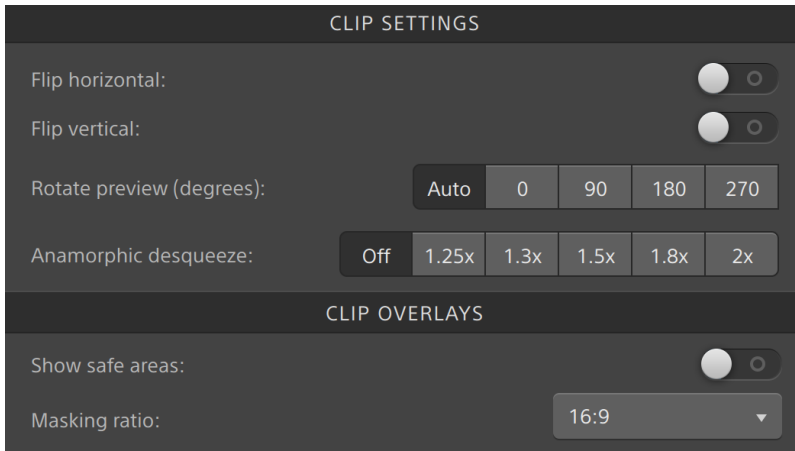
オーディオレベルを調整するには、マスタボリュームフェーダーをドラッグします。プレビュー中は、メーターにより、各オーディオチャンネルのレベルをモニタできます。


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

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

## クリップ設定の編集



クリップの再生設定を編集するには、ビデオプレビューの上にある  ボタンをクリックします。



 アナモフィックレンズで撮影したビデオを扱う際、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]、[プレビューの回転]、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、[エクスポート] ペインの [クリップ、回転、およびデスクイーズ設定を使用する] 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、"[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)" ページの 26 を参照してください。

項目	説明
水平方向にフリップ 垂直方向にフリップ	ビデオフレームを左右方向または上下方向にフリップするには、 [水平方向にフリップ] または [垂直方向にフリップ] スイッチをクリック します。
プレビューの回転(角 度)	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。  [自動] 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。
アナモフィック デスクイ ーズ	[デスクイーズ] 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、[オフ] をクリックしてストレッチをオフにします。
セーフエリアの表示	ビデオプレビューでセーフエリアと中心点を有効にするには、このス イッチをクリックします。  [セーフエリアの表示] が有効になっていると、フレームの90%(アク ションセーフエリア)と80%(タイトルセーフエリア)がマークされた矩 形がフレーミングのガイドラインとして Catalyst Prepare に表示され


項目	説明
	<p>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>マスクング率</p>	<p>このドロップダウンリストでは、ビデオプレビューの淡色表示を有効にする設定を選択することにより、コンテンツ表示の見た目を指定できます。</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>Sony 製カメラのアスペクト マーカーがサポートされており、クリップを回転しても維持されます。</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、[エクスポート]ペインの [クロップの種類]ドロップダウンリストから [マスクング率を使用]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 26. 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。複数のクリップを選択すると、リンクは無効になります。


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

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

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



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110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、[ファイルとマークポイントを同期]チェックボックスをオフにします。

[ファイルとマークポイントを同期]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。

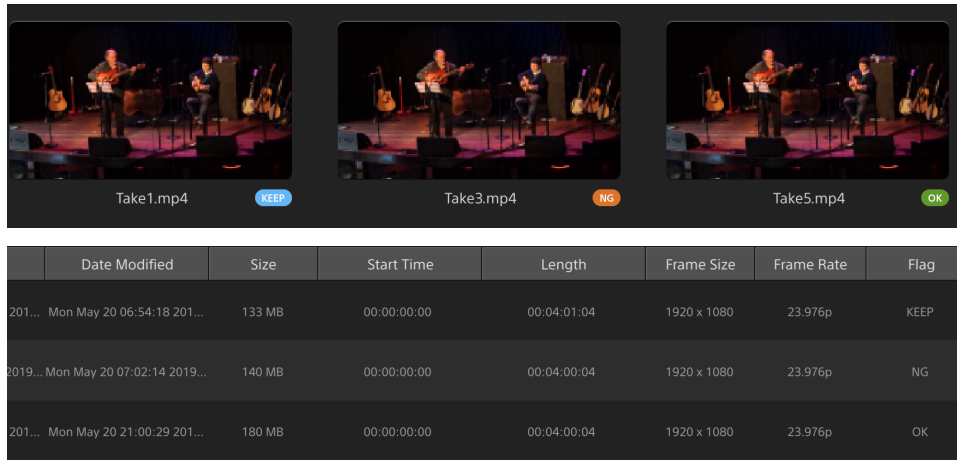
2. 必要に応じ、[サマリー]タブの [ログ作成]セクションにて [フラグ]、[タイトル]、[作成者]および [説明]設定を編集します。




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 インジケーターが表示されます：




Take1.mp4  Take3.mp4  Take5.mp4 

	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 65 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 10 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 26. 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 121. 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 126 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められたクリップを意味し、 は他のボリュームから含められたクリップを意味します。

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

## クリップリストの作成



1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [選択範囲の新規クリップリスト] を選択します。

 クリップを選択せずにクリップリストを作成する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [新しい空のクリップリスト] を選択します。

5. 新しいクリップリストの名前を入力して、[OK] をクリックします。
6. Catalyst Prepare 新規クリップリストがロードされ、[表示] モードになります。

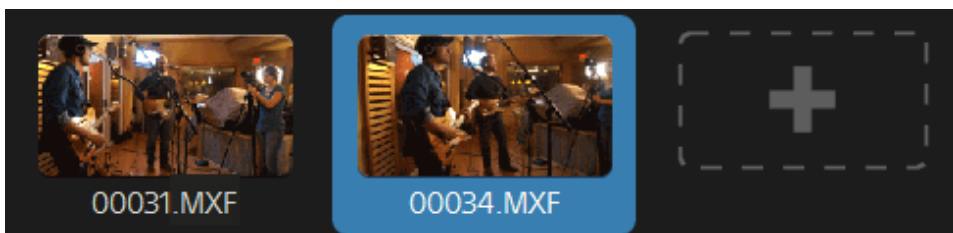
## クリップリストを開く

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [クリップリスト] ボタンをクリックします。

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

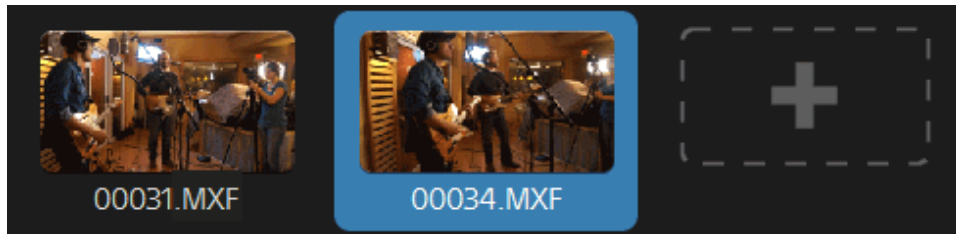



## クリップの追加

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

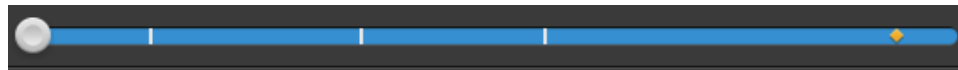
 クリップリスト (.smi) ファイルが保存されているフォルダ内のクリップのみ追加できます。

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




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

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




## クリップの削除

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


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

## クリップの編集

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

 クリップ]モードでは、クリップの追加、削除、並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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある クリップ] ボタンをクリックして、クリップ]モードに切り替えます。


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

3. 編集するクリップを選択します。

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

詳しくは、["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング" ページの 110.](#)

## 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 117.](#)


## 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[コピー]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 26.](#)

## 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 9.](#)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 123.](#)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められたクリップを意味し、 は他のボリュームから含めら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。

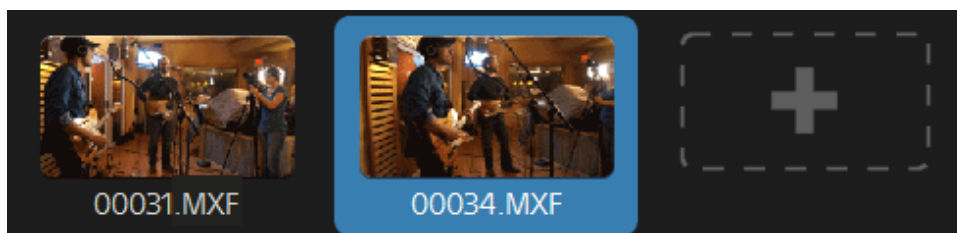
 Catalyst Prepare ウィンドウの下にある [転送] ボタンを選択すると、ストーリーボードを選択して [追加] ボタンをクリックする(または [Enter] キーを押す) ことにより、ストーリーボードにすばやくクリップを追加できます。ストーリーボードを選択するには、[選択をストーリーボードに追加] ドロップダウン リストを使用します。

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。

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. [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。
4. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [クリップ] ボタンをクリックして、[クリップ] モードに切り替えます。

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


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

詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 110 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. [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。

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 147. 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 103](#)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 26](#)、["ライブラリからのメディアのエクスポート" ページの 26](#)、または["ライブラリからのメディアのエクスポート" ページの 26](#)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 .cpreplib ファイル(  ) をダブルクリックします。Catalyst Prepare ライブラリを開くと、ライブラリに含まれているすべてのメディアがピンにソートされて、メディア ブラウザに表示されます。



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


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

## ストーリーボードのメタデータの表示


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

詳しくは、["メタデータの表示と編集" ページの 117](#)を参照してください。

## ストーリーボード名の変更

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ストーリーボード] ボタン  をクリックし、メニューから [名前の変更] を選択します。
4. ストーリーボードの名前を入力して、[OK] をクリックします。


## ストーリーボードの削除

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ストーリーボード] ボタン  をクリックし、メニューから [削除] を選択します。

## EDL の操作


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


### EDL のインポート


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

### クリップのリンクとリンク解除

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

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

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

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


## クリップの置換

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

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


## カタログのエクスポート

Catalyst Prepareには、フォルダ内にあるクリップのリストをPDFまたはCSV(コンマ区切り形式)でエクスポートする機能があります。


 [PDFカタログの生成]コマンドと [CSVカタログの生成]コマンドは、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には使用できません。

## PDFカタログの生成

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て、メディアブラウザを表示します。
2. カタログに登録するフォルダまたはクリップを選択します。


3. 以下どちらかの操作を実行して、選択したフォルダーからカタログを生成します。
  - ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし Catalyst Prepare メニューから [PDF カタログの生成] を選択します。
  - フォルダーを右クリックし、ショートカット メニューから [PDF カタログの生成] を選択します。  
[カタログのエクスポート] ダイアログ ボックスが表示されます。
4. [タイトル] ボックスに、カタログを識別するタイトルを入力します。このタイトルは、生成されるカタログの上部に表示されます。
5. [説明] ボックスに、カタログの説明を入力します。この説明は、生成されるカタログのタイトルの下に表示され、カタログ内にあるクリップの内容を伝えるために使用されます。
6. [PDF のエクスポート先] ボックスに、生成するカタログの保存先フォルダーのパスを入力するか、[参照] をクリックしてフォルダーを選択します。
7. [レイアウト] ラジオボタンで、カタログの見た目を選択します。
  - [テキストと1枚のサムネイル画像]: メタデータのテキストと、最初のフレームのサムネイルを表示します。
  - [テキストと3枚のサムネイル画像]: メタデータのテキストと、第1、第2、第3フレームのサムネイルを表示します。

ラジオボタンの下にあるスペースには、選択したレイアウトのサンプルが表示されます。
8. [メタデータ] リストで、カタログに含めるメタデータ値のチェックボックスを選択します。

現在の選択内容をクリアするには、[メタデータ] リストの上部にある [ツール] ボタン  をクリックし、[デフォルトにリセット] または [すべてクリア] を選択します。
9. [エクスポート] をクリックすると、選択した内容のカタログが生成されます。

## CSV カタログの生成


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て、メディア ブラウザを表示します。
2. カタログに登録するフォルダーまたはクリップを選択します。




3. 以下どちらかの操作を実行して、選択したフォルダーからカタログを生成します。
  - ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし Catalyst Prepare メニューから [CSV カタログの生成] を選択します。
  - フォルダーを右クリックし、ショートカット メニューから [CSV カタログの生成] を選択します。  
[カタログのエクスポート] ダイアログ ボックスが表示されます。
4. CSV ファイルの保存先フォルダーを指定し、[ファイル名] ボックスにファイル名を入力します。
5. [OK] をクリックすると、選択した内容のカタログが生成されます。

## 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 つのフォルダーにコピーします。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 26 を参照してください。

1. 結合するクリップを選択します。
  -  クリップは同じオペレーティングポイントである必要があり、タイムコードは連続している必要があります。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、[リレークリップの結合] を選択します。[リレークリップの結合] ダイアログボックスが表示されます。
  -  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. [クリップの補正] ワークスペースを表示するには、以下いずれかの操作を実行します。
  - 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。
  - [整理] ペイン内のクリップを右クリックし、ショートカットメニューから [クリップの手ブレ補正] を選択します。

 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。

[Catalyst Prepare] ウィンドウのサイズを変更すると、[調整] メニュー  の [色の調整]  、 [レンズブリージング補正]  、 [クリップの手ブレ補正]  ボタンを使用できます。

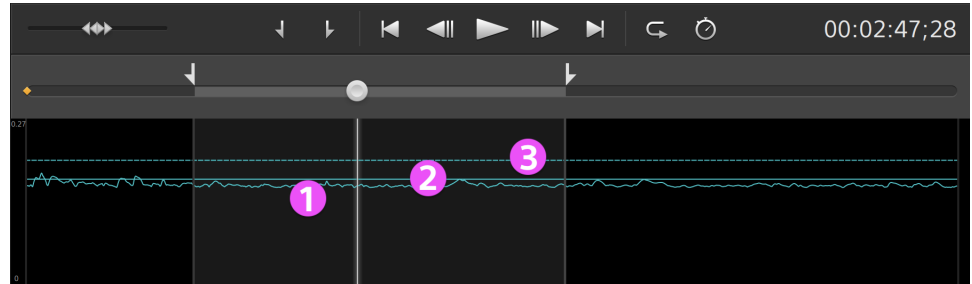


4. クリップの補正]ワークスペースを使用して、選択されたクリップに対する手ブレ補正設定のプレビューと調整を行います。
  - a. マークイン/アウトポイントを設定して、クリップの補正対象部分を指定します。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 110.を参照してください。

- 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。

プレビューの下のグラフが手ブレ補正の視覚化に役立ちます。複数のクリップを選択するとグラフが表示されないことに注意してください。





- 曲線 (1) は、クリップ分析に基づき必要とされる手ブレ補正の量を示しています。
- 実線 (2) は、分析後の自動トリミング量を示しています。
- 破線 (3) は、最大トリミング量の設定を示しています。



「**グラフ]** ボタンをクリックすると、 以下のように、グラフの表示をカスタマイズできます。

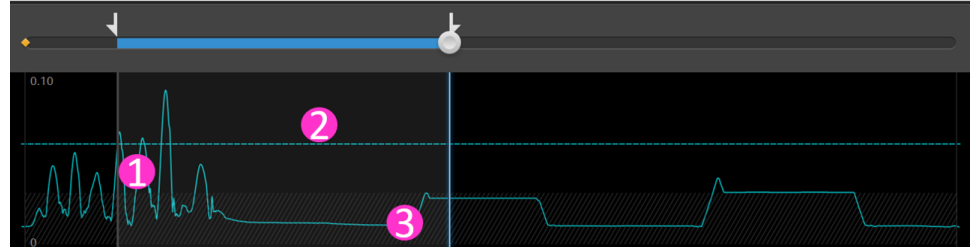
- 「**グラフのスケールをクリップに合わせる]** のスイッチをオンにして、現在のクリップに合うようにグラフの垂直スケールを調整します。
- 「**グラフのスケールをクリップに合わせる]** をオフにすると、**グラフのスケール]** スライダーをドラッグして、グラフの垂直スケールを設定できます。

項目	説明
自動トリミング量	クリップが分析された後、このインジケータは、クリップを手ブレ補正するために用いられるトリミングの量を表示します。
最大トリミング量	スライダーまたは、グラフの破線 (3) をドラッグして、クリップの手ブレ補正に適用してよいトリミングの量を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ クリップの自動調整の結果が最大トリミング量よりも大きくなった場合は、最大トリミング量が使用されます。</li> <li>■ クリップの自動調整の結果が最大トリミング量の設定よりも少なくなった場合は、自動調整結果が使用されます。</li> </ul>

項目	説明
	この設定は、対象となるクリップの選択変更や [クリップの補正] ワークスペースの終了操作をしても保持されます。
	 手ブレが深刻なクリップに対し、大きすぎる [最大トリミング量] を使用してクリップの手ブレ補正を行うと、フレームの両端に黒い境界が表示されることがあります。このため手動モードでデフォルトのトリミングサイズに近い値を使用することをお勧めします。デフォルトの手動トリミングサイズを確認するには、[手動] ボタンをクリックするか、[トリミング量] 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。
ソース 解像 度	トリミング前のソースメディアのサイズが表示されます。
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 のトリ ミング 解像 度	[最大トリミング量] 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。
	アクティブな手ブレ補正モードで取り込まれたソースクリップに、[自動] モード使用時にブラーが生じた場合は、[手動] モードを選択して、[トリミング量] 設定を減らします。

- 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。

プレビューの下にグラフが手ブレ補正の視覚化に役立ちます。複数のクリップを選択するとグラフが表示されないことに注意してください。




- 曲線 (1) は、クリップ分析に基づき必要とされる手ブレ補正の量を示しています。
- 破線 (2) は、トリミング量 の設定を示しています。



[グラフ]ボタンをクリックすると、 以下のように、グラフの表示をカスタマイズできます。


- [グラフのスケールをクリップに合わせる] のスイッチをオンにして、現在のクリップに合うようにグラフの垂直スケールを調整します。
- [グラフのスケールをクリップに合わせる] をオフにすると、[グラフのスケール] スライダーをドラッグして、グラフの垂直スケールを設定できます。
- 領域 (3)は、フレームの周囲に黒枠が出ない最小のクロップ量を示しています。

項目	説明
トリミング量	<p>スライダーまたは、グラフの破線 (2) をドラッグして、クリップの手ブレ補正に適用す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小さいトリミング量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量設定を使用することを推奨します。スライダー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>


項目	説明
ソース 解像 度	トリミング前のソースメディアのサイズが表示されます。
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。

1. [分析] ボタンをクリックすると、選択したクリップの分析が実行され、クリップの手ブレ補正結果がプレビューの表示に反映されます。

分析処理の後、情報パネルの [サマリー] セクションにクリップ補正後の解像度が表示されます。

 選択されているクリップを変更すると、プレビューに、クリップが分析されていないと表示されます。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、選択したクリップの分析が実行され、クリップの補正結果がプレビューの表示に反映されます。

2. 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。タイムラインの上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。

3. 設定した補正効果が適用された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。[エクスポート] ペインの下にある [エクスポート] ボタンをクリックし、選択されたクリップのエクスポートを開始します。

複数のクリップを選択している場合、[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] に変わります。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。[OK] をクリックすると、現在の設定に基づいて、選択したクリップのエクスポート処理が始まります。

コントロールについては、"[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)" ページの 26 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ません :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ません :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 26. 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. **[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. 補正するクリップを選択します。




3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、[フラッシュバンドの補正] を選択します。[フラッシュバンド] ワークスペースが表示されます。
4. [フラッシュバンド] ワークスペースを使用して、以下のように補正するフラッシュバンドを識別します。



- a. マークイン/アウト ポイントを設定して、クリップのスキャンする部分を指定します。詳しくは、"[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" ページの 110 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 26. を参照してください。

ライブラリを開いている場合、クリップリストまたはスパンされたクリップの色調整は使用できません。詳しくは、"[ライブラリの操作](#)" ページの 10. を参照してください。

## 色調整コントロールの編集


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






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

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

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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. 色の調整]ワークスペースを表示するには、以下いずれかの操作を実行します。

- 整理]ペインでクリップを1つ選択し、ウィンドウの下部にある 色の調整]ボタン  をクリックしますCatalyst Prepare


 [Catalyst Prepare]ウィンドウのサイズを変更すると、調整]メニュー  の 色の調整]  、 [レンズブリーディング補正]  、 [クリップの手ブレ補正]  ボタンを使用できます。

- 整理]ペイン内の画像を右クリックし、ショートカットメニューから 色の調整]を選択します。
- 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編集モードにロードされます。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。[Catalyst Prepare]ウィンドウの下部にある 色の調整]ボタンをクリックします。


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

3. 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、カラー値を変更しながら調整結果をモニタできます。


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 185 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。    


### Waveform settings

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 (bypass OOTF)]、[Rec.2020/PQ]、[Rec.2020/PQ AIR Matching]、または [Rec.2020/PQ (bypass 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 187 か "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" ページの 185。

[%]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。

 [AIR Matching] スイッチは、switch is automatically turned on when the [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、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0～255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。

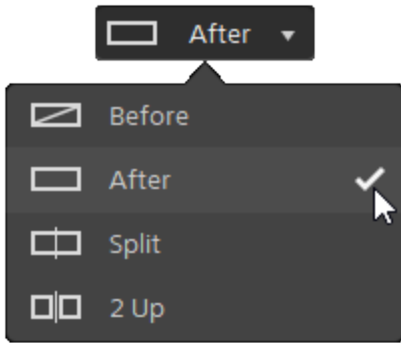
[ベクトルスコープの設定]メニューを開くには、[設定] ボタン  をクリックします。





[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(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、[Catalyst 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




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。

また、カラーホイールの調整に Tangent Control を使用することもできます。詳しくは、"[Tangent Control の使用](#)" ページの 162.


 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。

 [インスペクタ]ペインの下部にある [リセット] ボタン  をクリックすると、[ソース]の色空間をクリップのメタデータに基づいてリセットできます。(または、選択した SR Live メタデータソースに基づいてリセットできます) 詳しくは、["SR Live for HDR 設定" ページの 190](#)。

### 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、[変換先]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、ソースが[S-Gamut/SLog2]の場合 [変換先] > [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。


 [変換先]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 157](#)、["ハイパーガンマへのグレーディング" ページの 165](#)、または ["色補正の適用" ページの 168](#) 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。

## 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。

2 台目の外部モニタが接続されている場合、2 台目ではプレビューの色空間が使用されます。


## 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。

## Exposure Index( EI)

対応しているソース色空間を採用したクリップを選択すると、【EI モード】コントロールが表示されます。いずれかの【EI モード】ボタンをクリックして、露光指数の適用方法を選択します。

-  ファイルにEI メタデータが埋め込まれている場合、[インスペクタ]ペインの [ファイル] タブにEI が表示されます。

---


## モード 説明

---

メタデータ カメラの設定に基づく露出メタデータを自動的に適用するには、[メタデータ]を選択します。露出]バー(1)とEI]インジケータ(2)にEI値が表示されます。

EIメタデータを含んだクリップを選択すると、このモードがデフォルトで有効になります。



-  ISOおよびEIの値には、再生停止時における現在のフレームの値が表示されます。

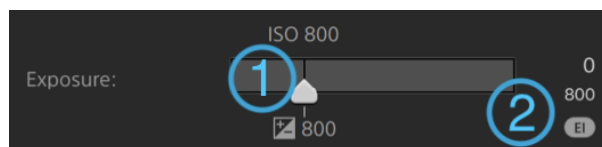
---

手動 露出を手動で設定する場合は、[手動]を選択します。

サポートされているEIメタデータを含んでいないHDRクリップを選択すると、このモードがデフォルトで有効になります。

露出]スライダ(1)に現在のEIメタデータの値が黒の線で表示され、現在の値の下にEIインジケータ(2)が表示されます。

この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(すべてのフレームに一律の値が適用されます)。




---

オフ 露出の調整をオフにするには、[オフ]をクリックします。調整スライダと露出値は表示されなくなり、元のままの感度が適用されます。

---


## 温度

[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ではデフォルト設定の3200Kが使用されます。


## 濃淡

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 Magenta 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]コントロールは、[作業色空間]の設定が [Rec.709]または [log]のとき、HDR クリップにルックプロファイルや LUT を適用するために使用します。

[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。色の調整]ワークスペースの [インスペクタ]ペインにある [ルック]セクションのコントロールでは、LUT をメタデータに基づいて自動的に適用するか、手動で適用するか、または LUT の処理をオフにすることができます。

カスタム ルックプロファイルの追加方法については、下の表で [手動]モードの欄を参照してください。

ルックの適用方法を選択するには、いずれかの [LUT モード]ボタンをクリックします。



---

### モード 説明

---

**メタデータ** カメラの設定に基づく LUT メタデータを自動的に適用するには、[メタデータ]を選択します。埋め込み LUT]ボックスに LUT メタデータが表示されます。

このモードは、対応しているメタデータがクリップに埋め込まれている場合のみ使用できます。LUT メタデータを含んだクリップを選択するとこのモードがデフォルトで有効になります。


 ファイルに LUT メタデータが埋め込まれている場合、[整理]ペインに  バッジが表示され、[インスペクタ]ペインの [ファイル]タブに LUT が表示されます。

---

**手動** LUT を手動で設定する場合は、[手動]を選択します。

- [変換先]:クリップを別の色空間に変換する場合、この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】: 変換先]の設定がHDR 色空間( S-Gamut3.Cine/S-Log3]、 S-Gamut3/S-Log3]、 Rec.2020/S-Log3、 Rec.2020/HLG]、 Rec.2020/PQ]または Rec.709/HLG]など)である場合、適用するルックプロファイルをここで選択できます。


 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 サブフォルダーは、S-Gamut/S-Log2 ソースに使用されます。
- sgamut3cine-slog3 サブフォルダーは、S-Gamut3.Cine/S-Log3 ソースまたは 変換先]の選択肢に使用されます。
- sgamut3-slog3 サブフォルダーは、S-Gamut3/S-Log3 ソースまたは 変換先]の選択肢に使用されます。
- rec709-hlg サブフォルダーは Rec.709/HLG ソース用です。
- rec2020-hlg サブフォルダーは Rec.2020/HLG ソース用です。
- rec2020-pq サブフォルダーは Rec.2020/PQ ソース用です。
- rec2020-slog3 サブフォルダーは Rec.2020/S-Log3 ソース用です。



 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、[手動] ボタンをクリックし、【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。【ルックツール】ボタン (【ルック】見出し内)をクリックし、[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には、[手動] ボタン、【ルックツール】ボタン を順にクリックし、[デフォルトにリセット]を選択します。


---






オフ ルックの設定をオフにするには、[オフ]をクリックします。

---


 クリップのメタデータに基づいて [レックプロファイル] 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。

## 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整することができるカラー曲線が表示されます。コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので、その場で調整結果を確認できます。

- 特定のチャンネルを調整するには、カラー曲線    の下の [赤]、[緑]、または [青] ボタンをクリックします。すべての RGB コンポーネントを同時に調整するには、[白] ボタンをクリックします。
- コントロールポイントを追加するには、座標上いずれかの点をクリックします。
- コントロールポイントを選択して、ドラッグして調整します。
- コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので、その場で調整結果を確認できます。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]、[影度]、[リフト]、[ガンマ]、[ゲイン] スライダが表示されます。コントロールの調整中は、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタとビデオプレビューがリアルタイムで更新されるので、その場で調整結果を確認できます。


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) を押しながらドラッグするか、数値をクリックして新しい値を入力します。

[明るさ] スライダをドラッグすると、ビデオ全体の明るさを調整できます。

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


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



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


詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 177 と "[色補正の適用](#)" ページの 160。

[彩度] のスライダをドラッグすると、ビデオの色の全体濃度を調整できます。


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

 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。

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

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

## 色補正の設定の適用

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



## カラープリセットの適用



カラープリセットには、ソース設定 (露出、温度、濃淡)、ルックプロファイル、トーン曲線、および ASC-CDL 設定が含まれています。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 147 を参照してください。



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。

 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. [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。

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


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

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ] ペイン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 [ASC-CDL のロード] を選択します。
6. [ASC-CDL のロード] ダイアログで a \*.cdl ファイルを選択します。
7. [ロード] をクリックします。

選択した色設定がロードされ、現在のクリップに適用されます。

## Tangent Control の使用

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

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

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

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


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

## ビデオスタイル (Rec.709) カラー グレーディング

ビデオソースのカラー グレーディング ワークフローを以下に示します。



### Rec.709 へのグレーディング


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **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 147 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 [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 147 を参照してください。
8. HDR クリップを Rec.709( full) に変換する操作は、[ルック] のコントロールで実行できます。詳しくは、"[ルックプロファイルの適用](#)" ページの 157。
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 147 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 [X-OCN] 形式に設定されている場合にのみ使用できます。



## ハイパーガンマへのグレーディング


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **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 147 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 **S-Gamut/S-Log2** を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **S-Gamut3.Cine/S-Log3** または **S-Gamut3/S-Log3** を選択します。
6. **作業** ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、**オプション**  ボタンをクリックして、**作業色空間** ドロップダウン リストから **[Rec.709]** を選択します。
  7. **ルック** のコントロールで、変換設定として **[709(800)]**、**[HG8009G33]**、**[HG8009G40]** のいずれかを選択できます。詳しくは、"[ルックプロファイルの適用](#)" ページの 157。

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 147 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 147 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。詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 177 を参照してください。

## Log(シネマ) カラーグレーディング

Log ソースのカラーグレーディングワークフローを以下に示します。


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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 147 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  $\$$ -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 [Log]を選択します。
7. ソースビデオが  $\$$ -Gamut/S-Log2]、 $\$$ -Gamut3.Cine/S-Log3]、または  $\$$ -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 147 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 147 を参照してください。
9. HDR クリップを Rec.709( full) に変換する操作は、[ルック]のコントロールで実行できます。詳しくは、"[ルックプロファイルの適用](#)" ページの 157。
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 177 を参照してください。

## アドバンスト 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 147 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 **S-Gamut/S-Log2** を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **S-Gamut3.Cine/S-Log3** または **S-Gamut3/S-Log3** を選択します。
6. [作業] ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックし、[作業色空間] ドロップダウン リストから **ACES** を選択します。
7. ソースビデオが **S-Gamut/S-Log2**、**S-Gamut3.Cine/S-Log3**、または **S-Gamut3/S-Log3** に設定されている場合は、[ソース設定] コントロールを使用してクリップの **露出**、**温度**、および **濃淡** を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 147 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 147 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 177。

## 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。

Rec.2020/S-Log3]を [作業色空間]ドロップダウンリストでを選択すると、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 metadata source

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、"[Adjust SR Live settings manually](#)" ページの 170。
- [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、"[Adjust SR Live settings manually](#)" ページの 170。

 [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。

#### Adjust SR Live settings manually

[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 Black adjustment スイッチを使って、標準ダイナミ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]に転送し、[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Black adjustment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。
- When exporting Rec.2020/HLG clips to Rec.2020/HLG or SDR formats when the Output color space drop-down is set to Same as preview or Same as external monitor.
- When exporting Rec.2020/PQ clips to Rec.2020/PQ or SDR formats when the Output color space drop-down is set to Same as preview or Same as external monitor.

- When exporting SDR clips to Rec.2020/S-Log3, Rec.2020/HLG, Rec.2020/PQ, or SDR formats when the Output color space drop-down is set to Same as preview or Same as external monitor.

 When [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

[外部ファイル]が [SR Live メタデータソース]ドロップダウンリストで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 gain


スイッチを有効にすると、Gain スライダーをドラッグして、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、スライダーを -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

外部ファイル]が [SR Live メタデータソース]ドロップダウンリストで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。

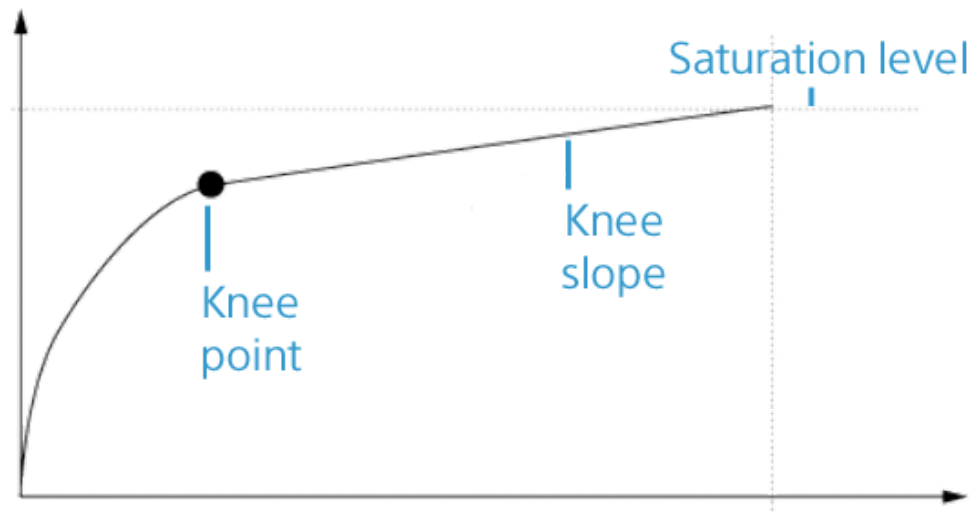
- Step には、ガンマ強度が段階的( 0.35 から 0.90)に表示されます。
- Level には、ガンマ強度のアナログ値が-100 から 100 の範囲内で表示されます。

## SDR knee

HDR コンテンツを SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に、RGB 出力ゲインにニー カーブを適用するには、SDR knee スイッチを選択します。SDR gain 設定によってリニア ゲインが適用されると、ニー カーブによって中間色やハイライトを維持することができます。

 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。




## White clip

[外部ファイル] が [SR Live メタデータソース] ドロップダウン リストで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


[外部ファイル] が [SR Live メタデータソース] ドロップダウンリストで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 ニーカーブに関する情報が表示されます。この HDR ニーカーブは、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、カーブ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 147 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. [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。
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. [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 147 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 147](#)を参照してください。
7. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。




詳しくは、["色補正の設定のエクスポート" ページの 177](#)。

## 色補正の設定のエクスポート


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

## カラープリセットの保存

カラープリセットには、ソース設定(露出、温度、濃淡)、ルックプロファイル、トーンカーブ、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 147](#)を参照してください。

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。
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 [プリセットの保存] を選択します。

6. [プリセットの保存]ダイアログに、Catalyst カラー (.ccolor) ファイルを指定するファイル名を入力します。

 プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。


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


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


7. [OK]をクリックします。


## ASC-CDL ファイルのエクスポート


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある [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。
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 147 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。トーン曲線の設定は保存されません。

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

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


詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 177 と "[色補正の適用](#)" ページの 160。



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

## 3D LUT のエクスポート


オプション]の [作業色空間]の設定が [Rec.2020/S-Log3 (HDR)]である場合は、3D LUT(ルックアップテーブル)をエクスポートすることで、SR Live メタデータの適用などを含む色設定を書き出し、ノンリニア編集ソフトウェアやハードウェア LUT ボックスに適用できます。

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. 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。
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 147 を参照してください。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。


6. 名前を付けてエクスポート]ダイアログボックスを使用して、エクスポートするフォルダ、ファイル名、および設定を指定します。
  - a. ブラウザを使用して、ファイルの保存先にするフォルダを選択します。
  - b. [ファイル名]ボックスに、3D LUT を保存する際に使用するファイル名を入力します。

 オプション]の [SR Live メタデータソース]の設定が [外部ファイル]である場合、選択した SRM ファイルのベース名がデフォルト値として使用されます。詳しくは、"[SR Live for HDR 設定](#)" ページの 190.
  - 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、[D 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 184 または "[Blackmagic Design DaVinci Resolve における 3D LUT の適用](#)" ページの 183.
    - 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、[D LUT (SDI/SMPTE .cube)]を選択します。
  - d. 入力色空間が S-Log2 か S-Log3 で、形式]が [D LUT(NLE .cube)]に設定されている場合は、[拡張 S-Log 入力範囲]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拡張入力範囲を指定できます。
    - 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 S-Log 入力範囲]チェックボックスは、NLE がフルレンジをリーガルレンジとして使用するファイル(S-Log3 など)を取り扱う場合の補正に使用します。独自の入力範囲設定をもつ NLE(Resolve の新バージョンなど)においては、[拡張 S-Log 入力範囲]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 168. 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レックプロファイルを含めるには、[レックプロファイル]チェックボックスをオンにします。

 [レックプロファイル]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。


[レックプロファイル]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曲線を含めるには、[トーン曲線]チェックボックスをオンにします。
- 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 180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. 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 File > Project Settings の順に選択し、Color Management タブで Open LUT Folder ボタンをクリックします。
  - 3D Lookup Table Interpolation ドロップダウン リストを使用して、3D LUT を用いた補間を Trilinear か Tetrahedral のいずれかに設定します。
3. 次の手順で、プロジェクトが、タイムラインにて想定出力色空間(概して Rec.709)が使われるよう設定されているか確認します。
  - a. Resolve にて File > Project Settings の順に選択します。
  - b. Color Management タブをクリックします。
  - c. Color science ドロップダウン リスト から DaVinci YRGB を選択します。
  - d. Timeline color space 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. Save 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 LUT 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で [ハイゲインレンジ](HLG XAVC など)を使用している場合、追加のアクションは不要です。

ソースメディアの色空間で [フルレンジ](S-Log3 など)を使用している場合は、次の手順に従い、メディアの範囲をストレッチしないことを Resolve に指示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 Clip Attributes を選択した後、Data Levels を Full 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 180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. シーケンスが、作業色空間として想定出力色空間(概して Rec.709) が使われるよう設定されているか確認します。
  - a. Premiere Pro にて Sequence > Sequence Settings の順に選択します。
  - b. Working Color Space のポップダウン 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、ショートカット メニューから Modify を選択した後に、Interpret Footage を選択します。

 SR Live メタデータを含んだ S-Log3 または HLG のファイルを Premiere Pro 2022 で扱う際、S-Log3/HLG から Rec.709 への変換を行う場合は手順 3 ~ 6 を省略できます。Premiere Pro 2022 で 3D LUT を使用する場合は、手順 3 ~ 6 を実行し、具体的な使用方法を Premiere Pro のドキュメントで確認してください。
4. Color Management セクションで、Input LUT セレクターを開きます。
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 をセレクターから選択します。
  - 新たな 3D LUT を追加する場合は、Add LUTs 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. [Color Space Override] セレクターの設定を、LUT の出力色空間(概して Rec.709) と整合させます。



## 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 26](#)または["ライブラリ内のメディアの整理" ページの 16](#)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 117](#)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

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 112. 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 147. 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 コントロールが表示され、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 190.

## 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 147 を参照してください。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 147 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спекタで、[変換先]色空間を [709(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40]に設定します。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 168.

## SR Live for HDR 設定

[Rec.2020/S-Log3]を [作業色空間]ドロップダウンリストでを選択すると、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 metadata source

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、"[Adjust SR Live settings manually](#)" ページの 191.

- [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、["Adjust SR Live settings manually" ページの 191.](#)



[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。

#### Adjust SR Live settings manually

[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Black adjustment 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]に転送し、 [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Black adjustment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。
- When exporting Rec.2020/HLG clips to Rec.2020/HLG or SDR formats when the Output color space drop-down is set to Same as preview or Same as external monitor.

- When exporting Rec.2020/PQ clips to Rec.2020/PQ or SDR formats when the Output color space drop-down is set to Same as preview or Same as external monitor.
- When exporting SDR clips to Rec.2020/S-Log3, Rec.2020/HLG, Rec.2020/PQ, or SDR formats when the Output color space drop-down is set to Same as preview or Same as external monitor.



When [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

[外部ファイル]が [SR Live メタデータソース]ドロップダウンリストで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 gain

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witchを有効にします。



- Master black スライダー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 スライダーをドラッグして、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

[外部ファイル]が [SR Live メタデータ ソース]ドロップダウンリストで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。

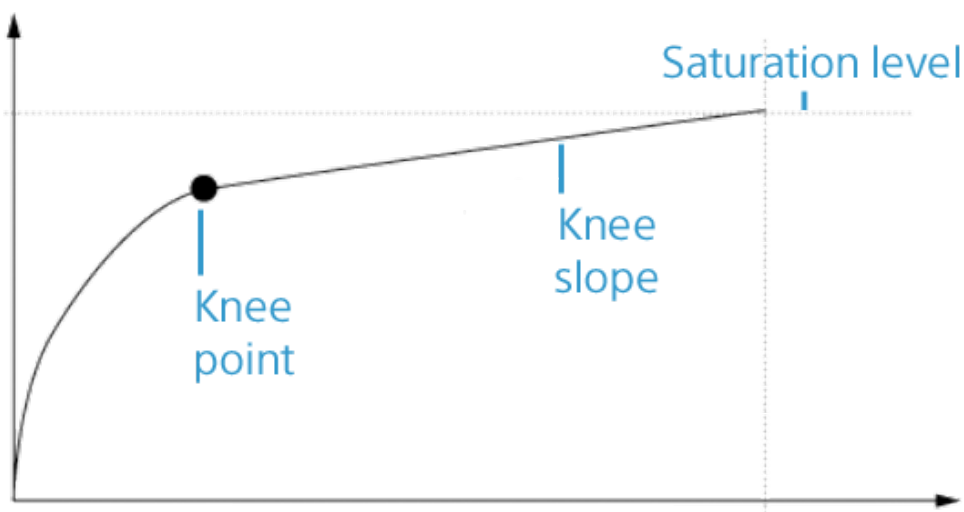
## SDR knee

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

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

 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。




#### White clip

[外部ファイル] が [SR Live メタデータ ソース] ドロップダウン リストで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

[外部ファイル]が [SR Live メタデータソース] ドロップダウンリストで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 ニーカーブに関する情報が表示されます。このHDR ニーカーブは、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、カーブ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
シャトル再生	J/K/L	

1x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 1 回押します。

1.5x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 2 回押します。

2x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 3 回押します。

4x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 4 回押します。

再生を一時停止するには [K] キーを押します。

[K] キーを押しながら [J] キーまたは [L] キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。[K] キーを押した



コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
		がら [J] キーを押すとノブが左に回り、 [K] キーを押しながら [L] キーを押すと ノブが右に回ります。
ループ再生の切り替え	Q  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

### 【メディア ブラウザ】 ペイン

ジェスチャ	結果
タップ	ファイルを選択してロードします。
ダブルタップ	【ビデオ】 ペインでファイルを開きます。
1 本指ドラッグ( タッチスクリーン)	リストを垂直方向にスクロールします。
2 本指ドラッグ(トラックパッド)	
1 本指フリック( タッチスクリーン)	リストを慣性スクロールします。
2 本指フリック(トラックパッド)	

### 【ビデオ】 ペイン

ジェスチャ	結果
ダブルタップ	【100%】と【合わせる】の間でズームレベルを切り替えます。
1 本指ドラッグ( タッチスクリーン)	画像をパンします。
2 本指ドラッグ(トラックパッド)	
1 本指フリック( タッチスクリーン)	画像を慣性パンします。
2 本指フリック(トラックパッド)	
ピンチ	画像をズーム インおよびズーム アウトします。

- .
- .ccolor ファイル 160, 177
- .cube ファイル 158
- .smi ファイル 123, 126
- [  
  \$DR ニー] 173, 193
- 1  
  1D LUT エクスポート 177
- 3  
  3D LUT エクスポート 177
- 5  
  50p ハーフステップ TC 186
- 6  
  60p ハーフステップ TC 186
- A  
  Adobe Premiere 53  
  AIR Matching 175, 189  
  ASC-CDL エクスポート 177  
  ASC-CDL の適用 162  
  ASC-CDL ファイル 159, 162  
  auto cropping amount 139  
  AVCHD リレー クリップ 135  
  Avid Media Composer 53
- B  
  batch export 143  
  BVM-X300 176
- C  
  Ci へのアップロード 24, 66  
  Ci ワークスペース 54  
  Ci ワークスペースでファイルを共有 54  
  Ci ワークスペースへのアップロード 54  
  CinemaScope オーバーレイ 115  
  CinemaScope オーバーレイの表示 115  
  cropping ratio 141  
  CSV のエクスポート 133
- D  
  default look profile 158  
  disconnect FTP 27  
  DPX フレームレート 117
- E  
  Edit remote server 27  
  EDL  
    インポート 132  
    クリップのリンク 132  
    クリップのリンク解除 132  
    クリップの置換 133  
  EDL のインポート 132  
  EDL 内のクリップのリンク 132  
  EDL 内のクリップのリンク解除 132
- F  
  Final Cut Pro X 53  
  FTP 26, 63

FTP devices  
  disconnecting 27  
  reconnecting 27  
  removing 28  
FTP server settings 27

FTPコピー 50

FTPデバイス

  SxSメディア 29  
  USBストレージ 29  
  ブラウジング 28  
  接続 27

FTPにコピー 50

FTPを介したクリップの転送 26

## G

GPS リンク 186  
GPS リンクを開く 186  
GPS リンクを開く、GPS リンク、マップ メタデータ  
  117  
GPS 情報 117  
GPU アクセラレーション 185  
Graph scale 139, 141  
graticule 151  
growing MXF ファイル, 解消する 14  
growing MXF ファイルを解消する 14

## H

HDR knee 174, 195  
HDR Knee point 174, 195  
HDR Knee slope 174, 195  
HDR 色空間から SDR 色空間への変換 189  
histogram monitor 151

## J

JKL シャトル 108

## L

look, default 158

LTC 104, 110, 117  
LUT インポート 157  
LUT エクスポート 177  
LUT のインポート 157

## M

Make default look profile 158  
maximum cropping amount 139  
minimum cropping amount 139  
minimum stabilized crop resolution 140  
MXF ファイルを開く 12, 16, 66  
MXF ファイルを開く, 解消する 14

## N

NRT メタデータ 14  
NRT メタデータを埋め込む 14  
numbering 55

## O

OpenCL/OpenGL 相互運用 185  
OpenEXR フレームレート 117

## P

PD-EDL クリップリスト 123, 126, 132  
PDF のエクスポート 133  
prefix 55  
Premiere Pro CS6 53  
Professional Disc のフォーマット 67  
PZW-4000 29  
PZW-4000、PZW-4000用のフォーマット 63

## R

Rec.2020 188  
Rec.709 188  
reconnect FTP 27  
Remove remote server 28  
Rename files 55

Reset to default look profile 158

## S

Scale graph to clip 139, 141  
SDR Knee point 173, 194  
SDR Knee slope 173, 194  
SDR ゲイン 170, 191  
SDR 色空間へのHDRの変換 175  
Sony BVM-X300 176  
split-screen preview 105, 151  
SR Live の設定を手動で調整 170, 191  
SR Live メタデータソース 169, 190  
    外部ファイル 169, 191  
SR Live メタデータ用外部ファイル 169, 190-  
    191  
SR Live 設定をロード 170, 191  
stabilized crop resolution 140, 142  
suffix 55  
SxS のフォーマット 67  
SxSメディア 29

## T

Tangent element 162

## U

UMID (Unique Material Identifier) 51

## V

vectorscope monitor 151  
Vegas Pro EDL 53  
VTR スタイルの再生 104

## W

waveform monitor 150

## X

XDCAM EDL 123  
XDCAM Professional Disc のフォーマット 67  
XDROOT フォルダ 63  
XDROOT フォルダを作成 63

## Y

YouTube  
    YouTube へのアップロード 55  
    YouTube とのファイルの共有 55

## あ

アップスケーリング 40, 107, 185  
アップロード前にクリップをトランスコードする 54  
アドレスとポート (FTP) 27  
アナモフィックストレッチ 114  
アナモフィック設定の使用 45  
アナモフィック設定を使用 114

## い

イン/アウト ポイント間のインポートのみ 14  
インタレース除去 40, 107, 185

## う

ウォーターマーク 45  
ウォーターマークの追加 45

## え

エクスプローラで表示 24, 66  
エクスポート 52-53, 131  
エクスポート、メタデータ 121  
エッセンス マーク 111, 117  
エッセンス マークの編集 120

## お

- オーディオ チャンネル 43, 119
- オーディオ チャンネル割り当て 119
- オーディオ メーター 113
- オプション 185
- オプションのリセット 185
- オフライン メディア 58
- お気に入り に追加 16
- お気に入りフォルダ 16

## か

- カードのバックアップ 58
- カスタム メタデータ エクスポート 121
- カスタム メタデータの エクスポート 44
- カスタム メタデータの追加 122
- カスタム メタデータの追加 | Default.Prolog | [61] 44
- カタログの エクスポート 133
- カラー スライダ 159
- カラー プリセット 160, 177
- カラー ホイール 152
- カラー 曲線 159

## き

- キーボード ショートカット 197

## く

- クリップ
  - 回転 187
- クリップ ステッチング 43, 144
- クリップ リスト 123
- クリップ リストの作成 123
- クリップ リストを開く 124
- クリップの エクスポート 26
- クリップのステッチ 43, 144
- クリップのステッチ |
  - Default.Prolog, Default.Hidden, Default.B-rowser | [230] 143

- クリップのステッチング 143
- クリップのステッチング |
  - Default.Prolog, Default.Hidden, Default.B-rowser | [230] 143
- クリップのトランスコード 38
- クリップのピンへの移動 18, 22
- クリップのピンへの追加 18
- クリップのフィルタリング 65
- クリップのマージ 143
- クリップのみをコピー 14, 49
- クリップの回転 114
- クリップの結合 143
- クリップの検索 65
- クリップの削除 23, 125, 128
- クリップの手ブレ補正 136
- クリップの順序決定 124, 127
- クリップの追加 124, 128
- クリップの並べ替え 124, 127
- クリップの編集 25
- クリップ回転 114, 187
- クリップ設定 114
- クリップ名 44
- クリップ名の変更 22
- クリップ名書き込み 44
- グレーディング色空間 154, 187
- グレード イン 187

## け

- ケルビン温度 155

## こ

- コピー時にベリファイ有効 14-15, 51

## さ

- サーバー名 (FTP) 27
- サフィックス 13, 39, 49
- サブクリップ 25
- サブクリップの作成 26
- サブクリップの削除 26

サブフォルダーの作成 13, 48  
サポートされている形式 67, 102  
サマリー メタデータの編集 118  
サムネイルフレーム 187  
サムネイルを自動的に回転 187  
サムネイル表示 64

## し

シーケンス再生 104  
ジェスチャ 203  
ジャイロスコープ 136  
シャトルコントロール 108  
ショートカット 197  
ショット マーク 120  
ショット マークの削除 121  
ショット マークの追加 120

## す

スクラブコントロール 108  
ステレオペア 119  
ストーリーボード 52-53, 126, 131  
    エクスポート 131  
    クリップの編集 129  
    プレビュー 131  
    空のストーリーボードを作成 127  
    削除 132  
    色補正の編集 129  
    選択範囲から作成 127  
    名前の変更 132  
ストーリーボードのエクスポート 52-53, 131  
ストーリーボードのプレビュー 131  
ストーリーボードのレンダリング 52  
ストーリーボードの作成 126  
ストーリーボードを開く 127  
スナップショット のオプション 113  
スナップショット の保存 113  
スナップショット の保存先 187  
スナップショット をコピー 112  
スナップショット 画像形式 187  
すべてのフレームを再生 108

スライダ 155

## せ

セーフエリア 114  
セーフエリアの表示 114  
セカンダリウィンドウ 186  
セカンダリウィンドウの表示 186

## そ

ソース UMID を維持する 51  
ソースメディアの置換 133  
ソースタイムコードをオーバーライドする 46, 51  
ソースの UMID 51  
ソース色空間 154

## た

タイプ別にフィルタ 65  
タイムコード 44  
タイムコードの分断 104, 110, 117  
タイムコード書き込み 44  
タイムライン上の移動 108  
タッチスクリーンナビゲーション 203

## ち

チャンネルのルーティング 113  
チャンネル割り当て 119  
チャンネル割り当てのコピー 120  
チャンネル割り当ての貼り付け 120

## て

ディスクのバックアップ 58  
デスクイーズ 45, 114  
デバイスからデバイスへの高速コピーを使用 50  
デバイスコピー 50  
デバイスへのクリップのコピー 46



## と

トーン曲線 159  
トラックパッド ナビゲーション 203  
トランスコード プリセット 40, 56  
トランスコード プリセットのインポート 56  
トランスコード プリセットのロード 56  
トランスコード プリセットの削除 57  
トランスコード プリセットの保存 56  
トランスコード設定, 保存 46  
トランスコード設定のリセット 46  
トランスコード設定の保存 46  
トランスポート コントロール 108

## は

ハーフステップ TC 表示 186  
バイパス OOTF 175, 189  
パスワード 27  
パディングをクリップに追加 45

## ひ

ビデオプレビュー 151  
ビデオペイン 103  
ビデオ処理デバイス 185  
ビン 18  
ビンに追加 13, 48  
ビンのエクスポート 20  
ビンの消去 19  
ビンの場所 11  
ビンへコピー 48  
ビン Final Cut Pro X にエクスポート 21  
ビン Premiere にエクスポート 20  
ビンをフォルダとしてエクスポート 20

## ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボリューム 67  
ファイルの削除 23  
ファイルの選択 66  
ファイル形式 67, 102

ファイル名の変更 13, 39, 49  
ファインダーで表示 24, 66  
フォーマット、Professional Disc ボリューム 67  
フォーマット、SxS 67  
フォルダ(FTP) 27  
フォルダの追加 18  
フォルダ名の変更 19  
フラグ別にフィルタ 65  
フラッシュバンド 45, 144  
フラッシュバンドの補正 45, 144  
フリップ、回転、およびデスクイーズ設定を使用する 114  
フリップ、回転、デスクイーズ設定の使用 45  
フルフレームレート再生 107  
フレーム インデックスの開始 41  
フレームレート 117  
プレビューの回転(角度) 114  
プレビューの色空間 188  
プレフィックス 13, 39, 49  
プロキシ クリップのプレビュー 186  
プロキシ クリップのメタデータ 50  
プロキシ ファイルをトランスコード 45  
プロキシ プレビュー 186  
プロキシ メタデータ 50  
プロキシのみコピー 50  
プロキシのみをコピー 14  
プロキシ編集 58  
プロトコル、FTPプロトコル、FTPSプロトコル 27

## ほ

ホイール 152  
ボリュームのバックアップ 58

## ま

マークアウト 111, 118  
マークイン 110, 118  
マークイン/アウト ポイントをリセット 111  
マークイン/アウト ポイントを使用 45  
マークポイント間のみをコピー 50  
マスキング率 115

マスクオプション 115  
マスタ ボリューム 113  
マップ メタデータ 186  
マルチカメラ クリップ, 同期 135  
マルチカメラ クリップの同期 135  
マルチカメラ, オーディオの同期 135

## め

メーター 113  
メタデータ ソース  
クリップ 169, 190  
メタデータ、ファイル情報 117  
メタデータ、手ブレ補正 136  
メタデータのエクスポート 121  
メタデータのログ作成 118  
メディア ブラウザ ペイン 61  
メディアのライブラリへの追加 10  
メディアの検索 61  
メディアの再生 103

## も

モニタの色空間 188  
モニタ解像度 195  
モノラル チャンネル 119

## ゆ

ユーザー名 27

## ら

ライブラリ 18  
クリップのピンへの追加 18  
クリップの削除 23  
クリップ名の変更 22  
グループ化 24  
サブクリップの作成 26  
サブクリップの削除 26  
ピンの消去 19  
ピン名の変更 19

フォルダの削除 19  
メディアの追加 10  
開く 9  
既存のフォルダを追加 11, 18  
作成 9  
新規フォルダ 18  
整理 17  
閉じる 10  
名前を付けて保存 24

ライブラリ インジケーター 11  
ライブラリフォルダ間のクリップの移動 22  
ライブラリメディアのグループ化 24  
ライブラリメディアの再リンク 58  
ライブラリのロード 9  
ライブラリの作成 9, 11, 15, 17  
ライブラリを開く 9  
ライブラリを閉じる 10

## り

リアルタイムで再生 107  
リアルタイム再生 107  
リスト表示 64  
リモート サーバー 63  
リモート サーバーの参照 63  
リモートサーバーのブラウズ 28  
リレー クリップ, 結合 135  
リレー クリップの結合 135

## る

ループ再生 108, 111  
ルック プロファイル 157-158

## れ

レンダリング 52

## ろ

ログ 110

## 漢字

一括エクスポート 46  
温度スライダ 155  
回転したクリップ 114, 187  
外部モニタ デバイス 195  
外部モニタの色空間 188  
外部モニタ解像度 195  
拡大鏡 106  
確認モード 15, 51  
関連付けられているすべてのメディアをコピー  
49  
既存のフォルダを追加 11, 18  
既定のトランスコード形式 186  
曲線 159  
形式別にフィルタ 65  
元のクリップをアップロード 54  
現行クリップから設定をロード 170, 191  
高速コピー 50  
合わせる 106  
再生 108  
最後に移動 108  
最初に移動 108  
彩度スライダ 159  
作業色空間 187  
作成日別にフィルタ 65  
使用できなくなったアイテムを削除 19  
次のフレーム 108  
次の日時より古いアイテムを削除  
X日 19  
自動的に追加されたビン 11  
手ブレ補正モード 138  
収録中のMXFファイル 12, 16, 66  
色のプリセットを適用 161  
色温度スライダ 155  
色空間 154  
色空間の表示(ビデオプレビュー) 188  
色空間の表示(外部モニタ) 188  
色補正 147  
エクスポート 177  
ロード 160  
新しいライブラリ 11, 15, 17, 20-21

新しい空のクリップリスト 124  
新しい空のストーリーボード 127  
新規フォルダ 18  
垂直方向にフリップ 114  
水平方向にフリップ 114  
整理 16  
設定の保存, トランスコード 46  
選択範囲のクリップリスト 124  
選択範囲の新規クリップリスト 124  
前のフレーム 108  
全画面プレビュー 107  
相互運用 185  
濃淡スライダ 155  
番号付け 13, 39, 49  
表示モード 64-65  
不明なメディア 58  
不連続なタイムコード 104, 110, 117  
部分的なコピー 14, 20-21, 50  
連続タイムコード 43, 144  
連続再生 104, 111  
露出スライダ 155

