

SONY

# CATALYST BROWSE

ユーザー マニュアル

改訂日 2023年3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
[Catalyst Browse] ウィンドウ	7
機能の比較	9
メディアの検索	17
読み込みがサポートされているビデオ形式	23
サポートしているビデオ デバイス	55
メディアの再生	57
ビデオのプレビュー	57
タイムライン上の移動	62
再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング	64
フレームのスナップショット の作成	65
オーディオレベルの調整とモニタ	67
クリップ設定の編集	67
クリップの操作	71
メタデータの表示と編集	71
クリップリストの操作	74
EDL の操作	77
カタログのエクスポート	78
リレー クリップの結合	80
マルチカメラ クリップの同期	80
クリップの手ブレ補正	81
レンズブリージング補正	88
フラッシュバンドの補正	93

回転したクリップの操作 .....	94
色補正の適用 .....	97
色調整コントロールの編集 .....	97
色補正の設定の適用 .....	110
Tangent Control の使用 .....	112
ビデオスタイル (Rec.709) カラー グレーディング .....	112
Log( シネマ) カラー グレーディング .....	116
アドバンスド シネマ( ACES) カラー グレーディング .....	117
ハイ ダイナミックレンジ( HDR) カラー グレーディング .....	118
色補正の設定のエクスポート .....	123
クリップの保存と共有 .....	130
FTPデバイスの操作 .....	130
Catalyst Browse オプションの編集 .....	149
キーボード ショートカット .....	157
ジェスチャ .....	163
キーワード .....	164

## はじめに

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、XDCAM 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。



さらに強力な機能 **Catalyst Prepare** を使用して、ブラウジングや表示だけでなく、フル機能のメディア準備とロギングツールを利用できます。

Catalyst Browse と Catalyst Prepare の **機能** を比較します。

### バージョン 2023.1 の新機能

- 手ブレ補正データの視覚化。
- スナップショットをコピーおよびスナップショットの保存機能が改善されました。
  - [スナップショットをコピー]および [スナップショットの保存]コマンドを、[その他のアクション]メニューから、専用の [スナップショット]メニューに移動しました。
  - [スナップショット]メニューから、スナップショットの保存オプションにアクセスできます。
- [マークイン]ボタンおよび [マークアウト]ボタンは、メインのトランスポート ツールバーに移動されました。

## [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

### Mode Selector









## 表示]モード







## 機能の比較



Catalyst Prepareを使用して、ブラウジングや表示だけでなく、フル機能のメディア準備とロギングツールを利用できます。



機能	Catalyst Browse	Catalyst Prepare
		
形式		
XDCAM 形式	✓	✓
XAVC Intra	✓	✓
XAVC Long GOP	✓	✓
XAVC Long 422, 3840x2160, 200Mbps エクスポート		✓
XAVC S Intra および Long 422 10 ビット エクスポート (MP4)		✓
XAVC Intra 422 10 ビット エクスポート (MXF)	✓	✓



機能	Catalyst Browse 	Catalyst Prepare 
XAVC S	✓	✓
X-OCN	✓	✓
Sony RAW	✓	✓
SStP	✓	✓
XAVC HS(読み込みのみ)	✓	✓
DPXのエクスポート	✓	✓
DPX読み込み		✓
OpenEXR エクスポート	✓	✓
OpenEXR 読み込み		✓
DNxHD		✓
ProRes (Windows上では読み込みのみ、 macOS上では読み込みとエクスポート)	✓	✓
H.264	✓	✓
WAV(エクスポートのみ)		✓
MP3(エクスポートのみ)		✓
<b>整理</b>		
クリップリストの表示および編集	✓	✓
ストーリーボード作成		✓
サブクリップ作成		✓
ライブラリを使用してクリップを整理		✓
メディアピン		✓
クリップカタログの作成	✓ (クリップ数は最大3 個)	✓
チェックサム検証を使用してクリップを コピー		✓

機能	Catalyst Browse 	Catalyst Prepare 
マークインとマークアウト間のコピー	✓ (MXF/EX)	✓ (あらゆるファイル)*
プレフィックス、番号、およびサフィックスを使用した名前の一括変更		✓
マルチチャンネルオーディオファイルのオーディオチャンネルを管理		✓
ドラッグ&ドロップによるフォルダ間でのコピー(およびPrepareの場合は、ビン間でのコピー可能)		✓
エクスポート		
バッチトランスコード	✓ (ソース設定が同じ場合)	✓
イン/アウトポイント間のトランスコード	✓	✓
色設定を含めてエクスポート	✓	✓
トランスコードプリセットのロード、保存、および削除		✓
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		✓
クリップ名、タイムコード、およびウォーターマークのクリップへの書き込み		✓
ストーリーボードをEDL(Catalyst Edit、Vegas、Final Cut、Premiere)としてストーリーボードをエクスポート		✓
エクスポート時にオーディオチャンネルをマッピング		✓
プロキシをソースクリップとして使用してトランスコード		✓
コピーおよびエクスポート時にスタートタイムコードをオーバーライド		✓

機能	Catalyst Browse 	Catalyst Prepare 
エクスポート時にアスペクト比をクロップ	✓	✓
他の形式にDPXをトランスコード	✓	✓
他の形式にOpenEXRをトランスコード	✓	✓
XDCAM用にセグメント化されたボディパーティションを変換	✓	✓
チェックサム検証を使用してフルボリュームのバックアップ		✓
Ciへのオリジナルクリップのアップロード	✓	✓
トランスコード形式でクリップをCiにアップロード	✓	✓
色設定を含めてクリップをCiにアップロード	✓	✓
タイムコードの書き込みやクリップ名、または両方を含めてクリップをCiにアップロード		✓
クリップをYouTubeにアップロード		✓
カラーグレーディング		
グローバルでの色調整	✓	
クリップごとに色を調整		✓
選択されたクリップへのカラープリセットとロックの一括適用		✓
Sonyデバイスの色空間コントロール (S-LogおよびS-Gamut)	✓	✓
HDR色空間の読み込みとレンダリングのサポート (S-Log3、HLG、およびPQ)	✓	✓

機能	Catalyst Browse 	Catalyst Prepare 
SR Live 設定をクリップメタデータから読み込み、クリップ設定または手動調整を使用して、標準とハイダイナミックレンジ間で変換		✓
SDRゲイン: 標準とハイダイナミックレンジコンテンツ間の変換	✓	✓
HDR から SDR への変換時に LUT および EI メタデータを自動適用	✓	✓
SDRニーカーブ: HDRコンテンツをSDR形式にエクスポートまたはSDRディスプレイで表示する場合、中間の色およびハイライトを維持		✓
SDR ニーサチュレーション: HDRコンテンツをSDR形式またはSDRディスプレイで表示する場合、ニーカーブの周りの低下したサチュレーションを相殺		✓
SDRの黒のレベル: 作業色空間が Rec.2020/S-Log3 (HDR)に設定されている場合、黒のレベルを調整		✓
ASC-CDLを選択されたクリップに適用		✓
高品質のSony RAW 現像	✓	✓
3通りのカラーホイールグレーディング	✓	✓
カーブ グレーディング	✓	✓
ASC-CDL( .cdl) 色補正設定をインポート	✓	✓
色補正設定をASC-CDL( .cdl) または3D LUT( .3dl または .cube) としてエクスポート	✓	✓
Tangent デバイス サポート ( Tk/Mf/Kb/Wave)	✓	✓

機能	Catalyst Browse 	Catalyst Prepare 
その他		
メタデータを使用してクリップの手ブレ補正	✓	✓
<a href="#">クリップの手ブレ補正</a> ]ワークスペースにおけるバッチ エンコーディング		✓
メタデータを使用してレンズブリージング補正	✓	✓
<a href="#">レンズブリージング補正</a> を手動調整		✓
クリップ回転メタデータのサポート	✓	✓
Blackmagic Designを介した外部モニター	✓ (デバイス1台)	✓ (デバイス2台)
複数のクリップを結合して、1つの連続クリップを作成		✓
アナモフィック デスクイーズ	✓	✓
フラッシュバンド補正	✓	✓
カスタムメタデータをサイドカーファイルとしてエクスポート		✓
MXFクリップのエッセンスマークの追加、削除、または編集	✓	✓
MXFとメタデータからのマークインポイントとマークアウトポイントの読み込み	✓	✓
MFXコピー時に新規ノンリアルタイム (NRT) メタデータを作成する場合、不連続タイムコードとエッセンスマークのためのNRTメタデータを作成	✓	✓
ソースクリップとライブラリ間のマークポイントの同期化		✓
FTPデバイス上のクリップの読み込みとエクスポート	✓	✓

機能	Catalyst Browse 	Catalyst Prepare 
FTPを介したSonyデバイス間の高速デバイス間コピー	✓	✓
SonyデバイスとSony以外のデバイス間でのクリップのコピー		✓
FTPやFTPSを介してSonyデッキからgrowing MXFファイルをコピー		✓
Sony デッキが生成するgrowing MXFファイルを閉じる		✓
PZW-4000上のFTPを介してSxSメディアとUSBSストレージへのクリップの書き込み、クリップ名の変更、およびクリップの削除	✓	✓
Sony PZW-4000デッキ向けにUSBドライブをフォーマット		✓
USBドライブまたはSxSメディア上にXDROOTフォルダを作成		✓
Catalyst Editとの相互運用性		✓
Catalyst Editタイムラインへのドラッグ & ドロップ		✓
GPS メタデータ	✓	✓
GPS メタデータのマップ表示		✓
メタデータ フラグのOK/NG/KEEP を表示; フラグ別にソート およびフィルタ	✓	✓

\*一部の形式では、Prepare で部分コピーを行うにはトランスコードが必要になります。






### 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 57、"[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 64、"[色補正の適用](#)" ページの 97、または"[メタデータの表示と編集](#)" ページの 71。

 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。


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、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 97 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](#)" ページの 88。


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 81 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、"[クリップの操作](#)" ページの 94 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 Browse 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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 または "[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 を参照してください。

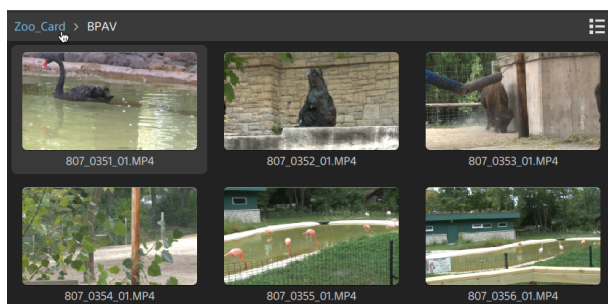
サムネイル上の  はフル解像度クリップを使用できないプロキシクリップを示します。



## 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 [クリップ] 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


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

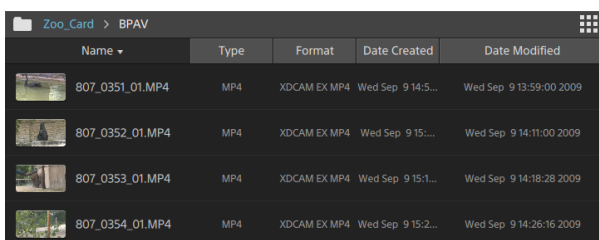
詳しくは、"[FTP デバイスの操作](#)" ページの 130 を参照してください。





## 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。




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。

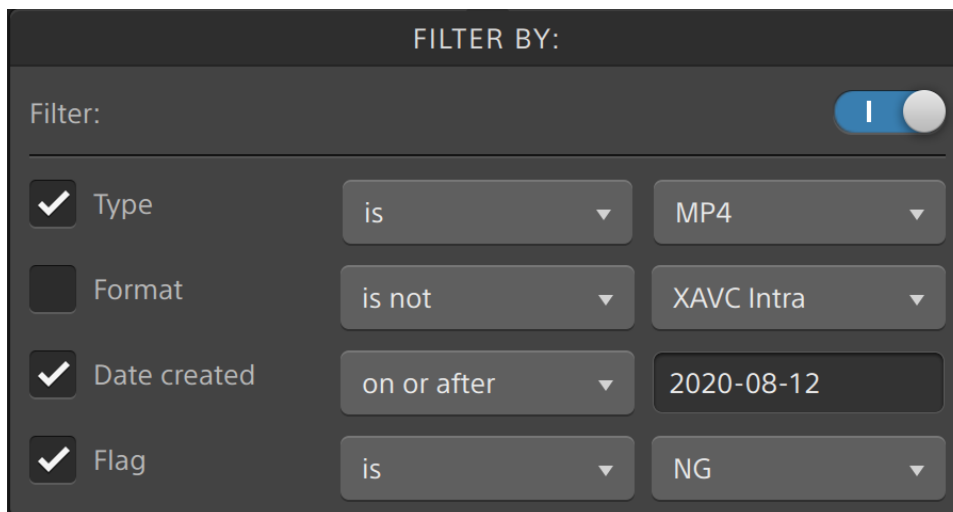
検索バーを閉じてメディアブラウザから検索結果をクリアするには、[閉じる] ボタン  をクリックします。

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、比較演算子、および値のフィールドがあります。

項目	状態	比較演算子	値
Type	<input checked="" type="checkbox"/>	is	MP4
Format	<input type="checkbox"/>	is not	XAVC Intra
Date created	<input checked="" type="checkbox"/>	on or after	2020-08-12
Flag	<input checked="" type="checkbox"/>	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 138 または "[クリップのコピー](#)" ページの 144 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。
- 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) を押しながらかlick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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 を参照してください。

## 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 [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。


 また、[F2]キーを押しても選択したファイルの名前を変更できます。


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。

## 読み込みが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	ローフィールド	DV	25 CBR	4x16 ビット
DV	720x576	50i	ローフィールド	DV	25 CBR	4x16 ビット
MPEG IMX	720x512	59.94i	アッパーフィールド	MPEG-2 Intra	30、40、50 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット
MPEG IMX	720x608	50i	アッパーフィールド	MPEG-2 Intra	30、40、50 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット
非圧縮	720x486	59.94i	アッパーフィールド	非圧縮	90 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット
非圧縮	720x576	50i	アッパーフィールド	非圧縮	90 CBR	4x24 ビット / 8x16 ビット

### HD 形式

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	ビットレート
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2 Long GOP	25 CBR
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2 Long GOP	35 VBR
MPEG HD	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-2 Long GOP	50 CBR
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



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-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 (EX-HQ)	1920x1080	1.0	23.976p、 25p、29.97p、 50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、 48 kHz、 16ビット	35 VBR

## XAVC Intra

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

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオチャンネル (PCM、48 kHz、24 ビット)	ビットレート
			25p、29.97p、 50p、59.94p	AVC Intra		300

## XAVC Long-GOP

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオ	ビットレート
XAVC Long	1280x720	1.0	50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイ422プロファイル	4チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	80(最大)
XAVC Long	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、50i、59.94p、59.94i	MPEG-4 AVC Long、ハイ422プロファイル	4チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	80(最大)
XAVC Long	3840x2160	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	4チャンネル PCM、48 kHz、24ビット	200(最大)
XAVC Long Proxy	480x270	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps MPEG-4 AAC、6 (5.1) チャンネル、48 kHz、640 kbps	1または0.5 Mbps
XAVC Long Proxy	640x360	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48 kHz、256 kbps	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  2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	93
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  2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	111
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  2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 ビット	185
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  2/4チャンネル PCM、48 kHz、24 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プロキシ

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

## X-OCN

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	品質
X- OCN	2048x1080	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR (最大 240)	LT、ST、 XT
X- OCN	3840x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR (最大 120p)	LT、ST、 XT
X- OCN	4096x1716	16	23.976p、24p、25p、29.97p	LT、ST、 XT
X- OCN	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR (最大 120p)	LT、ST、 XT

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

## RAW

形式	フレームサイズ	ビット	フレームレート	圧縮
F5/F55RAW	2048x1080	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、 HFR(最大 240)	SQ
F5/F55RAW	3840x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、 HFR(最大 120p)	SQ
F5/F55RAW	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、 HFR(最大 120p)	SQ
F65RAW	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p、 HFR(最大 120)	Lite、 SQ
FS700RAW	2048x1080	16	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR (最大 240)	SQ
FS700RAW	4096x2160	16	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p、HFR (最大 120)	SQ

## HDCAM SR (SStP)

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

## NXCAM

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオコーデック	ビットレート
AVCHD	1920x1080	1.0	59.94p、50p、	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3またはPCM 2チャンネル、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz	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: 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

## 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 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	メディア ルート	XDCAM HD/HD422/IMX/DVCAM、XAVC Intra

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
	SxS メモリカード (UDF)		
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 17. を参照してください。



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

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

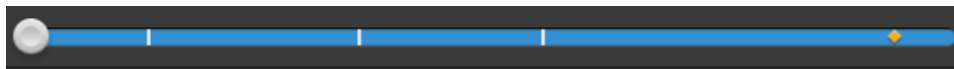
### ビデオのプレビュー

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

[メディアブラウザ]モードの使用について詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 17. を参照してください。

画面上またはセカンダリディスプレイ上の任意の場所に配置可能なセカンダリウィンドウに、ビデオプレビューを表示することもできます。詳しくは、"[Catalyst Browse オプションの編集](#)" ページの 149.

💡 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。

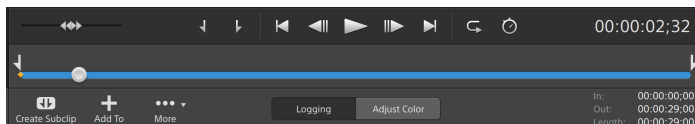
サムネイルの 🌀 は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。



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 Browse オプションの編集](#)" ページの 149 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。



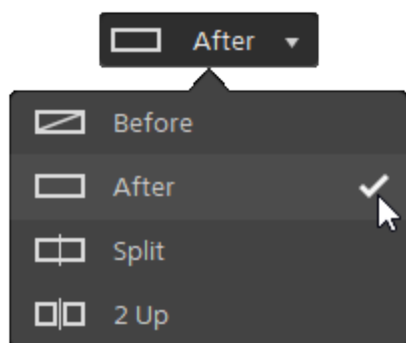
トランスポート ツールバーのシャトルコントロールで、前後のシーク操作および再生速度の調整ができます。詳しくは、"[メディアの再生](#)" ページの 62。



💡 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 67 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 97 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。

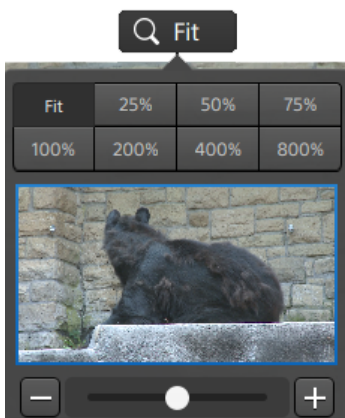
- 分割: 画面分割で表示されます。左側が色補正適用前、右側が適用後です。
  - 💡 分割場所を移動する場合は、プレビューフレーム上にカーソルを置きます。分割ポイントが表示されたら、画面の上部と下部にあるハンドルをドラッグして、プレビューを分割する場所を調整できます。



- 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。

### 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続きます。
 次のフレーム	再生位置インジケータが右に1フレームまたは1フィールド移動します。
 最後に移動	再生位置インジケータがマークアウト位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最後に移動します。
 ループ再生	マークインポイントとマークアウトポイントの間のみを連続モードで再生します。詳しくは、" <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64.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、[K] 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。

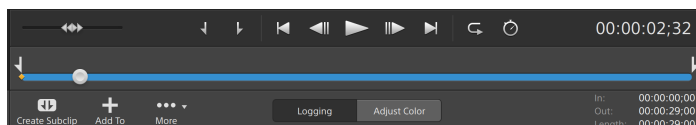
 【K】キーを押しながら 【J】キーまたは 【L】キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。左にスクラブするには 【K】キーを押しながら 【J】キーを押し、右にスクラブするには 【K】キーを押しながら 【L】キーを押します。

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

## 再生のインポイントとアウトポイントのマーキング

ビデオの一部だけを再生する場合は、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 71 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 71 を参照してください。

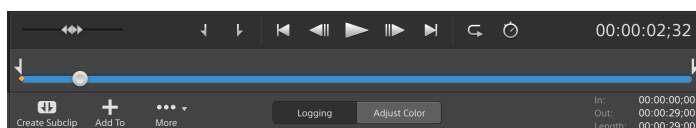
## フレームのスナップショットの作成


現在のフレームのスナップショットを作成する場合は、[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 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。



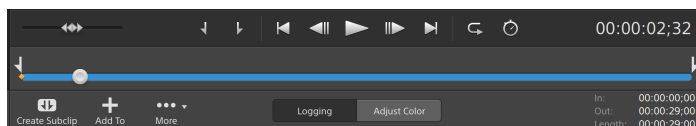
4. [スナップショット] ボタン  をクリックして、メニューから、[スナップショットをコピー] を選択します。


 [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)。


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 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。

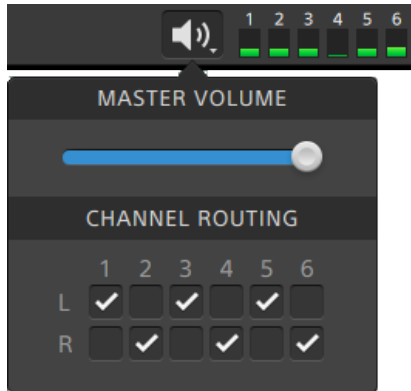
 [Shift] キーを押しながら [S] を押します。

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 Browse オプションの編集](#)" ページの 149 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。




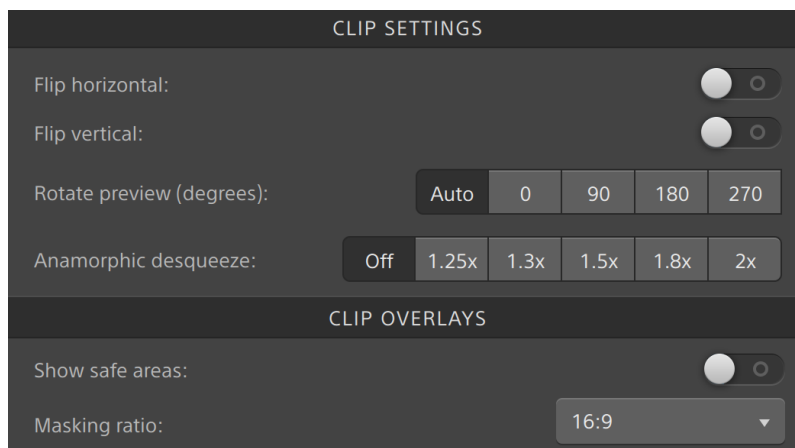
オーディオレベルを調整するには、マスタボリュームフェーダーをドラッグします。プレビュー中は、メーターにより、各オーディオチャンネルのレベルをモニタできます。


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、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 [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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 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 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。
マスキング率	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。


項目	説明
	<p data-bbox="618 247 1341 323"> 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 data-bbox="667 359 1325 434">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 data-bbox="667 464 1333 577">トランスコーディング時に選択したマスキ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 [マスキング率を使用] を選択します。</p> <p data-bbox="667 606 1357 682">詳しくは、"<a href="#">クリップの保存と共有</a>" ページの 130 を参照してください。</p>



## クリップの操作

Catalyst Browse 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

[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。



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。
-  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 74 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、"[ファイルのコピー](#)" ページの 22 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64.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、[サマリー]タブの [ログ作成]セクションにて [プラグ]、[タイトル]、[作成者]および [説明]設定を編集します。

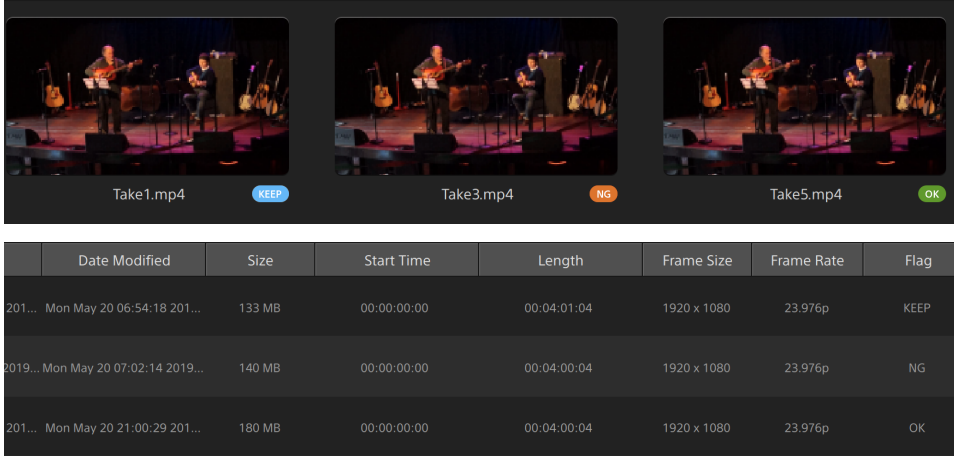
選択した複数のファイルのメタデータを編集する際、ファイルのメタデータが一致しない場合は、「(複数の値)」と表示されます。値を編集すると、選択されたすべてのファイルのメタデータが変更されます。




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

 すべてのメディア形式でサマリーメタデータをサポートしていません。

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




	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21.を参照してください。

## 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。




## 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。



 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。

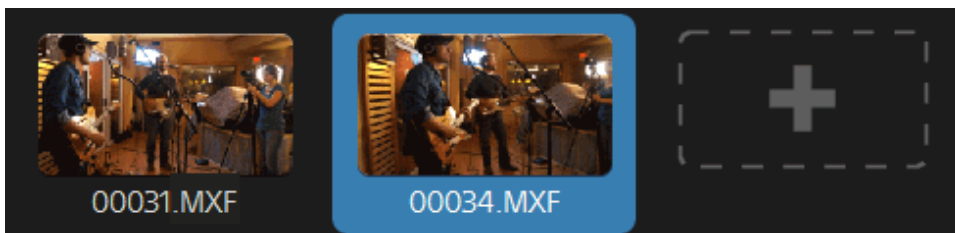
## クリップリストを開く

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 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。

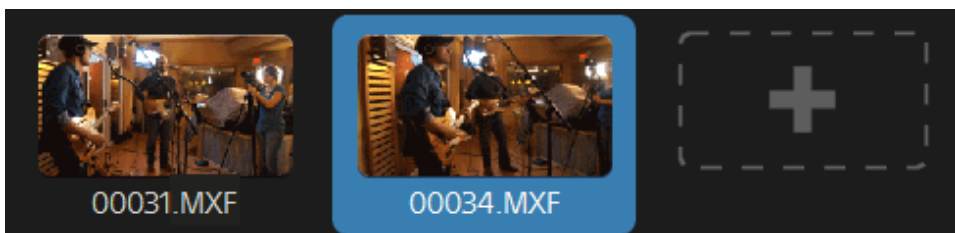



## クリップの追加

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


1. 編集するクリップリストを開きます。
2. [Catalyst 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 64.

## 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 71.


## 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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130.

## 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。


## カタログのエクスポート


Catalyst Browse 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。


 Catalyst Browse で生成するカタログには、クリップ数が3個までの制限があります。

## PDF カタログの生成

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

リレー クリップは、複数のメディアカードにまたがる連続した記録です。

 結合する前に、リレー クリップを1つのフォルダにコピーします。詳しくは、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130. 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。
  -  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 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。


 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 Browse 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 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. 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 Browse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。
- [メディアブラウザ] 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。

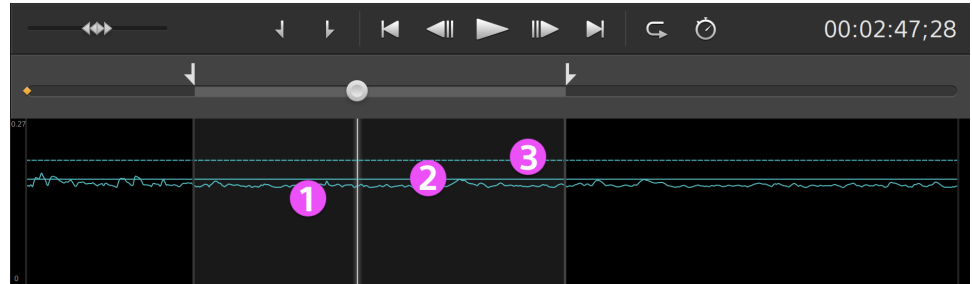
[Catalyst Browse] ウィンドウのサイズを変更すると、[調整]メニュー  の [色の調整] 、[レンズブリーディング補正] 、[クリップの手ブレ補正]  ボタンを使用できます。

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64.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。

プレビューの下で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。

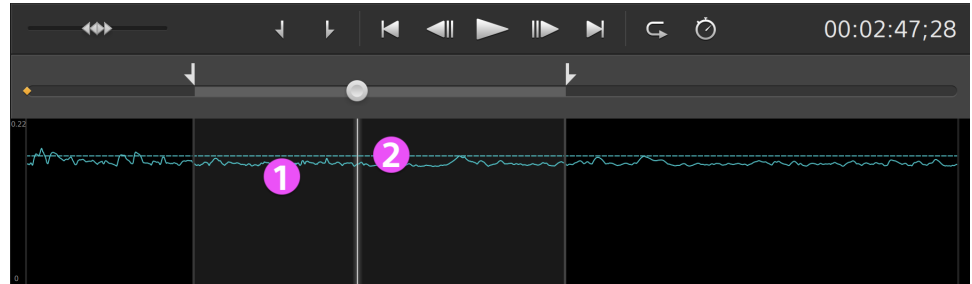
- 「グラフのスケールをクリップに合わせる」のスイッチをオンにして、現在のクリップに合うようにグラフの垂直スケールを調整します。
- 「グラフのスケールをクリップに合わせる」をオフにすると、「グラフのスケール」スライダーをドラッグして、グラフの垂直スケールを設定できます。

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
	<p>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。</p>
	<p> 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。</p>
ソース 解像 度	<p>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。</p>
補正 後の トリ ミング 解像 度	<p>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。</p>
最小 のトリ ミング 解像 度	<p>[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。</p>
	<p>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。</p>


- 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。

プレビューの下で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。
- 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。

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>
ソース解像	<p>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。</p>

項目	説明
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。
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 Browse] 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。  
コントロールについては詳しくは、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 を参照してください。


## レンズブリージング補正


レンズブリージングとは、フォーカスが変化したときにレンズの画角や焦点距離が変動する現象のことです。Catalyst Browse では、クリップのメタデータを利用してレンズブリージングの影響を補正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. 補正するクリップを選択します。サムネイルの  は、レンズブリーディ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。



 レンズブリーディング補正アイコンは、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た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](#)を参照してください。

クリップの録画中にカメラの設定変更やレンズ交換を行うと、レンズブリーディング補正がサポートされなくなります。

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 Browse] ウィンドウの下部にある [レンズブリーディング] ボタン  をクリックします。
- [メディアブラウザ] 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 [レンズブリーディング補正] を選択します。


 複数のクリップが選択されている場合、[レンズブリーディング] ボタン  は使用できません。

[Catalyst Browse] 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。

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64.を参照してください。

b. レンズブリーディング補正の [補正モード] 設定を選択します。

- インспекターの 自動] ボタンを選択すると、トリミングが自動調整されます。




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	<p>スライダをドラッグして、クリップの補正に適用できるトリミングの量を設定します。</p> <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小さくなった場合は、自動調整結果が使用されます。</li> </ul> <p>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。</p> <p> 最大トリミング量] を大きく設定しすぎると、深刻なレンズブリーディングが発生しているクリップにレンズブリーディング補正を適用した場合、フレームの周囲に黒枠ができることがあります。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。</p>
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、補正済みフレームの最小サイズが表示されます。


- 次のようにしない場合には、**オフ** ボタンを選択しますCatalyst Browse レンズブリージング補正。カメラ内でレンズブリージング補正が行われている場合、その効果は維持されます。


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。

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レンズブリージング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**: トリミングと補正を適用したクリップが表示されます。
-  **2アップ**: 画面が左右に分割され、補正前(左側)、補正後(右側)の2つのビデオがそれぞれフルフレームで表示されます。

 レンズブリージング補正と手ブレ補正の両方が有効になっている場合、Catalyst によるレンズブリージング補正の効果は、カメラ内の補正機能と比べて弱くなる場合があります。 **プレビュー** ペインで元のクリップと補正後のクリップを確認し、クリップ補正結果をエクスポートする前に必要に応じて、**手ブレ補正モード** または **補正モード** を **オフ** に設定してください。


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 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、**[エクスポート]** ペインで、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。




コントロールについて詳しくは、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 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 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 64. 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。


詳しくは、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130. を参照してください。

## 回転したクリップの操作

クリップがカメラ回転メタデータと同時に記録された場合、Catalyst Browse がクリップのサムネイルとビデオプレビューをどのように扱うかを選択することができます。

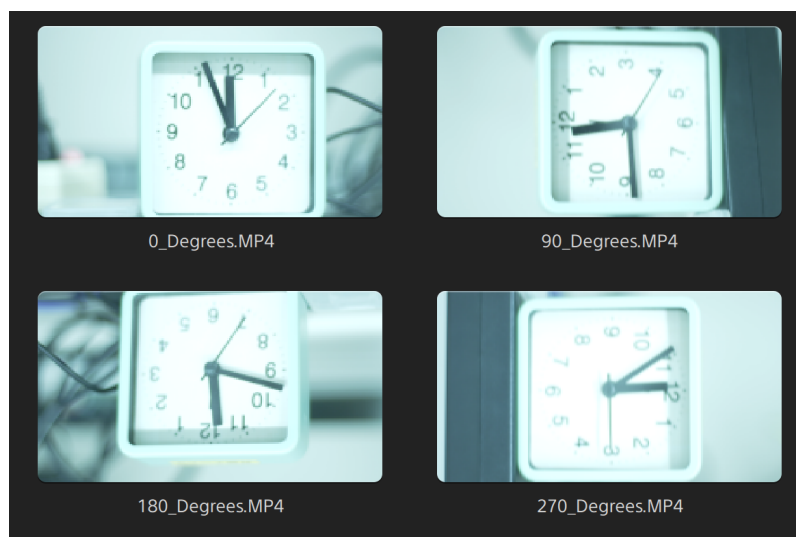
 サムネイル上の  は、回転したクリップを示します。詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 17.

## クリップのサムネイルの回転


1. [オプション]  ボタンをクリックして、アプリケーションのオプションを編集します。
2. [サムネイルを自動的に回転する] スイッチを有効にすると、メディアブラウザモードにおいてクリップ回転メタデータを検出し、サムネイル画像を調整します。



スイッチがオフの場合、サムネイル表示時に回転メタデータは無視されます。



## ビデオプレビューの回転

1. メディアブラウザモードのクリップをダブルクリックして、プレビュー表示します。
2. ビデオプレビューの上部にある  ボタンをクリックします。
3. [クリップ設定]で、プレビューの回転(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。


詳しくは、"[メディアの再生](#)" ページの 67.




## 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場合があります。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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの [130](#) 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様に適用するには、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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの [130](#) 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. 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。

- [メディアブラウザ] 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 Browse


 [Catalyst Browse] 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。

- [メディアブラウザ] 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。 [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。

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 Browse オプションの編集](#)" ページの 149.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 151 か "[Catalyst Browse オプションの編集](#)" ページの 149。

[%] 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。

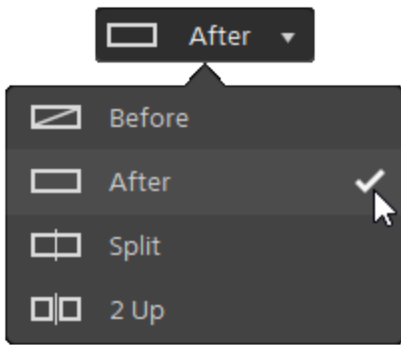
[ベクトルスコープの設定]メニューを開くには、[設定] ボタン  をクリックします。





[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 Browse]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 112.


 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。。

### 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、[変換先] > [09(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。[09(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 107、"[ハイパーガンマへのグレーディング](#)" ページの 115、または"[色補正の適用](#)" ページの 118 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 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。

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。

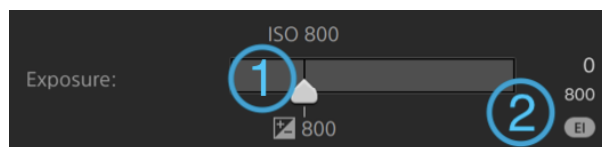
---

**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 Browse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 [og] 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、【メディアブラウザ】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。



- **【レックプロファイル】: 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、適用するレックプロファイルをここで選択できます。


 レックプロファイル(.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レックプロファイルが指定されていない場合に、デフォルトのレ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、**【レックプロファイル】** ドロップダウン リストから設定を選択します。 **【レックツール】** ボタン  ( **【レック】** 見出し内) をクリックし、 **デフォルトに設定]** を選択します。

クリップの現在のレ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、 **【レックツール】** 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    レ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]、[彩度]、[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 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 123 と "[色補正の適用](#)" ページの 110。

[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 97 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。
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 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 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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 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 97. 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. 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 97. 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 107.

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 97](#)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 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 97 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 [P09(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 107。

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 97 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 97](#)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 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。詳しくは、["色補正の設定のエクスポート" ページの 123](#)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。


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、["クリップの保存と共有" ページの 130](#)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 97](#)を参照してください。


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

5. [ソース]ドロップダウンリストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除]ボタン  をクリックしてから、[ソース]ドロップダウンリストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
  - S-Log2、RAW、またはX-OCNソースの場合は  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCNソースの場合は  $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]または  $\mathcal{S}$ -Gamut3/S-Log3]を選択します。
6. [作業]ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、[オプション]  ボタンをクリックして、[作業色空間]ドロップダウンリストから [log]を選択します。
7. ソースビデオが  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]、 $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]、または  $\mathcal{S}$ -Gamut3/S-Log3]に設定されている場合は、[ソース設定]コントロールを使用してクリップの [露出]、[温度]、および [濃淡]を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 97.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 97.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 107.
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。詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 123.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。

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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130.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 97 を参照してください。


4. [インスペクタ] ペインが表示されていない場合、ツールバーの [インスペクタ] ボタン  をクリックして表示します。色の調整ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラーグレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
5. [ソース] ドロップダウン リストには、ソースメディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、[ロック解除] ボタン  をクリックしてから、[ソース] ドロップダウン リストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
  - S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2] を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は  $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3] または  $\mathcal{S}$ -Gamut3/S-Log3] を選択します。
6. [作業] ボックスには、カラーグレーディング調整に使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更するには、[オプション]  ボタンをクリックし、[作業色空間] ドロップダウン リストから [ACES] を選択します。
7. ソースビデオが  $\mathcal{S}$ -Gamut/S-Log2]、 $\mathcal{S}$ -Gamut3.Cine/S-Log3]、または  $\mathcal{S}$ -Gamut3/S-Log3] に設定されている場合は、[ソース設定] コントロールを使用してクリップの [露出]、[温度]、および [濃淡] を調整できます。詳しくは、"[色調整コントロールの編集](#)" ページの 97 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 97 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 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。

詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 123。

## 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、"[クリップの保存と共有](#)" ページの 130 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で [Rec.2020/S-Log3]を選択すると、[SDR ゲイン] スイッチによる、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。

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。

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 97 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]メニューで、[SDR ゲイン]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 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 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、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 97. を参照してください。


5. [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。
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 97. 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。

詳しくは、"[色補正の設定のエクスポート](#)" ページの 123。

## 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 97 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。
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 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、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 97. 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 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 123 と "[色補正の適用](#)" ページの 110.



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。



## 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 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 97 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、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 154.
  - 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 129または "[Blackmagic Design DaVinci Resolve における3D LUTの適用](#)" ページの 128.
    - 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 118. 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 125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 [ハイガールレンジ] (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 125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 ドロップダウン リスト から Rec.709 を選択します。
  - c. OK をクリックします。
3. Premiere Pro のメディア ウィンドウ内で該当メディアを右クリックし、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。


# クリップの保存と共有

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。

## FTPデバイスの操作


FTPやFTPS経由で Catalyst Browse 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。

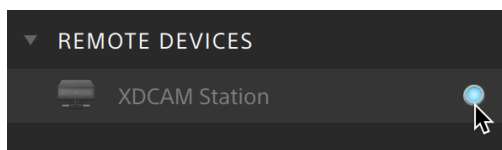
### FTPデバイスに接続

[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。

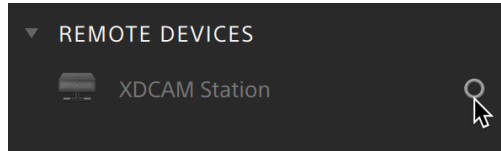
項目	説明
サーバー名	サーバーを識別する名前を入力します。この名前は、[配置]ペインの [リモート デバイス] リストに表示されます。
プロトコル	ドロップダウンリストから設定を選択して、FTP またはFTPS(Explicitモード) 接続のどちらを介してサーバーに接続するかを示します。
アドレスとポート	サーバーとポートのアドレスまたはホスト名を入力します。
フォルダ	サーバー上の特定のフォルダに接続する場合は、その名前をここに入力します。デバイスのルートに接続したい場合はブランクのままにしてください
ユーザー名	サーバーへの接続に使用するユーザー名を入力します。
パスワード	指定したユ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

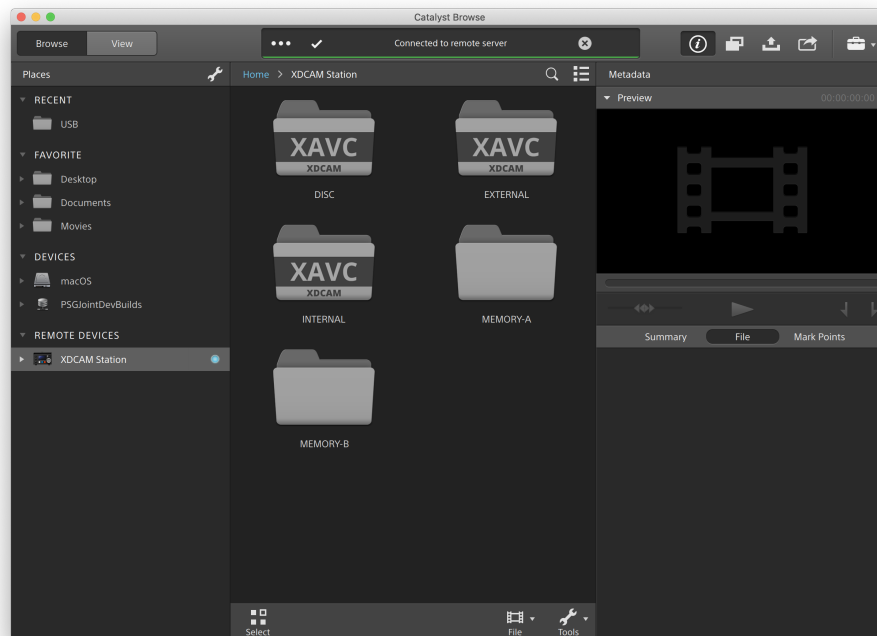
接続したサーバーの設定を編集するには、そのサーバーを選択して [配置]ペインの上部にある [ツール] ボタンをクリックし、[リモートサーバーを編集]を選択します。

### 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 [ツール] 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 130](#)。
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。



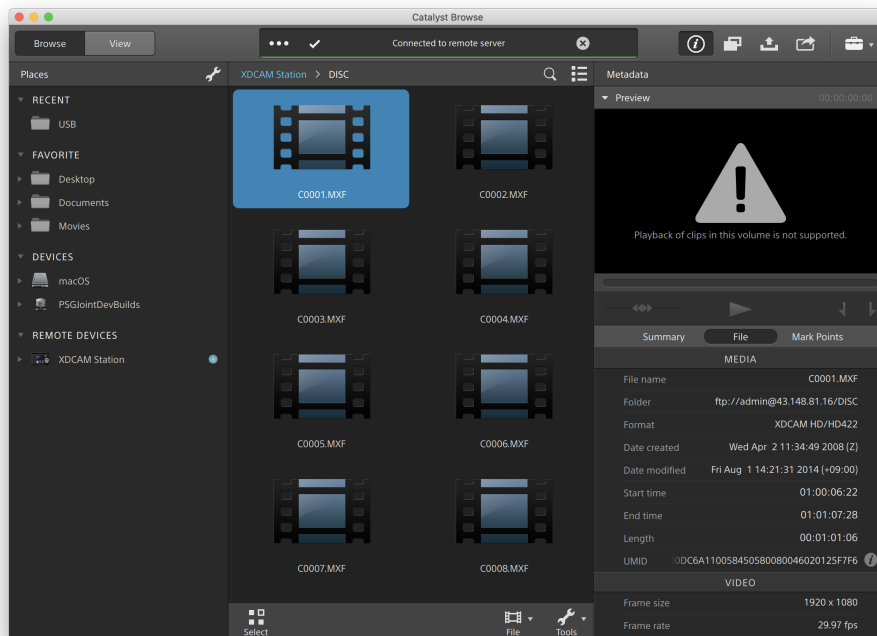
3. 中央のペインで、クリップを選択します。

- 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 71](#)。

⚠ 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。

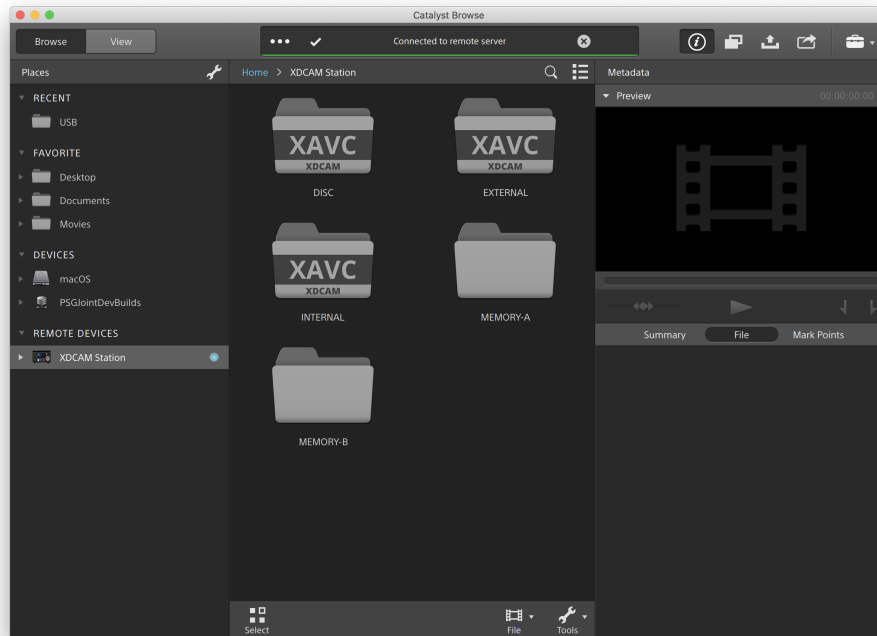
⚠ PZW-4000のSxSメディアおよびUSBストレージへのクリップリストのコピー、名前変更、削除はサポートされません。




## クリップをFTPデバイスからコンピュータへコピー

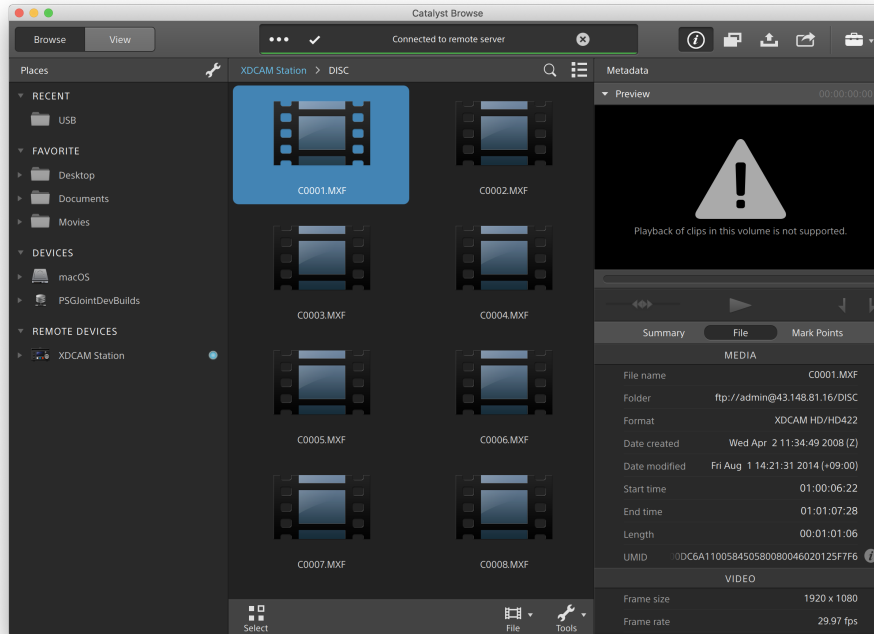
FTPサーバーのクリップ操作は、ローカルコンピューターや外部ドライブのクリップの操作同様にシンプルです。FTPデバイスに接続することで、**配置**ペインの **[リモートデバイス]** リストに表示され、他のボリュームを参照するのと同じ方法で参照できます。


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 130。
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、コンピュータ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 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。

5. [コピー] ペインで、ファイルのコピー先を選択します。

[ファイルのコピー先] ドロップダウンリストからフォルダを選択するか、[参照] を選択して別のフォルダを参照します。

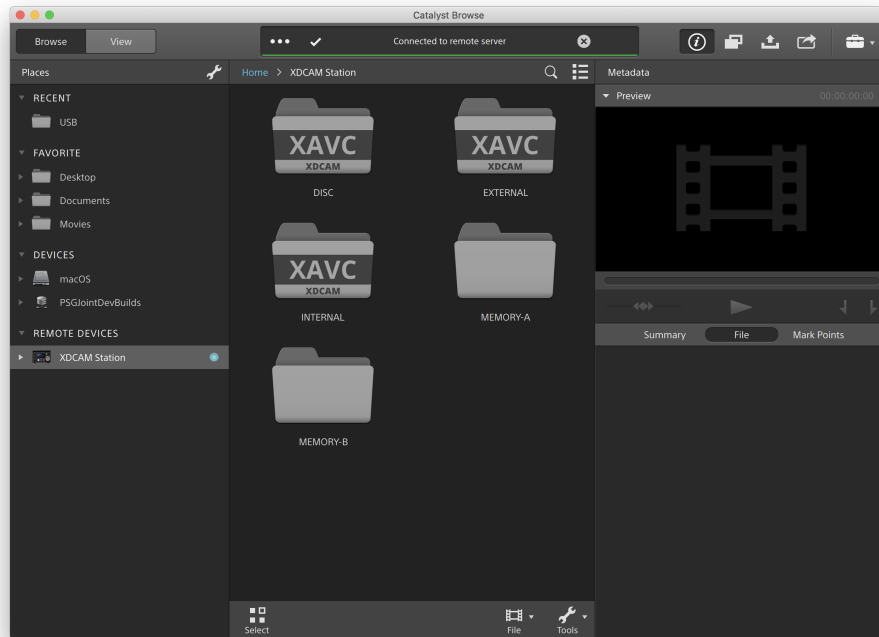
6. コピーペインでオプションを選択し、[コピー] ボタンをクリックしてコピーを開始します。

コピーペインの操作の詳細については、"[クリップのコピー](#)" ページの 144 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

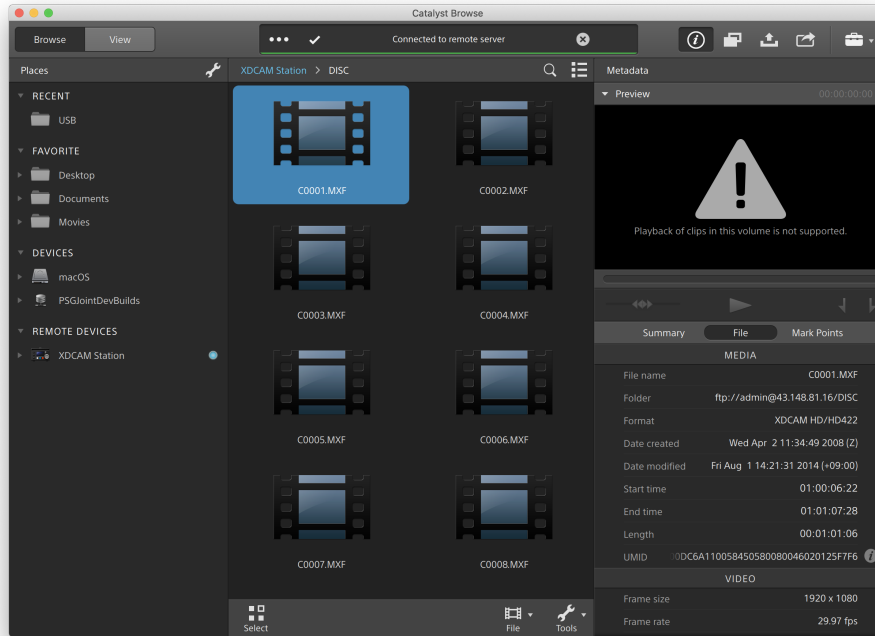
1. クリップをコピーするFTPデバイスに接続します。ソースクリップもFTPデバイス上にある場合は、ソースFTPデバイスにも接続します。詳しくは、"[FTPデバイスに接続](#)" ページの 130。


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、コンピュータ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 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。
5. [コピー] ペインで、ファイルのコピー先を選択します。  
[ファイルのコピー先] ドロップダウンリストから、コピー先FTPデバイスを選択します。
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、"[クリップのコピー](#)" ページの 144 を参照してください。

 注:

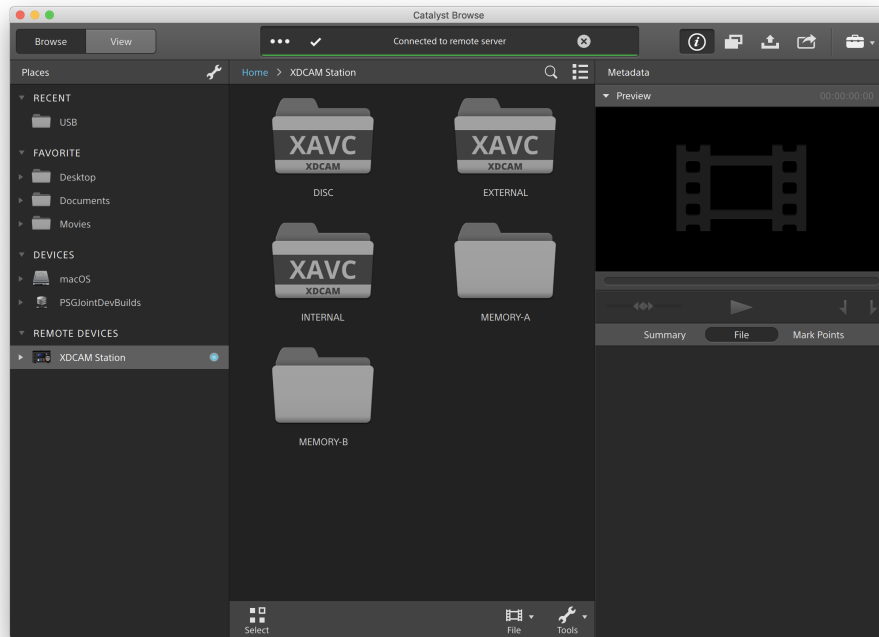
[デバイス間高速コピーを使用] チェックボックスは、FTPを介してSonyデバイス間でコピーする場合にのみ使用できます (FTP/S プロトコルはサポートされていません)。


## 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 130。




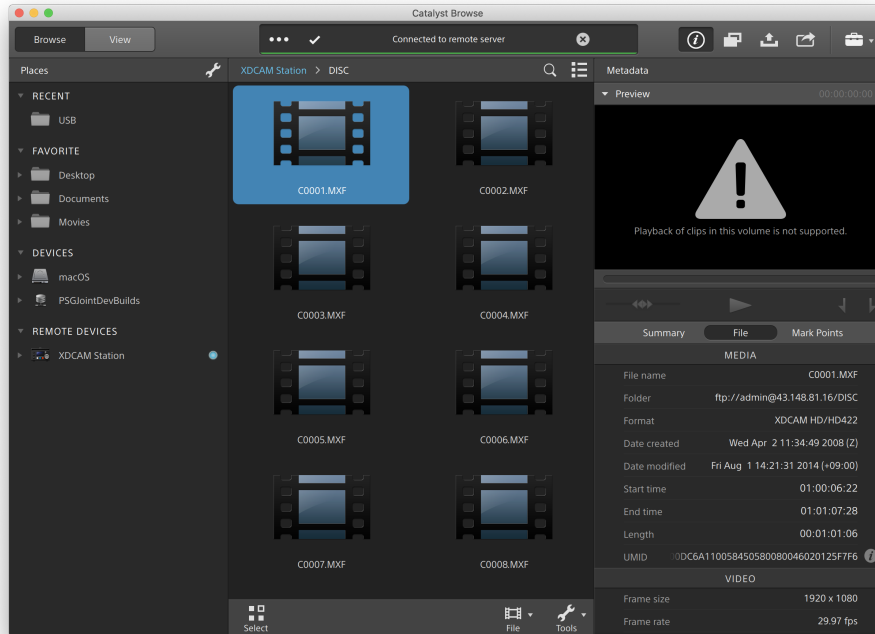
2. 配置]ペインで、クリップのコピー元のソースデバイスを選択します。デバイスのコンテンツが中央のペインに表示されます。




 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、コンピュータ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 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。

5. [コピー] ペインで、ファイルのコピー先を選択します。

[ファイルのコピー先] ドロップダウンリストから、コピー先FTPデバイスを選択します。

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、"[クリップのコピー](#)" ページの 144 を参照してください。

 注:

[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)。



## 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。

 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はいるものの、Catalyst Browse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138を参照してください。

2. [Catalyst Browse]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。




 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。。

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. 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 Browse オプションの編集](#)" ページの 149 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。

b. 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。

c. [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。

d. [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。

- e. [レンダリングのプリセット]ドロップダウンリストから、プリセットを選択します。
-  選択した各クリップに最適なプリセットを Catalyst Browse で選択する場合は、最適な一致]プリセットを選択します。
  -  選択した出力色空間と形式でサポートされていないレンダリングのプリセット設定は選択できません。
- f. 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 [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。

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 67](#)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. 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 67](#)を参照してください。

d. 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 93](#)を参照してください。

e. [\[マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする\]](#)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 64](#)を参照してください。


f. [\[マークイン/マークアウトポイントの前後にのりしろをつける\]](#)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。

8. [\[エクスポート\]](#)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。

左側のペインでコンピュータ上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 Browse 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 138 を参照してください。

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. [ファイルのコピー先] 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、ドロップダウンリストから [ブラウズ] を選択して、フォルダを選択することができます。


 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. 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。

 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、Catalyst Prepareにおける [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、[Catalyst Prepare](#) で「[ボリュームのバックアップ](#)」を参照してください。


 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130を参照してください。

- c. 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71を参照してください。


- d. 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 64. を参照してください。

 MXFクリップをコピーする場合のみ、**[マークポイント間のみコピー]**チェックボックスを使用できます。

 **[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。


- e. 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。


- f. FTPを介してSony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。


- g. 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 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す。

## Ci ワークスペースへのファイルのアップロード

1. [メディアブラウザ]または [編集]モードでアップロードするファイルを選択します。
2. [Catalyst 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 138 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 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。


### 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。

#### 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 Browse 変更内容を有効化してください。


## セカンダリウィンドウを有効にする

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

## プロキシクリップ再生を有効にする

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

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

 ビデオプロキシファイルは再生のみに使用されます。

## 50p/60p ソースのハーフステップ TC を有効にする

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

フィールド 1:01:00:17:17

フィールド 2:01:00:17:17\*

## サムネイルフレームの表示または非表示

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

## サムネイルフレームを自動的に回転

**[自動的にサムネイルを回転]**スイッチを有効にし、サムネイル画像をメディアブラウザモードで調整します。

詳しくは、["クリップの操作" ページの 94.](#)

## 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 65. 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 97. 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、[SDR ゲイン]スイッチによる、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 154. を参照してください。

### 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 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 97. を参照してください。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 97. 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 Browse	色空間	EOTF	Transfer Matrix
Rec.709	ITU-R	(2.4 など)	ITU-R
	BT.709		BT.709
Rec.2020	ITU-R	(2.4 など)	ITU-R

の外部モニタの色空間 Catalyst Browse	色空間	EOTF	Transfer Matrix
	BT.2020		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) 設定がバイパス 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 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 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 [09(800)]、[HG8009G33]、または [HG8009G40]に設定します。

詳しくは、"[色補正の適用](#)" ページの 118。

## SR Live for HDR 設定

[作業色空間]ドロップダウンリストで [Rec.2020/S-Log3]を選択すると、[SDR ゲイン]スイッチによる、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。

### 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。

## 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( [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
[ビデオ] ペインにファイルをロード	Enter または Ctrl+↓	Return または ⌘ +↓
選択されているフォルダを開く		
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	1/2/3/4	1/2/3/4

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
を切り替えます。		
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 [] キーを 1 回押します。	
	1.5x 再生は J] キーまたは [] キーを 2 回押します。	
	2x 再生は J] キーまたは [] キーを 3 回押します。	
	4x 再生は J] キーまたは [] 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 [] 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、	



コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
	[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
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 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+-	⌘ --
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

### 【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 110, 123
  - .cube ファイル 108
  - .smi ファイル 74
- 1
  - 1D LUT エクスポート 123
- 3
  - 3D LUT エクスポート 123
- 5
  - 50p ハーフステップ TC 150
- 6
  - 60p ハーフステップ TC 150
- A
  - AIR Matching 121, 153
  - ASC-CDL エクスポート 123
  - ASC-CDL ファイル 109, 112
  - auto cropping amount 85
  - Auto cropping amount 92
  - AVCHD リレー クリップ 80
- B
  - BVM-X300 122
- C
  - Ci へのアップロード 23
  - Ci ワークスペース 147
  - Ci ワークスペースでファイルを共有 147
  - Ci ワークスペースへのアップロード 147
  - CinemaScope オーバーレイ 68
  - CinemaScope オーバーレイの表示 68
  - cropping ratio 87
  - CSV のエクスポート 78
- D
  - default look profile 108
  - disconnect FTP 130
- E
  - Edit remote server 131
  - EDL
    - インポート 77
    - クリップのリンク 78
    - クリップのリンク解除 78
    - クリップの置換 78
  - EDL のインポート 77
  - EDL 内のクリップのリンク 78
  - EDL 内のクリップのリンク解除 78
- F
  - FTP 19, 130
  - FTP devices
    - disconnecting 130
    - reconnecting 130
    - removing 131
  - FTP server settings 131
  - FTPコピー 146
  - FTPデバイス
    - SxSメディア 132
    - USBストレージ 132
    - ブラウジング 131
    - 接続 130
  - FTPにコピー 146

FTPを介したクリップの転送 130

## G

GPS 情報 71  
GPU アクセラレーション 149  
Graph scale 85, 87  
graticule 101

## H

HDR 色空間から SDR 色空間への変換 153  
histogram monitor 101

## J

JKL シャトル 62

## L

look, default 108  
LTC 58, 64, 71  
LUT インポート 107  
LUT エクスポート 123  
LUT のインポート 107

## M

Make default look profile 108  
maximum cropping amount 85, 92  
minimum cropping amount 85, 92  
minimum stabilized crop resolution 86, 92

## O

OpenCL/OpenGL 相互運用 149

## P

PD-EDL クリップリスト 74, 77  
PDF のエクスポート 78  
Professional Disc のフォーマット 23

PZW-4000 132

## R

Rec.2020 151  
Rec.709 151  
reconnect FTP 130  
Remove remote server 131  
Reset to default look profile 108

## S

Scale graph to clip 85, 87  
SDR 色空間へのHDRの変換 121  
Sony BVM-X300 122  
split-screen preview 59, 101  
stabilized crop resolution 86-88, 92  
SxS のフォーマット 23  
SxSメディア 132

## T

Tangent element 112

## U

UMID (Unique Material Identifier) 146

## V

vectorscope monitor 101  
VTR スタイルの再生 58

## W

waveform monitor 100

## X

XDCAM EDL 74  
XDCAM Professional Disc のフォーマット 23

## あ

- アップロード前にクリップをトランスコードする  
147
- アドレスとポート (FTP) 130
- アナモフィック ストレッチ 68
- アナモフィック設定の使用 143
- アナモフィック設定を使用 68

## え

- エクスプローラで表示 23
- エッセンス マーク 65, 71
- エッセンス マークの編集 73

## お

- オーディオ メーター 67
- オプション 149
- オプションのリセット 149
- お気に入り に追加 19
- お気に入りフォルダ 19

## か

- カタログのエクスポート 78
- カラー スライダ 109
- カラー プリセット 110, 123
- カラー ホイール 102
- カラー 曲線 109

## き

- キーボード ショートカット 157

## く

- クリップ
  - 回転 150
- クリップ リスト 74
- クリップ リストの作成 75
- クリップ リストを開く 75

- クリップのエクスポート 130
- クリップのトランスコード 138
- クリップのフィルタリング 21
- クリップの回転 68
- クリップの検索 21
- クリップの削除 76
- クリップの手ブレ補正 81
- クリップの順序決定 75
- クリップの追加 76
- クリップの並べ替え 75
- クリップ回転 68, 150
- クリップ回転、クリップの回転、回転したクリップ  
94
- クリップ設定 67
- クリップ名の変更 22
- グレーディング色空間 104, 151
- グレード イン 151

## け

- ケルビン温度 105

## さ

- サーバー名 (FTP) 130
- サフィックス 140
- サポートされている形式 23, 55
- サマリー メタデータの編集 72
- サムネイル フレーム 150
- サムネイルを自動的に回転 150
- サムネイル表示 20

## し

- シーケンス再生 58
- ジェスチャ 163
- ジャイロスコープ 81
- シャトルコントロール 62
- ショートカット 157
- ショット マーク 73
- ショット マークの削除 74
- ショット マークの追加 73

## す

スクラブコントロール 62  
スナップショットのオプション 66  
スナップショットの保存 66  
スナップショットの保存先 150  
スナップショットをコピー 66  
スナップショット画像形式 151  
すべてのフレームを再生 61  
スライダ 105

## せ

セーフエリア 68  
セーフエリアの表示 68  
セカンダリウィンドウ 150  
セカンダリウィンドウの表示 150

## そ

ソースUMIDを維持する 146  
ソースメディアの置換 78  
ソースのUMID 146  
ソース色空間 104

## た

タイプ別にフィルタ 21  
タイムコードの分断 58, 64, 71  
タイムライン上の移動 62  
タッチスクリーンナビゲーション 163

## ち

チャンネルのルーティング 67

## て

デスクイーズ 68, 143  
デバイスからデバイスへの高速コピーを使用  
146  
デバイスコピー 146

デバイスへのクリップのコピー 144

## と

トーン曲線 109  
トラックパッドナビゲーション 163  
トランスポートコントロール 62

## は

ハーフステップTC表示 150  
バイパスOOTF 121, 153  
パスワード 130  
パディングをクリップに追加 143

## ひ

ビデオプレビュー 101  
ビデオペイン 57  
ビデオ処理デバイス 149

## ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボリューム 23  
ファイルのコピー 22  
ファイルの削除 23  
ファイルの選択 22  
ファイル形式 23, 55  
ファイル名の変更 140  
ファインダーで表示 23  
フォーマット、Professional Disc ボリューム 23  
フォーマット、SxS 23  
フォルダ(FTP) 130  
フラグ別にフィルタ 21  
フラッシュバンド 93, 143  
フラッシュバンドの補正 93, 143  
ブリージング 88  
ブリージングモード 91  
フリップ、回転、およびデスクイーズ設定を使用  
する 68  
フリップ、回転、デスクイーズ設定の使用 143  
フルフレームレート再生 61

フレームインデックスの開始 141  
プレビューの回転(角度) 68  
プレビューの色空間 151  
プレフィックス 140  
プロキシクリップのプレビュー 150  
プロキシクリップのメタデータ 71, 145  
プロキシプレビュー 150  
プロキシメタデータ 71, 145  
プロキシのみコピー 145  
プロトコル、FTPプロトコル、FTPSプロトコル  
130

## ほ

ホイール 102

## ま

マークアウト 65, 72  
マークイン 64, 72  
マークイン/アウト ポイントをリセット 65  
マークイン/アウト ポイントを使用 143  
マークポイント間のみをコピー 146  
マスキング率 68  
マスクオプション 68  
マスタボリューム 67  
マルチカメラクリップ, 同期 80  
マルチカメラクリップの同期 80  
マルチカメラ, オーディオの同期 80

## め

メーター 67  
メタデータ、ファイル情報 71  
メタデータ、手ブレ補正 81  
メタデータのログ作成 72  
メディアブラウザペイン 17  
メディアの検索 17  
メディアの再生 57

## も

モニタの色空間 151  
モニタ解像度 155

## ゆ

ユーザー名 130

## り

リアルタイムで再生 61  
リアルタイム再生 61  
リスト表示 20  
リモートサーバー 19  
リモートサーバーの参照 19  
リモートサーバーのブラウザ 131  
リレークリップ, 結合 80  
リレークリップの結合 80

## る

ループ再生 62, 65  
ルックプロファイル 107-108

## れ

レンズブリージング 88  
レンズブリージング補正 88

## ろ

ログ 64

## 漢字

温度スライダ 105  
回転したクリップ 68, 150  
外部モニタ デバイス 154  
外部モニタの色空間 151  
外部モニタ解像度 155  
拡大鏡 60



関連付けられているすべてのメディアをコピー  
145

曲線 109

形式別にフィルタ 21

元のクリップをアップロード 147

高速コピー 146

合わせる 60

再生 62

最後に移動 62

最初に移動 62

彩度スライダ 109

作業色空間 151

作成日別にフィルタ 21

次のフレーム 62

手ブレ補正モード 84

色温度スライダ 105

色空間 104

色空間の表示(ビデオプレビュー) 151

色空間の表示(外部モニタ) 151

色補正 97

    エクスポート 123

    ロード 110

新しい空のクリップリスト 75

垂直方向にフリップ 68

水平方向にフリップ 68

選択範囲のクリップリスト 75

選択範囲の新規クリップリスト 75

前のフレーム 62

全画面プレビュー 61

相互運用 149

濃淡スライダ 105

番号付け 140

表示モード 20-21

不連続なタイムコード 58, 64, 71

連続再生 58, 65

露出スライダ 105

