

SONY

CATALYST BROWSETM



ユーザー マニュアル

改訂日 2018年9月18日

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

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

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

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

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

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

Copyright c 2018.Sony Creative Software Inc.

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

ユーザーへの通知

免責事項

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

ソフトウェア著作権

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

Sony Creative Software Inc.





目次

目次	5
Introduction	7
バージョン 2018.2 の新機能	7
[Catalyst Browse] ウィンドウ	8
メディアの検索	11
サポートされているビデオ形式	16
サポートしているビデオ デバイス	33
メディアの再生	35
ビデオのプレビュー	36
タイムライン上の移動	39
再生のインポイントとアウトポイントのマーキング	40
フレームのスナップショットの作成	41
オーディオレベルの調整とモニタ	42
クリップ設定の編集	44
クリップの操作	45
メタデータの表示と編集	45
クリップリストの操作	46
EDL の操作	50
リレークリップの結合	50
マルチカメラクリップの同期	51
フラッシュバンドの補正	51
色補正の適用	53
色調整コントロールの編集	53
色補正の設定の適用	61
Tangent Control の使用	63
ビデオスタイル (Rec.709) カラーグレーディング	64
ログ(シネマ) カラーグレーディング	67
アドバンスドシネマ(ACES) カラーグレーディング	68


ハイダイナミックレンジ(HDR) カラー グレーディング	70
色補正の設定のエクスポート	72
クリップのトランスコード、コピー、共有	77
Catalyst Browse オプションの編集	87
キーボード ショートカット	93
ジェスチャ	97
キーワード	98

Introduction

Catalyst Browse は、最新の Sony カムコーダおよびデッキの強力なクリップ管理ツールです。

- **メディアブラウザ** ペインでは、コンピュータに接続されているドライブやデバイス上のメディアファイルを参照することができます。
 - **ビデオ** ペインでは、メディアファイルをプレビューできます。
 - **インスペクタ** ペインでは、メディアファイルに保存されたメタデータを表示できます。
 - **色の調整** ワークスペースでは、クリップの色情報を調整できます。
 - **クリップリスト** では、XD ルート フォルダ  の XDCAM メディア、XD ルート フォルダ  の XAVC メディア、および AxS フォルダ  の RAW メディアを操作する際にクリップを作成できます。
-  Catalyst Browse は、Sony 製カメラおよびデバイスのクリップをサポートするよう設計されています。広範なデバイスサポートが必要な場合は、Catalyst Prepare をご検討ください。

バージョン 2018.2 の新機能

- 波形およびヒストグラム モニタに、0% と 100% でのクリッピングではなく、全範囲 (-7.3% ~ 109.1%) が表示されるようになりました。0 ~ 100% より外側のエリアは、ヒストグラム モニタにグレーで表示されます。全範囲の色は、外部モニタのプレビューや Rec.709/Rec.2020 への HDR レンダリングでもサポートされます。
 - **ローピー** ペインに **Sony Professional Disc のパーティションを作成** チェックボックスが追加されて、Segmented Body PartitionsをもつXDCAMファイルをコピーできるようになりました。
 - **ローピー** ペインに **Segmented Body Partitions の作成** チェックボックスが追加されて、Segmented Body PartitionsをもつXAVC IntraおよびXAVC Longファイルをコピーできるようになりました。
-  Segmented Body Partitionsの作成で作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。
- **インスペクタ** ペイン(**インスペクタ** > **メタデータ** > **ファイル** > **メディア**)に、**MXF パーティションスタイル**(**Single Body Partition** または **Segmented Body Partition**)を表示するサポートが追加されました。
 - **リモート サーバーの追加** ダイアログに **プロトコル** ドロップダウンリストが追加されて、**FTPS (Explicit モード)** または **FTP** を選択できるようになりました。
 - DXVA2 デコードを使用した NVIDIA GPU での AVC/H.264 クリップの DXVA2 デコードのサポートが追加されました。サポートしているコンピュータを使用すると、AVC/H.264 ビデオファイルのデコードにおいて処理性能が向上します。

- 再生設定を [速度] または [リアルタイム] に設定した場合に、QFHD 以上の解像度と 50p 以上のフレームレートを使用した XAVC Long 422 クリップの再生パフォーマンスが改善されました。このモードでは、フレームレートの維持に必要な場合はフレームがスキップされます。
- MainConcept エンコーダを使用してレンダリングされた XAVC クリップで、ビデオストリームの HLG および PQ メタデータが正しく維持されるようになりました。
- [Capture gamma equation] メタデータフィールドでの [Cinematone 1] または [Cinematone 2] の表示のサポートが追加されました。
- [トランスコード ツール] の [設定の保存] スイッチが削除されました。

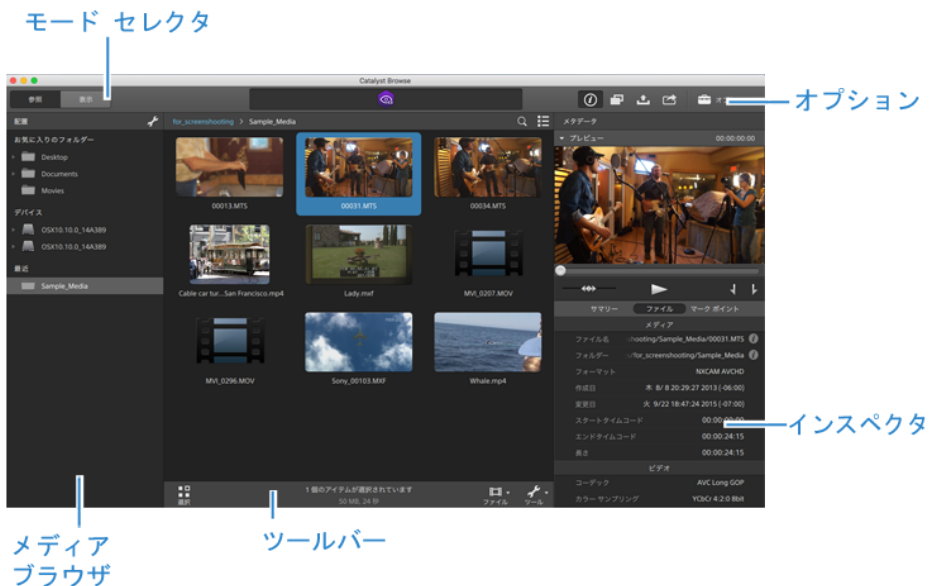
[Catalyst Browse] ウィンドウ

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

- [メディアブラウザ] モードでは、メディアブラウザを使用してコンピュータでのメディアファイルの参照、クリップリストの操作、ファイルのトランスコードを行うことができます。
- [表示] モードでは、メディアのプレビュー、マークインポイントおよびマークアウトポイントのログ記録、および色の調整を行うことができます。

[Catalyst Browse] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンまたは [表示] ボタンをクリックします。

[メディアブラウザ] モード



表示]モード



メディアの検索



[メディアブラウザ]モードでは、コンピュータに接続されているドライブやデバイス上のメディアファイルを参照することができます。


[メディアブラウザ]ビューでファイルをダブルクリックすると、[表示]モードに切り替わり、プレビュー、編集が可能です。


詳しくは、「メディアの再生」ページの 35、「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 40、「色補正の適用」ページの 53、または「メタデータの表示と編集」ページの 45。

 Catalyst Browse は、Sony 製カメラおよびデバイスのクリップをサポートするように設計されています。広範なデバイスサポートが必要な場合は、Catalyst Prepare をご検討ください。

Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、メディアブラウザは使用できません。

 サムネイルの  はクリップにエラーが検出されたことを示しています。

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

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



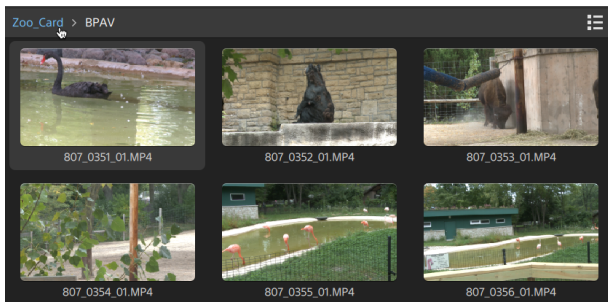
サムネイル上の  はフル解像度クリップを使用できないプロキシクリップを示します。



フォルダの選択


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

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。

メディア ブラウザの上部に、現在のフォルダとその親フォルダが表示されます。親フォルダのリンクをクリックすると、1 つ上のレベルに移動することができます。



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


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

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



FTP 経由でのデバイスの接続



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


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


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

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

リスト モードまたはサムネイル モードでのファイルの表示

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


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



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




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

クリップの検索

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



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

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

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

ファイルの選択


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

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

ファイルのコピー


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。詳しくは、「[クリップのコピー](#)」ページの 80

クリップ名の変更

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] 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。


 また、[2] キーを押しても選択したファイルのファイル名を変更できます。


AVCHD フォルダ構造に所属するプロキシ クリップまたはクリップの名前を変更することはできません。

 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、名前の変更機能は使用できません。


ファイルの削除

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  をクリックして、[削除] を選択します。

 AVCHD フォルダ構造からのファイルの削除はサポートされていません。

 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、名前の削除機能は使用できません。

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。

SxS および Professional Disc ボリュームの管理

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

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

サポートされているビデオ形式

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

XDCAM

SD 形式

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

HD 形式

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

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

XDCAM EX

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

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

XAVC Intra

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

XAVC Long-GOP

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

XAVC S

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

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

XAVCプロキシ

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

X-OCN

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

RAW

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

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

HDCAM SR (SStP)

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

NXCAM

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

AVC H.264/MPEG-4

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

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

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

AS-11 DPP MXF

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

Avid DNxHD®

コンテナ: 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
1280x720	Avid DNxHD® 220x	4:2:2 10 ビット	59.94p @ 220 Mbps、50p @ 175 Mbps、29.97p @ 110 Mbps、25p @ 90 Mbps、23.976p @ 90 Mbps
1280x720	Avid DNxHD® 220	4:2:2 8	59.94p @ 220 Mbps、50p @ 175 Mbps、29.97p @ 110 Mbps、25p @ 90 Mbps、23.976p @ 90 Mbps

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

Apple ProRes

コンテナ: MOV

オーディオコーデック: PCM

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

HDV

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

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

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

DV

コンテナ: AVI (Windows)、MOV (macOS)

オーディオコーデック: PCM、2 チャンネル、32 kHz、16 ビット

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

サポートしているビデオ デバイス

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

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

メディアの再生

[メディアブラウザ]モードでファイルをダブルクリックすると、[表示]モードに切り替わり、ファイルのプレビュー、マークインポイントやマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用ができるようになります。
[メディアブラウザ]モードの使用について詳しくは、「[メディアの検索](#)」ページの11を参照してください。




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

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

ビデオのプレビュー


[メディアブラウザ]モードでファイルをダブルクリックすると、[表示]モードに切り替わり、ファイルのプレビュー、マークインポイントやマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用ができるようになります。[メディアブラウザ]モードの使用について詳しくは、“[メディアの検索](#)” ページの 11. 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 Browse オプションの編集](#)” ページの 87. を参照してください。

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




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

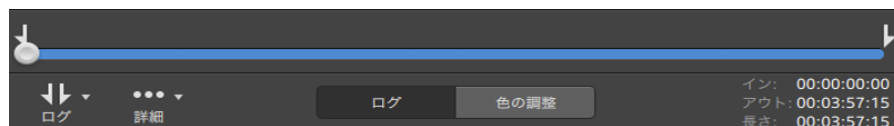
サムネイルの  は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。




プロキシクリップを使用して再生する場合（使用可能な場合）、オプションの [プロキシクリップを使用してプレビュー] スイッチを有効にします。再生中、[プロキシ] インジケータはビデオプレビューの上に表示されます。詳しくは、“[Catalyst Browse オプションの編集](#)” ページの 87. を参照してください。

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

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



 ビデオのフリップ、アナモフィックデスクイーズの有効化、セーフゾーンとマスクガイドの表示について詳しくは、“[クリップ設定の編集](#)” ページの 44. を参照してください。


ビデオプレビューのスケーリング

ビデオプレビューのサイズを調整するには、拡大鏡をクリックします。



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

全画面再生の切り替え

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

再生設定の調整

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

スピード/品質





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

デコードを最適化してビデオ品質を維持する場合は、[品質]を選択します。

リアルタイム/すべてのフレーム







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

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

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

トランスポート コントロールの使用

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


ボタン	説明
 最初に移動	再生位置インジケータがマークイン位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最初に移動します。
 前のフレーム	再生位置インジケータが左に1フレームまたは1フィールド移動します。
 再生	再生は再生位置インジケータから始まり、マークアウト位置またはファイルの最後まで継続します。
 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、「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40.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。

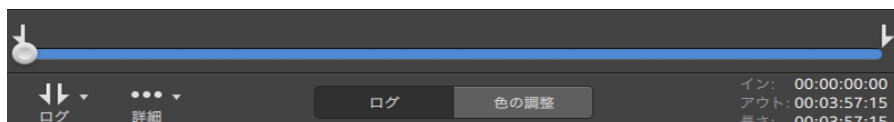
 [←]キーを押しながら [⏮]キーまたは [⏪]キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。左にスクラブするには [←]キーを押しながら [⏮]キーを押し、右にスクラブするには [→]キーを押しながら [⏪]キーを押します。

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、ビデオを再生する部分を選択することができます。

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックして、メディア ブラウザを表示します。
2. [表示] モードでファイルをダブルクリックし [メディア ブラウザ] モードにします。
 [メディア ブラウザ] 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 Browse]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 Browse] 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 45 を参照してください。

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

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

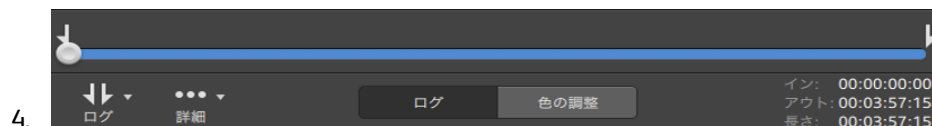
現在のファイルにエッセンスマークが含まれる場合、それらはタイムライン上に ◆ で表示されます。エッセンスマークが、メタデータモードの [マークポイント] タブに表示されます。詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 45 を参照してください。

フレームのスナップショットの作成

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


クリップボードへのフレームのコピー

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

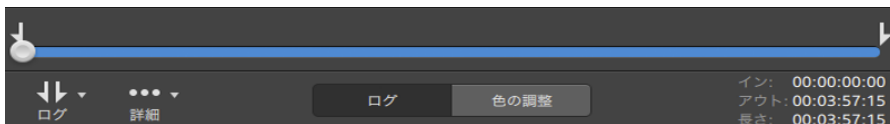
5. [詳細]ボタンをクリックして、[スナップショットをクリップボードにコピー]を選択します。

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


現在のフレームが現在の解像度でクリップボードにコピーされます。たとえば、フル解像度のフレームをコピーする場合は、ズームレベルを 100% に設定します。ビデオプレビューの上にある拡大鏡ボタンを使用してズームレベルを変更できます。詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)" ページの 36. を参照してください。

ファイルへのフレームの保存

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



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

 [Shift]キーを押しながら [S]を押します。

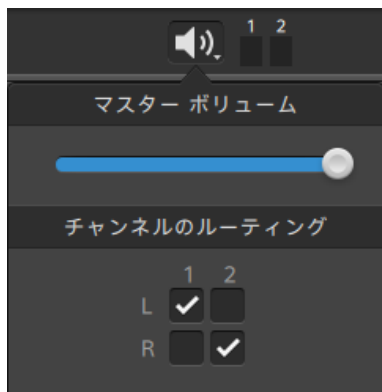
現在のフレームが現在の解像度で保存されます。たとえば、フル解像度のフレームを保存する場合は、ズームレベルを 100% に設定します。

ビデオプレビューの上にある拡大鏡ボタンを使用してズームレベルを変更できます。詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)" ページの 36. を参照してください。

[オプション]では、ファイルを保存する場所と形式を保存できます。詳しくは、"[Catalyst Browse オプションの編集](#)" ページの 87. 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 Browse]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、マスター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 Browse は、ステレオ出力デバイスのみをサポートします。

クリップ設定の編集


クリップの再生設定を編集するには、 ボタンをクリックします。



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

クリップの操作


メタデータの表示と編集

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

ファイルに関連付けられたサマリー情報を表示するには、[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。



 [参照]モードにて、クリップリストが選択されている場合、その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])モードの場合、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、"[クリップリストの操作](#)" ページの 46.を参照してください。

 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、メタデータの編集機能は使用できません。

 プロキシファイルを使用してメタデータを編集した場合、プロキシファイルをデバイスにコピーすることで、フル解像度クリップのメタデータが更新されます。詳しくは、"[ファイルのコピー](#)" ページの 14.を参照してください。


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 40.を参照してください。



サマリー メタデータの編集


1. [サマリー]タブをクリックします。

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

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


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

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

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

エッセンスマークの編集


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

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

マークポイントの追加

1. メタデータを表示する対象のクリップを選択します。
2. [マークポイント] タブをクリックします。
3. ビデオプレビューの下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、[] キーを押します。

マークポイントの削除

1. メタデータを表示する対象のクリップを選択します。
2. [マークポイント] タブをクリックします。
3. 削除したいエッセンスマークを選択します。
4. [削除] ボタン  をクリックします。




クリップリストの操作

次のメディアタイプのクリップリストを作成および編集できます。






- XDR00T フォルダ  の XDCAM メディア
- XDR00T 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。

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

クリップリストの作成

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. 使用するクリップを格納する  または  フォルダのルートに移動します。
3. クリップリストに含めるファイルを選択します。[Shift]キーまたは[Ctrl]キー(Windows) / [⌘]キー(macOS)を押しながら選択すると、複数のファイルを選択できます。
4. [Catalyst Browse]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 Browse]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 Browse 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。

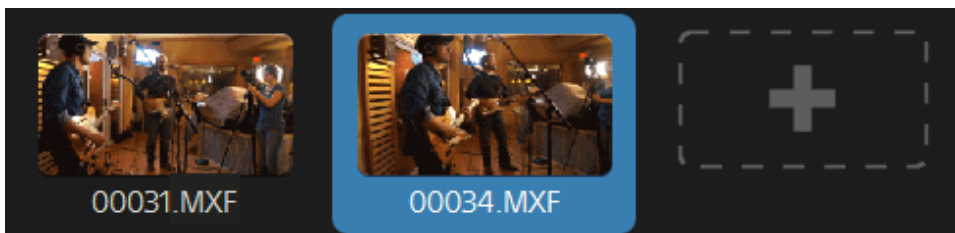
クリップリストを開く

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

クリップの並べ替え


[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 Browse]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。

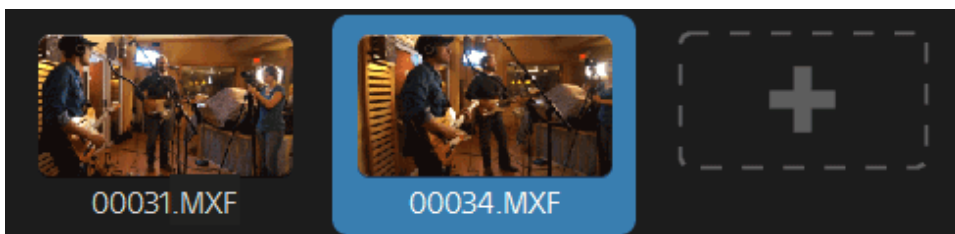


クリップの追加

【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 Browse】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 Browse】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 Browse】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 Browse】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 Browse]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 40.

クリップリストのメタデータの表示


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

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

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

詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 45.


クリップリストをもう一度デバイスに書き込む

クリップリストをもう一度デバイスに書き込むには、[メディアブラウザ]モードでクリップリストを選択し、[Catalyst Browse]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、"[クリップのコピー](#)" ページの 80.

EDL の操作


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


EDL のインポート


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

クリップのリンクとリンク解除

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

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

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

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


クリップの置換

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


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


リレークリップの結合

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

 結合する前に、リレークリップを 1 つのフォルダにコピーします。詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 11. 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 Browse]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、[リレークリップの結合]を選択します。[リレークリップの結合]ダイアログボックスが表示されます。
3. 結合されたファイルの名前]ボックスに、新しいクリップに使用する名前を入力します。
4. [OK]をクリックします。

マルチカメラクリップの同期

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


クリップの分析と同期が行われている間、進行状況が表示されます。

フラッシュバンドの補正



カメラフラッシュを使用すると、ビデオに光の帯が生成される場合があります。



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


 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、フラッシュバンドの補正機能は使用できません。

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックして、メディアブラウザを表示します。
2. 補正するクリップを選択します。
3. [Catalyst Browse]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40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トラックバーをクリックして、再生位置インジケータを設定し、インスペクタの [追加]ボタン  をクリックします。フラッシュバンドの補正方法が自動か手動であるかによって、異なる結果が生じることがあります。

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

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


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


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

詳しくは、「クリップのトランスコード」ページの77を参照してください。


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。

 色補正の設定は、すべてのクリップに一律に適用されます。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、「[クリップのトランスコード、コピー、共有](#)」ページの 77 を参照してください。

 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、色補正の機能は使用できません。


色調整コントロールの編集

カラーグレーディングをすべてのクリップに一律に適用するには、インスペクタ  の色調整コントロールを使用します。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、「[クリップのトランスコード](#)」ページの 77 を参照してください。

 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、色調整の機能は使用できません。

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 Browse] ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップまたはクリップリストをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。

 色調整は、[表示] モードでのみ使用できます。




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

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


[オプション]の **プレビューの色空間** 設定は、波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープにも適用されるため、スコープを使用してビデオを確認できます。詳しくは、"[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)" ページの 89。



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

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

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


波形設定

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


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


詳しくは、"[カラーグレーディングに使用する色空間を選択するには、作業色空間ドロップダウンリストから設定を選択します。](#)" ページの 88 または "[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)" ページの 89。

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

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


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

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

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

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

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


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

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


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

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

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



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



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

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


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

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

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

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




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


カラーホイールの調整

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


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


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

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


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



色空間の選択

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

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

ソース色空間の選択


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

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

HDR/広色再現域の色空間の変換


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



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

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

詳しくは、"[ルックプロファイルの適用](#)" ページの 58、"[ハイパーガンマへのグレーディング](#)" ページの 66、"[ハイダイナミックレンジ\(HDR\) カラーグレーディング](#)" ページの 70。

作業色空間の表示

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


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

ビデオプレビューの色空間の表示


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


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

外部モニタの色空間の表示


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

露出、温度、濃淡の調整

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


 すべての色空間に対して、露出、温度、濃淡は使用できません。

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



 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。


ルックプロファイルの適用


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

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

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

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

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

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


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

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






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

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


トーン曲線の調整

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


Tone Curve コントロールは、LUT の編集に使用されます。

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

色補正スライダの調整


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


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

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

[明るさ]スライダをドラッグすると、ビデオ全体の明るさを調整できます。

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


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



色の設定を Catalyst Browse および Catalyst Prepare と交換する場合は、[Catalyst Browse]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 72 と「[色補正の設定の適用](#)」ページの 61 を参照してください。

[彩度]のスライダをドラッグすると、ビデオの色の全体濃度を調整できます。


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


 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。

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

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





色補正の設定の適用

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




 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、色補正の機能は使用できません。

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53。

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ]ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。
 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。
3. [Catalyst Browse]ウィンドウの下部にある [色の調整]ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Browse]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、開いているすべてのクリップに適用されます。

ASC-CDL ファイルの適用

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。
 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。
3. [Catalyst Browse]ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Browse]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、開いているすべて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 Browse 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。

カラー グレーディングをすべてのクリップに一律に適用するには、インスペクタ  の色調整コントロールを使用します。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 77 を参照してください。



Rec.709 へのグレーディング


1. [Catalyst Browse] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。


 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Browse] 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 Browse] 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 53 を参照してください。

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

 ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。



- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業] ボックスには、カラー グレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間] ドロップダウン リストから [Rec.709] を選択します。
 7. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、[S-Gamut3/S-Log3]、[Rec.2020/S-Log3]、[Rec.2020/HLG]、または [Rec.2020/PQ] に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、クリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53 を参照してください。

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

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


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

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

- sgamut-slog2 サブフォルダは、S-Gamut/S-Log2 ソースに使用されます。
 - sgamut3cine-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3.Cine/S-Log3 ソースまたは [変換形式] の選択肢に使用されます。
 - sgamut3-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3/S-Log3 ソースまたは [変換形式] の選択肢に使用されます。
9. 色を調整するには、[インスペクタ] ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53。
10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Browse] 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 Browse]ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。


 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Browse]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 Browse]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 53. を参照してください。

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



 ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。

- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業]ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間]ドロップダウンリストから [Rec.709] を選択します。
 7. [変換形式]ドロップダウンリストから、[709(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40] を選択します。

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


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

8. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、[S-Gamut3/S-Log3]、[Rec.2020/S-Log3]、[Rec.2020/HLG]、または [Rec.2020/PQ] に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、クリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53. 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 53。
10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Browse] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。
 3D LUT エクスポートは、[ソース] ドロップダウン リストが [S-Log]、[RAW]、または [X-OCN] 形式に設定されている場合にのみ使用できます。

ログ(シネマ) カラー グレーディング

ログソースのカラー グレーディングワークフローを以下に示します。




カラー グレーディングをすべてのクリップに一律に適用するには、インスペクタ  の色調整コントロールを使用します。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 77 を参照してください。

1. [Catalyst Browse] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Browse] 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 Browse] 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 53 を参照してください。

4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。[色の調整] ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
5. [ソース] ドロップダウン リストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース] ドロップダウン リストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
 - S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業] ボックスには、カラー グレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間] ドロップダウン リストから [ログ] を選択します。

7. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、または [S-Gamut3/S-Log3] に設定されている場合は、[ソース設定]コントロールを使用してクリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53。
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 53。
9. ビデオを Rec.709 (full) に変換する際に適用するプロファイルを選択するには、[ルックプロファイル]ドロップダウンリストから設定を選択します。

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


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


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

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

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


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

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


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

アドバンスド シネマ(ACES) カラー グレーディング

ACES 色空間のカラーグレーディングワークフローを以下に示します。





カラーグレーディングをすべてのクリップに一律に適用するには、インスペクタ  の色調整コントロールを使用します。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 77 を参照してください。

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザー]ボタンをクリックしてメディアブラウザーを表示します。
2. メディアブラウザー内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。


 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Browse]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 Browse]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 53 を参照してください。


4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
5. [ソース]ドロップダウンリストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース]ドロップダウンリストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
 - S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は [S-Gamut/S-Log2] を選択します。
 - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は [S-Gamut3.Cine/S-Log3] または [S-Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業]ボックスには、カラー グレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックし、[作業色空間]ドロップダウンリストから [ACES] を選択します。
7. ソースビデオが [S-Gamut/S-Log2]、[S-Gamut3.Cine/S-Log3]、または [S-Gamut3/S-Log3] に設定されている場合は、[ソース設定]コントロールを使用してクリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53。
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 53。
9. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Browse]ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート] を選択します。

出力は Rec.709 (full) になります。


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

ハイダイナミックレンジ(HDR) カラーグレーディング

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

カラーグレーディングをすべてのクリップに一律に適用するには、インスペクタ  の色調整コントロールを使用します。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、"[クリップのトランスコード](#)" ページの 77 を参照してください。

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


- a. [オプション] ボタン  をクリックします。
- b. [作業色空間] ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3 (HDR)] を選択します。
[作業色空間] ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3] を選択した場合、[SDR ゲイン] スイッチを有効にして、標準とハイダイナミックレンジ間でコンテンツを変換することができます。

SDR ゲインの調整

スイッチを有効にすると、[ゲイン] スライダーをドラッグして、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 dB に設定すると、SDR コンテンツを読み込む場合に +6 dB (2.0x) のリニアゲインが適用され、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に -6 dB (0.5x) のリニアゲインが適用されます。

- c. [プレビューの色空間] ドロップダウンリストから、Catalyst Browse 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 53 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 Browse 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 Browse の [オプション]メニューで、[外部モニタの色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log3]を選択します。

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


HDR メディアを SDR 色空間に変換する

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

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



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

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


 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

4. [Catalyst Browse]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 Browse]ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、およびビデオプレビューウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニターできます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53.を参照してください。

5. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。[色の調整]ワークスペースでは、[インスペクタ]ペインにカラーグレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
6. 色を調整するには、[インスペクタ]ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53.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 Browse]ウィンドウの下部にある [ツール]ボタン  をクリックし、メニューから [色設定のエクスポート]を選択します。

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

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

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 Browse]ウィンドウの下部にある


[ツール]ボタン  を使用します。



 Catalyst Browse を View Only Mode で起動した場合、色補正の機能は使用できません。


カラープリセットの保存

カラープリセットには、ソース設定（露出、温度、濃淡）、ルックプロファイル、トーン曲線、およびASC-CDL設定が含まれています。詳しくは、「[色調整コントロールの編集](#)」ページの53。

1. [Catalyst Browse]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。

 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Browse]ウィンドウの下部にある [色の調整] ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ]ペインを表示するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Browse]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 Browse]ウィンドウの上部にある [メディアブラウザ] ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。


 色補正は、[表示]モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Browse]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 Browse]ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープモニター、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。


4. [インスペクタ]ペインを表示して、必要に応じて色の設定を調整するには、ツールバーの [インスペクタ]ボタン  をクリックします。詳しくは、"色調整コントロールの編集" ページの 53.

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

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




色の設定を Catalyst Browse および Catalyst Prepare と交換する場合は、[Catalyst Browse] 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 72と"色補正の設定の適用" ページの 61.を参照してください。


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


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


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

1. [Catalyst Browse] ウィンドウの上部にある [メディア ブラウザ] ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、そのクリップがロードされます。
 色補正は、表示]モードでのみ使用できます。
3. [Catalyst Browse] 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 Browse] ウィンドウに波形 / ヒストグラム / ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。
4. [インスペクタ] ペインを表示して、必要に応じて色の設定を調整するには、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックします。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 53。
5. [Catalyst Browse] ウィンドウの下部にある [ツール] ボタン  をクリックし、メニューから 色設定のエクスポート] を選択します。

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

 [出力色空間]は、[作業色空間]が [Rec.2020/S-Log3 (HDR)]の場合にのみ使用できます。詳しくは、「[ハイダイナミックレンジ\(HDR\) カラーグレーディング](#)」ページの70.
 - f. LUTに露出、温度、濃淡の設定を含める場合は、[ソース設定]チェックボックスをオンにします。
 - g. インспекタの [変換形式]ドロップダウンリストで選択した色空間を使用してLUTをエクスポートするには、[変換形式の設定]チェックボックスをオンにします。

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

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

クリップのトランスコード、コピー、共有

Catalyst Browse では、クリップを別の形式に変換したり、ソース形式でコピーすることもできます。

クリップのトランスコード


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

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

左側のペインでは、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。





複数のファイルをトランスコードする場合、すべてのファイルが同一の Video/Audio フォーマットになっている必要があります。

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

3. [エクスポート]ペインを使用して、エクスポートされるファイルの実行先と形式を選択します。
- a. [クリップのエクスポート先]ボックスに、選択したファイルのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照](#)ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
 - b. ファイル名を変更する場合は、[ファイル名の変更]チェックボックスをオンにします。名前を変更すると、ソースファイルは上書きされません。
 - すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、[プレフィックス]ボックスに文字列を入力します。
 - クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、[番号付け](#)ドロップダウンリストから設定を選択します。
 - すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、[サフィックス](#)ボックスに文字列を入力します。

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

 特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、[ファイル名の変更]コントロールを使用します。
 - c. ビデオ形式にエクスポートする場合は、[色調整](#)ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。
 - なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、["HDR/広色再現域の色空間の変換" ページの 57](#)。
 - ソース設定のみ: [色の調整](#)ワークスペースの [\[インスペクタ\]](#)の [色空間](#)および [\[ソース設定\]](#)ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。

 [\[ソース設定のみ\]](#)は、RAW、X-OCN、または S-Gamut メディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
 - すべて: [色の調整](#)ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、["色調整コントロールの編集" ページの 53](#)を参照してください。

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

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

詳しくは、「[ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択](#)」ページの 89。



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

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

e. 形式]ドロップダウンリストからファイル形式を指定します。



選択した出力色空間でサポートされていない形式設定は選択できません。



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

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

ProRes は macOS でのみ使用できます。

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。

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



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

[Segmented Body Partitions の作成] チェックボックスは、形式] ドロップダウンリストで [XAVC Intra] または [XAVC Long] を選択している場合にのみ使用できます。



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

- h. [クロップの種類]ドロップダウンリストからクロップ方式を選択します。
 - レターボックス/ピラーボックス: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されず(ピラーボックス)。
 - センタークロップ(カット エッジ): ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - シネマスコープ: 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- i. [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。
- j. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に [水平方向にフリップ]、[垂直方向にフリップ]、および [アナモフィック デスクイーズ]設定を維持する場合は、[フリップおよびストレッチの設定を使用する]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。
詳しくは、"[クリップ設定の編集](#)" ページの 44.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 51.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 40.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。

4. [エクスポート]をクリックします。

進行状況は [Catalyst Browse] 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。

クリップのコピー

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。




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


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






左側のペインでは、コンピュータにある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 Browse]ウィンドウの上部にある[コピー]ボタン  をクリックします。

3. [コピー]ペインを使用して、ファイルの実行先を選択します。
- a. [クリップのコピー先]ボックスに、選択したファイルのコピー先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照](#)ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
-  **コピー先のフォルダとコピー元のフォルダを切り替えるには、[フォルダへ移動]**
 をクリックします。メディアブラウザには [ファイルのコピー先] が示すフォルダパスが表示され、メディアブラウザで表示していたフォルダパスは [ファイルのコピー先] ボックスに設定されます。
- AVCHD フォルダ構造へのコピーはサポートされていません。
- b. 出力先のサブフォルダに選択したクリップをコピーするには、[サブフォルダの作成](#) チェックボックスをオンにします。
-  **[サブフォルダの作成] チェックボックスは、機器で生成されたフォルダ構成にコピーする場合は使用できません。**
- c. 選択したクリップ (metadata.proxy クリップ、およびその他のファイル) に関連付けられているすべてのメディアをコピーする場合は、[関連するすべてのメディアをコピー](#) ラジオボタンを選択します。
- d. プロキシ解像度クリップと、選択したクリップ (metadata.proxy クリップおよびその他のファイル) に関連付けられているすべてのメディアのみをコピーする場合は、[プロキシのみをコピー](#) ラジオボタンを選択します。
-  プロキシファイルを使用してメタデータを編集した場合、プロキシファイルをデバイスにコピーすることで、フル解像度クリップのメタデータが更新されます。詳しくは、"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 45。
- e. 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 40 を参照してください。
-  **[マークポイント間のみをコピー] チェックボックスは、MXF クリップをコピーする場合にのみ使用できます。**


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

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

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

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

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


 高速デバイス間コピーを実行中は、デバイスにアクセスできません。

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


4. **[コピー]**をクリックします。

進行状況は **[Catalyst Browse]**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。

Ci ワークスペースへのファイルのアップロード


1. **[メディアブラウザ]**または **[編集]**モードでアップロードするファイルを選択します。
2. **[Catalyst Browse]**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ーコードのどちらでログインするかを選択します。


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






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

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

- a. ビデオ形式にエクスポートする場合は、[\[色調整\]](#)ドロップダウンリストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを指定します。
- なし: エクスポートしたファイルに色調整は含まれません。色空間変換を適用した場合、変換はエクスポートしたファイルで維持されます。詳しくは、["HDR/広色再現域の色空間の変換"](#) ページの 57。
 - ソース設定のみ: [\[色調整\]](#)ワークスペースの [\[インスペクタ\]](#)の [\[色空間\]](#)および [\[ソース設定\]](#)ヘッダーの調整のみが、エクスポートしたファイルに含まれます。
 [\[ソース設定のみ\]](#)は、RAW、X-OCN、または S-Gamut メディアをトランスコードする場合にのみ使用できます。
 - すべて: [\[色調整\]](#)ワークスペースのすべての色調整がエクスポートしたファイルに含まれます。

詳しくは、["色調整コントロールの編集"](#) ページの 53 を参照してください。


- 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。
- [\[色調整\]](#)ドロップダウンで [\[すべて\]](#)を選択した場合、[\[プレビューと同じにする\]](#)または [\[外部モニターと同じにする\]](#)(外部モニターが有効な場合)を選択して、出力色空間をビデオプレビューまたは外部モニタの設定に合わせることができます。
詳しくは、["ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択"](#) ページの 89。
 選択した出力色空間がソース色空間に対応していない場合、現在の設定を使用してクリップをエクスポートできないことを示す警告が表示されます。
 - [\[色調整\]](#)ドロップダウンで [\[ソース設定のみ\]](#)または [\[なし\]](#)を選択した場合、S-Gamut、RAW、および X-OCN ソースクリップをトランスコードするとき出力色空間を選択できます。


- 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。
色調整]が [なし]または [ソース設定のみ]に設定されており、[出力色空間]が [ACES]、[Rec.2020/Linear]、[S-Gamut/Linear]、または [S-Gamut3/Linear]に設定されている場合、[OpenEXR]は S-Gamut、RAW、または X-OCN ソースにのみ使用できます。
ProRes は macOS でのみ使用できます。
- d. 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。
- e. セグメント化したボディパーティションがあるファイルを作成する場合は、[Sony Professional Disc のパーティションを作成]または [Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、ファイルで使用するボディパーティションは 1 つになります。
-  [Sony Professional Disc のパーティションを作成]チェックボックスは、形式]ドロップダウン リストで [XDCAM]を選択している場合にのみ使用できます。[Segmented Body Partitions の作成]チェックボックスは、形式]ドロップダウン リストで [XAVC Intra]または [XAVC Long]を選択している場合にのみ使用できます。
 -  セグメント化したボディパーティションで作成されたファイルは、一部の Sony 製のカムコーダ、デッキ、またはサーバーで正しく認識されない場合があります。
- f. クロップの種類]ドロップダウン リストからクロップ方式を選択します。
- レターボックス/ピラーボックス: ソースフレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます(レターボックス)。ソースフレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます(ピラーボックス)。
 - センタークロップ(カット エッジ): ソースフレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
 - シネマスコープ: 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- g. [エンコード モード]ドロップダウン リストから、画質、速度のどちらを優先するか指定します。
- h. アナモフィックレンズで撮影したビデオを操作し、トランスコード時に [水平方向にフリップ]、[垂直方向にフリップ]、および [アナモフィック デスクイーズ]の設定を維持する場合は、[フリップおよびストレッチの設定を使用する]チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。
- 詳しくは、「[クリップ設定の編集](#)」を参照してください。

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

進行状況は Catalyst Browse 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。

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


ビデオ処理デバイスの選択

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

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

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

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

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

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


セカンダリウィンドウを有効にする

画面上またはセカンダリモニタ上の任意の場所に配置できるセカンダリウィンドウにビデオプレビューを表示する場合は、[セカンダリプレビューウィンドウ]スイッチを有効にします。

プロキシクリップ再生を有効にする

プロキシクリップを使用して再生する場合(使用可能な場合)、[プロキシクリップを使用してプレビュー]スイッチを有効にします。

CPU の処理能力が低いシステムで作業する場合は、プロキシファイルを作成することによってメディアのプレビューがより効率的になります。

 ビデオプロキシファイルは再生のみに使用されます。

50p/60p ソースのハーフステップ TC を有効にする

50p/60p Clip 再生時にハーフステップ モードでタイムコードを表示させる場合、**[50p/60p ハーフステップ TC 表示]**スイッチを有効にします。セカンド フィールド時にタイムコード右端にアスタリスクが表示されます。

フィールド 1: 01:00:17:17

フィールド 2: 01:00:17:17*

サムネイルフレームの表示または非表示

メディアブラウザにサムネイル画像を表示する場合は、**[サムネイルの表示]**スイッチをオンにします。スイッチをオフにすると、一部の低速ストレージ デバイスのパフォーマンスが向上する可能性があります。

スナップショット設定の選択

[スナップショットの保存先]ボックスに、現在のフレームのスナップショットを保存すると、ファイルの保存先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、**[参照]**ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。

スナップショットに使用されるファイル形式を選択するには、**[スナップショット画像形式]**ドロップダウンリストから設定を選択します。

詳しくは、"[フレームのスナップショットの作成](#)" ページの 41 を参照してください。

カラー マネジメント設定の選択

カラー グレーディングに使用する色空間を選択するには、**[作業色空間]**ドロップダウンリストから設定を選択します。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 53 を参照してください。

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

SDR ゲインの調整

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

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

ビデオプレビューおよび外部モニタの色空間の選択

ビデオプレビュー

「プレビューの色空間」ドロップダウンリストから Catalyst Browse 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 53 を参照してください。

詳しくは、「色補正の適用」ページの 53 を参照してください。

外部モニタ

外部モニタの EOTF (Electro-Optical Transfer Function) 設定に一致する色空間を選択するには、「外部モニタの色空間」ドロップダウンリストから設定を選択します。

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 を使用する場合は、次のモニタ設定を使用してください。

の外部モニタの色空間 Catalyst Browse	色空間	EOTF	Transfer Matrix
Rec.709	ITU-R BT.709	(2.4 など)	ITU-R BT.709
Rec.2020	ITU-R BT.2020	(2.4 など)	ITU-R BT.2020
Rec.2020/S-Log-3	ITU-R BT.2020	S-Log3(Live HDR) または S-Log3(HDR)	ITU-R BT.2020
Rec.2020/HLG、 Rec.2020/HLG AIR Matching、 または Rec.2020/HLG(バイパス OOTF)	ITU-R BT.2020	HLG SG Variable(HDR)、HLG System Gamma 1.2	ITU-R BT.2020
Rec.2020/PQ、 Rec.2020/PQ AIR Matching、ま たは Rec.2020/PQ(バイパス OOTF)	ITU-R BT.2020	SMPTE ST 2084(HDR)	ITU-R BT.2020



作業色空間]ドロップダウンリストから [Rec.2020/S-Log (HDR)]を選択した場合、AIR Matching(Artistic Intent Rendering) またはバイパス OOTF 設定を使用すると、外部モニタのプレビューとレンダリングされたクリップの外観を同じにすることができます。

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

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定:

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

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

HDR メディアを SDR 色空間に変換する

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

- [オプション]メニューで、[作業色空間]を [Rec.2020/S-Log3 (HDR)]に設定します。
- [オプション]メニューで、[SDR ゲイン]スイッチを有効にし、[ゲイン]スライダを調整して、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に適用されるゲインを選択します。
- [オプション]メニューで、[プレビューの色空間]を [Rec.709]または [Rec.2020]に設定します。

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



- [オプション]メニューで、[作業色空間]を [Rec.709]に設定します。
- インспекタで、[変換先]色空間を [709(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40]に設定します。

詳しくは、「[ハイダイナミックレンジ\(HDR\) カラーグレーディング](#)」ページの 70.を参照してください。

外部ビデオ モニタ デバイスと解像度の選択

Blackmagic Design デバイス経由の外部 モニタでビデオのプレビューを表示するには、[外部 モニタ デバイス]ドロップダウンリストから設定を選択します。

- DeckLink 4K Extreme 12G、4K Pro、4K Extreme、Studio 4K、SDI 4K、HD Extreme、Extreme 3D、および Mini Monitor。
- Intensity Shuttle、Pro 4K、および Pro。
- UltraStudio 4K Extreme、4K、Pro、SDI、Express、および Mini Monitor。

モニタのディスプレイ解像度を選択するには、[モニタ解像度]ドロップダウンリストから設定を選択します。

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 Browse ソフトウェアでの作業を簡素化できます。使用可能なショートカット キーは、機能ごとに表に記載されています。

グローバルショートカット

以下のキーボード ショートカットは、[ビデオ]ペインまたは [メディア ブラウザ]ペインにフォーカスがある場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
全画面プレビュー/全画面再生の開始	F11 または Ctrl+F	⌘-F または Control-⌘-F
全画面プレビュー/全画面再生の終了	Esc、F11、または Ctrl+F	Esc、⌘-F、または Control-⌘-F
[メディア ブラウザ]/ [表示]ワークスペースの切り替え	Alt+W	Option-W
インスペクタ ペインの表示/非表示	Alt+1	Option-1
コピー ペインの表示/非表示	Alt+2	Option-2
エクスポート ペインの表示/非表示	Alt+3	Option-3
共有 ペインの表示/非表示	Alt+4	Option-4
セカンダリウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V
アプリケーション ヘルプを開く	F1	Fn-F1(F1、F2 などのすべてのキーを標準のファンクションキーとして使用]設定が選択されている場合は F1)

メディア ブラウザ

以下のキーボード ショートカットは、[メディア ブラウザ]ペインにフォーカスがある場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
ファイル/フォルダ内の移動	↑、↓、←、または →	↑、↓、←、または →
ツリービューでフォルダを開く/閉じる	← / →	← / →
すべてのファイルを選択	Ctrl+A	⌘-A
すべてのファイルを選択解除	Ctrl+D	⌘-D
選択したファイルを削除する	Delete	Delete または fn+Delete
ファイルのロードと再生の開始 /一時停止	スペースキー	スペースキー
[ビデオ]ペインにファイルをロード 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

編集

以下のキーボード ショートカットは、[表示]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/クリップリスト/クリップ/色の調整の切り替え	~ ~	~ ~
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

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
シャトル再生	J/K/L	
	1x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 1 回押します。	
	1.5x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 2 回押します。	
	2x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 3 回押します。	
	4x 再生は [J]キーまたは [K]キーを 4 回押します。	
	再生を一時停止するには [L]キーを押します。	
	[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]キーを押しながら [J]キーを押すとノブが左に回り、[L]キーを押しながら [L]キーを押すとノブが右に回ります。	
ループ再生の切り替え	Q	Q
	Ctrl+L	⌘-L
マークインポイントの設定	I	I

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
マークアウト ポイントの設定	O	O
ショット マークの追加 (サポートされているファイルの種類に)	E	E
マークイン ポイントに移動	Shift+I Home	Shift+I Home
マークアウト ポイントに移動	Shift+O End	Shift+O End
現在のフレームのスナップショットをファイルに保存します。	Shift+S	Shift+S
マークイン/アウト ポイントをリセット	Shift+R	Shift+R
前のマーカーに移動 (マークイン/アウトを含む)	Ctrl+ ←	⌘-←
次のマーカーに移動 (マークイン/アウトを含む)	Ctrl+ →	⌘-→
現在のフレームをクリップボードにコピー	Ctrl+C	⌘-C
全画面再生の開始	F11 Ctrl+F	⌘-F Control-⌘-F
セカンダリウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V
ウィンドウに合わせてズーム	Ctrl+0	⌘-0
100% にズーム	Ctrl+1	⌘-1
ズーム イン	Ctrl++	⌘-+
ズーム アウト	Ctrl+-	⌘--
[表示]モードでのメディアブラウザの表示/非表示	Ctrl+B	⌘-B

ジェスチャ

[メディア ブラウザ] ペイン

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

[ビデオ] ペイン

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

キーワード

.

.ccolor ファイル 61, 73
.cube ファイル 59, 65, 68
.smi ファイル 46

[

ビデオ]ペイン 35

1

1D LUT エクスポート 72

3

3D LUT エクスポート 72

5

50p ハーフステップ TC 88

6

60p ハーフステップ TC 88

A

AIR Matching 71, 90
ASC-CDL エクスポート 72
ASC-CDL ファイル 60, 62
AVCHD リレー クリップ 50-51

B

BVM-X300 72

C

Ci へのアップロード 15
Ci ワークスペース 83
Ci ワークスペースでファイルを共有 83
Ci ワークスペースへのアップロード 83
CinemaScope オーバーレイ 44
CinemaScope オーバーレイの表示 44

E

EDL
インポート 50
クリップのリンク 50
クリップのリンク解除 50
クリップの置換 50
EDL のインポート 50
EDL 内のクリップのリンク 50
EDL 内のクリップのリンク解除 50

F

FTP 12
FTP コピー 83
FTP へのコピー 83

G

GPS 情報 45
GPU アクセラレーション 87

J

JKL シャトル 39

L

LTC 40, 45
LUT 59
LUT インポート 58
LUT エクスポート 72
LUT のインポート 58

P

PD-EDL クリップリスト 46, 50
Professional Disc のフォーマット 15

R

Rec.2020 89
Rec.709 89

S

SDR ゲイン 70, 88
SDR 色空間へのHDRの変換 71, 90
Sony BVM-X300 72
SxS のフォーマット 15

T

Tangent Element 63

V

VTR スタイルの再生 36

X

XDCAM EDL 46
XDCAM Professional Disc のフォーマット 15

あ

アップスケーリング 87
アップロード前にクリップをトランスコードする 84
アナモフィック ストレッチ 44
アナモフィック設定を使用 80

い

インタレース除去 87

え

エクスペローラで表示 15
エッセンス マーク 41, 45
エッセンス マークの編集 46

お

オーディオメーター 43
オプション 87
オプションのリセット 87
お気に入り追加 12
お気に入りフォルダ 12

か

カラー スライド 60

カラープリセット 61, 73
カラーホイール 56
カラー曲線 59

き

キーボード ショートカット 93

く

クリップリスト 46
クリップリストの作成 47
クリップリストを開く 47
クリップのエクスポート 77
クリップのトランスコード 77
クリップの検索 14
クリップの削除 48
クリップの順序決定 47
クリップの追加 48
クリップの並べ替え 47
クリップ設定 44
クリップ名の変更 14
グレーディング色空間 57, 88
グレードイン 88

け

ケルビン温度 58

さ

サフィックス 78
サブフォルダの作成 82
サポートされている形式 16
サポートしている形式 33
サマリーメタデータの編集 45
サムネイルフレーム 88
サムネイル表示 13

し

シーケンス再生 36
ジェスチャ 97
シャトルコントロール 39
ショートカット 93
ショットマーク 46
ショットマークの削除 46
ショットマークの追加 46

す

スクラブ コントロール 39
スナップショットの保存 42
スナップショットの保存先 88
スナップショットをクリップボードにコピー 42
スナップショット画像形式 88
すべてのフレームを再生 37
スライダ 58

せ

セーフエリア 44
セーフエリアの表示 44
セカンダリ ウィンドウ 87
セカンダリ ウィンドウの表示 87

そ

ソースメディアの置換 50
ソース色空間 57

た

タイムコードの分断 40, 45
タイムライン上の移動 39
タッチスクリーン ナビゲーション 97

ち

チャンネルのルーティング 43

て

デスクイーズ 44
デバイスのコピー 83
デバイスへのクリップのコピー 80
デフォルトのルック プロファイル 59
デフォルトのルック プロファイルにする 59
デフォルトのルック プロファイルにリセット 59

と

トーン曲線 59
トラックパッド ナビゲーション 97
トランスポート コントロール 38

は

ハーフステップ TC 表示 88
バイパス OOTF 71, 90
パディングをクリップに追加 80

ひ

ヒストグラム モニタ 55
ビデオプレビュー 55
ビデオ処理 デバイス 87

ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボリューム 15
ファイルのコピー 14
ファイルの削除 15
ファイルの選択 14
ファイル形式 16, 33
ファイル情報 45
ファイル名の変更 78
ファインダーで表示 15
フォーマット、Professional Disc ボリューム 15
フォーマット、SxS 15
フラッシュバンド 51, 80
フラッシュバンドの補正 51, 80
フルフレームレート再生 37
フレーム インデックスの開始 79, 85
プレビューの色空間 89
プレフィックス 78
プロキシ クリップのプレビュー 87
プロキシ クリップのメタデータ 45, 82
プロキシ プレビュー 87
プロキシ メタデータ 45, 82
プロキシのみをコピー 82

へ

ベクトルスコープ モニタ 55

ほ

ホイール 56

ま

マークアウト 41, 45
マークイン 40, 45
マークイン/アウト ポイントをリセット 41
マークイン/アウト ポイントを使用 80

マークポイント間のみをコピー 82
マスク 2.39
 1 44
マスタ ボリューム 43
マルチカメラクリップ, 同期 51
マルチカメラクリップの同期 51
マルチカメラ, オーディオの同期 51

め

メーター 43
メタデータ 45
メディア ブラウザ ペイン 11
メディアの検索 11
メディアの再生 35

も

モニタの色空間 89
モニタ解像度 91

り

リアルタイムで再生 37
リアルタイム再生 37
リスト表示 13
リモート サーバー 12
リモート サーバーの参照 12
リレークリップ, 結合 50
リレークリップの結合 50

る

ループ再生 38, 41
ルック プロファイル 58-59, 65, 68
ルック, デフォルト 59
ルックアップ テーブル 59

ろ

ログ 40-41

漢字

温度スライダ 58
外部モニタ デバイス 91
外部モニタの色空間 89
外部モニタ解像度 91
拡大鏡 36

格子線 55
関連するすべてのメディアをコピー 82
曲線 59
元のクリップをアップロード 84
高速コピー 83
高速デバイス間コピーを使用 83
合わせる 36
再生 38
最後に移動 38
最初に移動 38
彩度スライダ 60
作業色空間 88
次のフレーム 38
色温度スライダ 58
色空間 57
色空間の表示 (ビデオプレビュー) 89
色空間の表示 (外部モニタ) 89
色調整 53
色補正 53
 エクスポート 72
 ロード 61
 編集 53
新しい空のクリップリスト 47
垂直方向にフリップ 44
水平方向にフリップ 44
選択範囲のクリップリスト 47
選択範囲の新規クリップリスト 47
前のフレーム 38
全画面プレビュー 37
濃淡スライダ 58
波形モニタ 54
番号付け 78
表示モード 13-14
不連続なタイムコード 40, 45
分割画面プレビュー 55
連続再生 36, 41
露出スライダ 58

