

SONY

CATALYST EDIT™



ユーザー マニュアル

改訂日 2018年9月6日

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

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

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

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

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

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

Copyright c 2018.Sony Creative Software Inc.

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

ユーザーへの通知

免責事項

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

ソフトウェア著作権

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

Sony Creative Software Inc.

目次

目次	5
はじめに	9
[Catalyst Edit] ウィンドウ	9
プロジェクトの操作	11
プロジェクトの作成	11
プロジェクトを開く	11
プロジェクトメディアの再リンク	13
プロジェクトの保存	14
タイムラインインスペクタの使用	14
クリップの共有	19
プロジェクトのレンダリング	21
プロジェクトのエクスポート	23
プロジェクトのエクスポート：サポートされている機能	24
メディアの検索	27
サポートされているビデオ形式	32
メディアの追加とクリップの作成	51
メディアの再生	55
ビデオのプレビュー	55
タイムライン上の移動	63
再生のインポイントとアウトポイントのマーキング	64
トラックの編集	67
トラックのプロジェクトへの追加	67
トラックの削除	69
トラックの移動	69
ピクチャインピクチャエフェクトの作成	70
トラックコントロールの調整	75
トラックインスペクタの使用	79
タイムライン設定の調整	85

クリップの編集	87
編集ツール	87
クリップの選択とカーソルの配置	90
クリップの移動	92
クリップのトリミング	96
ストリーム編集(L-Jカット およびロール)	100
クリップの分割	102
クリップのスリップ	102
クリップのトリミング	105
クリップの切り取り、コピー、貼り付け	109
クリップの削除	111
リップル編集	111
クリップのスナップ	112
フレームに合わせてクオンタイズ	113
マーカーの使用	115
ネスト化されたタイムライン	116
クリップフェード	119
クリップのボリュームオートメーション	120
クリップのメディアの置換	124
編集操作の取り消しとやり直し	125
クリップインスペクタの使用	125
エフェクトの適用	131
ビデオエフェクトの使用	131
ビデオジェネレータの使用	138
タイトルクリップの追加	138
単色クリップの追加	144
色のグラデーションのクリップの追加	145
ビデオトランジションの使用	148
ピクチャインピクチャエフェクトの作成	149
キーフレームを使用したビデオパラメータのアニメーション作成	154
オーディオの操作	157

オーディオ ボリュームとパン	157
マルチチャンネルオーディオの操作	158
オーディオレベルのモニタ	166
トラックメーター	168
Catalyst Edit オプションの編集	169
キーボード ショートカット	171
ジェスチャ	181
キーワード	183

はじめに

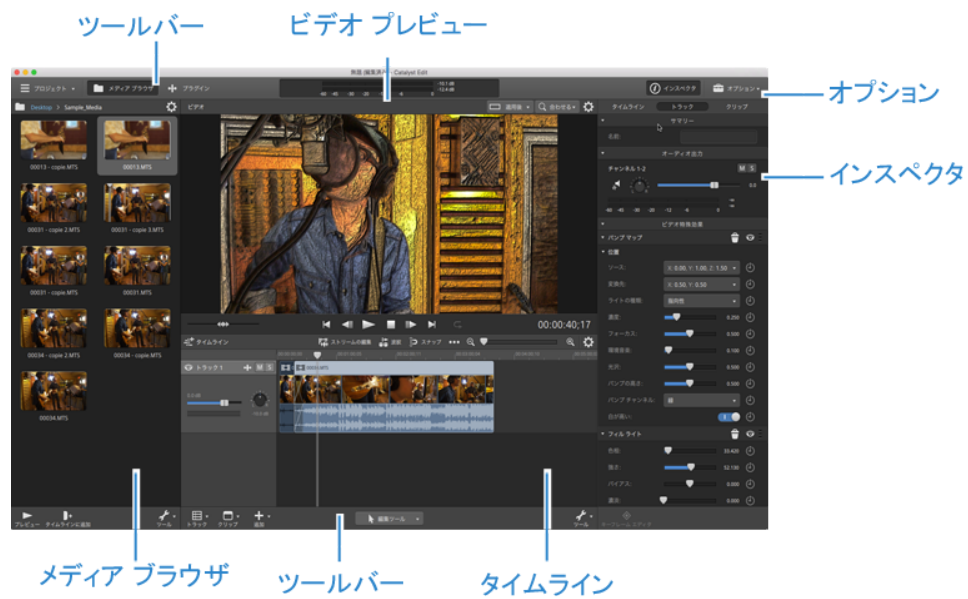
Catalyst Edit は 4K、RAW、および HD ビデオ用の集中型高速切り取りツールです。

Catalyst Edit は HD、4K、および Sony RAW ビデオの編集に特化しているため、集中して創造性を追求することができます。柔軟性のあるタイムライン編集ツールによって、4K XAVC および Sony RAW ファイルの作業が HD の作業と同じくらい簡単になります。やっと、ショットの詳細やハイダイナミックレンジカラーを最大限に利用できるようになりました。Catalyst Edit があれば、オーディオエンジニアリングの学位がなくても、革新的なワークフローによってカメラオーディオをあらゆる方法で使用できるため、マルチチャンネルオーディオの悪夢を終わらせることができます。Catalyst Edit は Catalyst Prepare と統合され、メディアの準備段階から編集段階までの連続性を提供します。

[Catalyst Edit] ウィンドウ

[Catalyst Edit] ウィンドウは 5 つの主なセクションに分割されています。


- ツールバーを使用すると、頻繁に使用する機能に簡単にアクセスできます。
- ウィンドウの左側には、プロジェクトに使用するメディアファイルをコンピュータで参照できるメディアブラウザと、使用可能なビデオエフェクト、ジェネレータ、およびトランジションを参照できる [プラグイン] ペインが表示されます。
- [ビデオプレビュー] にはカーソル位置のビデオフレームが表示され、プロジェクトを再生することができます。
- タイムラインは、プロジェクトを作成する場所です。トラックを追加してメディアクリップを整理し、トラックにクリップを追加することができます。
- ウィンドウの右側には、アプリケーションのオプション、タイムラインのプロパティ、選択したトラック、選択したクリップを編集できるインスペクタを表示することができます。



プロジェクトの操作


プロジェクトファイル(.ceditprj) には、ファイルの場所、編集、挿入ポイント、トランジション、エフェクトなどのソースメディアに関する情報が保存されます。


プロジェクトファイルはマルチメディアファイルではありません。プロジェクトファイルには元のソースファイルを指すポインタが含まれているため、変更を加えることなくプロジェクトを編集でき、ソースファイルを破損せずに創造性を発揮できます。

 Catalyst Editを使用すると、プロジェクトのバックアップコピーが自動的に保存されます。Catalyst Editが予期せず停止した場合、次回起動時に自動保存プロジェクトが開きます。


プロジェクトの作成


作品制作の第一歩は、Catalyst Editプロジェクトファイル(.ceditprj) を作成することです。

1. メインツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックします。
2. メニューの [新規] を選択し、プロジェクトを作成します。

 [Ctrl] キーを押しながら [N] キーを押すか(Windows) 、 [⌘] キーを押しながら [N] キーを押すと(macOS) 、新規プロジェクトをすばやく作成できます。

プロジェクトを開く

1. メインツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックします。
2. メニューの [開く] を選択します。

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

[開く] ダイアログボックスが表示されます。

現在のプロジェクトを保存していない場合は、変更の保存を求めるメッセージが表示されます。

3. 開くプロジェクトが保存されているフォルダを選択します。
4. 参照ウィンドウで Catalyst Editプロジェクトファイル(.ceditprj) を選択するか、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。

5. [開く] をクリックします。



[最近使用したプロジェクト] リストからプロジェクトを選択すると、最近編集したプロジェクトをすばやく開くことができます。


プロジェクト メディアの再リンク

プロジェクトを開いたときに、オリジナルクリップが見つからない場合、プロジェクトメディアの再リンクを求めるプロンプトが Catalyst Edit に表示されます。

[プロジェクトメディアの再リンク] ダイアログを使用して、プロキシベースのワークフローを作成することもできます。プロジェクトをレンダリングしたりエクスポートする前に、低解像度のプロキシクリップを使用してプロジェクトを作成し効率的に編集して、プロキシクリップをフル解像度バージョンに再リンクします。詳しくは、"[プロジェクトのレンダリング](#)" ページの 21 または "[プロジェクトのエクスポート](#)" ページの 23 を参照してください。

1. プロジェクトを開きます。詳しくは、"[プロジェクトを開く](#)" ページの 11 を参照してください。



プロジェクトで使用したクリップが元の場所に見つからない場合、[プロジェクトメディアの再リンク] ダイアログが表示されます。

メディアを手動で再リンクする場合は、メインツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックし、メニューから [再リンク] を選択します。

2. クリップごとに、オリジナルクリップとリンクされたクリップが [プロジェクトメディアの再リンク] ダイアログに表示されます。

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


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


  ボタンをクリックして、完全パスを表示します。


3. [再リンク] をクリックします。クリップが置き換えられ、プロジェクトが更新されます。

プロジェクトの保存

[保存] または [名前を付けて保存] コマンドを使用して、現在の Catalyst Edit プロジェクトに変更を保存することができます。

 プロジェクトに保存されていない変更が含まれている場合は、(編集済み) がタイトルバーのプロジェクト名の後に表示されます。


1. メイン ツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックします。
2. [保存] を選択して現在のプロジェクトを保存するか、初めて新しいプロジェクトを保存する場合や現在のプロジェクトのコピーを作成する場合は、[名前を付けて保存] を選択します。


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

[保存] ウィンドウが表示されます。

3. プロジェクトの保存先となるドライブおよびフォルダを選択します。
4. [ファイル名] (Windows) または [名前を付けて保存] (macOS) ボックスにプロジェクトの名前を入力します。
5. [保存] ボタンをクリックします。

タイムライン インспекタの使用

インспекタ  で [タイムライン] タブを選択して、プロジェクト タイムラインの設定を編集します。

 最後のトラックの下にあるタイムラインの空白の領域をクリックすると、インспекタが表示されている場合は [タイムライン] タブが自動的に表示されます。

最初のビデオクリップをプロジェクトに追加すると、タイムラインの設定はメディアプロパティに合うように自動で調整されます。詳しくは、["メディアの追加とクリップの作成" ページの 51](#)。


サマリー

[名前] ボックスに値を入力して、プロジェクトのタイトルを設定します。

ビデオ



項目	説明
----	----

幅	レンダリングしたときの最終的なムービーのフレーム サイズを決定します。
高さ	



項目	説明
ピクセルアスペクト比	<p>ボックスに値を入力して、プロジェクトのピクセルアスペクト比を変更します。</p> <p>コンピュータでは、ピクセルは正方形(1.0の比率)で表示されます。テレビでは、ピクセルは長方形(1.0以外の比率)で表示されます。</p> <p>不正な設定を使用すると、歪みやストレッチが発生する可能性があります。詳しくは、キャプチャ/ビデオ出力カードのマニュアルを参照してください。</p>
フレームレート	<p>ボックスに値を入力して、プロジェクトのフレームレートを変更します。タイムラインのルーラーは、このフレームレートで表示されます。</p> <p>米国、北中米諸国、南米の一部、および日本におけるテレビのフレームレート(NTSC)は、29.97フレーム/秒(fps)です。ヨーロッパおよびアジアの大部分を含む世界の多くの国では、テレビ規格は25fpsのPALです。フランス、ロシア、東ヨーロッパのほとんどの国では、PALのバリエーションである25fpsのSECAMが使用されています。</p>
作業色空間	<p>プロジェクトの表示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。正しい色空間を選択することで、作業を進める上でビデオを適切な色空間で表示できるようになります。</p> <p>Catalyst Prepareライブラリ() からメディアを使用している場合は、Catalyst Prepareの[オプション]メニューとCatalyst Editタイムラインインスペクタで[作業色空間]の同じ設定を使用していることを確認してください。</p>

音楽ファイル



項目	説明
サンプルレート	<p>ドロップダウンリストからサンプルレートを選択し、オーディオを保存するのに使用される毎秒のサンプル数を指定します。オーディオが自動的にリサンプリングされます。</p> <p>カスタムサンプルレートを使用するには、ドロップダウンリストから[カスタム]を選択して、編集ボックスにサンプルレートを入力します。</p>
チャンネルの設定 チャンネル数	<p>2チャンネル(ステレオ)のプロジェクトを作成するには、ドロップダウンリストから[ステレオ]を選択します。</p> <p>マルチチャンネルプロジェクトを作成するには、[マルチチャンネル]を選択して[チャンネル数]ボックスに数値を入力します。</p>
ゲイン	<p>メイン出力のボリュームを調整するには、フェーダーをドラッグします。つまみの中心をダブルク</p>

項目	説明
	<p>リックすると、フェーダーをリセットできます。新しい値を入力するには数値をダブルクリックします。</p> <p> ボリュームを調整するときは、必ずオーディオメーターを見てください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。詳しくは、"オーディオレベルのモニタ"ページの166を参照してください。</p>
ミュート	<p> をクリックすると、プロジェクトのオーディオ出力がミュートになるか、ミュートが解除されます。</p>


チャンネル出力


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

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

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


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


 タイムラインインスペクタとクリップインスペクタで同じ名前が付けられているチャンネルはマッピングされます。


Catalyst Prepareライブラリ () のクリップを Catalyst Editタイムラインに追加すると、Catalyst Prepareライブラリで行ったチャンネル割り当ての設定がクリップに適用されます。

ビデオエフェクト

選択したクリップにエフェクトが適用されている場合は、ビデオエフェクトコントロールを使用して各エフェクトの設定を制御できます。詳しくは、"[タイムラインへのエフェクトの追加](#)" ページの 135。


💡 ビデオプレビューでプラグインのインタラクティブなオーバーレイコントロールの表示と非表示を切り替えるには、[オーバーレイ] ボタン  をクリックします。

チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

チェーンからプラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。

プラグインの見出しをドラッグして、プラグインチェーンの位置を変更します。

切り替え矢印をクリックすると、プラグインの各コントロールの表示/非表示が切り替わります。


Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。ビデオプレビューまたはInspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。




クリップの共有

Catalyst Editを使用すると、プロジェクトを変換してWebにアップロードし、これらを共有することができます。

YouTube へのファイルのアップロード

1. メイン ツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックします。
2. メニューの [共有] を選択します。 [共有] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. [クリップを次の場所にアップロード] ドロップダウンリスト から [YouTube] を選択します。
4. [共有] ダイアログ ボックスを使用して Google アカウント にログインし、画面の指示に従って、選択したファイルをアップロードします。
 - a. [タイトル] ボックスに、ビデオを識別する新しいタイトルを入力します。
 - b. [説明] ボックスに、ムービーの説明を入力します。
 - c. [タグ] ボックスに、ムービーに関連付けるキーワードを入力します。ムービーに関連する用語や、ムービーの内容を表すような用語を使用してください。これらのタグは、YouTubeでの検索で使用されます。複数のキーワードは、コンマで区切ってください。
 - d. [プライバシー] ドロップダウンリスト から設定を選択して、ムービーの公開オプションを設定します。 [公開] に設定したビデオはすべてのYouTubeユーザーに公開されますが、 [非公開] に設定したビデオは指定したメンバーにしか表示されません。一覧にないビデオはビデオへのリンクを知る人は誰でも表示できますがYouTubeの検索には含まれません。
 - e. [カテゴリ] ドロップダウンリスト から設定を選択します。選択したカテゴリが YouTube サイトでのビデオの分類に使用されます。
 - f. [解像度] ドロップダウンリスト から設定を選択して、ビデオのフレームサイズを選択します。
 - g. [エンコード モード] ドロップダウンリスト から、画質、速度のどちらを優先するか指定します。
5. プロジェクトのマーク イン/マークアウト リージョン内に含まれている部分だけを保存する場合は、 [ループリージョンのみレンダリング] 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。



このオプションでは [ループ再生]  を選択する必要はありません。


6. [アップロード] をクリックします。

進行状況は [Catalyst Edit] 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。

プロジェクトのレンダリング

プロジェクトの編集が完了した場合、またはプロジェクトを最終的な形式で確認する場合は、レンダリングすることでプロジェクトが別の形式に変換され、1つのファイルとしてハードディスクドライブ上に作成されます。


プロジェクトのレンダリング処理を行っても、プロジェクトファイル自体は影響を受けません(上書き、削除、変更されません)。元のプロジェクトに戻って編集または調整を実行し、レンダリングをやり直すこともできます。

1. メインツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックします。
2. メニューの [レンダリング] を選択します。 [プロジェクトのレンダリング] ダイアログボックスが表示されます。
3. [名前] ボックスに名前を入力して、レンダリングされたファイルを識別します。
4. [出力先フォルダ] ボックスにレンダリングされたファイルを保存するパスを入力するか、 [参照] をクリックしてフォルダを選択します。
5. [形式] メニューから設定を選択して、AVC/AAC(*.mp4) 、DNxHD、Apple ProRes(macOS のみ) 、SStP、XAVC Intra、XAVC Long、XAVC S、または XDCAMクリップのうちどのクリップを作成するかを指定します。

 オーディオのみのファイルをレンダリングする場合は、 [MP3オーディオ] 、 [Sony W64] 、または [WAV] を選択します。

画像シーケンスをレンダリングしたい場合は、 [DPX] または [OpenEXR] を選択します。

6. [レンダリングのプリセット] ドロップダウンリストから新しいファイルに使用する設定を選択します。

 プロジェクトタイムラインに最適なプリセットを Catalyst Edit で選択する場合は、 [最適な一致] プリセットを選択します。詳しくは、"[タイムラインインスペクタの使用](#)" ページの 14 を参照してください。


7. マルチチャンネルオーディオをサポートする形式でレンダリングする場合、 [オーディオチャンネル] ボックス内のコントロールを使用して、レンダリングしたファイルにプロジェクトのオーディオチャンネルをマッピングします。

左側の列は、出力先ファイル内のオーディオチャンネルを示します。右側の列のドロップダウンリストは、プロジェクトに設定したオーディオチャンネルの数を示します。詳しくは、"[マルチチャンネルオーディオの操作](#)" ページの 158 を参照してください。

各出力先チャンネルについて、ドロップダウンリストから出力を選択するか、 [未使用] を選択してチャンネルに無音をレンダリングします。

- プロジェクトのマークイン/マークアウトリージョン内に含まれている部分だけを保存する場合は、[ループリージョンのみレンダリング]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。




このオプションでは [ループ再生]  を選択する必要はありません。


- [OK] をクリックします。

進行状況は [Catalyst Edit] 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。

プロジェクトのエクスポート

プロジェクト交換ツールを使用すると他の一般的な編集プラットフォームとプロジェクトを交換でき、柔軟なワークフローが実現されます。

 エクスポートされたプロジェクトのサポートされている機能については、「[プロジェクトのエクスポート：サポートされている機能](#)」ページの 24 を参照してください。スムーズな交換を確実に得るために、これらの機能を念頭に置いて Catalyst Edit プロジェクトを設計してください。


1. メイン ツールバーの [プロジェクト] ボタン  をクリックします。
2. メニューの [エクスポート] を選択します。
3. [プロジェクトのエクスポート先] ボックスに、プロジェクトのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、[参照] ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
4. エクスポートしたプロジェクト ファイルに使用するファイル名を設定するには、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。
5. [プロジェクトの形式] ドロップダウンリストからエクスポートの形式を選択します。
 - Apple Final Cut Pro X(*.fcpxml)
 - Adobe Premiere(*.prproj)
 - Avid Media Composer(*.aaf)
 - Vegas Pro EDL(*.txt)
6. トランスコード オプションの選択
 - 元の場所の元のクリップにリンクする場合は、[メディア形式] ドロップダウンリストから [トランスコードしない] を選択します。
 - エクスポート時にストーリーボードのメディアを別の形式にトランスコードする場合は、[メディア形式] ドロップダウンリストから設定を選択します。
7. [エクスポート] をクリックします。

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




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

プロジェクトのエクスポート：サポートされている機能


Catalyst Editでは、プロジェクトをエクスポートすると、以下の機能がサポートされません。

 スムーズな交換を確実に得るために、これらの機能を念頭に置いて Catalyst Edit プロジェクトを設計してください。

Media Composer 6(.aaf)

- タイムライン(フレームレートを含む)
 -  Catalyst Editタイムラインは常に、ステレオでエクスポートされます。
- マーカー
- フレームレート
- クリップ
 -  ネスト化されたタイムラインのクリップは、メインの Media Composer タイムラインにエクスポートされます。
親タイムラインのネスト化されたタイムラインと他のイベント間のクロスフェードは無視されます。
トラックボリューム、ネスト化されたタイムラインのトラックボリューム、およびクリップのゲインは合計され、Media Composerでクリップのゲインとして適用されます。
- オーディオチャンネルルーティング(タイムラインのチャンネル出力やクリップのチャンネル割り当てを含む)
- クリップのオーディオフェードおよびゲイン
 -  オーディオクリップのゲインとオーディオトラックのゲインはクリップのゲインとしてエクスポートされます。
- クリップのオーバーラップ
- トラックのゲイン(クリップのゲインに変換されます)


Premiere Pro CS6(.prproj)

- タイムライン(幅、高さ、ピクセルアスペクト比、フレームレート、およびフィールド順序)
 -  Catalyst Editタイムラインは常に、ステレオでエクスポートされます。
- マーカー
- クリップ(ネスト化されたタイムラインを含む)

- クリップのフェード およびゲイン/不透明度
- クリップのオーバーラップ
- タイトルクリップ(マルチラインのテキスト、テキストの角度、テキストの色、背景色、およびシャドウカラーがサポートされています)。
- トラックのゲイン、パン、ミュート、およびソロ


Final Cut Pro X(.fcpxml)

■ タイムライン

 Catalyst Editタイムラインは常に、ステレオでエクスポートされます。

マルチチャンネルオーディオを使用したプロジェクトは、Final Cut Proの左チャンネルだけを通じて再生されます。

- マーカー(タイムライン マーカーは、クリップ マーカーとしてエクスポートされ、最後のクリップの後ろのマーカーは省略されます)
- クリップ(ネスト化されたタイムラインを含む)
- クリップのフェード およびゲイン/不透明度


 ビデオクリップのゲインは、クリップの不透明度としてエクスポートされます。

オーディオクリップのゲインとオーディオトラックのゲインはクリップのゲインとしてエクスポートされます。


- オーディオチャンネルルーティング(タイムラインのチャンネル出力やクリップのチャンネル割り当てを含む)
- クリップのオーバーラップ
- タイトルクリップ(タイトルテキスト、フォント、フォント サイズ、太字、斜体、配置、色、シャドウ、アウトライン、および回転がサポートされています)
- プロジェクトをエクスポートしたら、Final Cut Pro Xのフォント サイズを確認してください。
- トラックのゲイン、パン、ミュート、およびソロ

Vegas EDL(.txt)

■ タイムライン

 Catalyst Editタイムラインは常に、ステレオでエクスポートされます。


- クリップ

-  ネスト化されたタイムラインのクリップは、メインの Vegas タイムラインにエクスポートされます。

- 親タイムラインのネスト化されたタイムラインと他のイベント間のクロスフェードは無視されます。

- トラックボリューム、ネスト化されたタイムラインのトラックボリューム、およびクリップのゲインは合計され、Vegas でクリップのゲインとして適用されます。

- クリップのフェード およびゲイン/不透明度:

-  ビデオクリップのゲインは、クリップの不透明度としてエクスポートされます。

- オーディオクリップのゲインとオーディオトラックのゲインはクリップのゲインとしてエクスポートされます。

- オーディオチャンネルのルーティング

- クリップのオーバーラップ

メディアの検索

[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。

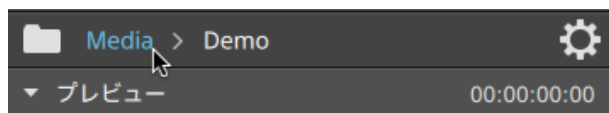
メディアブラウザのファイルをダブルクリックすると、選択したトラックの最後にクリップとして追加されます。トラックが選択されていない場合は、新しいトラックが作成されます。詳しくは、"[トラックのプロジェクトへの追加](#)"ページの 67または"[メディアの追加とクリップの作成](#)"ページの 51.



フォルダの選択

[Catalyst Edit] 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 [ツール] ボタン  をクリックして、[移動] を選択します。



リスト モードまたはサムネイル モードでのファイルの表示

[メディア ブラウザの設定] ボタン  をクリックして [メディア ブラウザの設定] メニューを表示します。ここで、グリッド モードまたはリスト モードのどちらかでメディアを表示するかを選択できます。


グリッド 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 ブラウザにサムネイル画像とファイル名のシンプルなリストが表示されます。

- 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 [Command] キー(macOS) を押しながらクリックします。

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


ソースクリップの表示


1. ファイルを選択します。
2. メディア ブラウザの下部にある [ツール] 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。


 タイムライン上のクリップを選択し、タイムラインの下にある [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。


Catalyst Prepare ライブラリのメディアの表示

Sony Catalyst Prepare ライブラリのメディアを Catalyst Edit プロジェクトに追加することもできます。


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



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

Catalyst Prepareライブラリからストーリーボードを使用する場合は、上記で説明したようにライブラリを開きます。別のピン() がストーリーボードごとに表示されます。ストーリーボードピンをタイムラインにドラッグして追加します。

 クリップを [Catalyst Prepare] ウィンドウから Catalyst Editタイムラインにドラッグして、クリップを作成することもできます。詳しくは、"[メディアの追加とクリップの作成](#)" ページの 51.


メディアブラウザからのメディアのプレビュー

メディアブラウザのファイルを選択して、メディアブラウザの下部にある [プレビュー] ボタン  をクリックして再生します。

再生中は、[プレビュー] ボタン  が [一時停止] ボタン  に変わります。再生を一時的に停止するには、[一時停止] ボタンをクリックします。このボタンをクリックしないと、選択したクリップの終了位置で再生が停止します。

グリッドモードでは、ビデオはサムネイルで再生されます。リストモードでは、ビデオのプレビューは、ファイルリストの上に表示されます。

プライマリディスプレイでのクリップのプレビュー

[メディアブラウザの設定] ボタン  をクリックして [メディアブラウザの設定] メニューを表示し、[プライマリディスプレイ] ボタンを使用してタイムラインの上にあるプライマリディスプレイでメディアブラウザファイルをプレビューします。

項目	説明
オフ	メディアブラウザからファイルをプレビューする場合、プライマリディスプレイは使用されません。
オン	メディアブラウザのファイルは、メディアブラウザと、タイムラインの上にあるプライマリディスプレイで再生されます。
2 アップ	メディアブラウザのファイルは、メディアブラウザと、タイムラインの上にあるプライマリディスプレイの左側で再生されます。プライマリディスプレイの右側には、タイムラインのカーソル位置にフレームが表示されます。

セカンダリウィンドウでのクリップのプレビュー


セカンダリウィンドウを使用している場合、セカンダリウィンドウでメディアブラウザファイルをプレビューすることもできます。詳しくは、"[Catalyst Edit オプションの編集](#)" ページの 169.

[メディアブラウザの設定] ボタン  をクリックして [メディアブラウザの設定] メニューを表示し、[セカンダリウィンドウ] ボタンを使用します。

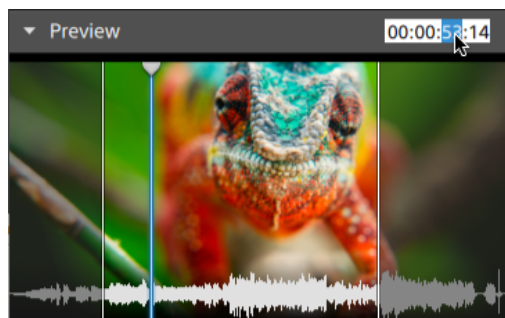
項目	説明
オフ	メディアブラウザからファイルをプレビューする場合、セカンダリウィンドウは使用されません。
オン	メディアブラウザのファイルは、メディアブラウザとセカンダリウィンドウで再生されます。
2 アップ	メディアブラウザのファイルは、メディアブラウザとセカンダリウィンドウの左側で再生されます。セカンダリウィンドウの右側には、タイムラインのカーソル位置にフレームが表示されます。

ホバースクラブの使用

[メディアブラウザの設定]メニューで[ホバースクラブ]を選択した場合、マウスポインタをサムネイル(リストモードではビデオプレビュー)の再生カーソルの上に置くと、再生位置を変更してメディアをスクラブできます。ボタンが選択されていない場合は、カーソルをクリックしてドラッグするとスクラブできます。

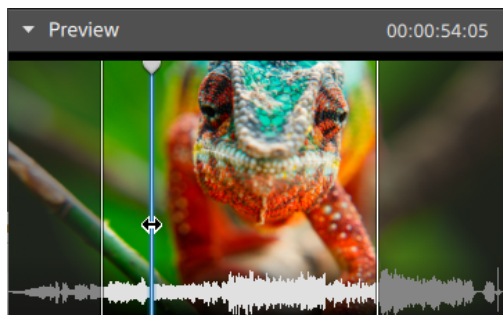
 メディアブラウザで選択したクリップをスクラブするには、JKLキーを使用します。[K]キーを押しながら[J]キーまたは[L]キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。左にスクラブするには[K]キーを押しながら[J]キーを押し、右にスクラブするには[K]キーを押しながら[L]キーを押します。

グリッドモードでは、ファイルを参照する際に役立つオーディオ波形がビデオプレビューに表示されます。また、現在のカーソル位置がビデオプレビューの上にあるタイムコードに表示されます。タイムコードをクリックして新しい値を入力すると、カーソルの位置を変更できます。



マークイン/アウトポイントをメディアブラウザに設定

マークイン/アウトポイントはメディアブラウザに表示されているため、部分的なクリップをタイムラインに追加できます。



- [I] キーを押してマークインポイントをカーソル位置に設定するか、[O] キーを押してマークアウトポイントを設定します。
- マークイン/アウトポイントをドラッグして、ポイントの位置を変更することもできます。

クリップをプロジェクトに追加すると、マークイン/アウトポイントの間の領域のみがタイムラインに追加されます。詳しくは、"[メディアの追加とクリップの作成](#)" ページの 51.

SxS および Professional Disc ボリュームの管理

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

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

サポートされているビデオ形式

Catalyst Edit 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 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 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 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 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	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、 50i、59.94i		MPEG- 2 Long	PCM、 48	35 VBR

形式	フレーム サイズ	ピク セル アス ペク ト比	フレームレート	フィー ルド オー ダー	ビデ オ コー デッ ク	オー ディオ コーデック	ビット レート
(EX- HQ)					GOP	kHz、 16 ビット	
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、 25p、29.97p、 50p、59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 300

XAVC Long-GOP

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

XAVC S

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

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
				はハイプロファ イル	kHz、16ビッ ト	
XAVC Long Proxy	1920x1080	1.0	23.976p、 25p、 29.97p、 50p、 59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロ ファイル	MPEG-4 AAC、2チャ ンネル、48 kHz、256 kbps	25
XAVC Long	3840x2160	1.0	23.976p、 25p、 29.97p	MPEG-4 AVC Long、メインプ ロファイルまた はハイプロファ イル	2チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、16ビッ ト	188
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p、 59.94p	MPEG-4 AVC Long、メインプ ロファイルまた はハイプロファ イル	2チャンネル PCMまたは AAC、48 kHz、16ビッ ト	300

XAVCプロキシ

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

X-OCN

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

RAW

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

形式	フレーム サイズ	ビット	色 空 間	ピクセルア スペクト比	フレームレート	圧縮 (Mbps)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p、29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p、 29.97p、50p、59.94p	HQ(880)
SSTP	2048x1556	10	RGB 444	1.0	23.976p、24p、25p	HQ(880)

NXCAM

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

AVC H.264/MPEG-4

形式	フレーム サイズ	スク リー ン アス ペク ト比	フレームレート	ビデ オ コー デッ ク	オー ディオ コー デック	ビット レー ト
H.264/MPEG-4 AVC	1280x720	16:9	50p、100p、120p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1080	16:9	24p、25p、30p、48p、50p、60p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440	4:3	24p、25p、30p、48p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	3840x2160	16:9	23.97p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160	17:9	12p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1524	16:9	25p、30p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1440	17:9	24p	AVC	モノラル、48kHz、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x960	4:3	48p、100p	AVC	モノラル、	

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
					48kHz、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	848x480	16:9	240p	AVC	モノラ ル、 48kHz、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	640x480	4:3	25p、 30p	AVC	モノラ ル、 48kHz、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	240x180		25p、 29.97p	AVC	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	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	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	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	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
					ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	1280x720		50p、60p、100p、120p	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	1280x960		48p、100p、120p	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	1920x1080		24p、25p、29.97p、48p、 50p、60p	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	1920x1440		24p、25p、29.97p、48p	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	2704x1524		24p、25p、29.97p	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	3840x2160		23.97p、24p、25p、29.97p、 50p、59.94p	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC	4096x2160		12p	AVC	2チャン	

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 AVC					ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC (HVO)	720x480		59.94i	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	
H.264/MPEG- 4 AVC (HVO)	720x576		50i	AVC	2チャン ネル、 16ビット ト、 AAC 圧 縮 (AGC)	

AS-11 DPP MXF

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

Avid DNxHD®

コンテナ: MOV または MXF

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

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

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

Apple ProRes

コンテナ: MOV

オーディオコーデック: PCM

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

HDV

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

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

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

DV

コンテナ: AVI (Windows)、MOV (macOS)


オーディオコーデック: PCM、2チャンネル、32 kHz、16ビット



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

メディアの追加とクリップの作成

ファイルをプレビューして、プロジェクトで使用するメディアファイルを決定した後、クリップをタイムラインに追加して、それぞれのメディアファイルがいつ再生されるかを表示します。

詳しくは、["ビデオのプレビュー"ページの55](#)を参照してください。

 最初のビデオクリップをプロジェクトに追加すると、タイムラインの設定はメディアプロパティに合うように自動で調整されます。詳しくは、["タイムラインインスペクタの使用"ページの14](#)を参照してください。

タイムラインの拡大率を変更するには、タイムルーラーの上にあるスライダをドラッグするか、[\[ズームアウト\]](#)  または [\[ズームイン\]](#)  ボタンをクリックします。

スナップを使用すると、クリップをタイムラインに追加するときに揃えやすくなります。詳しくは、["クリップのスナップ"ページの112](#)を参照してください。

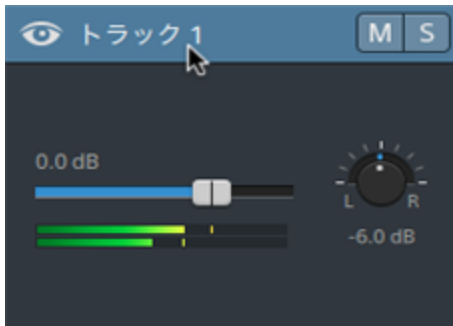
オーディオおよびビデオストリーム付きのクリップを選択すると、クリップインスペクタの[\[ストリーム\]](#)を使用して、タイムラインで使用するストリームを選択できます。詳しくは、["クリップインスペクタの使用"ページの125](#)を参照してください。

既存のトラックへのクリップの追加

トラックをプロジェクトに既に追加している場合は、メディアブラウザを使用して、これらのトラックにクリップを作成できます。


詳しくは、["トラックのプロジェクトへの追加"ページの67](#)を参照してください。


1. クリップに追加するトラックのトラック ヘッダーをクリックします。




2. メディア ブラウザで使用するクリップを選択します。

詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 27 を参照してください。

 メディアを追加する前にマーク イン/アウト ポイントを調整する場合は、メディアブラウザでマーク イン/アウト ポイントをログ記録できます。

3. メディア ブラウザの下部にある [タイムラインに追加] ボタン  をクリックします。

選択したファイルは、選択したトラックの最後にクリップとして追加され、新しいクリップが選択されます。

 複数のクリップが選択されている場合は、メディアブラウザに表示されている順番でトラックに追加されます。

ファイルは、Windows エクスプローラ、Finder、メディアブラウザからタイムラインにドラッグすることもできます。

- メディアファイルを既存のトラックにドロップすると、クリップが作成されます。
- メディアファイルをトラックのヘッダーにドロップすると、新しいクリップはタイムラインの先頭に作成されます。
- メディアファイルをタイムラインの空の領域にドロップすると、トラックが作成されます。


スパンされたクリップをタイムラインに追加すると、1つのクリップが作成されます。


タイムラインの拡大率を変更するには、タイムルーラーの上にあるスライダーをドラッグするか、マウスホイールをロールするか、トラックパッド上で垂直方向に2本指でドラッグします。

Catalyst Prepareに適用された色調整はすべて、メディアをCatalyst Editタイムラインに追加するときに保存されます。


クリップの追加とトラックの作成

1. メディアブラウザを使用して、メディアファイルを見つけます。
2. プロジェクトに追加するメディアファイルを選択します。

 メディアを追加する前にマークイン/アウトポイントを調整する場合は、メディアブラウザでマークイン/アウトポイントをログ記録できます。詳しくは、「[メディアの検索](#)」ページの 27 を参照してください。

3. メディアブラウザの下部にある [ツール] ボタン  をクリックして、メニューから [選択範囲をトラックとして追加] を選択します。

選択したクリップごとに個別のトラックが作成され、クリップの各トラックにクリップが作成されます。クリップは、タイムラインの先頭から開始されます。

 複数のクリップが選択されている場合は、メディアブラウザに表示されている順番でトラックに追加されます。

クリップをトラック間に追加するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらメディアブラウザからタイムラインに複数のクリップをドラッグします。

ファイルは、Windows エクスプローラ、Finder、メディアブラウザからタイムラインにドラッグすることもできます。メディアファイルを既存のトラックにドロップすると、クリップが作成されます。メディアファイルをタイムラインの空の領域にドロップすると、トラックが作成されます。


スパンされたクリップをタイムラインに追加すると、1つのクリップが作成されます。


タイムラインの拡大率を変更するには、タイムルーラーの上にあるスライダをドラッグするか、マウスホイールをロールするか、トラックパッド上で垂直方向に2本指でドラッグします。

Catalyst Prepareに適用された色調整はすべて、メディアをCatalyst Editタイムラインに追加するときに保存されます。


Catalyst Prepare ライブラリのクリップの追加

Catalyst Prepare の [整理] モードでは、インポートしたクリップを確認したり、フォルダの関連クリップをグループ化したり、メタデータを表示および編集したり、マークポイントを表示したりすることができます。

Catalyst Edit メディアブラウザの Catalyst Prepare ライブラリ () を参照したり、Catalyst Prepare のクリップを以下の Catalyst Edit タイムラインにドラッグしたりすることができます。

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

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

3. 使用するクリップを選択して、Catalyst Edit  タイムラインにドラッグします。クリップを作成したい場所にドロップします。

メディアの再生


[ビデオプレビュー] はタイムラインの上に表示され、編集および再生中に、現在のカーソル位置にあるプロジェクトのビデオ出力が表示されます。このウィンドウは、フレームごとに編集してオーディオを同期する場合にも便利です。

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

[ビデオプレビュー] はタイムラインの上に表示され、編集および再生中に、現在のカーソル位置にあるプロジェクトのビデオ出力が表示されます。このウィンドウは、フレームごとに編集してオーディオを同期する場合にも便利です。

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 Edit オプションの編集](#)" ページの 169 を参照してください。

プライマリ ディスプレイとセカンダリ ウィンドウを使用してメディアブラウザからファイルをプレビューする場合は、[メディアブラウザの設定] ボタン  を使用して [メディアブラウザの設定] メニューを表示することができます。詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 27 を参照してください。



「ビデオプレビュー」ウィンドウは、クリップをトリミング、ロールトリミング、分割トリミング、またはスリップトリミングする際に、一時的に分割画面プレビューモードに入ります。この一時的な分割画面モードによって、編集の両側を同時に表示することができます。





- クリップの左端をトリミングすると、プレビューの左側には前のクリップの最後のフレーム(前のクリップがない場合は黒)が表示され、プレビューの右側にはトリミングされているクリップの最初のフレームが表示されます。
- クリップの右端をトリミングすると、プレビューの左側にはトリミングされているクリップの最後のフレームが表示され、プレビューの右側には次のクリップの最初のフレーム(次のクリップがない場合は黒)が表示されます。
- クリップの左端または右端をスリップトリミングすると、プレビューの左側にはトリミングされているクリップの最初のフレームが表示され、プレビューの右側にはトリミングされているクリップの最後のフレームが表示されます。

オーディオが含まれているクリップを分割またはトリミングする場合は、非表示のフェードが編集時に適用され、急激なトランジションがソフトになります。

ビデオプレビューのスケーリング








ビデオプレビューのサイズを調整するには、拡大鏡をクリックします。



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

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をタイムラインの先頭に移動します。
 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、ファイルの最後まで続きます。
 停止	再生または録音を停止し、カーソルを開始位置に戻します。
 次のフレーム	再生位置インジケータが右に 1 フレームまたは 1 フィールド 移動します。
 最後に移動	再生位置インジケータをタイムラインの最後に移動します。
 ループ再生	マークインポイントとマークアウトポイントの間のみを連続モードで再生します。 詳しくは、" 再生のインポイントとアウトポイントのマーキング " ページの 64 を参照してください。

分割画面プレビューの使用


分割画面プレビューを使用すると、ビデオエフェクト有/無でプロジェクトをプレビューすることができます。詳しくは、"[ビデオエフェクトの使用](#)" ページの 131 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 [分割画面プレビュー] 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、オリジナル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: エフェクト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。左側がエフェクト適用前、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。左側がエフェクト適用前、右側が適用後です。

セーフ エリアのオーバーレイおよびアナモフィック マスキングの表示

1.  ボタンをクリックして、ビデオ設定メニューを表示します。
2. ビデオプレビューでセーフ エリア ガイドと中心点を有効にするには、[セーフ エリアの表示] スイッチを選択します。


[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 Edit に表示されます。

3. ビデオプレビューでコンテンツをアナモフィック バージョンで表示する淡色表示を有効にするには、[マスク 2.39:1] スイッチを選択します。

波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープ モニタの表示

ビデオプレビューには、カラー値のモニタに使用できる波形モニタおよびヒストグ







ラムが含まれています。

1.  ボタンをクリックして、ビデオ設定メニューを表示します。

2. [波形]、[ヒストグラム]、または[ベクトルスコープ]スイッチをオンにして、モニタを有効にします。






波形

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。    

ヒストグラム

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

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


ベクトルスコープ

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


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

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


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

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

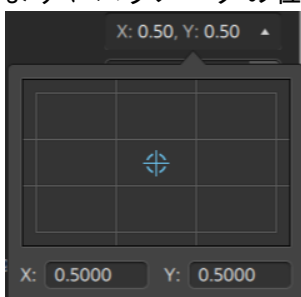
[ベクトルスコープの設定]メニューを使用すると、スコープのモノクロ表示の切り替え、スコープのスケールの変更、スコープに表示されている色の明るさの調整、スコープのガイド(格子線)の明るさの調整を行うことができます。


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

ビデオプレビューでのビデオエフェクトパラメータの編集

ビデオの効果を編集しているときは、Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。

ビデオプレビューまたは Inspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。



プラグインがビデオプレビューでのインタラクティブなオーバーレイコントロールをサポートしている場合、インスペクタの [オーバーレイ] ボタン  をクリックして、オーバーレイの表示 / 非表示を切り替えることができます。


詳しくは、"[ビデオエフェクトの使用](#)" ページの 131 を参照してください。

タイムライン上の移動

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

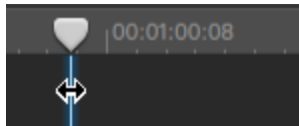


[J] キー、[K] キー、または [L] キーを押して、キーボードをシャトルコントロールとして使用することもできます。

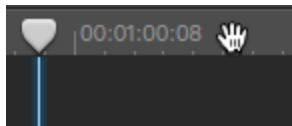
 [K] キーを押しながら [J] キーまたは [L] キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。左にスクラブするには [K] キーを押しながら [J] キーを押し、右にスクラブするには [K] キーを押しながら [L] キーを押します。

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

再生カーソルをドラッグするとタイムラインをスクラブできます。



ルーラーをドラッグすると、タイムラインをスクロールすることができます。

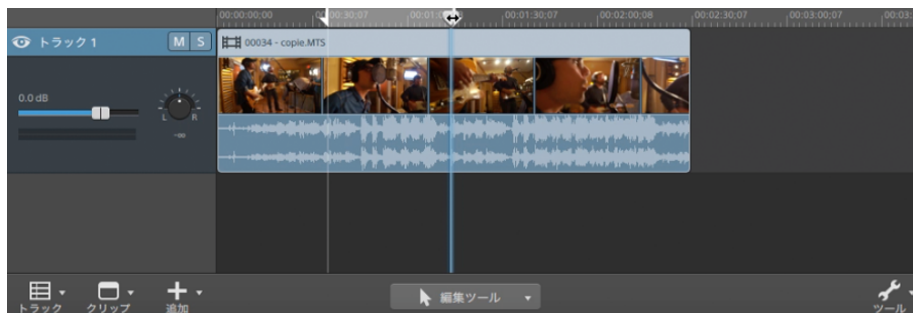



再生のインポイントとアウトポイントのマーキング


タイムライン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。


 [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。


2. 再生位置インジケータを設定するには、タイムラインをクリックします。




3. タイムラインの下にある [ツール] ボタン  をクリックして、[マークイン] を選択するか、[I] キーを押します。
4. 再生位置インジケータを設定するには、[タイムライン] をクリックします。

5. タイムラインの下にある [ツール] ボタン  をクリックして、[マークアウト] を選択するか、[O] キーを押します。

[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。

 クリップを選択しマークイン/マークアウトリージョンを設定して長さを一致させるには、編集、スリップ、またはフェードツールを使用してクリップをダブルクリックします。

編集、スリップ、またはフェードツールを使用して2つのクリップ間のフェードをダブルクリックし、フェードエリアを選択して、マークイン/アウトリージョンがその長さと一致するように設定します。

マークインポイント/マークアウトポイントは、タイムラインの上のインジケータをドラッグして調整できます。

マークインポイント/マークアウトポイントは、タイムラインの上のインジケータをドラッグして長さを変えずに調整できます。

マークイン/アウトポイントをリセットするには、タイムラインの下にある [ツール] ボタン  をクリックし、[マークイン/アウトポイントをリセット] を選択します。


トラックの編集

トラックとは、タイムライン上に配置されるオーディオとビデオクリップの構成物です。


トラックにクリップを配置することで、クリップの開始と停止の時間が決まります。最終的な出力は、複数のトラックがミックスされて生成されます。


トラックのプロジェクトへの追加

プロジェクト内に空のトラックを作成して、後でプロジェクトに追加するメディアのプレースホルダとして使用するか、プロジェクトにメディアを追加する際にトラックを作成することができます。

 ビデオトラックは、上のトラックで下のトラックが見えなくなるようにコンポジットされています。クリップに透明の領域が含まれている場合、下のクリップはその領域を通して表示されます。

空のトラックの追加

タイムラインの下にある [トラック] ボタン  をクリックし、メニューから [新規] を選択します。空の新規トラックがフォーカストラックの上に作成されます。


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

空の新規トラックを作成するには、最後のトラックヘッダーの下をダブルクリックします。


新規トラックとしてメディアファイルを追加する

1. メディアブラウザで使用するクリップを選択します。

詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 27 を参照してください。

2. タイムラインの下にあるメディアブラウザの下部の [メディアツール] ボタン  をクリックし、メニューから [選択範囲をトラックとして追加] を選択してプロジェクト内の新規トラックにファイルを追加します。新規トラックがトラックリストの下部に作成されます。


選択したクリップごとに個別のトラックが作成され、各クリップのタイムライン上にクリップが作成されます。タイムラインの先頭からクリップが開始され、新規クリップが選択されます。

 複数のクリップが選択されている場合は、メディアブラウザに表示されている順番でトラックに追加されます。

クリップをトラック間に追加するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらメディアブラウザからタイムラインに複数のクリップをドラッグします。

トラックの削除

トラックを削除するには、トラックを選択して、次のアクションのいずれかを実行します。

- [Delete] キーを押します。
- タイムラインの下にある [トラック] ボタン  をクリックし、メニューから [削除] を選択します。

トラックの移動


トラックを移動するには、トラックリスト内の新しい位置にトラックヘッダーをドラッグします。インジケータが表示され、トラックの移動先が示されます。

マウスボタンを離すと、トラックとそのクリップが移動します。

ピクチャインピクチャ エフェクト の作成

ピクチャインピクチャ エフェクトを使用すると、ピクチャインピクチャ コンポジットのクリップのサイズ変更と配置を行うことができます。

内側のピクチャの作成

1. プロジェクトで2つのトラックを作成します。詳しくは、"[トラックのプロジェクトへの追加](#)"ページの67を参照してください。
2. トラックにクリップを追加します。
 - 上部のトラックに、小さい、内側のピクチャを含めます。
 - 下部のトラックに、背景のクリップを含めます。詳しくは、"[メディアの追加とクリップの作成](#)"ページの51を参照してください。
3. 上部のトラックをクリックして選択します。
4. タイムラインの下にある [トラック] ボタン  をクリックし、[ピクチャインピクチャ] を選択します。ピクチャインピクチャ プラグインのコントロールがトラック インспекタに表示されます。

ピクチャインピクチャ 設定の編集

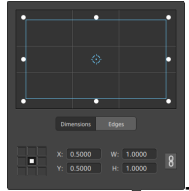
1. 上部のクリップを含むトラックを選択します。
2. [インспекタ] ボタンをクリックして、[インспекタ] ペインを表示します。

3. インスペクタでは、[トラック] タブを選択し、ピクチャインピクチャプラグインの設定を編集します。ピクチャインピクチャプラグインを使用して、上部のクリップのサイズと位置を調整します。

詳しくは、"[トラック インスペクタの使用](#)" ページの 79 を参照してください。

項目	説明
----	----

場所	ドロップダウンリストには、フレーム内のビデオの現在の位置が表示されます。クリックすると、ビデオを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。
----	--




ボックスの位置の調整

編集コントロールのポイントをドラッグして、フレーム内のビデオの位置を設定します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

[サイズ] タブに値を入力すると、アンカーポイントを設定し、XY座標を使用してボックスの位置を指定することができます。たとえば、アンカーコントロールの右上隅をクリックし、座標ポイント 0.5000, 0.5000 を使用して、ボックスの右上隅をコントロールの中心に移動させます。

ボックスのサイズの調整


編集コントロールで矩形の隅をドラッグするか、[W] および [H] 編集ボックスに値を入力して、フレームのサイズを設定することができます。

[サイズ] タブに値を入力すると、W/Hのサイズを使用してボックスのサイズを設定することができます。[ロック] ボタン  をクリックすると、ボックスのアスペクト比が維持されるため、幅または高さを変更すると、他の値も自動的に更新されます。

ボックスのエッジの調整

ボックスの各エッジの位置をそれぞれ指定するには、編集コントロールで矩形のエッジをドラッグするか、[エッジ] タブに値を入力します。

項目	説明
----	----

 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形の隅をドラッグします。


[Shift] キーを押しながら矩形の隅をドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

角を選択すると、矢印キーを使用して選択した角を調整するか、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながら矢印キーを押して微調整を行うことができます。

矩形のサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。


 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。

[Shift] キーを押しながらエッジをドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

矩形の中心をドラッグすると、サイズを変更せずに移動できます。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

 [Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平方向/垂直方向/45度に動きが制限されます。

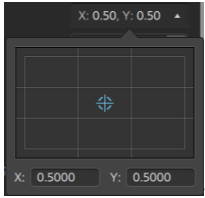

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

矩形を選択すると、矩形の位置をコピーして別のクリップに貼り付けることができます。

回転	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、フレームのビデオを回転します。
----	--

水平方向にクリップ	クリックしてビデオを水平に反転します。
-----------	---------------------

垂直方向	クリックしてビデオを垂直に反転します。
------	---------------------

項目	説明
にフ リッ プ	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、上部の画像の不透明度を調整します。不透明度を低くすると、下側のトラックのビデオが前景に透けて見えます。
シャ ドウ	種類 前景画像の上または後ろにシャドウを付けるには、ドロップダウンリストから設定を選択します。
オ フ セ ツ ト	ドロップダウンリストには、前景画像に対するシャドウの現在の位置が表示されます。クリックすると、シャドウを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。  <p>フレーム内のシャドウの位置を設定するには、編集コントロールでポイントをドラッグするか、[X] および [Y] のボックスに値を入力します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。</p> <p> ポイントを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。</p>
回 転	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、フレームのシャドウを回転します。
ス ケ ー ル	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、シャドウのサイズを調整します。
ブ ラ ー	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、シャドウのエッジをフェザー処理します。
不 透 明 度	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、シャドウの不透明度を調整します。不透明度を低くすると、下側のトラックのビデオが前景に透けて見えます。
グ ロー	種類 前景画像の上または後ろにグローエフェクトを表示するには、ドロップダウンリストから設定を選択します。

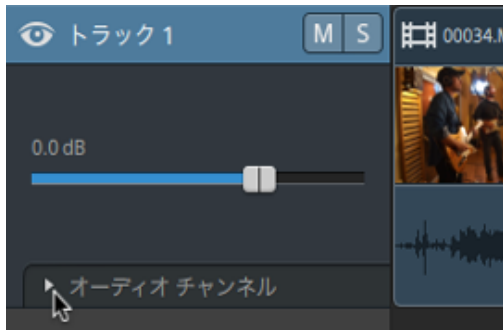
項目	説明
量	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、グローエフェクトのサイズを調整します。
色 カ ン ダ リ カ ラ ー	色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するか / カラー値を入力してシャドウの色を設定できます。シャドウの透明度セ (アルファ値) も調整できます。

トラックコントロールの調整

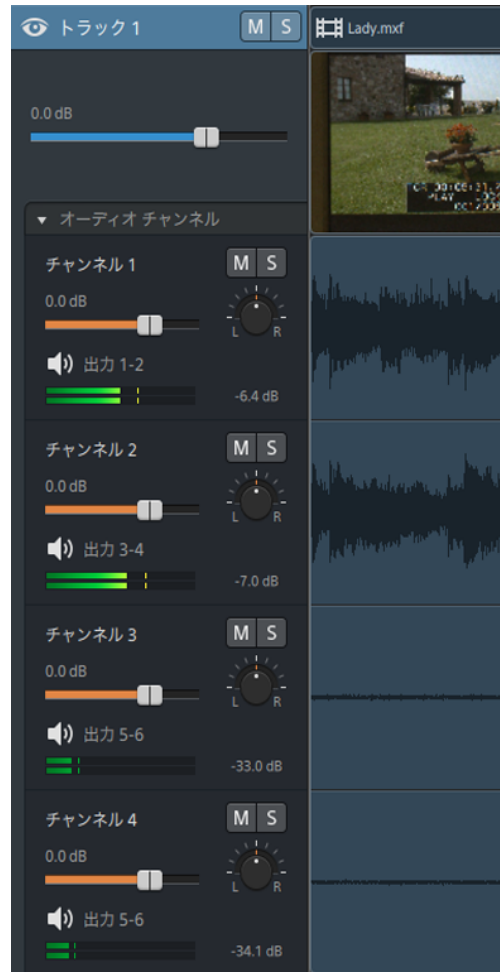
トラックリストのコントロールを使用すると、トラックのボリュームやパンを調整したり、トラックのミュートやソロ再生を行うことができます。



トラックに複数のチャンネルが存在する場合は、チャンネルごとに個別のコントロールが表示されます。トラック全体のレベルを調整するには、青色の [ボリューム] フェーダーを使用し、トラックのレベルに対する各チャンネルの効果を調整するには、オレンジ色の [ボリューム] フェーダーを使用できます。詳しくは、"[マルチチャンネルオーディオの操作](#)" ページの 158 を参照してください。

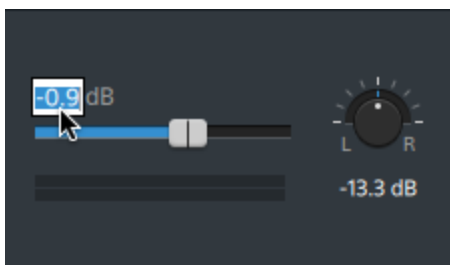



■をクリックしてトラックのチャンネルを表示します。



トラック ボリュームの調整

選択したトラックの全体のボリュームを調節するには、[ボリューム]フェーダーをドラッグします。つまみの中心をダブルクリックすると、フェーダーをリセットできます。以下の画像のように、新しい値を入力するには数値をクリックします。





トラック ヘッダーの [ボリューム] フェーダーをドラッグすると、トラック インспекタの [ボリューム] フェーダーも調整されます。詳しくは、"[トラック インспекタの使用](#)" ページの 79 を参照してください。

ボリュームフェーダーを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。


ボリュームを調整するときは、必ずオーディオメーターを見てください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。詳しくは、"[オーディオレベルのモニタ](#)" ページの 166 を参照してください。

トラック インспекタのメーターには、選択したトラックのオーディオレベルが表示されます。[Catalyst Edit] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのメーターには、カーソル位置のすべてのオーディオの合計が表示されます。


トラックのミュート

 ボタンをクリックして選択したオーディオトラックをミュート / ミュートを解除するか、 ボタンをクリックしてビデオトラックをミュートします。



ミュートにすると、トラックはプロジェクト出力から除外されます。トラックの [ミュート] ボタンを有効にすると、トラックをミュート グループに追加することができます。


トラック ヘッダーの [ミュート] ボタンをクリックすると、トラック インспекタの [ミュート] ボタンも更新されます。

トラックのソロ再生

 ボタンをクリックすると、選択したトラックがソロ再生されるか、ソロ再生が解除されます。

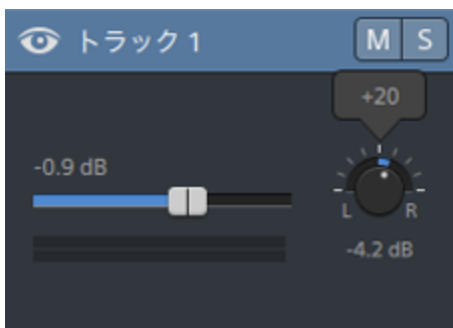
トラックがソロ再生されると、ソロ再生されていないすべてのトラックを効率的にミュートにできます。ソログループにトラックを追加するには、そのトラックの

 ボタンをクリックします。ソログループからトラックを削除するには、もう一度  ボタンをクリックします。


トラック ヘッダーの [ソロ] ボタンをクリックすると、トラック インспекタの [ソロ] ボタンも更新されます。

トラックのパン

ステレオフィールドにおけるトラックの位置を制御するには、[パン]ノブをドラッグします。下または左にドラッグすると、トラックは左側のスピーカー寄りに配置され、上または右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。パンを中央にリセットするには、ノブをダブルクリックします。



トラックヘッダーの[パン]ノブをドラッグすると、トラックインスペクタの[パン]ノブも調整されます。


 モノラル出力に割り当てられているトラックやマルチチャンネルクリップを含むトラックには、[トラックパン]ノブは表示されません。トラックにマルチチャンネルクリップが存在する場合は、オーディオチャンネルコントロールを使用して各チャンネルをパンします。


トラックで使用するパンモデルを変更する場合は、トラックインスペクタの[パンモード]ボタンをクリックし、メニューから設定を選択します。

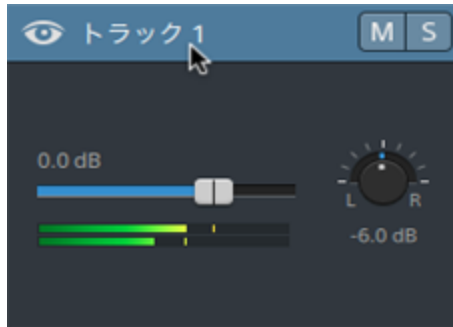


詳しくは、「[トラックインスペクタの使用](#)」ページの79を参照してください。

トラック インспекタの使用

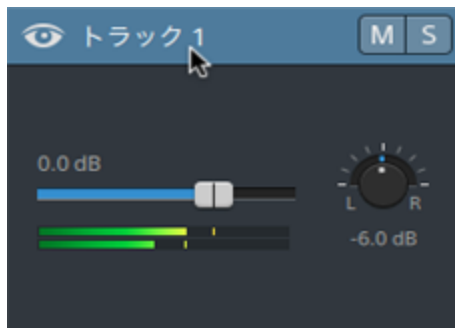
インスペクタ  では、[トラック] タブを選択し、選択したトラックを表示して設定を編集します。

 トラックのヘッダーをクリックして選択すると、インスペクタが表示されている場合は、[トラック] タブが自動的に表示されます。





サマリー

[名前] ボックスに値を入力し、選択したトラックの名前を設定します。ここに入力した名前はトラック ヘッダーに表示されます。



[リップル] を最初に有効にすると、すべてのトラックでリップル編集が有効になります。トラックのリップル編集をオンまたはオフにする場合は、[リップル同期] スイッチを使用します。

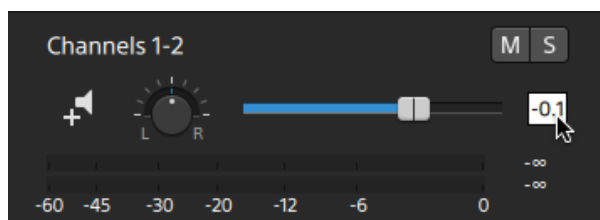
 [リップル同期] スイッチは、タイムラインの上にある [リップル] ボタン  が有効になっている場合にのみ利用できます。


オーディオ出力

プロジェクトの各トラックは、2つのオーディオチャンネルをサポートし、プロジェクトの各クリップは、マルチチャンネルオーディオをサポートします。詳しくは、"[マルチチャンネルオーディオの操作](#)" ページの 158 を参照してください。

トラックインスペクタのオーディオ出力コントロールでは、トラックの全体レベルを調整し、各チャンネルのステレオトラックへの効果をコントロールできます。

項目	説明
トラックボリューム	選択したトラックのボリューム全体を調整するには、値をクリックして新しい値を入力するか、フェーダーをドラッグします。つまみの中心をダブルクリックすると、フェーダーをリセットできます。



 トラックインスペクタの [ボリューム] フェーダーをドラッグすると、トラックヘッダーの [ボリューム] フェーダーも調整されます。詳しくは、"[トラックコントロールの調整](#)" ページの 75 を参照してください。


ボリュームフェーダーを微調整するには、[Ctrl] キー (Windows) または [⌘] キー (macOS) を押しながらかドラッグします。

ボリュームを調整するときは、必ずオーディオメーターを見てください。すべてのトラックのボリュームを追加することで、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。詳しくは、"[オーディオレベルのモニタ](#)" ページの 166 を参照してください。

トラックインスペクタのメーターには、選択したトラックのオーディオレベルが表示されます。[Catalyst Edit] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのメーターには、カーソル位置のすべてのオーディオの合計が表示されます。

トラックパン ステレオフィールドにおけるトラックの位置を制御するには、ノブをドラッグします。下または左にドラッグすると、オーディオは左側のスピーカー寄りに配置され、上または右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。パンを中央にリセットするには、ノブをダブルクリックします。

トラックインスペクタの [パン] ノブをドラッグすると、トラックヘッダーの [パン] ノブも調整されます。

 モノラル出力に割り当てられているトラックやマルチチャンネルクリップを含むトラックには、[トラックパン] ノブは表示されません。トラックにマルチチャンネルクリップが存在する場合は、オーディオチャンネルコントロールを使用して各チャンネルをパンします。

項目	説明
パン モード	[パン モード] ボタンをクリックし、メニューから設定を選択して、トラックで使用するパン モデルを選択します。



- 追加：このモードは、ステレオファイルをパンするときに特に便利です。ステレオフィールドを横切るようにパンすると、ステレオイメージはスピーカー間を横切るように現れます。どちらかのチャンネルに向けてパンしていくと、そのチャンネルに反対側のチャンネルからの信号が追加されていき、最後には両方のチャンネルの信号が1つのチャンネルに最大音量で出力されます。









このモードではリニアパンカーブが使用されます。

- コンスタント パワー：このモードはモノラル音源をパンするときに便利です。このモードでは、チャンネル間をパンするときに音量が維持されます。

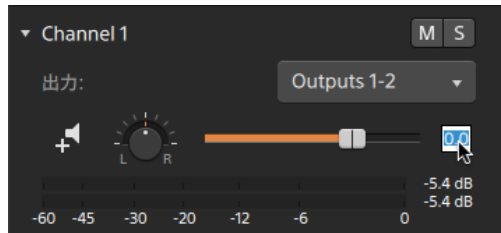
ステレオファイルを100% Rにパンすると、メディアファイルのライトチャンネルのみが再生され、このチャンネルが両出力チャンネルに送られます。続けて左にパンすると、レフトチャンネルが徐々に出力に追加され、ライトチャンネルは徐々にフェードアウトして、スライダが100% Lに達すると、両出力チャンネルからレフトチャンネルのみが聞こえるようになります。


- 3 dB ノッチ：このモードは、ステレオ音源のチャンネルの相対的な信号レベルを調整するときに便利です。センターにパンしたときに-3 dBカットが適用されます。センターからいずれかのチャンネルにパンしていくと、反対側のチャンネルは-3 dBから $-\infty$ まで減衰します。パンした信号は、-3 dBから0 dBまで増幅されます。

このパンモードではリニアパンカーブが使用されます。

項目	説明
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 6 dBノッチ: このモードは、ステレオ音源のチャンネルの相対的な信号レベルを調整するとき便利です。センターにパンしたときに -6 dB カットが適用されます。センターからいずれかのチャンネルにパンしていくと、反対側のチャンネルは -6 dB から $-\infty$ まで減衰します。パンした信号は、-6 dB から 0 dB まで増幅されます。 <p>このパンモードではリニアパンカーブが使用されます。</p> <p> たとえば、[3 dBノッチ] または [6 dBノッチ] 設定を使用している場合、右方向に完全にパンすると、ライトチャンネルでは 0 dB で再生され、レフトチャンネルでは再生されません。センターにパンすると、各チャンネルは指定したセンター値(-3 dB または -6 dB) まで減衰されます。左方向にパンすると、レフトチャンネルでは 0 dB で再生され、ライトチャンネルでは再生されません。</p>
ミュート	<p> をクリックすると、選択したトラックがミュートになるか、ミュートが解除されます。</p> <p>ミュートにすると、トラックはオーディオミックスから除外されます。トラックの  ボタンを有効にすると、トラックをミュートグループに追加することができます。</p> <p> トラックインスペクタの [ミュート] ボタンをクリックすると、トラックヘッダーの [ミュート] ボタンも更新されます。</p>
ソロ	<p> をクリックすると、選択したトラックがソロ再生されるか、ソロ再生が解除されます。</p> <p>トラックがソロ再生されると、ソロ再生されていないすべてのトラックを効率的にミュートにできます。ソログループにトラックを追加するには、そのトラックの  ボタンをクリックします。ソログループからトラックを削除するには、もう一度  ボタンをクリックします。</p> <p> トラックインスペクタの [ソロ] ボタンをクリックすると、トラックヘッダーの [ソロ] ボタンも更新されます。</p>
	<p>トラックにマルチチャンネルクリップが含まれる場合にのみ、以下のコントロールが表示されます。詳しくは、"マルチチャンネルオーディオの操作" ページの 158 を参照してください。</p>
チャンネルのボリューム	<p>選択したチャンネルのボリュームは、フェーダーをドラッグして調整できます。つまみの中心をダブルクリックすると、フェーダーをリセットできます。新しい値を入力するには数値をダブルクリックします。</p>

項目	説明
----	----



 トラックインスペクタの [ボリューム] フェーダーをドラッグすると、トラックヘッダーの [ボリューム] フェーダーも調整されます。詳しくは、"[トラックコントロールの調整](#)" ページの 75 を参照してください。

ボリュームフェーダーを微調整するには、[Ctrl] キー (Windows) または [⌘] キー (macOS) を押しながらドラッグします。


ボリュームを調整するときは、必ずオーディオメーターを見てください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。詳しくは、"[オーディオレベルのモニタ](#)" ページの 166 を参照してください。

トラックインスペクタのメーターには、選択したチャンネルのオーディオレベルが表示されます。[Catalyst Edit] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのメーターには、カーソル位置のすべてのオーディオの合計が表示されます。

チャンネルのパン

ステレオフィールドにおけるチャンネルの位置を制御するには、ノブをドラッグします。下または左にドラッグすると、オーディオは左側のスピーカー寄りに配置され、上または右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。パンを中央にリセットするには、ノブをダブルクリックします。

トラックインスペクタの [パン] ノブをドラッグすると、トラックヘッダーの [パン] ノブも調整されます。

 モノラル出力に割り当てられているチャンネルの [チャンネルパン] ノブは表示されません。

パンモード

[パンモード] ボタンをクリックし、メニューから設定を選択して、チャンネルに使用するパンモデルを選択します。




使用可能なパン モードの説明については、"[パン モード](#)"ページの81を参照してください。

ミュート

M をクリックすると、選択したチャンネルがミュートになるか、ミュートが解除されます。


ミュートにすると、チャンネルはオーディオミックスから除外されます。チャンネルの **M** ボタンを有効にすると、チャンネルをミュートグループに追加することができます。

トラックインスペクタの [ミュート] ボタンをクリックすると、トラックヘッダーの [ミュート] ボタンも更新されます。

ソロ



S をクリックすると、選択したチャンネルがソロ再生されるか、ソロ再生が解除されます。


チャンネルがソロ再生されると、ソロ再生されていないすべてのチャンネルを効率的にミュートにできます。ソログループにチャンネルを追加するには、チャンネルの **S** ボタンをクリックします。ソログループからチャンネルを削除するには、もう一度 **S** ボタンをクリックします。


トラックインスペクタの [ソロ] ボタンをクリックすると、トラックヘッダーの [ソロ] ボタンも更新されます。

ビデオ エフェクト

選択したトラックにエフェクトが適用されている場合は、ビデオエフェクトコントロールを使用して各エフェクトの設定を制御できます。詳しくは、"[トラックへのエフェクトの追加](#)"ページの133を参照してください。


 ビデオプレビューでプラグインのインタラクティブなオーバーレイコントロールの表示と非表示を切り替えるには、[オーバーレイ] ボタン  をクリックします。

チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

チェーンからプラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。


プラグインの見出しをドラッグして、プラグインチェーンの位置を変更します。

切り替え矢印をクリックすると、プラグインの各コントロールの表示/非表示が切り替わります。


Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。ビデオプレビューまたはInspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。



タイムライン設定の調整


タイムラインの上にある [タイムライン設定] ボタン  をクリックして、プロジェクトタイムラインのさまざまな設定を調整できる [タイムライン設定] メニューを表


示します。

 最初のビデオクリップをプロジェクトに追加すると、タイムラインの設定はメディアプロパティに合うように自動で調整されます。詳しくは、"[メディアの追加とクリップの作成](#)"ページの 51. を参照してください。


トラックの高さの調整

トラックの高さを調整すると、プロジェクトがより広い範囲で表示したり、特定のトラックにフォーカスしたりすることができます。

1. タイムラインの上にある [タイムライン設定] ボタン  をクリックします。
2. [トラックの高さ] スライダーを左にドラッグしてすべてのトラックを短くするか、右にドラッグしてすべてのトラックを高くします。

 タイムラインのサイズを変更するためにビデオプレビューのサイズを調整する場合は、ビデオプレビューとタイムラインの間に分割バーをドラッグします。

マーカールーラーの表示と非表示

1. タイムラインの上にある [タイムライン設定] ボタン  をクリックします。
2. [マーカールーラー] スイッチをクリックして、マーカールーラーを表示または非表示にします。

詳しくは、"[マーカの使用](#)"ページの 115. を参照してください。

クリップの編集

クリップとは、Catalyst Edit タイムライン上で発生するメディアファイルを表す構成物です。クリップには、メディアファイル全体やメディアファイルの一部を割り当てることができます。各クリップを別々にトリミングできるので、1つのメディアファイルを繰り返し使用して、異なるクリップをいくつでも作成できます。タイムライン上のクリップの位置によって、プロジェクト内でクリップを再生するタイミングが決まります。

編集ツール

タイムラインの下にある [ツール] ボタンを押すと、アクティブな編集ツールを選択できます。

ボタンをクリックして、メニューからツールを選択します。

ツール 説明



編集ツール: 編集ツールを使用すると、タイムライン上でクリップを選択、トリミング、移動できます。

詳しくは、"[クリップのトリミング](#)" ページの 96 および "[クリップの移動](#)" ページの 92 を参照してください。



編集ツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[E] キーを押します。

[Shift] キーを押しながら、編集ツールでオーディオまたはビデオストリームの終端をドラッグして [ストリームの編集] モードを一時的に有効にします。詳しくは、"[ストリーム編集\(L-J カット および ロール \)](#)" ページの 100 を参照してください。

一時的に編集ツールに切り替えるには、[E] キーを押し続けます。編集が終わったら、[E] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。



ロールトリミングツール: ロールトリミングツールを使用すると、2つの隣接するクリップの端を同時にトリミングできます。

詳しくは、"[クリップのトリミング](#)" ページの 96 を参照してください。

ツール 説明

 ロールトリミングツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[R] キーを押します。


[Shift] キーを押しながら、ロールトリミングツールでオーディオまたはビデオストリームの終端をドラッグして [ストリームの編集] モードを一時的に有効にします。詳しくは、"[ストリーム編集\(L-Jカット およびロール\)](#)" ページの 100 を参照してください。

一時的にロールトリミングツールに切り替えるには、[R] キーを押します。編集が終わったら、[R] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。



選択ツール: 選択ツールを使用して、クリップを選択します。

詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)" ページの 90 を参照してください。


 選択ツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[C] キーを押します。

一時的に選択ツールに切り替えるには、[C] キーを押します。クリップの選択が終わったら、[C] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。



スリップツール: クリップを選択、スリップ、スリップトリミングするには、スリップツールを使用します。

詳しくは、"[クリップのスリップ](#)" ページの 102 を参照してください。


 スリップツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[P] キーを押します。

一時的にスリップツールに切り替えるには、P キーを押します。編集が終わったら、P キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。



分割トリミングツール: クリップを分割およびトリミングするには、分割トリミングツールを使用して、分割する位置をクリックしてドラッグし、得られるクリップをトリミングします。ドラッグせずにクリックすると、クリップはクリックした位置で分割されます。

詳しくは、"[クリップのトリミング](#)" ページの 96 を参照してください。

 分割トリミングツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[T] キーを押します。


一時的に分割トリミングツールに切り替えるには、[T] キーを押します。編集が終わったら、[T] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。



フェードツール: フェードツールを使用すると、クリップのレベルまたは不透明度、フェードイン/アウトカーブを調整できます。

詳しくは、"[クリップフェード](#)" ページの 119 を参照してください。

ツール 説明


 フェード ツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[F] キーを押します。

一時的にフェード ツールに切り替えるには、[F] キーを押し続けます。編集が終わったら、[F] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。



エンベロープ ツール: エンベロープ ツールを使用すると、クリップの長さでボリュームをオートメーションできます。

詳しくは、"[クリップのボリュームオートメーション](#)"ページの 120.を参照してください。


 エンベロープ ツールに切り替えるフォーカスがタイムラインにある場合は、[V] キーを押します。

[Shift] キーを押しながら、エンベロープ ツールでオーディオまたはビデオストリームの終端をドラッグして [ストリームの編集] モードを一時的に有効にします。詳しくは、"[ストリーム編集\(L-Jカットおよびロール \)](#)"ページの 100.を参照してください。

一時的にエンベロープ ツールに切り替えるには、[V] キーを押し続けます。編集が終わったら、[V] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

クリップの選択とカーソルの配置


さまざまな編集タスクでは、まずデータを選択してカーソルを配置します。

 任意の編集ツールでクリップを選択することもできますが、選択ツールを使用すると、選択中にクリップを移動できないようにすることができます。詳しくは、"[編集ツール](#)"ページの87.を参照してください。

すべてのクリップを選択するには、[Ctrl] キーを押しながら [A] キー (Windows) を押すか、[⌘] キーを押しながら [A] キー (macOS) を押しします。

1つのクリップの選択

クリップをクリックして選択し、他の選択したクリップを選択解除することができます。

 カーソルを移動させずにクリップを選択する場合は、クリップのヘッダーをクリックします。









選択したクリップをすべて選択解除するには、タイムラインの空白の領域をクリックします。

隣接した複数のクリップの選択

[Shift] キーを押しながら、選択する最初のクリップと最後のクリップをクリックします。最初にクリックしたクリップと最後にクリックしたクリップの間にあるすべてのクリップが選択されます。

隣接していない複数のクリップの選択

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[選択ツール]  を選択します。


 [Ctrl] キー (Windows) または [⌘] キー (macOS) を押しながら、編集ツール 、ロールトリミング 、スリップツール 、またはフェードツール  でクリップをクリックします。

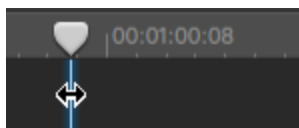
2. 選択するクリップをクリックします。選択したクリップがハイライトされます。

クリップを選択解除するには、もう一度クリップをクリックします。

カーソルの配置

カーソル位置を設定するには、タイムラインをクリックするか、タイムルーラーをクリックします。カーソルがクリックした位置に移動し、ビデオプレビューの下にカーソル位置が表示されます。

 クリップの選択を変更せずにカーソルの位置を決める場合は、カーソルまたは再生ヘッドをドラッグすることができます。



[↑] / [↓] キーを押して、選択したトラックで前のクリップ/次のクリップにカーソルを移動させます(タイムラインにフォーカスがある場合)。


クリップの移動

タイムライン上のクリップの位置は、プロジェクト内でクリップが再生される位置を決定します。

クリップを新しい場所にドラッグ


ドラッグがプロジェクト内でクリップを移動する最も簡単な方法です。クリップをドラッグして、プロジェクト内の時間的な位置を前後に移動したり、別のトラックに移動することができます。

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[編集ツール]

 を選択します。

2. 移動するクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの 90.を参照してください。
3. クリップを再生する位置までドラッグします。


リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)"ページの 111.を参照してください。

 クリップを別のトラックにドラッグすると、リップルモードは一時的に中断されます。

クリップをタイムラインの空白の領域にドラッグして、新しいトラックを作成します。


4. マウス ボタンを離します。

複数のクリップの移動

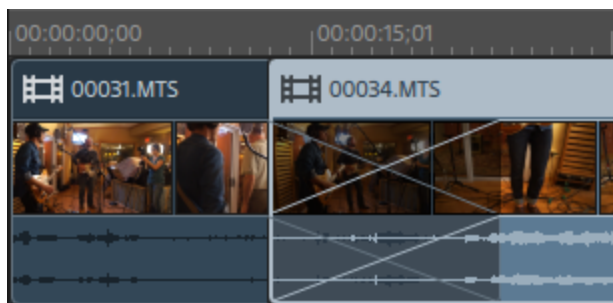
1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[編集ツール]
 を選択します。
2. 移動するクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)" ページの 90. を参照してください。
3. 再生する位置までクリップをドラッグします。リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)" ページの 111. を参照してください。
4. マウス ボタンを離します。

クロスフェードの作成

2つのクリップをオーバーラップさせると、クロスフェードが2つのクリップ間のトランジションに適用されます。


1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[編集ツール]  を選択します。
2. 移動するクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの 90.を参照してください。
3. 別のクリップにオーバーラップするようにクリップを移動します。リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)"ページの 111.を参照してください。

オーバーラップ部分にフェードが適用されます。



埋め込みクリップの作成

短めのクリップを別のクリップの中央に配置すると、1番目のクリップでは、2番目のクリップに移行するカット トランジションと、1番目のクリップに戻るカット トランジションが再生されます。


1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[編集ツール]  を選択します。
2. クリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの 90.を参照してください。
3. 必要に応じて、埋め込みクリップとして使用する短めのクリップをトリミングします。詳しくは、"[クリップのトリミング](#)"ページの 96.を参照してください。

4. 短い方のクリップを長い方のクリップにドラッグします。リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)"ページの111.を参照してください。

プロジェクトを再生すると、1番目のクリップでは、2番目のクリップに移行するカットトランジションと、1番目のクリップに戻るカットトランジションが再生されます。埋め込みクリップには、フェードは適用されません。

クリップのトリミング

クリップのトリミングでは、クリップのどの部分をタイムラインで再生するかをコントロールできます。

 [ビデオプレビュー] ウィンドウは、クリップをトリミング、ロールトリミング、分割トリミング、またはスリップトリミングする際に、一時的に分割画面プレビューモードに入ります。この一時的な分割画面モードによって、編集の両側を同時に表示することができます。




- クリップの左端をトリミングすると、プレビューの左側には前のクリップの最後のフレーム(前のクリップがない場合は黒)が表示され、プレビューの右側にはトリミングされているクリップの最初のフレームが表示されます。
- クリップの右端をトリミングすると、プレビューの左側にはトリミングされているクリップの最後のフレームが表示され、プレビューの右側には次のクリップの最初のフレーム(次のクリップがない場合は黒)が表示されます。
- クリップの左端または右端をスリップトリミングすると、プレビューの左側にはトリミングされているクリップの最初のフレームが表示され、プレビューの右側にはトリミングされているクリップの最後のフレームが表示されます。

オーディオが含まれているクリップを分割またはトリミングする場合は、非表示のフェードが編集時に適用され、急激なトランジションがソフトになります。

クリップの開始位置または終了位置のトリミング

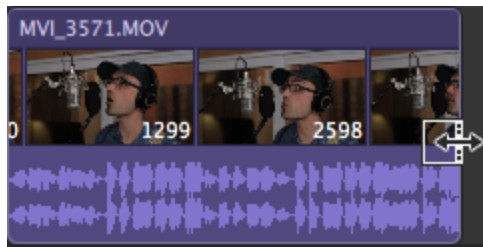
1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[編集ツール] を選択します。


 一時的に編集ツールに切り替えるには、[E] キーを押し続けます。編集が終わったら、[E] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

2. 開始ポイントまたは終了ポイントを変更するには、クリップのいずれかの端をドラッグします。タイムラインのメディアは移動しませんが、クリップの開始または終了ポイントは、クリップの端で変更されます。

リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)" ページの 111 を参照してください。

スナップが有効になっている場合は、クリップの端をドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)" ページの 112 を参照してください。





 ソースクリップの長さを超えるクリップの端をドラッグすると、クリップの長さに限定されます。


長さがゼロになるまでクリップをトリミングすると、クリップはタイムラインから削除されます。


トリミングを開始する前に複数のクリップが選択されている場合、トリミングするクリップの選択は維持され、他のクリップの選択は解除されません。

小さいクリップをトリミングするには、タイムラインの拡大が必要となる場合があります。

タイムラインの拡大率を変更するには、タイムルーラーの上にあるスライダをドラッグするか、[ズームアウト]  または [ズームイン]  ボタンをクリックします。

クリップの分割トリミング


1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックし、[分割トリミングツール]  を選択します。

 一時的に分割トリミングツールに切り替えるには、[T] キーを押し続けます。編集が終わったら、[T] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

2. クリップをクリックしてドラッグすると、クリップはクリックしたポイントで分割され、ドラッグした方向でトリミングされます(消去モード)。


リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)"ページの111.を参照してください。


スナップが有効になっている場合は、クリップの端をドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)"ページの112.を参照してください。

 ソースクリップの長さを超えるクリップの端をドラッグすると、クリップの長さ限定されます。

長さがゼロになるまでクリップをトリミングすると、クリップはタイムラインから削除されます。

クリップのスリップトリミング

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[スリップツール]  を選択します。

 一時的にスリップツールに切り替えるには、Pキーを押し続けます。編集が終わったら、Pキーを放すと、前の編集ツールに戻ります。


2. クリップの右端または左端をドラッグします。


クリップの端をドラッグすると、反対側の端は固定されたまま、ドラッグしている端からメディアがトリミングされます。

リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)"ページの111.を参照してください。

スナップが有効になっている場合は、クリップの端をドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)"ページの112.を参照してください。


隣接するクリップのトリミング(ロールトリミング)

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックし、[ロールトリミングツール]  を選択します。

 一時的にロールトリミングツールに切り替えるには、[R] キーを押し続けます。編集が終わったら、[R] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

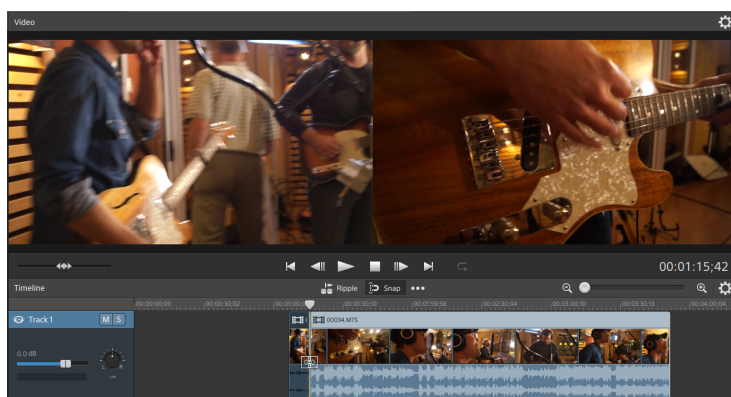
- 隣接するクリップ間のエッジをドラッグします。クリップのエッジは、ドラッグした方向に同時にトリミングされます。

スナップが有効になっている場合は、クリップの端をドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)"ページの112.を参照してください。

 ソースクリップの長さを超えるクリップの端をドラッグすると、クリップの長さ限定されます。

長さがゼロになるまでクリップをトリミングすると、クリップはタイムラインから削除されます。

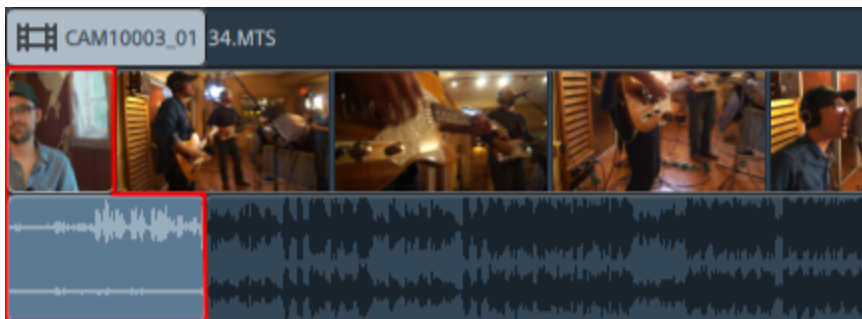
ドラッグすると、ビデオプレビューが画面分割プレビューに切り替わり、編集ポイントのどちらの側のフレームも見ることができます。



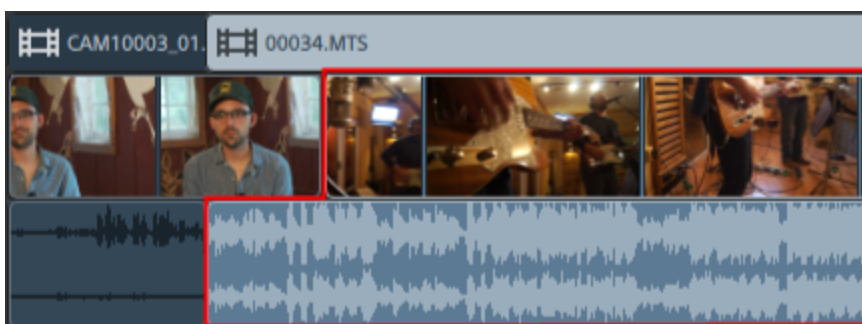
ストリーム編集(L-Jカット およびロール)




ストリーム編集を使用すると、両方のストリームを1つのタイムラインクリップで組み合わせたまま、クリップのオーディオとビデオを個別にトリミングできます。そのため、JカットとLカットをすばやく簡単に作成できます。


- Lカットまたはロールでは、ビデオをトリミングした後もオーディオが最初のクリップから続き、ユーザーはオーディオを聞く前に新しいシーンを見ることができます。





- Jカットまたはロールでは、オーディオがビデオの前に2番目のクリップから開始し、ユーザーはビデオを見る前に新しいシーンのオーディオを聞くことができます。



1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックし、[編集ツール] 、[ロールトリミングツール] 、または [エンベロープツール]  を選択します。

 一時的に編集ツールに切り替えるには、[E] キーを押し続けます。編集が終わったら、[E] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。


2. タイムラインの下にある [ストリームの編集] ボタン  をクリックします(または [Shift] キーを押しながら [E] キーを押します)。

 [Shift] キーを押しながら、編集ツール、ロールトリミングツール、またはエンベロープツールでオーディオまたはビデオストリームの終端をドラッグして [ストリームの編集] モードを一時的に有効にします。

3. 開始ポイントまたは終了ポイントを変更するには、クリップのオーディオまたはビデオストリームのいずれかの端をドラッグします。タイムラインのメディアは移動しませんが、ストリームの開始または終了ポイントは、クリップの端で変更されます。



スナップが有効になっている場合は、ストリームのエッジをドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)" ページの 112 を参照してください。



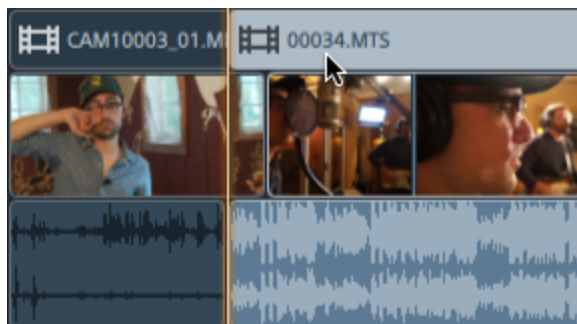
 ソースクリップの長さを超えるクリップの端をドラッグすると、クリップの長さに限定されます。

トリミングを開始する前に複数のクリップが選択されている場合、トリミングするクリップの選択は維持され、他のクリップの選択は解除されます。

小さいクリップをトリミングするには、タイムラインの拡大が必要となる場合があります。

タイムラインの拡大率を変更するには、タイムルーラーの上にあるスライダをドラッグするか、[ズームアウト]  または [ズームイン]  ボタンをクリックします。

クリップを移動する場合は、ヘッダーをドラッグします。リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)" ページの 111 を参照してください。




クリップの分割

1つのクリップを分割すると、クリップの一部を調整したり、1つのクリップを複数のセクションに分割して個別に編集したりすることができます。


1. タイムラインをクリックして、クリップを分割する位置にカーソルを配置します。利用可能な任意の編集ツールを使用することができます。

詳しくは、「[編集ツール](#)」ページの 87 を参照してください。

2. 分割するクリップを選択します。

3. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [分割] を選択します(または S を押します) 。

カーソル位置でクリップが分割され、分割ポイントの右側に対してクリップが選択されます。

 クリップが選択されていない場合は、現在のカーソル位置にあるすべてのトラック上のクリップが分割されます。

オーディオが含まれているクリップを分割またはトリミングする場合は、非表示のフェードが編集時に適用され、急激なトランジションがソフトになります。

クリップのスリップ

クリップをスリップしたときのイメージを把握するために、クリップを、メディアファイルを表示するウィンドウと考えるみてください。このウィンドウは、メディアファイルの全体または一部のセクションを表示します。


ウィンドウにメディアファイルの一部のみが表示されている場合、クリップによって再生されるメディアを調整するには、ウィンドウを移動するか、メディア自体を移動します。クリップをスリップすると、クリップのタイムライン上の位置は変わりませんが、メディアファイルはドラッグした方向に移動します。

💡 [ビデオプレビュー] ウィンドウは、クリップをスリップまたはスリップトリミングする際に、一時的に分割画面プレビューモードに入ります。この一時的な分割画面モードによって、編集の両側を同時に表示することができます。



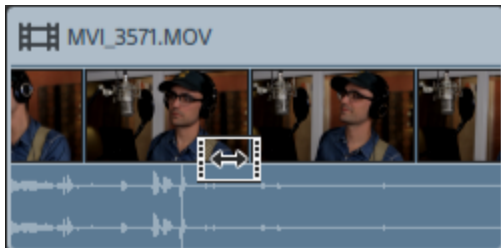
- クリップの左端または右端をスリップトリミングすると、プレビューの左側にはトリミングされているクリップの最初のフレームが表示され、プレビューの右側にはトリミングされているクリップの最後のフレームが表示されます。
- クリップをスリップすると、プレビューの左端にはスリップされているクリップの最初のフレームが表示され、プレビューの右側にはスリップされているクリップの最後のフレームが表示されます。

クリップのスリップ


1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[スリップツール]  を選択します。

💡 一時的にスリップツールに切り替えるには、Pキーを押し続けます。編集が終わったら、Pキーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

2. クリップをドラッグします。スリップカーソルが表示されます。





クリップのドラッグに合わせて内容はシフトしますが、クリップ自体は移動しません。このテクニックは、クリップの長さや位置を維持したまま、クリップがソースメディアファイルの別のセクションが再生されるようにしたい場合に使用します。

 スリップをキャンセルするには、ドラッグ中に [Esc] キーを押します。

スリップは、クリップがソースメディアよりも短い場合にのみ利用できます。完全なクリップを示すクリップをスリップする場合は、まずクリップをトリミングするかスリップトリミングを使用します。詳しくは、"[クリップのトリミング](#)" ページの 96 を参照してください。

クリップのスリップトリミング

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[スリップツール]  を選択します。

 一時的にスリップツールに切り替えるには、P キーを押し続けます。編集が終わったら、P キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

2. クリップの右端または左端をドラッグします。


クリップの端をドラッグすると、反対側の端は固定されたまま、ドラッグしている端からメディアがトリミングされます。

リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、"[リップル編集](#)" ページの 111 を参照してください。

スナップが有効になっている場合は、クリップの端をドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)" ページの 112 を参照してください。

クリップのトリミング


クロップエフェクトを使用すると、クリップの表示エリアの縁を再編集できます。

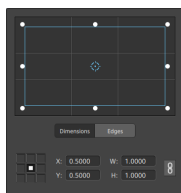
1. 編集するクリップを選択します。
2. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックし、メニューから [トリミング] を選択します。

3. インспекタで、[クリップ] タブを使用して、選択したクリップのトリミング設定を表示および編集します。

詳しくは、"[クリップ インспекタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。

項目	説明
位置	ドロップダウンリストには、フレーム内のビデオの現在の位置が表示されます。クリックすると、ビデオの縁を編集するために使用できる編集コントロールが表示されます。

 位置コントロールを調整してタイムライン インспекタの出力フレームアスペクトに一致させるには、[タイムラインアスペクトに一致させる] ボタンをクリックします。




ボックスの位置の調整

編集コントロールのポイントをドラッグして、フレーム内のビデオの位置を設定します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

[サイズ] タブに値を入力すると、アンカーポイントを設定し、XY座標を使用してボックスの位置を指定することができます。たとえば、アンカーコントロールの右上隅をクリックし、座標ポイント 0.5000, 0.5000 を使用して、ボックスの右上隅をコントロールの中心に移動させます。

ボックスのサイズの調整


編集コントロールで矩形の隅をドラッグするか、[W] および [H] 編集ボックスに値を入力して、フレームのサイズを設定することができます。

[サイズ] タブに値を入力すると、W/Hのサイズを使用してボックスのサイズを設定することができます。[ロック] ボタン  をクリックすると、ボックスのアスペクト比が維持されるため、幅または高さを変更すると、他の値も自動的に更新されます。

ボックスのエッジの調整

ボックスの各エッジの位置をそれぞれ指定するには、編集コントロールで矩形のエッジをドラッグするか、[エッジ] タブに値を入力します。

項目	説明
----	----

 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形の隅をドラッグします。


[Shift] キーを押しながら矩形の隅をドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

角を選択すると、矢印キーを使用して選択した角を調整するか、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながら矢印キーを押して微調整を行うことができます。

矩形のサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。


 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。

[Shift] キーを押しながらエッジをドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

矩形の中心をドラッグすると、サイズを変更せずに移動できます。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

 [Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平方向/垂直方向/45度に動きが制限されます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

矩形を選択すると、矩形の位置をコピーして別のクリップに貼り付けることができます。

アン グル	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、トリミングフレームを回転します。
----------	---

水平 方向 にフ リッ プ	クリックしてビデオを水平に反転します。
---------------------------	---------------------

垂直 方向	クリックしてビデオを垂直に反転します。
----------	---------------------


項目	説明
にフ リップ	
ズーム	<p>〔ズーム〕をオンにすると、出力フレームのアスペクト比が、〔位置〕矩形を使用して設定したトリミング矩形と一致し、トリミングしたクリップを出力フレームに合わせることができます。</p> <p>〔ズーム〕をオフにすると、ビデオは透明な背景色を使用してトリミングされます。</p>

クリップの切り取り、コピー、貼り付け

Catalyst Edit でクリップを切り取ったりコピーしたりして、タイムラインの新しい場所に貼り付けることができます。同じトラック内で、または新しいトラックにクリップを貼り付けることができます。

クリップの切り取り


1. 切り取るクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)" ページの 90. を参照してください。

2. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [切り取り] を選択するか、[Ctrl] キーを押しながら [X] キーを押すか (Windows) 、[⌘] キーを押しながら [X] キーを押します (macOS) 。


クリップとそのプロパティがタイムラインから削除され、クリップボードに移動します。詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)" ページの 125. を参照してください。

クリップのコピー

1. コピーするクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)" ページの 90. を参照してください。


2. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [コピー] を選択するか、[Ctrl] キーを押しながら [C] キーを押すか、(Windows) 、[⌘] キーを押しながら [C] キーを押します (macOS) 。

クリップとそのプロパティがクリップボードにコピーされます。詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)" ページの 125. を参照してください。


 [Ctrl] キー (Windows) または [⌘] キー (macOS) を押しながらタイムライン上のクリップをドラッグアンドドロップすると、ドロップした位置にクリップのコピーが作成されます。

クリップの貼り付け

1. 再生を停止します。
2. 貼り付けるトラックを選択します。
3. タイムライン内でクリップを貼り付ける位置をクリックしてカーソルを配置します。

4. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [貼り付け] を選択するか、 [Ctrl] キーを押しながら [V] キーを押すか (Windows) 、 [⌘] キーを押しながら [V] キーを押します (macOS) 。
5. クリップボードのクリップは、フォーカストラックのカーソル位置から後に貼り付けられます (複数のトラックが選択されている場合は、最後に選択されたトラック) 。必要に応じて、クリップボードのトラックに対応するようトラックが追加されます。


貼り付けたクリップは、コピーしたクリップのプロパティを保持します。詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。

貼り付けたクリップがオーバーラップする場合は、トラック内の他のクリップの上に配置されます。クリップを貼り付けるスペースを空けるには、カーソル位置にあるクリップを分割して、タイムラインの上部にある [リップル] ボタン  を選択してから貼り付けます。詳しくは、"[クリップの分割](#)" ページの 102 および "[リップル編集](#)" ページの 111 を参照してください。


クリップの削除

クリップを削除すると、コンピュータのメディアファイルを維持したまま、クリップがトラックから削除されます。


1. 削除するクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの90.を参照してください。

 隣接しているクリップを選択する場合は、[Shift] キーを押しながらクリックします。

隣接していない複数のクリップを選択するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらクリックします。

2. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックし、メニューから [削除] を選択します。

リップル編集

タイムラインの上にある [リップル] ボタン  が有効になっている場合、トラックの後方で発生するクリップとマーカーは以下のいずれかの編集が行われると自動的にシフトされます。



- トリミングまたはスリッPtrimmingによるクリップの長さの調整。
- クリップの移動。
- クリップの削除。
- クリップの切り取り。
- クリップの貼り付け。


[リップル] が有効になっていない場合、クリップの編集はタイムライン上の他のクリップおよびマーカーに影響を与えません。

個々のトラックのリップル同期をオフにする

[リップル] を最初に有効にすると、すべてのトラックでリップル編集が有効になります。トラックの編集操作によって、すべてのトラックのダウンストリームクリップがリップルされます。


トラックに対してリップル編集をオフにする場合は、トラックインスペクタにある [リップル同期] スイッチを使用します。詳しくは、"[トラックインスペクタの使用](#)"ページの79.を参照してください。

 [リップル同期] スイッチは、タイムラインの上にある [リップル] ボタン  が有効になっている場合にのみ利用できます。


[リップル同期] をオフにすると、 インジケータがトラック ヘッダーに表示され、ストリップした背景がタイムラインに表示されて、リップル編集を選択した場合でもトラックでクリップを自由に移動できることが示されます。



クリップのスナップ

メインのタイムラインでスナップのオン/オフを切り替えるには、タイムライン上の [スナップ] ボタン  をクリックします。

クリップの追加、クリップの移動、クリップのトリミング、またはカーソルの配置を行う際にスナップを使用すると、アイテムをタイムラインに整列させることができます。クリップまたはマーカーをドラッグすると、スナップ ポイントを示すインジケータがタイムラインの高さを横切って表示されます。


 スナップが有効になっているときに [Shift] キーを押すと、スナップを一時的に無効にすることができます。

スナップが無効になっているときに [Shift] キーを押すと、スナップを一時的に有効にすることができます。

[フレームに合わせてクオンタイズ] がオンの場合、フレーム境界上にはないスナップ ポイントにドラッグすると、スナップ インジケータは点線として表示され、スナップ ポイントが最も近いフレーム境界にクオンタイズされることを示します。詳しくは、"[フレームに合わせてクオンタイズ](#)" ページの 113 を参照してください。



スナップのオン/オフを切り替える



メインのタイムラインでスナップのオン/オフを切り替えるには、タイムライン上の [スナップ] ボタン  をクリックします。


スナップを有効にすると、クリップとマーカーをタイムライン上の以下のポイントにスナップすることができます。

- カーソル(再生の停止時)。
- マーカー。
- 同じトラック上のクリップの端。
- 別のトラック上のクリップ([スナップ先:すべてのクリップ] が有効な場合)。

他のトラック上のクリップにスナップする


スナップを有効にすると、タイムライン上のオブジェクトまたはイベントを、他のトラック上のクリップの終了位置にスナップすることもできます。

[動作の編集] ボタン  をクリックし、[すべてのクリップにスナップ] スイッチを有効にすると、クリップ、カーソル、およびマーカーが任意のトラック上のクリップの端にスナップされ、ボタンは  のように表示されます。

[すべてのクリップにスナップ] をオフにすると、クリップはそのクリップのトラックにあるクリップの端にのみスナップされ、ボタンは  のように表示されます。

フレームに合わせてクオンタイズ


編集をフレーム境界上で行わないと、予期しない表示になる可能性があります。たとえば、2つのクリップを分割し、一緒に移動してカットを作成する場合は、フレーム境界にない分割によってレンダリングビデオに短いディゾルブが発生することがあります。

タイムラインの上にある [動作の編集] ボタン  をクリックして [フレームに合わせてクオンタイズ] を選択すると、プロジェクト フレームの境界上で編集が行われるようになります。

この設定は、クリップ スナップとは別個のものです。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)" ページの 112 を参照してください。


[フレームにクオンタイズ] がオンの場合、以下のアクションは常にフレーム境界上で実行されます。

■ ビデオクリップの移動

-  選択グループにビデオが含まれ、[フレームに合わせてクオンタイズ] がオンになっている状態でオーディオクリップをドラッグすると、移動がクオンタイズされるため、(オーディオクリップの代わりに) 最初のビデオクリップがクオンタイズされます。

オーディオのみのクリップはクオンタイズされません。

■ クリップの分割とトリミング




-  [フレーム単位にクオンタイズ] がオンの場合、フレーム境界上にはないスナップポイントにドラッグすると、スナップインジケータは点線として表示され、スナップポイントが最も近いフレーム境界にクオンタイズされることを示します。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)"ページの 112 を参照してください。




マーカーの使用

マーカーは、プロジェクト内の特定の場所を示したり、プロジェクトに注釈を付けるために使用します。

マーカーの追加

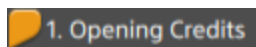
1. トラックをクリックして選択し、マーカーを追加する位置にタイムラインのカーソルを置きます。
2. タイムラインの下にある [追加] ボタン  をクリックし、[マーカー] を選択します。マーカー  がタイムラインの上のマーカー ルーラーに作成されます。
 マーカーをすばやく追加するには、マーカー ルーラーの空白の領域をダブルクリックします。

マーカーの選択

マーカー タグ  をクリックして選択します。

マーカーに名前を付ける

1. 編集するマーカーをダブルクリック(または右クリック)します。[マーカー] ポップアップが表示されます。
2. [名前] ボックスに名前を入力します。マーカー ルーラーの名前が更新され、新しい名前が使用されるようになります。




マーカーの色の変更


1. 編集するマーカーをダブルクリック(または右クリック)します。[マーカー] ポップアップが表示されます。
2. 色見本をクリックします。マーカー タグが更新されて、新しい色が使用されます。

マーカーの削除


1. 削除するマーカーをダブルクリック(または右クリック)します。[マーカー] ポップアップが表示されます。
2. [削除] ボタンをクリックします。

マーカーの移動

マーカータグ  を別の位置にドラッグします。

 スナップが有効になっており、[すべてのクリップにスナップ] がオンの場合、マーカーをドラッグすると、マーカーはクリップの端にスナップされます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、現在のスナップ設定を一時的に無効にできます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)" ページの 112 を参照してください。

マーカー ルーラーの表示と非表示

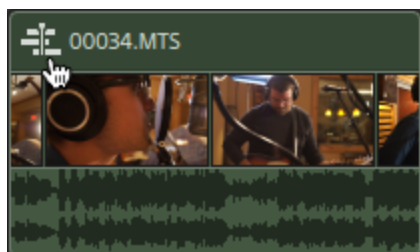
1. タイムラインの上にある [タイムライン設定] ボタン  をクリックします。
2. [マーカー ルーラー] スライダーを左にドラッグしてマーカー ルーラーを表示するか、ドラッグして非表示にします。

ネスト 化されたタイムライン

ネストを使用すると、別のプロジェクトに Catalyst Edit 下位タイムラインを追加できます。ネストを使用すると、タイムラインを整理したり、別のエフェクトを作成できます。


- 複数のタイムライン上の位置やプロジェクトで使用できる単一のエレメントを作成します(下三分の一のグラフィックや透かしなど) 。
- タイムラインで1つのメディアオブジェクトとして使用できる複雑なコンポジットオブジェクトを作成します。
- ビデオ内のシーンごとにタイムラインを個別に作成し、マスタビデオプロジェクトでそれらのタイムラインをネストします。
- タイムラインに Catalyst Prepare ストーリーボードを追加します。
- タイムラインに Catalyst Browse クリップリストを追加します。

ネスト化されたタイムラインが含まれるクリップが緑で表示されます。




ネスト化されたタイムラインの作成




1. ネスト化されたタイムラインに含めるクリップを選択します。選択する場合は、クリップ間にスペースを入れずに隣接するクリップを含める必要があります。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの 90.を参照してください。

2. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [ネストされたタイムラインを作成] を選択します。選択したクリップは、新しいネスト化されたタイムラインで 00:00:00;00 の位置から開始します。

他のプロジェクトと同様に、新しいネスト化されたタイムラインを編集して、必要に応じてトラックおよびクリップを追加することができます。


親タイムラインに戻る必要がある場合は、タイムラインの左上隅にあるブレイドクラムトレイルを使用します。

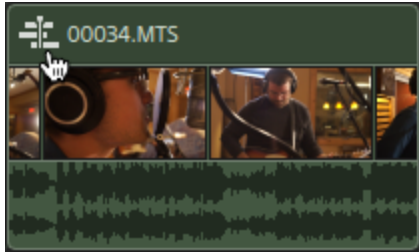
 ネスト化されたタイムラインを作成する前に、クリップにオートメーションエンベロープが含まれている場合は、クリップのオートメーションエンベロープはネスト化されたタイムラインのクリップで使用できます。親クリップは、デフォルトの1つのポイントのエンベロープを使用します。詳しくは、"[クリップのボリュームオートメーション](#)"ページの 120.を参照してください。

 ストーリーボード/クリップリストを Catalyst Editタイムラインに追加することで、Catalyst Prepareストーリーボード () または Catalyst Browseクリップリストからネスト化されたタイムラインを作成することができます。Catalyst Prepareライブラリ () からのメディアの使用について詳しくは、"[メディアの検索](#)"ページの 27.を参照してください。


ネスト化されたタイムラインを開く

1. ネスト化されたタイムラインが含まれたクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの 90.を参照してください。

2. タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [ネストされたタイムラインを開く] を選択するか、クリップ ヘッダーのクリップ アイコンを選択します。



選択したタイムラインが開きます。


 ネスト化されたタイムラインを移動する際、カーソル位置は維持されません。

他のプロジェクトと同様に、新しいネスト化されたタイムラインを編集して、必要に応じてトラックおよびクリップを追加することができます。


親タイムラインに戻る必要がある場合は、タイムラインの左上隅にあるブレードクラムトレイルを使用します。


クリップフェード

フェード ツールを使用すると、クリップのフェードイン、フェードアウト、全体のレベルまたは不透明度を制御できます。

 さらに詳細にボリュームを制御する場合は、クリッピングオートメーションツールを使用できます。詳しくは、"[クリップのボリュームオートメーション](#)"ページの120を参照してください。

クリップのボリュームまたは不透明度の調整

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックし、[フェード ツール]  を選択します。


 一時的にフェード ツールに切り替えるには、[F] キーを押し続けます。編集が終わったら、[F] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

2. ビデオの上部またはクリップのオーディオ部分で、フェード カーソルが表示される位置を探します。





3. ラインを必要なレベルまでドラッグします。ラインをドラッグすると、クリップのゲインまたは不透明度が調整されます。

設定値を小さくすると、クリップの透明度が高くなり、クリップが透けて下のトラックのクリップを表示できるようになります。

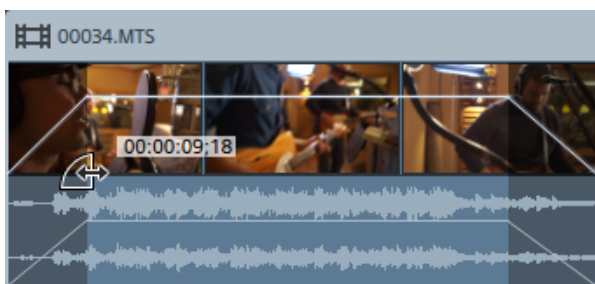
 クリップのゲインまたは不透明度を調整すると、クリップインスペクタの [ゲイン] または [不透明度] の設定も調整されます。詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)"ページの125を参照してください。

クリップのフェード インまたはフェードアウトの調整

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックし、[フェード ツール]
 を選択します。

 一時的にフェード ツールに切り替えるには、[F] キーを押し続けます。編集が終わったら、[F] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。


2. クリップの左端または右端で、フェード カーソルが表示される位置を探します。



3. クリップのフェード インまたはフェードアウトにかかる時間を設定するには、クリップの隅をドラッグします。

スナップが有効になっている場合は、フェード エッジをドラッグすると利用可能なスナップポイントにスナップされます。詳しくは、"[クリップのスナップ](#)" ページの 112 を参照してください。


選択したクリップの下のトラックにクリップがない場合は、黒でフェード イン/フェードアウトします。選択したクリップの下にあるトラックにクリップが存在する場合は、フェード中に下のクリップが表示されます。

 クリップのフェードを調整すると、クリップインスペクタの [フェードインの長さ] と [フェードアウトの長さ] の設定も調整されます。詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。


編集、スリップ、またはフェード ツールを使用して 2 つのクリップ間のフェードをダブルクリックし、フェード エリアを選択して、マークイン/アウト レジョンがその長さと一致するように設定します。

クリップのボリュームオートメーション


クリップのボリュームを時間に沿って調整する場合は、エンベロープを使用して、クリップの長さでボリュームをオートメーションできます。


 クリップのフェードイン、フェードアウト、および全体のレベルを簡単に制御するには、フェード ツールを使用できます。詳しくは、"[クリップフェード](#)"ページの119.を参照してください。

クリップのオートメーションエンベロープは、クリップフェードとは別個のものです。フェード ツールを使用してクリップのゲインまたは不透明度を調整すると、クリップインスペクタの[ゲイン]または[不透明度]の設定も調整されます。詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)"ページの125.

 ネスト化されたタイムラインを作成する前に、クリップにオートメーションエンベロープが含まれている場合は、クリップのオートメーションエンベロープはネスト化されたタイムラインのクリップで使用できます。親クリップは、デフォルトの1つのポイントのエンベロープを使用します。詳しくは、"[ネスト化されたタイムライン](#)"ページの116.を参照してください。

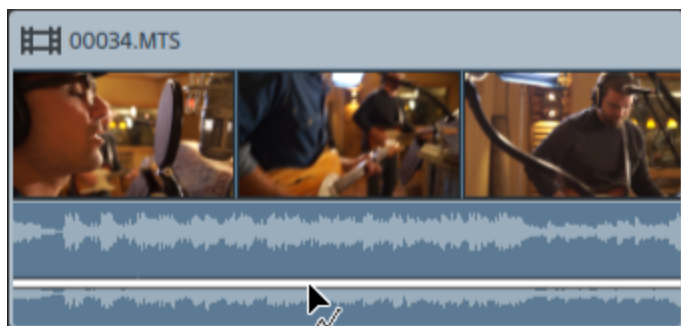
クリップのボリュームの調整

1. タイムラインの下にある [ツール] ボタンをクリックして、[エンベロープ ツール]  を選択します。

 一時的にエンベロープ ツールに切り替えるには、[V] キーを押し続けます。編集が終わったら、[V] キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。

エンベロープ ツールを選択すると、各クリップにボリュームオートメーションエンベロープが表示されます。


2. ラインを必要なレベルまでドラッグします。ラインをドラッグすると、クリップのゲインが調整されます。



クリップの音を小さくするには下にドラッグし、音を大きくするには上にドラッグします。



ボリュームをオートメーションする場合は、さらにポイントをエンベロープに追加します。


エンベロープポイントの追加


より複雑なエンベロープを作成するには、ポイントを追加する必要があります。エンベロープポイントを追加するには、エンベロープ ツール  を使用してエンベ

ロープをダブルクリックします。新しいエンベロープポイントが追加されます。




 ポイントを追加するには、エンベロープツール  を使用して右クリックし、[ポイントの追加]を選択します。


ポイントを削除するには、エンベロープツール  を使用して右クリックし、[削除]を選択します。

エンベロープをデフォルトの状態にリセットするには、エンベロープツール  を使用してエンベロープセグメントまたはポイントを右クリックし、[すべてのポイントをリセット]を選択します。



エンベロープの調整


デフォルトでは、新しいエンベロープには1つのエンベロープポイントが含まれています。エンベロープのレベル全体を調整するには、エンベロープツール  を使用してエンベロープを上下にドラッグします。

エンベロープに複数のポイントがある場合、各ポイントまたはエンベロープセグメントをドラッグすることができます。

- 上下にドラッグすると、ボリュームを上げ下げできます。
- 左右にドラッグすると、ボリュームを調節するタイミングが変更されます。
 -  エンベロープポイントはタイムラインの別のポイントを超えてドラッグすることはできません。


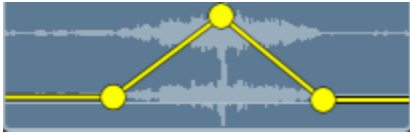
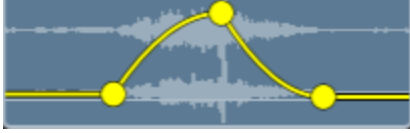
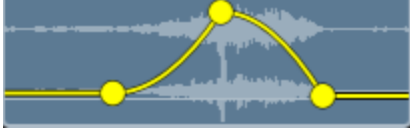

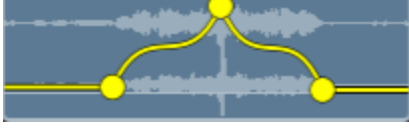
エンベロープを調整すると、クリップの波形が更新され、新しいボリュームが反映されます。

 エンベロープツール  を使用してエンベロープポイントを右クリックし、ショートカットメニューを表示します。ここで、選択したポイントを最大値 (+12dB)、デフォルト値 (0dB)、または最小値 (-∞dB) に設定できます。


個々のポイントを0dBにリセットするには、エンベロープツール  を使用してポイントをダブルクリックします。


フェード カーブの設定

各エンベロープ セグメント のフェード カーブを個別に調整できます。フェード カーブを変更するには、エンベロープ セグメント を右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。

フェードの種類	フェード イン/アウト カーブ
ホールド	
リニア	
高速	
低速	
スムーズ	
シャープ	

エンベロープのフリップ

エンベロープの位置を 0 dB ベースライン付近にフリップするには、エンベロープ ツール  を使用してエンベロープ ポイントを右クリックし、[フリップ]を選択します。


エンベロープを 0 dB ベースライン付近にフリップするには、エンベロープ ツール  を使用してエンベロープ ポイントを右クリックし、[すべてをフリップ]を選択します。

たとえば、エンベロープ ポイントでボリュームを 3 dB に設定した場合、そのポイントはエンベロープをフリップするとボリュームが -3 dB に設定されます。-12 dB 未満の値は、エンベロープをフリップすると 12 dB になります。


クリップのメディアの置換

クリップのメディアを置換すると、タイムライン上のクリップの長さや位置が保存されますが、クリップによって表示されるメディアファイルは置換されます。

プロジェクトのメディアクリップを再リンクする方法については、「[プロジェクトメディアの再リンク](#)」ページの 13. を参照してください。

1. タイムラインで、編集するクリップを選択します。詳しくは、「[クリップの選択とカーソルの配置](#)」ページの 90. を参照してください。
2. メディアブラウザで、選択したクリップを置換するメディアファイルを選択します。
3. タイムラインの下にあるメディアブラウザの下部の [ツール] ボタン  をクリックして、メニューから [メディアを選択範囲に置換] を選択します。

クリップが更新され、メディアブラウザからファイルが使用されるようになります。

 クリップを短めのメディアファイルに置換すると、クリップが終わるまで新規ファイルの最後のフレームが繰り返されます。


クリップを長めのメディアファイルに置換しても、クリップの長さは変わりません。

新しいメディアファイルの長さに合わせて、クリップをトリミングすることができます。詳しくは、「[クリップのトリミング](#)」ページの 96. を参照してください。


編集操作の取り消しとやり直し

取り消しとやり直しを駆使すると、プロジェクトでさまざまな操作を実験的に行うことができます。


最後に実行した操作を取り消す


タイムラインの下にある [ツール] ボタン  をクリックして [取り消し] を選択するか、 [Ctrl] キーを押しながら [Z] キーを押すか(Windows) 、 [⌘] キーを押しながら [Z] キーを押します(macOS) 。

最後に行われた取り消し操作を復元する



タイムラインの下にある [ツール] ボタン  をクリックして [やり直し] を選択するか、 [Ctrl] 、 [Shift] 、 [Z] キーを同時に押すか(Windows) 、 [⌘] 、 [Shift] 、 [Z] キーを同時に押します(macOS) 。








クリップ インспекタの使用

インспекタ  で、 [クリップ] タブを選択して、選択したクリップの設定を表示および編集します。

 クリップをクリックして選択すると、インспекタが表示されている場合は、 [クリップ] タブが自動的に表示されます。


サマリー


項目	説明
名前	[名前] ボックスに値を入力して、選択したクリップの名前を設定します。ここに入力する名前は、クリップに表示されます。
メディア	選択したクリップのソースファイル名を表示します。
ア	Catalyst Prepareライブラリ() からクリップを選択した場合、 [更新] ボタン  をクリックすると、Catalyst Prepareライブラリのクリップのプロパティを更新できます。

項目	説明
	<p> タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [更新] を選択します。</p>
フォルダ	<p>ソースクリップが保存されているフォルダ名を表示します。</p> <p>フォルダ名をクリックして、Windows エクスプローラまたは Finder でその場所を開きます。</p>
ライブラリ	<p>Catalyst Prepare ライブラリ () からクリップを選択した場合は、[ライブラリ] ボックスにクリップのソースライブラリの名前が表示されます。</p> <p>Catalyst Prepare で開くライブラリの名前をクリックし、クリップを選択します。Catalyst Prepare で色補正を実行する場合は、[更新] ボタン  をクリックしてクリップを更新します。</p> <p> タイムラインの下にある [クリップ] ボタン  をクリックして、メニューから [ライブラリ .cpreplib を開く] を選択して、Catalyst Prepare で開き、クリップを選択します。</p>
ストリーム	<p>オーディオおよびビデオストリーム付きのクリップを選択した場合は、ボタンをクリックして、どのストリームをタイムラインに含めるのかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ オーディオストリームのみを含める場合は、[オーディオ] をクリックします。ビデオサムネイルはクリップで非表示になり、プロジェクトをレンダリングするときに除外されます。 ■ ビデオストリームのみを含める場合は、[ビデオ] をクリックします。オーディオ波形はクリップで非表示になり、プロジェクトをレンダリングするときに除外されます。 ■ クリップにオーディオおよびビデオストリームを含める場合は、[両方] をクリックします。 <p> ストリームコントロールは、オーディオのみクリップまたはビデオのみクリップを選択すると表示されません。</p> <p>トラックに1つのクリップが存在する場合は、トラックヘッダーコントロールも現在の [ストリーム] 設定を反映するように変更されます。</p>



編集


項目	説明
開始	<p>選択したクリップの開始位置をタイムライン上の指定した位置までトリミングするには、値をクリックして新しい値を入力します。</p> <p>たとえば、現在の [開始] 値が 0.00 の場合、10.00 と入力するとクリップの開始位置がタイムライン上の 10 秒後に移動します。</p>

項目	説明
	リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。詳しくは、" リップル編集 "ページの111.を参照してください。
終了	<p>選択したクリップの終了位置をタイムライン上の指定した位置までトリミングするには、値をクリックして新しい値を入力します。</p> <p>たとえば、現在の〔終了〕値が60.00の場合、50.00と入力するとクリップの終了位置がタイムライン上の10秒前に移動します。</p> <p>リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。</p>
長さ	<p>選択したクリップの長さを設定するには、値をクリックして新しい値を入力します。クリップの開始位置はタイムライン上で固定したまま、クリップの終了位置を必要に応じて変更します。</p> <p>リップルモードが有効になっている場合は、その後のすべてのクリップが自動的にリップルされます。</p> <p> クリップの長さをゼロに設定すると、クリップはタイムラインから削除されます。</p>
ソースオフセット	<p>選択したクリップの開始時間を設定するには、値をクリックして新しい値を入力します。クリップのソースオフセットを調整して、クリップ内のクリップのメディアをスリップさせます。メディアを左にスリップさせるには負のオフセットを使用し、右にスリップさせるには正のオフセットを使用します。</p> <p>詳しくは、"クリップのスリップ"ページの102.を参照してください。</p>
フェードインの長さ	<p>クリップが前のクリップとクロスフェードしていない場合、クリップのフェードインにかかる時間を設定するには、値をクリックして新しい値を入力します。選択したクリップの下にあるトラックにクリップがない場合は、黒でフェードインします。選択したクリップの下にあるトラックにクリップが存在する場合は、フェード中に下のクリップが表示されます。</p> <p>この設定を編集すると、クリップのフェードエンベロープにも影響します。詳しくは、"クリップフェード"ページの119.を参照してください。</p>
フェードアウトの長さ	<p>クリップが前のクリップとクロスフェードしていない場合、クリップのフェードアウトにかかる時間を設定するには、値をクリックして新しい値を入力します。選択したクリップの下にあるトラックにクリップがない場合は、黒でフェードアウトします。選択したクリップの下にあるトラックにクリップが存在する場合は、フェード中に下のクリップが表示されます。</p> <p>この設定を編集すると、クリップのフェードエンベロープにも影響します。詳しくは、"クリップフェード"ページの119.を参照してください。</p>
不透明度	<p>クリップの不透明度を設定するには、値をクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。つまみの中心をダブルクリックすると、スライダをリセットできます。</p>



項目	説明
	<p>設定を 1.0 にすると、クリップは完全に不透明になり、下のトラックのクリップは表示されません。設定値を小さくすると、クリップの透明度が高くなり、クリップが透けて下のトラックのクリップを表示できるようになります。</p> <p>この設定を編集すると、クリップのフェード エンベロープにも影響しません。詳しくは、"クリップフェード" ページの 119 を参照してください。</p>
レート	<p>クリップの再生レートを設定するには、値をクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。つまみの中心をダブルクリックすると、スライダをリセットできます。</p> <p>1 に設定すると標準速度、0.5 に設定すると半分の速度で再生されます。0 に設定すると、クリップの最初のフレームを使用して、固定フレームエフェクトが作成されます。</p> <p>プロジェクト内の各ビデオクリップには特定の長さがあり、これは再生レートを調整しても変更されません。10 秒のビデオイベントの速度を .5 に下げると、ビデオのうち 5 秒だけが表示されます。また、速度を 2 に上げると、10 秒のビデオが 5 秒間で表示されます。クリップの残り 5 秒は、最後のフレームの固定で埋められるか、メディアファイルのビデオコンテンツがさらに 10 秒再生されます(ソースメディアがクリップより長い場合)。</p>
オーディオモード	<p>ドロップダウンリストから設定を選択し、クリップの再生レートを調整する場合のオーディオのストレッチ方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [なし] : タイムストレッチまたはピッチシフトが適用されません。 ■ [タイムストレッチ] : オーディオはクリップのレートに一致するようタイムストレッチされますが、再生ピッチは保持されます。 ■ [ピッチシフト] : オーディオはクリップのレートに一致するようタイムストレッチされ、再生ピッチはレートに合わせて上下します(高速再生ではピッチが上がり、低速再生ではピッチが低くなります)。
ゲイン	<p>選択したクリップの各オーディオチャンネルのボリュームを調整するには、値をクリックして新しい値を入力するか、フェーダーをドラッグします。つまみの中心をダブルクリックすると、フェーダーをリセットできます。</p> <p>この設定を編集すると、クリップのフェード エンベロープにも影響しません。詳しくは、"クリップフェード" ページの 119 を参照してください。</p> <p> ボリュームを調整するときは、必ずオーディオメーターを見てください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。詳しくは、"オーディオレベルのモニター" ページの 166 を参照してください。</p>

チャンネル割り当て


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


 クリップの使用されていないチャンネルをオフにすると、タイムラインのトラックリストからこれらのチャンネルを削除できます。

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

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

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

 タイムラインインスペクタとクリップインスペクタで同じ名前が付けられているチャンネルはマッチングされます。


Catalyst Prepareライブラリ () のクリップを Catalyst Editタイムラインに追加すると、Catalyst Prepareライブラリで行ったチャンネル割り当ての設定がクリップに適用されます。


タイトル


タイトルクリップが選択されている場合、タイトルコントロールを使用してタイトルテキストの外観をコントロールできます。詳しくは、"[タイトルクリップの追加](#)" ページの 138. を参照してください。

ビデオの効果

選択したクリップにエフェクトが適用されている場合は、ビデオエフェクトコントロールを使用して各エフェクトの設定を制御できます。詳しくは、"[クリップへのエフェクトの追加](#)" ページの 131. を参照してください。


💡 ビデオプレビューでプラグインのインタラクティブなオーバーレイコントロールの表示と非表示を切り替えるには、[オーバーレイ] ボタン  をクリックします。

チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

チェーンからプラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。

プラグインの見出しをドラッグして、プラグインチェーンの位置を変更します。

切り替え矢印をクリックすると、プラグインの各コントロールの表示/非表示が切り替わります。

Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。ビデオプレビューまたはInspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。




エフェクトの適用

エフェクトを使用して、プロジェクトのビデオコンポーネントを操作することができます。

組み込み済みのビデオプラグインには、エフェクト、トランジション、およびテキスト/背景ジェネレータが含まれています。エフェクトではビデオ品質の向上やイメージの操作、トランジションではビデオイベントの移り変わり方法の変更、ジェネレータではテキストと背景の作成ができます。


ビデオエフェクトの使用


エフェクトをビデオに適用するには、いくつかの方法があります。ビデオエフェクトは、クリップ、トラック、またはビデオタイムライン全体に適用することができます。

 分割画面プレビューを使用すると、ビデオエフェクト有/無でプロジェクトをプレビューすることができます。詳しくは、"[ビデオのプレビュー](#)"ページの 55.を参照してください。

クリップへのエフェクトの追加

エフェクトは、適用するクリップのみが対象になります。

1. [プラグイン] ペインを表示して使用するエフェクトを選択するには、Catalyst Edit ウィンドウの上部にある [プラグイン] ボタン  をクリックします。
2. タイムライン上で、エフェクトを適用するクリップを選択します。詳しくは、"[クリップの選択とカーソルの配置](#)"ページの 90.を参照してください。



3. [プラグイン] ペインの下部にある [クリップに追加] ボタン  をクリックするか、クリップにエフェクトをドラッグします。


エフェクトが適用されると、クリップにエフェクトインジケータが表示されます。クリップインスペクタにエフェクトのコントロールを表示するには、インジケータをクリックします。




4. エフェクト設定を調整するには、クリップインスペクタのコントロールを使用します。

詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)"ページの125を参照してください。


 ビデオプレビューでプラグインのインタラクティブなオーバーレイコントロールの表示と非表示を切り替えるには、[オーバーレイ] ボタン  をクリックします。

チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

チェーンからプラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。

プラグインの見出しをドラッグして、プラグインチェーンの位置を変更します。


切り替え矢印をクリックすると、プラグインの各コントロールの表示/非表示が切り替わります。


Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。ビデオプレビューまたはInspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。



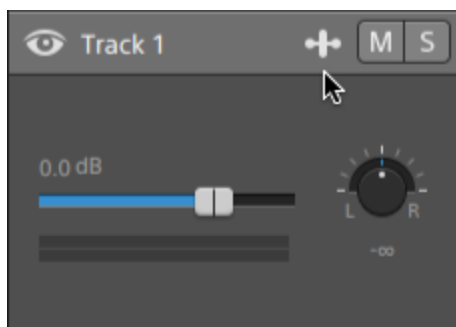
トラックへのエフェクトの追加

トラックに適用するエフェクトは、トラックのすべてのクリップに適用されます。

1. [プラグイン] ペインを表示して使用するエフェクトを選択するには、Catalyst Edit ウィンドウの上部にある [プラグイン] ボタン  をクリックします。



2. トラックのヘッダーをクリックして、エフェクトを適用するトラックを選択します。
3. [プラグイン] ペインの下部にある [トラックに追加] ボタン  をクリックするか、トラックヘッダーにエフェクトをドラッグします。


エフェクトが適用されると、トラックにエフェクトインジケータが表示されます。トラックインスペクタにエフェクトのコントロールを表示するには、インジケータをクリックします。




4. エフェクトの設定を調整するには、トラックインスペクタのコントロールを使用します。

詳しくは、「[トラックインスペクタの使用](#)」ページの79を参照してください。


 ビデオプレビューでプラグインのインタラクティブなオーバーレイコントロールの表示と非表示を切り替えるには、[オーバーレイ] ボタン  をクリックします。

チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

チェーンからプラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。

プラグインの見出しをドラッグして、プラグインチェーンの位置を変更します。


切り替え矢印をクリックすると、プラグインの各コントロールの表示/非表示が切り替わります。


Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。ビデオプレビューまたはInspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。

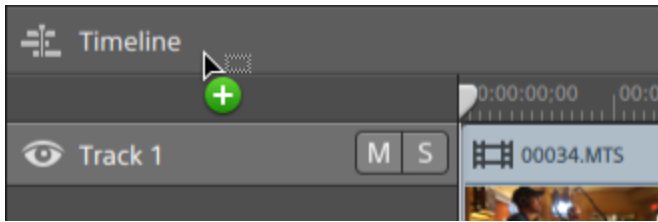


タイムラインへのエフェクトの追加

エフェクトは、適用するタイムラインのみが対象になります。



1. [プラグイン] ペインを表示して使用するエフェクトを選択するには、Catalyst Edit ウィンドウの上部にある [プラグイン] ボタン  をクリックします。


2. [プラグイン] ペインの下部にある [タイムラインに追加] ボタン  をクリックするか、トラックリストの上にあるタイムラインブレッドクラムトレイルにエフェクトをドラッグします。




3. エフェクトの設定を調整するには、タイムラインインスペクタのコントロールを使用します。

詳しくは、"[タイムラインインスペクタの使用](#)"ページの14を参照してください。


 ビデオプレビューでプラグインのインタラクティブなオーバーレイコントロールの表示と非表示を切り替えるには、[オーバーレイ] ボタン  をクリックします。

チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

チェーンからプラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。

プラグインの見出しをドラッグして、プラグインチェーンの位置を変更します。



切り替え矢印をクリックすると、プラグインの各コントロールの表示/非表示が切り替わります。

Inspectorで位置パラメータを選択すると、ビデオプレビューにコントロールポイント () が表示されます。ビデオプレビューまたはInspectorでコントロールポイントをドラッグすることにより、パラメータの位置を調整できます。



ビデオ ジェネレータ の使用

ビデオ ジェネレータを使用すると、プロジェクトの背景、テキスト、およびテキストを作成できます。

1. トラックをクリックして選択します。
2. [プラグイン] ペインを表示するには、Catalyst Edit ウィンドウの上部にある [プラグイン] ボタン  をクリックします。
3. ビデオ ジェネレータの見出しを拡大します。
4. [ビデオ ジェネレータ] をクリックして選択します。
5. [ジェネレータの追加] ボタン() をクリックします。選択したジェネレータは、選択したトラックの最後にクリップとして追加され、新しいクリップが選択されます。



ジェネレータ プラグインを [プラグイン] ペインからタイムラインにドラッグして、クリップを作成することもできます。

また、タイムラインの下方の [追加] ボタンを使用して、選択したトラックに、タイトル、単色、または色のグラデーション プラグインを追加することもできます。詳しくは、["タイトルクリップの追加" ページの 138](#)、["単色クリップの追加" ページの 144](#)、または ["色のグラデーションのクリップの追加" ページの 145](#) を参照してください。

6. ジェネレータの設定を調整するには、クリップ インスペクタのコントロールを使用します。



詳しくは、["クリップ インスペクタの使用" ページの 125](#) を参照してください。

タイトルクリップの追加

タイトルクリップをプロジェクトに追加すると、タイトルとクレジットを作成できます。

タイトルクリップの追加

1. トラックをクリックして選択します。
2. タイトルクリップを追加する位置にカーソルを配置するには、クリックします。

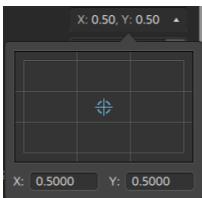




3. タイムラインの下にある [追加] ボタン  をクリックし、[タイトル] を選択します。クリップは、タイムライン上のカーソルの位置に作成されます。
 タイトルジェネレータを [プラグイン] ペインからタイムラインにドラッグして、タイトルクリップを作成することもできます。
4. ジェネレータの設定を調整するには、クリップインスペクタのコントロールを使用します。

タイトルクリップの編集

1. 編集するクリップを選択します。
2. [インスペクタ] ボタンをクリックして、[インスペクタ] ペインを表示します。

3. インスペクタで、[クリップ] タブを選択して、選択したタイトルクリップの設定を表示および編集します。

詳しくは、"[クリップ インスペクタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。

項目	説明
テキスト	クリップで表示するテキストを設定するには、編集ボックスにテキストを入力します。
位置	ドロップダウンリストには、フレーム内のテキストの現在の位置が表示されます。クリックすると、テキストを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。
	 <p>フレーム内のテキストの位置を設定するには、編集コントロールでポイントをドラッグするか、[X] および [Y] のボックスに値を入力します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。</p> <p> ポイントを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。</p>
サイズ	テキストのサイズを調整するには、ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグします。
	<p> スライダを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。</p> <p>トラックバーの端を超えてスライダをドラッグすると、すべてのコントロールのロックを解除できます。値をスライダの範囲外に設定すると、ハンドルが  または  で表示されます。</p>
フォント	ドロップダウンリストからフォントを選択して、テキストに使用するフォントを設定します。
太字	クリックすると、選択したクリップのテキストを太字に切り替えます。
斜体	クリックすると、選択したクリップのテキストを斜体に切り替えます。
色	色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するかカラー値を入力してテキストの色を設定できます。テキストの透明度(アルファ値)も調整できます。
回転	フレーム内のテキストの角度を調整するには、ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグします。
配置	
水平	ドロップダウンリストから設定を選択して、テキストをテキストボックス内にどのように配置し、テキストボックスを [位置] の値で指定

項目 説明

方向 したポイントに従ってどのように配置するかを指定します。

- ボックス内のテキストを左揃えにし、テキストボックスの左端を [位置] ポイントに従って配置するには、[左] を選択します。
- ボックス内でテキストを中央揃えにし、テキストボックスの中央を [位置] ポイントに従って配置するには、[センター] を選択します。
- ボックス内でテキストを右揃えにし、テキストボックスの右端を [位置] ポイントに従って配置するには、[右] を選択します。

垂直方向 ドロップダウンリストから設定を選択して、[位置] の値で指定したポイントに対してどの位置にテキストボックスを配置するのかを指定します。

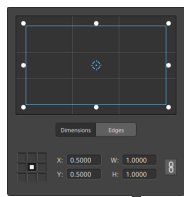
- テキストボックスの上部を [位置] ポイントに従って配置する場合は、[上] を選択します。
- テキストボックスの中央を [位置] ポイントに従って配置するには、[センター] を選択します。
- テキストが一行の場合にテキストのベースラインを [位置] ポイントに従って配置する場合は、[ベースライン] を選択します。
- テキストボックスの下部を [位置] ポイントに従って配置するには、[下] を選択します。

背景

色 色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するかカラー値を入力して背景を調整できます。背景の透明度(アルファ値) も調整できます。

背景色を追加すると、ローワーサード カラーボックスを簡単に作成できます。

場所 ドロップダウンリストには、フレーム内のテキストの背景の現在の位置が表示されます。クリックすると、フレームの背景のそれぞれの角の位置を設定できる編集コントロールが表示されます。



ボックスの位置の調整


編集コントロールのポイントをドラッグして、フレームの背景の位置を設定します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

項目	説明
----	----

[サイズ] タブに値を入力すると、アンカーポイントを設定し、XY座標を使用してボックスの位置を指定することができます。たとえば、アンカーコントロールの右上隅をクリックし、座標ポイント 0.5000, 0.5000を使用して、ボックスの右上隅をコントロールの中心に移動させます。


ボックスのサイズの調整

編集コントロールで矩形の隅をドラッグするか、[W] および [H] 編集ボックスに値を入力して、フレームのサイズを設定することができます。

[サイズ] タブに値を入力すると、W/Hのサイズを使用してボックスのサイズを設定することができます。[ロック] ボタン  をクリックすると、ボックスのアスペクト比が維持されるため、幅または高さを変更すると、他の値も自動的に更新されます。

ボックスのエッジの調整

ボックスの各エッジの位置をそれぞれ指定するには、編集コントロールで矩形のエッジをドラッグするか、[エッジ] タブに値を入力します。

 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形の隅をドラッグします。


[Shift] キーを押しながら矩形の隅をドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

角を選択すると、矢印キーを使用して選択した角を調整するか、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながら矢印キーを押して微調整を行うことができます。

矩形のサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。

 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。


[Shift] キーを押しながらエッジをドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

項目	説明
----	----

矩形の中心をドラッグすると、サイズを変更せずに移動できます。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

 [Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平方向/垂直方向/45度に動きが制限されます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。


矩形を選択すると、矩形の位置をコピーして別のクリップに貼り付けることができます。

シャドウ


有効にする クリックすると、テキストの背後にシャドウが付きます。

色 色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するかカラー値を入力してシャドウの色を設定できます。シャドウの透明度(アルファ値) も調整できます。

フェイザ シャドウを背景とブレンドするには、ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグします。

 スライダを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

オフセット シャドウをテキストの中央からオフセットするには、ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグします。

 スライダを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

X
/
Y

アウトライン

有効にする クリックして、テキストの周囲のアウトラインを切り替えます。

色 色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するかカラー値を入力してアウトラインの色を設定できます。アウトラインの透明度(アルファ値) も調整できます。

太 テキストのアウトラインの太さを調整するには、ボックスに値を入力す

項目	説明
----	----

さ るか、スライダをドラッグします。





スライダを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

単色クリップの追加

単色クリップをプロジェクトに追加すると、透明なオーバーレイやグラフィック用の背景、またはフェードにバリエーションを与えることができます。

単色クリップの追加

1. トラックをクリックして選択します。
2. タイムラインの下にある [追加] ボタン  をクリックし、[単色] を選択します。クリップがタイムラインに作成されます。
 単色ジェネレータを [プラグイン] ペインからタイムラインにドラッグして、タイトルクリップを作成することもできます。
3. ジェネレータの設定を調整するには、クリップインスペクタのコントロールを使用します。

単色クリップの編集



1. 編集するタイトルクリップを選択します。
2. [インスペクタ] ボタンをクリックして、[インスペクタ] ペインを表示します。
3. インスペクタでは、[クリップ] タブを選択して表示し、色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するかカラー値を入力してテキストの色を設定できます。色の透明度(アルファ値)も調整できます。

詳しくは、"[クリップインスペクタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。

色のグラデーションのクリップの追加

色のグラデーションのクリップをプロジェクトに追加すると、透明なオーバーレイやグラフィック用の背景、またはフェードにバリエーションを与えることができます。

色のグラデーションのクリップの追加

1. トラックをクリックして選択します。
2. タイムラインの下にある [追加] ボタン  をクリックし、[色のグラデーション] を選択します。クリップがタイムラインに作成されます。
 色のグラデーション ジェネレータを [プラグイン] ペインからタイムラインにドラッグして、タイトルクリップを作成することもできます。
3. ジェネレータの設定を調整するには、クリップ インспекタのコントロールを使用します。

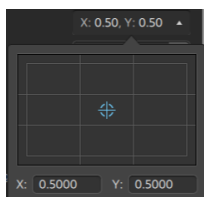
色のグラデーションのクリップの編集

1. 編集するタイトルクリップを選択します。
2. [インспекタ] ボタンをクリックして、[インспекタ] ペインを表示します。


3. インスペクタで、[クリップ] タブを選択して、選択したタイトルクリップの設定を表示および編集します。

詳しくは、"[クリップ インスペクタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。

項目	説明
種類	ドロップダウンリストから設定を選択して、グラデーションの形状を選択します。
センサー	ドロップダウンリストには、フレーム内のグラデーションの現在の位置が表示されます。クリックすると、グラデーションを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。



フレーム内のグラデーションの位置を設定するには、編集コントロールでポイントをドラッグするか、[X] および [Y] のボックスに値を入力します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

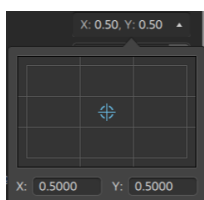
 ポイントを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

アンコントロールポイントで形成される線の水平面に対する角度を調整するには、ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグします。


コントロールポイント

距離 コントロールポイントの、中央からの距離を調整するには、ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグします。

場所 ドロップダウンリストには、フレーム内のコントロールポイントの現在の位置が表示されます。クリックすると、ポイントを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。






フレーム内のコントロールポイントの位置を設定するには、編集コントロールでポイントをドラッグするか、[X] および [Y] のボックスに値を入力します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

 ポイントを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

項目	説明
カラー	色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、選択したコントロールポイントで表示する色を選択できます。
削除	選択されているコントロールポイントを削除します。
追加	新しいグラデーションコントロールポイントを追加します。

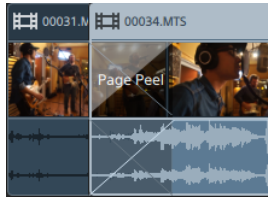
ビデオトランジションの使用

ビデオトランジションを使用して、ビデオイベントの開始または終了の方法を制御したり、イベントが別のイベントに移り変わる方法を変更することができます。

1. トランジションを追加するクリップを選択します。
2. [プラグイン] ペインを表示するには、Catalyst Edit ウィンドウの上部にある [プラグイン] ボタン  をクリックします。
3. ビデオトランジションの見出しを拡大します。
4. トランジションをクリックして選択します。
5. 選択したトランジションを選択したクリップの先頭または末尾に追加するには、[トランジションインの設定]  ボタンまたは [トランジションアウトの設定]  ボタンをクリックします。



2つのクリップがオーバーラップした場合は、トランジションを2番目のクリップの先頭に追加してオーバーラップ部分のトランジションを設定します。

 トランジションを [トランジション] ペインから、2つのクリップ間のオーバーラップ部分にドラッグすることもできます。



6. トランジションの長さを調整するには、フェード ツールを使用します。詳しくは、"[クリップ フェード](#)" ページの 119 を参照してください。
7. トランジションの設定を調整するには、クリップ インспекタのコントロールを使用します。

詳しくは、"[クリップ インспекタの使用](#)" ページの 125 を参照してください。


 プラグインをバイパスするには、[ミュート] ボタン  をクリックします。

プラグインを削除するには、[削除] ボタン  をクリックします。

ピクチャインピクチャ エフェクト の作成

ピクチャインピクチャ エフェクトを使用すると、ピクチャインピクチャ コンポジットのクリップのサイズ変更と配置を行うことができます。

内側のピクチャの作成

1. プロジェクトで2つのトラックを作成します。詳しくは、"[トラックのプロジェクトへの追加](#)"ページの67を参照してください。
2. トラックにクリップを追加します。
 - 上部のトラックに、小さい、内側のピクチャを含めます。
 - 下部のトラックに、背景のクリップを含めます。詳しくは、"[メディアの追加とクリップの作成](#)"ページの51を参照してください。
3. 上部のトラックをクリックして選択します。
4. タイムラインの下にある [トラック] ボタン  をクリックし、[ピクチャインピクチャ] を選択します。ピクチャインピクチャ プラグインのコントロールがトラック インспекタに表示されます。

ピクチャインピクチャ 設定の編集

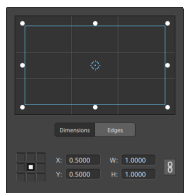
1. 上部のクリップを含むトラックを選択します。
2. [インспекタ] ボタンをクリックして、[インспекタ] ペインを表示します。

3. インスペクタでは、[トラック] タブを選択し、ピクチャインピクチャプラグインの設定を編集します。ピクチャインピクチャプラグインを使用して、上部のクリップのサイズと位置を調整します。

詳しくは、"[トラック インスペクタの使用](#)" ページの 79 を参照してください。

項目	説明
----	----

場所	ドロップダウンリストには、フレーム内のビデオの現在の位置が表示されます。クリックすると、ビデオを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。
----	--




ボックスの位置の調整

編集コントロールのポイントをドラッグして、フレーム内のビデオの位置を設定します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

[サイズ] タブに値を入力すると、アンカーポイントを設定し、XY 座標を使用してボックスの位置を指定することができます。たとえば、アンカーコントロールの右上隅をクリックし、座標ポイント 0.5000, 0.5000 を使用して、ボックスの右上隅をコントロールの中心に移動させます。

ボックスのサイズの調整


編集コントロールで矩形の隅をドラッグするか、[W] および [H] 編集ボックスに値を入力して、フレームのサイズを設定することができます。

[サイズ] タブに値を入力すると、W/H のサイズを使用してボックスのサイズを設定することができます。[ロック] ボタン  をクリックすると、ボックスのアスペクト比が維持されるため、幅または高さを変更すると、他の値も自動的に更新されます。

ボックスのエッジの調整

ボックスの各エッジの位置をそれぞれ指定するには、編集コントロールで矩形のエッジをドラッグするか、[エッジ] タブに値を入力します。

項目	説明
----	----

 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形の隅をドラッグします。


[Shift] キーを押しながら矩形の隅をドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

角を選択すると、矢印キーを使用して選択した角を調整するか、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながら矢印キーを押して微調整を行うことができます。

矩形のサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。


 アスペクト比を維持したままサイズを変更するには、矩形のエッジをドラッグします。

[Shift] キーを押しながらエッジをドラッグし、サイズの変更とアスペクト比の調整を行います。

[Alt] キー(Windows) または [Option] キー(macOS) を押しながら、矩形の中心からのサイズを変更できます。

コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

矩形の中心をドラッグすると、サイズを変更せずに移動できます。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。

 [Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平方向/垂直方向/45度に動きが制限されます。



コントロールを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。

矩形を選択すると、矩形の位置をコピーして別のクリップに貼り付けることができます。

回転	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、フレームのビデオを回転します。
----	--

水平方向にフリック	クリックしてビデオを水平に反転します。
-----------	---------------------


垂直方向	クリックしてビデオを垂直に反転します。
------	---------------------

項目	説明
にフ リッ プ	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、上部の画像の不透明度を調整します。不透明度を低くすると、下側のトラックのビデオが前景に透けて見えます。
シャ ドウ	種類 前景画像の上または後ろにシャドウを付けるには、ドロップダウンリストから設定を選択します。
オ フ セ ツ ト	ドロップダウンリストには、前景画像に対するシャドウの現在の位置が表示されます。クリックすると、シャドウを配置するために使用できる編集コントロールが表示されます。 
	フレーム内のシャドウの位置を設定するには、編集コントロールでポイントをドラッグするか、[X] および [Y] のボックスに値を入力します。ポイントをダブルクリックするとリセットされます。  ポイントを微調整するには、[Ctrl] キー(Windows) または [⌘] キー(macOS) を押しながらドラッグします。
回 転	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、フレームのシャドウを回転します。
ス ケ ー ル	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、シャドウのサイズを調整します。
ブ ラ ー	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、シャドウのエッジをフェザー処理します。
不 透 明 度	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、シャドウの不透明度を調整します。不透明度を低くすると、下側のトラックのビデオが前景に透けて見えます。
グ ロー	種類 前景画像の上または後ろにグローエフェクトを表示するには、ドロップダウンリストから設定を選択します。


項目	説明
量	ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグして、グローエフェクトのサイズを調整します。
色 / セ カ ン ダ リ カ ラ ー	色見本をクリックするとカラーピッカーが表示され、色を選択するか、カラー値を入力してシャドウの色を設定できます。シャドウの透明度（アルファ値）も調整できます。


キーフレームを使用したビデオ パラメータのアニメーション作成

キーフレームは、タイムライン上で指定されたポイントに関するエフェクトのパラメータの状態を定義します。スムーズなアニメーションを作成するために、中間フレームの設定が補間されます。

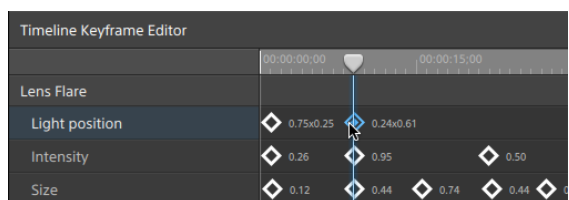
インスペクタの下部にある [キーフレーム エディタ] ボタン  をクリックすると、キーフレーム モードに切り替わり、個々のキーフレームのパラメータを編集できます。

キーフレームの追加



[インスペクタ] ウィンドウで、自動化できるパラメータには [キーフレーム] ボタン  が表示されます。パラメータのキーフレーム エディタに行を作成するには、ボタンを選択します。


1. プロジェクトにエフェクトを追加します。詳しくは、"[ビデオエフェクトの使用](#)" ページの 131 を参照してください。
2. エフェクトを追加してトラックまたはクリップを選択し、[タイムライン インスペクタ]、[トラック インスペクタ]、または [クリップ インスペクタ] をクリックします。
3. [タイムライン インスペクタ]、[トラック インスペクタ]、または [クリップ インスペクタ] でエフェクトを選択します。
4. インスペクタで、アニメートするパラメータの [キーフレーム] ボタン  を選択します。最初のキーフレームが作成され、タイムラインがキーフレームモードに切り替わります。

キーフレーム エディタには、キーフレーム化されたパラメータの行が含まれています。



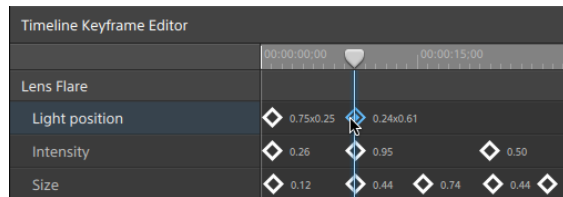
5. キーフレーム エディタで、キーフレームを追加する位置をクリックしてカーソルを置きます。




 キーフレームを追加するには、キーフレーム エディタをダブルクリックするか、キーフレーム エディタの下にあるツールバーの [追加] ボタン  をクリックすることもできます。

6. インスペクタで、必要に応じてパラメータのコントロールを調整します。キーフレームがキーフレームエディタに追加されます。
7. 編集が終わったときにキーフレームモードを終了するには、インスペクタの下部にある「キーフレームエディタ」ボタン  をクリックします。

キーフレームの編集

1. キーフレームをクリックして選択します。キーフレームの現在の値がキーフレームエディタに表示されます。




-  キーフレームエディタの下にあるツールバーの「前へ」  ボタンまたは「次へ」  ボタンをクリックします。

2. インスペクタで、必要に応じてパラメータのコントロールを調整します。選択したキーフレームが更新されます。

キーフレームの移動

タイムライン上の位置を変更するには、キーフレームエディタでキーフレームをドラッグします。

キーフレームの削除

タイムラインからキーフレームを削除するには、キーフレームエディタでキーフレームを選択して「Delete」キーを押すか、キーフレームエディタの下にあるツールバーの「削除」ボタン  をクリックします。

オーディオの操作

Catalyst Edit は、柔軟性のあるオーディオワークフローを提供します。モノラル、ステレオ、マルチチャンネルのプロジェクトを作成し、各トラックのオーディオコントロールを使用してミックスを正確に調整します。

オーディオ ボリュームとパン

Catalyst Edit を使用すると、プロジェクト全体のボリュームを制御したり、各トラックのボリュームとパンを調整したり、各クリップのボリュームを調整したりして、プロジェクトのオーディオミックスを調整できます。

プロジェクトのボリュームの調整

タイムラインインスペクタの [ゲイン] フェーダーは、プロジェクト全体のボリュームを制御します。

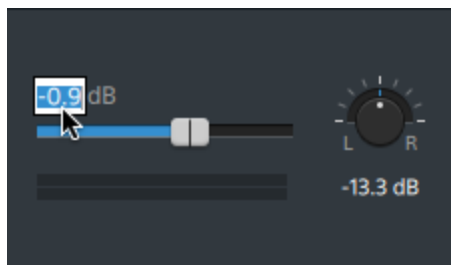
フェーダーをドラッグすると、タイムラインインスペクタのメーターと [Catalyst Edit] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのメーターが更新されます。

詳しくは、"[タイムラインインスペクタの使用](#)" ページの 14 と "[オーディオレベルのモニタ](#)" ページの 166 を参照してください。

トラック ボリュームとパンの調整

各トラックに、プロジェクトのメイン出力に送信されるボリュームを調整するためのコントロールが表示されます。

トラックヘッダーの [ボリューム] フェーダーではトラックのボリュームを制御し、[パン] ノブではステレオフィールドにおけるトラックの位置を調整します。



トラックインスペクタからもトラックの [ボリューム] フェーダーと [パン] ノブにアクセスできるため、トラックで使用するパンモデルを変更できます。

フェーダーとノブをドラッグすると、トラックインスペクタのメーターには現在のトラックのレベルが表示され、[Catalyst Edit] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのメーターにはプロジェクト全体のレベルが表示されます。

詳しくは、「トラックコントロールの調整」ページの 75、「トラックインスペクタの使用」ページの 79,および「オーディオレベルのモニタ」ページの 166を参照してください。

クリップのボリュームの調整

各クリップには、トラックに送信されるボリュームを調整するためのコントロールが表示されます。

フェード ツールを使用してクリップのゲインを調整できます。



クリップインスペクタからも [ゲイン] フェーダーを使用してクリップのレベルにアクセスできます。


詳しくは、「クリップフェード」ページの 119,「クリップインスペクタの使用」ページの 125,および「オーディオレベルのモニタ」ページの 166を参照してください。

マルチチャンネルオーディオの操作

Catalyst Editを使用すると、カメラのオーディオを使用して、その他のソースのオーディオをプロジェクトに取り込むことが簡単になります。

- タイムラインインスペクタのオーディオおよびチャンネル出力コントロールでは、プロジェクトのオーディオチャンネル数を指定できます。
- トラックインスペクタのオーディオコントロールでは、各チャンネルのパンとレベルを調整できます。
- クリップインスペクタのチャンネル割り当てコントロールでは、クリップのオーディオチャンネルがトラックのオーディオチャンネルをフィードする方法を構成できます。



プロジェクトタイムラインのオーディオチャンネルの設定


1. [インスペクタ] ウィンドウ(表示されていない場合) を表示するには、[インスペクタ] ボタン  クリックして、[タイムライン] タブをクリックします。

2. ドロップダウンリストの「チャンネルの設定」から設定を選択して、モノラル、ステレオ、またはマルチチャンネルのどのプロジェクトを作成するかを選択します。


「マルチチャンネル」を選択する場合は、「チャンネル数」ボックスに数値を入力して、マルチチャンネルプロジェクトを作成するチャンネル数を設定します。


3. チャンネル出力コントロールを使用して、タイムラインのチャンネルを設定します。

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

 再生中やレンダリング中に、チャンネルをオフにするとミュートになります。たとえば、チャンネル 1&2 に英語のダイアログ、3&4 にフランス語のダイアログ、5&6 にスペイン語のダイアログ、7&8 に音楽を含む 8 チャンネルのプロジェクトを作る場合は、ダイアログチャンネルをオフにして、プロジェクトをプレビューしてから、最終的な 8 チャンネルファイルを配信用にレンダリングする際にチャンネルをオンにします。詳しくは、「[プロジェクトのレンダリング](#)」ページの 21 を参照してください。

- b. 「モノラル」/「ステレオ」ボタンをクリックして、チャンネルがモノラルチャンネルかステレオペアの一部かを示します。「ステレオ」を有効にすると、チャンネルがリスト内の次のチャンネルとペアになります。
- c. 編集ボックスに名前を入力して、チャンネルを識別します。たとえば、小型マイクからの音声を認識するために、Lav1 と入力することができます。

 タイムラインインスペクタとクリップインスペクタで同じ名前が付けられているチャンネルは、マッチングされます。

Catalyst Prepare ライブラリ () のクリップを Catalyst Edit タイムラインに追加すると、Catalyst Prepare ライブラリで行ったチャンネル割り当ての設定がクリップに適用されます。

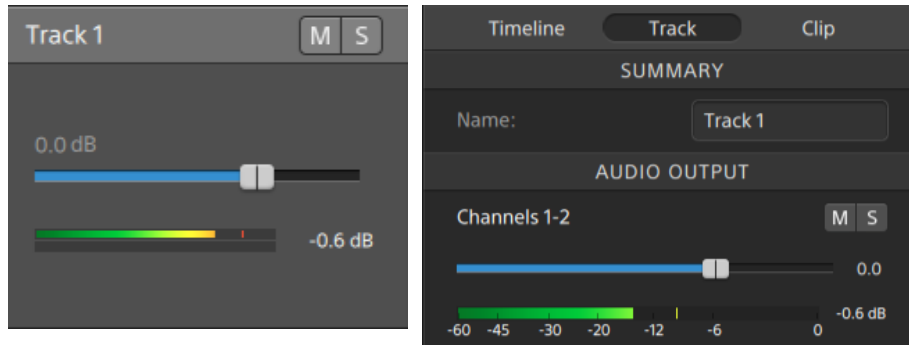
詳しくは、「[タイムラインインスペクタの使用](#)」ページの 14 を参照してください。

トラックのオーディオチャンネルの設定

1. トラックヘッダーをクリックして、編集するトラックを選択します。
2. トラックヘッダーおよびトラックインスペクタでは、プロジェクトの出力に対するトラックのミキシングに使用できるコントロールを使用できます。

詳しくは、「[トラックコントロールの調整](#)」ページの 75 および「[トラックインスペクタの使用](#)」ページの 79 を参照してください。

- タイムラインインスペクタがモノラルプロジェクトに設定されている場合は、トラックの全体レベルの調整に使用できる青の「ボリューム」フェーダー、そしてトラックのミュートやソロ再生に使用できる「ミュート」および「ソロ」ボタンが各トラックに表示されます。

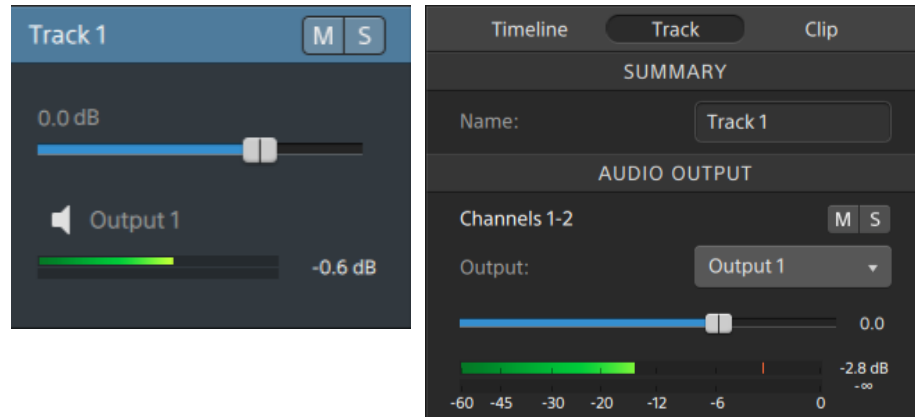


さらに、クリップインスペクタに割り当てられているチャンネルが複数存在するクリップがトラックに含まれている場合は、トラックのレベルに対するチャンネルの効果を調整する際に使用できるオレンジの「ボリューム」フェーダー、そしてチャンネルのミュートやソロ再生に使用できる「ミュート」および「ソロ」ボタンが各チャンネルに提供されます。



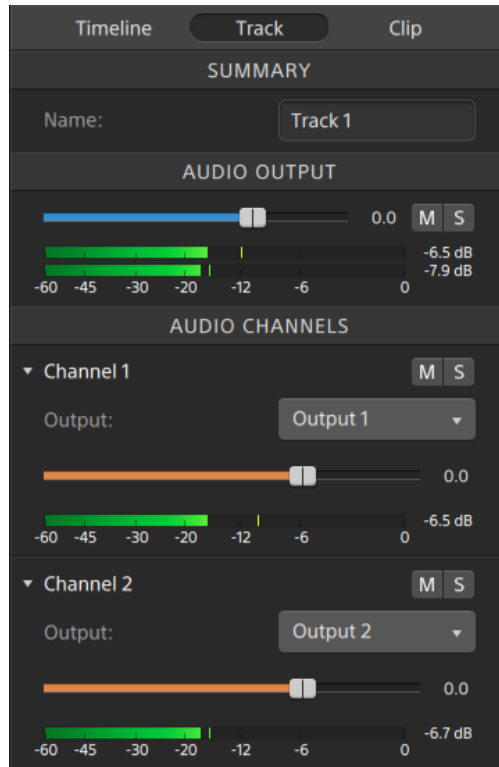
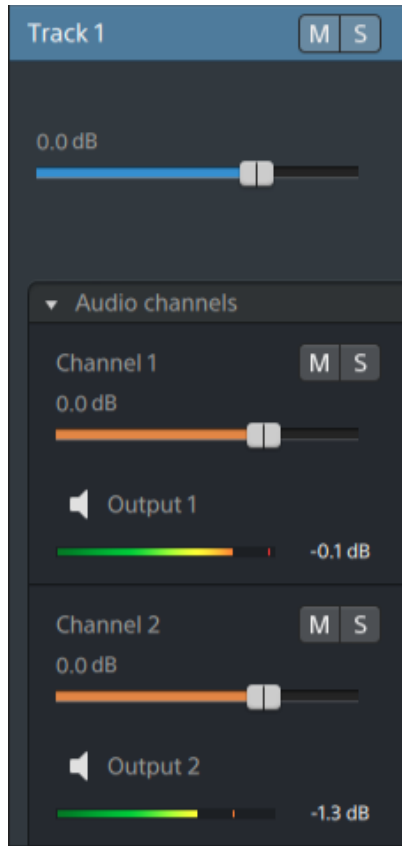
- タイムラインインスペクタがステレオプロジェクトに設定されている場合は、トラックの全体レベルの調整に使用できる青の「ボリューム」フェーダー、そしてトラックのミュートやソロ再生に使用できる「ミュート」および「ソロ」ボタンが各トラックに表示されます。

タイムライン出力がステレオの場合、各トラックは、タイムライン出力に対するトラックのパンに使用できる「パン」コントロールを提供します。タイムライン出力がモノラルの場合、各トラックは、タイムライン出力に対するトラックの割り当てに使用できる「出力」コントロールを提供します。



さらに、クリップインスペクタに割り当てられているチャンネルが複数存在するクリップがトラックに含まれている場合は、トラックのレベルに対するチャンネルの効果を調整する際に使用できるオレンジの「ボリューム」フェーダー、そしてチャンネルのミュートやソロ再生に使用できる「ミュート」および「ソロ」ボタンが各チャンネルに提供されます。

タイムライン出力がステレオの場合、各チャンネルは、タイムライン出力に対するチャンネルのパンに使用できるオレンジの「パン」コントロールを提供します。タイムライン出力がモノラルの場合、各チャンネルは、タイムライン出力に対するチャンネルの割り当てに使用できる「出力」コントロールを提供します。



- タイムラインインスペクタがマルチチャンネルプロジェクトに設定されている場合は、トラックの全体レベルの調整に使用できる青の [ボリューム] フェーダー、トラックのミュートやソロ再生に使用できる [ミュート] および [ソロ] ボタン、そしてタイムライン出力に対するトラックの割り当てに使用できる [出力] コントロールが各トラックに表示されます。

タイムライン出力がステレオの場合、各トラックは、タイムライン出力に対するトラックのパンに使用できる [パン] コントロールを提供します。



さらに、クリップインスペクタに割り当てられているチャンネルが複数存在するクリップがトラックに含まれている場合は、トラックのレベルに対するチャンネルの効果を調整する際に使用できるオレンジの [ボリューム] フェーダー、チャンネルのミュートやソロ再生に使用できる [ミュート] および [ソロ] ボタン、そしてタイムライン出力に対するチャンネルの割り当てに使用できる [出力] コントロールが各チャンネルに提供されます。

タイムライン出力がステレオの場合、各チャンネルは、タイムライン出力に対するチャンネルのパンに使用できるオレンジの [パン] コントロールを提供します。




ボリュームを調整するときは、必ずオーディオメーターを見てください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。詳しくは、「[オーディオレベルのモニタ](#)」ページの 166 を参照してください。



トラックインスペクタのメーターには、選択したトラックのオーディオレベルと、トラックに効果を与える各チャンネルが表示されます。

[Catalyst Edit] ウィンドウの上部にあるアクティビティペインのメーターには、カーソル位置のすべてのオーディオの合計が表示されます。

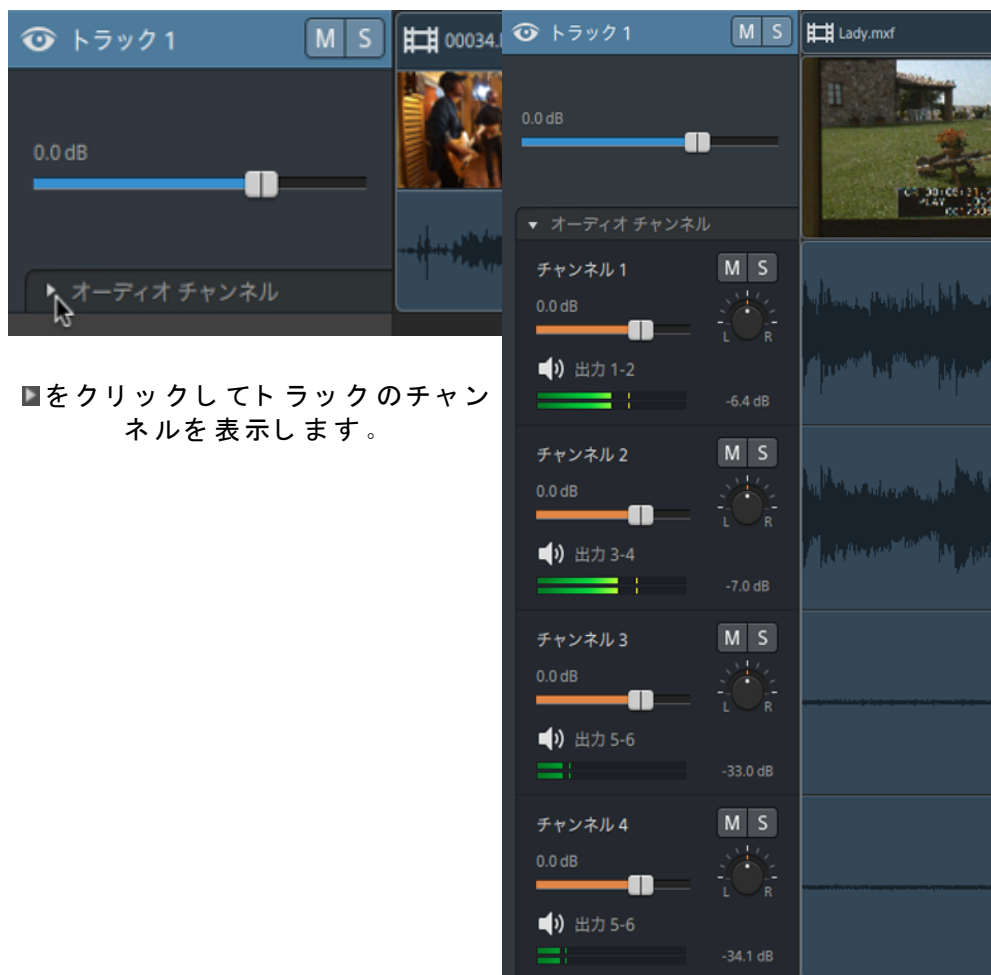
クリップのオーディオチャンネルの割り当て

1. 編集するクリップを選択します。詳しくは、「[クリップの選択とカーソルの配置](#)」ページの 90 を参照してください。
2. [インスペクタ] ウィンドウ(表示されていない場合) を表示するには、[インスペクタ] ボタン  をクリックして、[クリップ] タブをクリックします。

3. [チャンネル割り当て] セクションのコントロールを使用して、クリップのオーディオを設定します。


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

各チャンネルは、タイムラインの個別のラインに表示されます。



- ▶ をクリックしてトラックのチャンネルを表示します。

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

 モノラルチャンネルでは、トラックヘッダーに [パン] コントロールが表示されません。詳しくは、"[トラックコントロールの調整](#)" ページの 75 を参照してください。

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

トラックのマルチチャンネルクリップが同じチャンネル名を使用している場合、それらのチャンネルはマッチングされます。

[クリップ] タブで割り当てるチャンネルは、[トラック] タブで使用できません。

オーディオレベルのモニタ

メーターを使用してプロジェクト内のオーディオレベルをモニタし、オーディオ信号がクリップされていないことを確認することができます。

タイムラインメーター

[Catalyst Edit] ウィンドウの上にあるアクティビティペインのメーターやタイムラインインスペクタのメーターには、再生中の瞬間レベルが表示されるため、オーディオ信号の最大音量レベルを特定して、信号がクリッピングしているかどうかを判断できます。このピークレベルは、カーソル位置におけるすべてのオーディオの合計を示します。



タイムライン トラック クリップ

SUMMARY

Name:

VIDEO

Width:

Height:

Pixel aspect ratio:

Frame rate:

Grade in:

AUDIO

Sample rate:

Channel setup:

ゲイン: 0.0 M

- 再生中は、各チャンネルのカーソル位置のピーク オーディオレベルがバーに示されます。
- ピークレベルは、メーターの最後に表示されます。
- 信号が 0.0 dB を超えると、メーターのクリッピング インジケータが赤になります。クリッピング インジケータをクリックするとリセットできます。

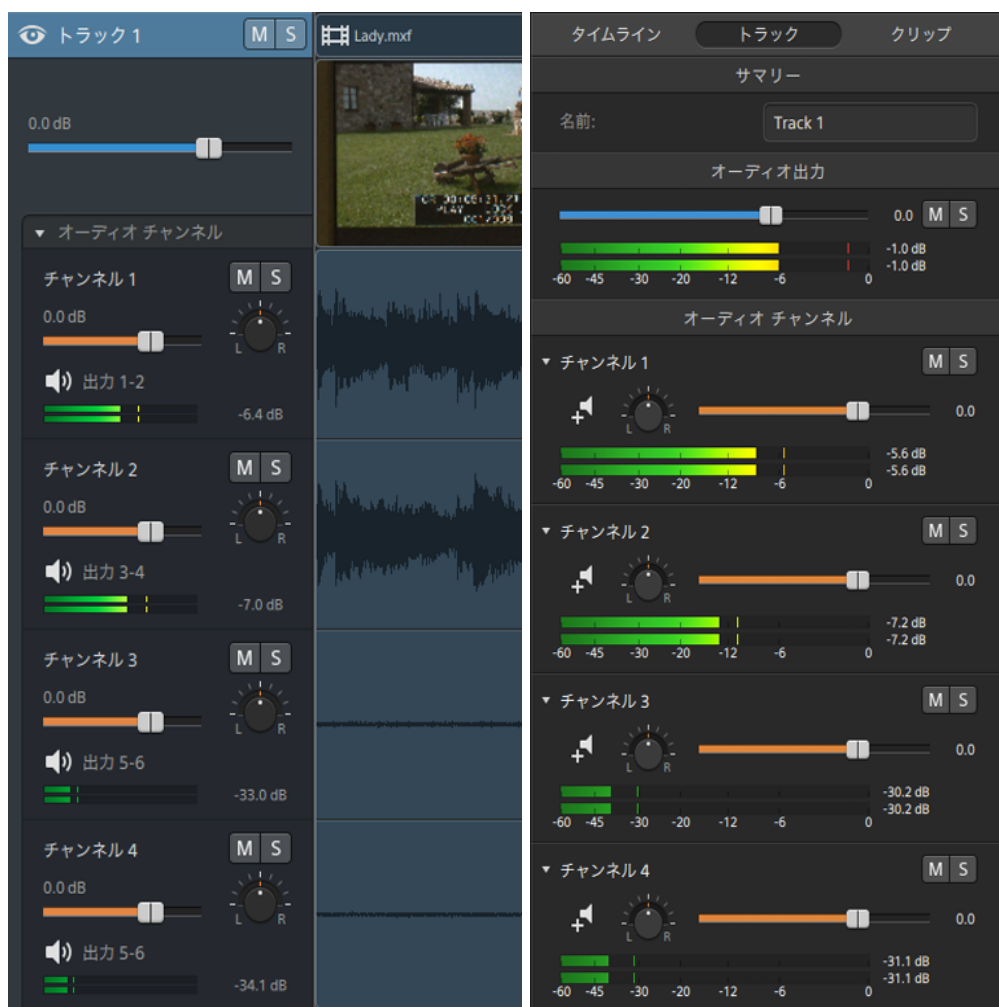


ピークレベルおよびクリッピング インジケータは、再生を開始するとリセットされます。

トラックメーター


トラックヘッダーおよびトラックインスペクタのメーターには、選択したトラックのオーディオレベルが表示されます。

トラックに複数のチャンネルが存在する場合は、チャンネルごとに個別のメーターが表示されます。



詳しくは、「[トラックコントロールの調整](#)」ページの 75 および「[トラックインスペクタの使用](#)」ページの 79 を参照してください。


Catalyst Edit 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。

オーディオ再生デバイスの選択

再生に使用するオーディオ出力デバイスを選択するには、[オーディオ デバイス] ドロップダウンリストから設定を選択します。

オペレーティングシステムのデフォルトの再生デバイスを使用する場合や、特定のデバイスを使用するためにドロップダウンリストから別の互換オーディオ デバイスを選択する場合は、[Microsoft Mapper] (Windows) または [システムのデフォルト] (macOS) を選択します。


 再生中にオーディオ デバイスを切り替えると、再生が一時停止され、自動的に再開されます。


(Windows のみ) デバイスが使用できない場合は、[オーディオ デバイス] ドロップダウンリストにオフラインで表示されます。デバイスを再接続してから、そのデバイスをもう一度選択すると、ステータスが更新されます。


ビデオ処理デバイスの選択

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

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

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

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

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

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

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。

ビデオ表示の設定

タイムライン上のビデオプレビューを切り替えるには、[プライマリ ディスプレイ] スイッチを使用します。

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 ウィンドウ] スイッチを有効にします。

-  プライマリ ディスプレイとセカンダリ ウィンドウを使用してメディアブラウザからファイルをプレビューする場合は、[メディアブラウザの設定] ボタン  をクリックして [メディアブラウザの設定] メニューを表示し、[プライマリ ディスプレイ] ボタンと [セカンダリ ウィンドウ] ボタンを使用します。詳しくは、"[メディアの検索](#)" ページの 27 を参照してください。

キーボード ショートカットのカスタマイズ



標準の Catalyst Edit キーボード ショートカットを別のエディタで通常使用するキーボードに置き換える場合は、[キーボード ショートカット] ドロップダウンリストから設定を選択します。

使用可能なキーボード ショートカットの一覧については、"[キーボード ショートカット](#)" ページの 171 を参照してください。

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 Edit 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

コマンド	Windows の ショートカッ ト	macOS の ショートカッ ト
メディアブラウザの表示/非表示	Ctrl+B	⌘-B
メディアブラウザの表示/非表示	Ctrl+1	⌘-1または Control-⌘-1
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
インスペクタの表示/非表示	Ctrl+I	⌘-I
インスペクタの表示/非表示	Ctrl+4	⌘-4
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
セカンダリ ウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V
アプリケーション ヘルプを開く	F1	Fn-F1([F1、 F2などのすべ てのキーを標 準のファンク ションキーと して使用] 設 定が選択され ている場合は F1)

プロジェクト ファイルのショートカット

コマンド	Windows の ショートカッ ト	macOS の ショートカッ ト
プロジェクトの作成	Ctrl+N	⌘-N
プロジェクトを開く	Ctrl+O	⌘-O
プロジェクトの保存	Ctrl+S	⌘-S
プロジェクトに名前を付けて保存	Ctrl+Shift+S	Shift-⌘-S

一般的な編集

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
取り消し	Ctrl+Z	⌘-Z
やり直し	Ctrl+Shift+Z Ctrl+Y	Shift-⌘-Z

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	← / →	← / →
ファイルのロードと再生の開始/一時停止	スペース キー	スペース キー
選択されているフォルダを開く	Enter または Ctrl+↓	Return または ⌘+↓
1レベル上へ移動	Backspace	⌘+↑
マークインポイントの設定	I	I
マークアウトポイントの設定	O	O
マークイン/アウトポイントに移動	ホーム End	Home または Fn+← End または Fn- →
マークインポイントに移動	Shift+I	Shift-I
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
マークアウトポイントに移動	Shift+O	Shift-O
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
クリップの最初/最後に移動	Ctrl+Home Ctrl+End	⌘-Home ⌘-End
クリップの最初/最後に移動	ホーム End	Home または Fn+← End または Fn- →
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
前の/次のポイント (最初、マークイン/アウト、最後) へ移動	Ctrl+← Ctrl+→	⌘+← ⌘+→
選択を上/下に1ページ移動	Page Up Page Down	Page Up Page Down

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	Home	Home Fn-←
マークアウトタイム(設定されている場合)または最後のクリップの終端に移動	End	End Fn-→
左に1ピクセル移動	←	←
左に1ピクセル移動	Alt+←	Option-←
 Final Cut Proのショートカットを使用する場合		
前のフレームに移動	Alt+←	Option-←
前のフレームに移動	←	←
 Final Cut Proのショートカットを使用する場合		
右に1ピクセル移動	→	→
右に1ピクセル移動	Alt+→	Option-→
 Final Cut Proのショートカットを使用する場合		
次のフレームに移動	Alt+→	Option-→
次のフレームに移動	→	→
 Final Cut Proのショートカットを使用する場合		
前の/次のルーラーの分割線へ移動	Page Up Page Down	Page Up Page Down
再生の開始/一時停止(ウィンドウにフォーカスがある場合)	Ctrl+スペース キー F12	Option-スペース キー
再生の開始/一時停止(タイムラインにフォーカスがある場合)	スペースキー	スペースキー
再生の開始/停止(ウィンドウにフォーカスがある場合)	Ctrl+Enter	Option-Return
再生の開始/停止	Enter	Return
シャトル再生	J/K/L	




コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
	<p>1x再生は [J] キーまたは [L] キーを 1回押します。</p> <p>1.5x再生は [J] キーまたは [L] キーを 2回押します。</p> <p>2x再生は [J] キーまたは [L] キーを 3回押します。</p> <p>4x再生は [J] キーまたは [L] キーを 4回押します。</p> <p>再生を一時停止するには [K] キーを押します。</p> <p>[K] キーを押しながら [J] キーまたは [L] キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。[K] キーを押しながら [J] キーを押すとノブが左に回り、[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。</p>	
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
前/後/分割/2アップ間でビデオプレビューを切り替えます。	1/2/3/4	1/2/3/4
セカンダリウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V


タイムライン編集

以下のキーボードショートカットは、タイムラインでクリップを編集する場合に有効です。

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
選択したクリップを左右に移動	テンキー 4/6	テンキー 4/6
選択したクリップを左右に 1ピクセルずつスリッ プトリミングする	Alt+テンキー 4/6	Option-テン キー 4/6
編集ツールへの切り替え(タイムラインまたはビ デオプレビューにフォーカスがある場合)	E	E
 一時的に編集ツールに切り替えるには、 [E] キーを押し続けます。編集が終わった ら、[E] キーを放すと、前の編集ツールに 戻ります。		
詳しくは、" 編集ツール "ページの 87.を参照してく ださい。		
ロールトリミングツールへの切り替え(タイム ラインまたはビデオプレビューにフォーカスがある 場合)	r	r
 一時的にロールトリミングツールに切り替える には、[R] キーを押し続けます。編集が 終わったら、[R] キーを放すと、前の編集 ツールに戻ります。		
選択ツールへの切り替え(タイムラインまたはビ デオプレビューにフォーカスがある場合)	C	C
 一時的に選択ツールに切り替えるには、 [C] キーを押し続けます。クリップの選択 が終わったら、[C] キーを放すと、前の編 集ツールに戻ります。		
選択ツールへの切り替え(タイムラインまたはビ デオプレビューにフォーカスがある場合)	A	A
 一時的に選択ツールに切り替えるには、 [C] キーを押し続けます。クリップの選択 が終わったら、[C] キーを放すと、前の編 集ツールに戻ります。		
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
スリップツールへの切り替え(タイムラインまた	P	P

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
はビデオプレビューにフォーカスがある場合)		
💡 一時的にスリップツールに切り替えるには、Pキーを押し続けます。編集が終わったら、Pキーを放すと、前の編集ツールに戻ります。		
分割トリミングツールへの切り替え(タイムラインまたはビデオプレビューにフォーカスがある場合)	T	T
💡 一時的に分割トリミングツールに切り替えるには、[T]キーを押し続けます。編集が終わったら、[T]キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。		
フェードツールへの切り替え(タイムラインまたはビデオプレビューにフォーカスがある場合)	F	F
💡 一時的にフェードツールに切り替えるには、[F]キーを押し続けます。編集が終わったら、[F]キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。		
エンベロープツールへの切り替え(タイムラインまたはビデオプレビューにフォーカスがある場合)	V	V
💡 一時的にエンベロープツールに切り替えるには、[V]キーを押し続けます。編集が終わったら、[V]キーを放すと、前の編集ツールに戻ります。		
ストリームの編集モードに切り替える	Shift+E	Shift-E
💡 [Shift]キーを押しながら、編集ツール、ロールトリミングツール、またはエンベロープツールでオーディオまたはビデオストリームの終端をドラッグして[ストリームの編集]モードを一時的に有効にします。		
選択したトラックの上にトラックを追加	Ctrl+Shift+N	Shift-⌘-N
タイトルクリップの追加	Ctrl+T	⌘-T
タイトルクリップの追加	Ctrl+T	Control-T
🖱️ Final Cut Proのショートカットを使用する場合		
マーカの追加	M	M
すべてのクリップを選択	Ctrl+A	⌘-A

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
選択したクリップのコピー	Ctrl+C	⌘-C
選択したクリップの切り取り	Ctrl+X	⌘-X
カーソル位置に貼り付け	Ctrl+V	⌘-V
選択したクリップの削除	Delete	削除
選択したクリップをカーソル位置で分割	S	S
選択したクリップをカーソル位置で分割	Ctrl+B	⌘-B
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
カーソルを前のクリップ/次のクリップに移動する (タイムラインにフォーカスがある場合)	[]	[]
完全にズームアウト (タイムラインにフォーカスがある場合)	0	0
各ビデオサムネイルが1フレーム表示されるまで タイムをズームイン	Alt+0	Option-0
ズームイン/アウト (タイムラインにフォーカスがある場合)	↑ ↓	↑ ↓
ズームイン/アウト (タイムラインにフォーカスがある場合)	Ctrl++ Ctrl--	⌘-= ⌘--
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
ズームイン/アウト (タイムラインにフォーカスがある場合)	Ctrl+マウスホイール上/下 Alt+マウスホイール左/右	⌘-マウスホイール上/下 Option-マウスホイール左/右
トラックの高さを上げる/下げる (タイムラインにフォーカスがある場合)	Ctrl+Shift+↑ Ctrl+Shift+↓	⌘-Shift+↑ ⌘-Shift+↓
トラックの高さを上げる/下げる (タイムラインにフォーカスがある場合)	Ctrl+Shift+= Ctrl+Shift+-	⌘-Shift+= ⌘-Shift--
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
垂直にスクロールする	マウスホイール上/下	マウスホイール上/下
水平スクロール	Shift+マウスホイール上/下 マウスホイール左/右	Shift+マウスホイール上/下 マウスホイール左/右

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
スナップの切り替え	F8	F8
スナップの切り替え	N	N
 Final Cut Pro のショートカットを使用する場合		
すべてのクリップへのスナップの切り替え	Ctrl+Shift+F8	Shift-⌘-F8

ジェスチャ

[メディアブラウザ] ペイン

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

タイムライン

ジェスチャ	結果
タップ	クリップを選択するか、カーソル位置を設定します。
⌘ + 1本指で垂直方向にドラッグ (Magic Mouse - macOS のみ)	タイムラインを横にズームします。
⌘ + 2本指で垂直方向にドラッグ (Magic Trackpad - macOS のみ)	
2本指で垂直方向にドラッグ (トラックパッド)	タイムラインを垂直方向にスクロールします。
1本指で左右にスワイプ (Magic Mouse - macOS のみ)	タイムラインを横にスクロールします。
2本指で左右にスワイプ (Magic Trackpad - macOS のみ)	
トラックパッド上で1本指でクリップをドラッグ (Windows 8)	クリップを移動します。
トラックパッド上で3本指でク	

ジェスチャ	結果
リップをドラッグ (macOS のみ)	
トラックパッド上で1本指でタイムラインまたはカーソルをドラッグ (Windows 8)	タイムラインをスクラブします。
3本指でカーソルをドラッグ (Magic Trackpad - macOS のみ)	

キーワード

.
.aaf 交換 24
.ceditprj ファイル
プロパティ 14
開く 11
作成 11
保存 14
.fcpxml 交換 25
.prproj 交換 24
.txt 交換 25

[

[ビデオ] ペイン 55

3

3dB ノッチ パン タイプ 81

6

6dB ノッチ パン タイプ 82

A

Adobe Premiere 23
ASR 119
Avid Media Composer 23

C

Catalyst Prepare ストーリーボード 29
Catalyst Prepare ライブラリ 126
Ci へのアップロード 28

F

Final Cut Pro X 23, 25
fx, クリップへの適用 131
fx, タイムラインへの適用 135
fx,トラックへの適用 133

G

GPU アクセラレーション 169

J

Jカット 100
JKL シャトル 63

L

Lカット 100

M

Media Composer 24

P

Premiere Pro CS6 23-24
Professional Disc のフォーマット 31

S

SxS のフォーマット 31

V

Vegas Pro EDL 23, 25

X

XDCAM Professional Disc のフォーマット
31

Y

YouTube
YouTube へのアップロード 19
YouTube とのファイルの共有 19

あ

アウトラインの色 143

アウトラインの太さ 143
アウトラインを有効にする 143
アスペクト比 15
アップスケーリング 169

い

インスペクタ
 [タイムライン] タブ 14
 [トラック] タブ 79
 クリップタブ 125
インタレース除去 169

え

エクスペローラで表示 28
エフェクト
 クリップ 129
 タイムライン 17
 トラック 85
エンベロープポイントの追加 121
エンベロープのフェードカーブ 123
エンベロープのフリップ 123
エンベロープの調整 122

お

オーディオチャンネルのマッチング 17, 129
オーディオデバイス 169
オーディオマルチチャンネルのレンダリング 21
オーディオメーター 167
オーディオモード 128
オーディオのストレッチ 128
オーディオのみのクリップ 126
オーディオのみレンダリング 21
オーディオのレンダリング 21
オフラインメディア 13

か

カーソルの位置 92
カーソル位置 92
カスタムサンプルレート 15

き

キーフレーム
 移動 155

 削除 155
 追加 154
 編集 155
キーフレームアニメーション 154
キーフレームの移動 155
キーフレームの削除 155
キーフレームの追加 154
キーフレームの編集 155
キーボードショートカット 170-171
キーボードショートカットのカスタマイズ 170

く

グラデーションの角度 146
グラデーションのセンター 146
グラデーションの種類 146
クリップ
 オーディオストレッチ 128
 クロスフェード 94
 ゲイン 128
 スナップ 112
 スリップ 103
 スリップトリミング 98, 104
 ソースオフセット 127
 トリミング 96, 105
 フェード 119
 フェードインの長さ 127
 プロパティ 125
 ボリューム 128, 140
 メディア 125
 レート 128
 レベル 119
 ロールトリミング 98
 開始 126
 削除 111
 終了 127
 選択 90, 124
 不透明度 119, 127
 分割 102
 分割トリミング 97
 埋め込み 94
 名前 125
クリップインスペクタ 125
クリップエフェクト 129, 131
クリップエフェクトの編集 129
クリップストリーム 126
クリップフェード 120
クリップフォルダ 126
クリップライブラリ 126
クリップリスト 116
クリップに名前を付ける 125

- クリップのコピー 109
- クリップのトリミング 105
- クリップのプレビュー 29
- クリップのボリューム 119
- クリップのレベル 119
- クリップの移動 92
- クリップの共有 19
- クリップの作成 51
- クリップの削除 111
- クリップの切り取り 109
- クリップの選択 90
- クリップの貼り付け 75, 109
- クリップの配置 70, 149
- クリップの不透明度 119
- クリップの複数選択 90
- クリップの分割 102
- クリップ開始位置のトリミング 96
- クリップ終了位置のトリミング 96
- グレード イン 15
- クロスフェード クリップ 94

け

- ゲイン
 - クリップ 128
 - マスタ出力 15

こ

- コンスタント パワー パン タイプ 81
- コントロールポイントの削除 147
- コントロールポイントの追加 147
- コンポジット 70, 149

さ

- サウンド デバイス 169
- サポートされている形式 32
- サムネイル表示 28
- サンプルレート 15

し

- ジェスチャ 181
- シネマスコープ オーバーレイ 58
- シネマスコープ オーバーレイの表示 58
- シャドウの色 143, 147
- シャドウを有効にする 143
- シャトルコントロール 63
- ショートカット 171

す

- スクラブ コントロール 63
- ストーリーボード 29, 116
- ストーリーボードからインポート 29
- ストリーム 126
- ストリーム編集 100
- スナップ
 - クリップ 112
 - フレームに合わせてクオンタイズ 113
- スパンされたクリップ, タイムラインへの追加 52
- スリップ 103, 127
- スリップトリミング 98, 104

せ

- セーフ エリア 58
- セーフ エリアの表示 58
- セカンダリ ウィンドウ 170
- セカンダリ ウィンドウの表示 170

そ

- ソース オフセット
 - クリップ 127
- ソロ
 - チャンネル 84
- ソロ再生
 - トラック 77, 82

た

- タイトルクリップ 138
- タイトルクリップの作成 138
- タイムライン アスペクト 106
- タイムライン アスペクトに一致させる 106
- タイムライン インспекタ 14
- タイムライン エフェクト 17, 135
- タイムライン エフェクトの編集 17
- タイムライン オーディオメーター 166
- タイムライン プロパティ 14
- タイムラインのズーム 51-52, 97, 101
- タイムラインのネスト化 116
- タイムラインへの追加 51
- タイムラインをスクロール 63
- タイムライン上の移動 63
- タイムライン設定 85-86, 116
- タッチスクリーン ナビゲーション 181

ち

チャンネル マップ 21
チャンネルの数 15
チャンネルの設定 15
チャンネル数 15

つ

ツール 87

て

テキスト
クリップ 138, 140
サイズ 140
ジェネレータ 129
フォント 140
位置 140
回転 140
テキストの色 140
テキストの追加 138
テキストの編集 129, 139
デフォルト値に設定 122

と

トラック
オーディオメーター 168
コントロールの調整 75
プロパティ 79
ボリューム 76
移動 69
高さ 86, 116
削除 69
順序 69
追加 67
トラックインスペクタ 79
トラックエフェクト 85, 133
トラックエフェクトの編集 85
トラックオーディオの設定 81, 83
トラックとして追加 67
トラックのパン 78, 80
トラックの移動 69
トラックの削除 69
トラックの追加 67
トラックの並べ替え 69
トラックパッドナビゲーション 181
トランスポートコントロール 57

ね

ネスト化されたタイムライン 116
ネスト化されたタイムラインの作成 117
ネスト化されたタイムラインを開く 117

は

バネ式ショートカット 87, 176
パラメータキーフレーム 154
パンチインクリップ 94
パンの種類
チャンネル 83
トラック 81
パンの種類追加 81

ひ

ピクセルアスペクト比 15
ピクチャインピクチャエフェクト 70, 149
ピクチャインピクチャの編集 70, 149
ヒストグラム モニタ 61
ビデオエフェクト 131
ビデオエフェクトアニメーション 154
ビデオエフェクトのインタラクティブな
オーバーレイ 62
ビデオエフェクトのオーバーレイ 62
ビデオエフェクトをバイパスする 58
ビデオジェネレータ 138
ビデオトランジション 148
ビデオプレビュー 170
ビデオプレビューのオーバーレイ 62
ビデオプレビュー位置コントロールポ
イント 18, 62, 85, 130, 133, 135, 137
ビデオのみのクリップ 126
ビデオ処理デバイス 169

ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボ
リューム 31
ファイル形式 32
ファインダーで表示 28
フェードアウトの長さ
クリップ 127
フェードインの長さ
クリップ 127
フェードカーブ 123
フォーマット、Professional Disc ボリ
ューム 31
フォーマット、SxS 31

- フォルダ
 - クリップ 126
- フォント 140
- プライマリ ディスプレイ 170
- フレームレート 15
- フレームに合わせてクオンタイズ 112-113
- プロキシ編集 13
- プロジェクト
 - プロパティ 14
 - 開く 11
 - 作成 11
 - 保存 14
- プロジェクト オーディオメータ 166
- プロジェクト ファイルのバックアップ 11
- プロジェクト メディアの再リンク 13
- プロジェクトのエクスポート 23-24
- プロジェクトのバックアップ 11
- プロジェクトのレンダリング 21
- プロジェクトの作成 11
- プロジェクトの自動保存 11
- プロジェクトの保存 14
- プロジェクトを開く 11
- プロパティの更新 125

へ

- ベクトルスコープ モニタ 61

ほ

- ボリューム
 - クリップ 128
 - トラック 80, 82
 - マスタ出力 15
- ボリューム、オートメーション 120
- ボリューム、オートメーション | Default.Monaco|[4] 117

ま

- マーカー 115
 - ルーラー 86, 116
 - 位置
 - 位置 116
 - 色 115
 - マーカー ルーラーの表示/非表示 116
 - マーカーに名前を付ける 115

- マーカーの移動 116
- マーカーの削除 115
- マーカーの色の変更 115
- マーカーの選択 115
- マーカーの追加 115
- マーカー名の変更 115
- マークアウト 30
- マークイン 30
- マークイン/アウト ポイントをリセット 65
- マイクロフェード 56, 96, 102
- マスク 2.39
 - 1 58
- マルチチャンネル オーディオ 158

み

- ミュート
 - チャンネル 84
 - トラック 77, 82
 - マスタ出力 16

め

- メーター 167
- メディア 125
- メディア ブラウザ ペイン 27
- メディアの検索 27
- メディアの再生 55
- メディアの置換 13, 124

も

- モニタ 解像度 170

ら

- ライブラリ
 - インポート 28
 - クリップ 126
 - プロパティ 126
- ライブラリのインポート 28
- ライブラリを開く 28

り

- リスト表示 28
- リップル同期 79, 111
- リップル編集 111

る

ループ再生 57, 65
ルーラー形式 15

れ

レイヤークリップ 70, 149
レート
クリップ 128
レベル 119

ろ

ロールトリミング 98
ローワーサード 141

漢字

位置, テキスト 140
位置の相互関係 18, 62, 85, 130, 133, 135,
137
画像シーケンス 21
画像シーケンスのレンダリング 21
回転 140
開始
クリップ 126
外部モニタ デバイス 170
外部モニタ解像度 170
拡大鏡 56
拡大率 51, 97, 101
格子線 61
空のトラック 67
固定フレーム 128
高さ 14
高速フェード (オーディオ) 56, 96, 102
合わせる 56
再生 57
最後に移動 57
最初に移動 57
最小値に設定 122
最大値に設定 122
最適な一致 21
次のフレーム 57
自動フェード 56, 96, 102
斜体テキスト 140
終了
クリップ 127
出力アスペクト 106
消去モード 97
色のグラデーション 145

色のグラデーションのアンクル 146
色のグラデーションのクリップの作成
145
色のグラデーションのセンター 146
色のグラデーションの種類 146
色のグラデーションの追加 144-145
色のグラデーションの編集 145
色空間のグレーディング 15
新規プロジェクト 11
新規ライブラリ 54
垂直方向の配置 141
水平方向の配置 140
前のフレーム 57
太字テキスト 140
単色 144
単色クリップの作成 144
単色の編集 144
長さ
クリップ 127
停止 57
波形モニタ 61
背景色 141, 146
範囲で選択する 90
表示モード 28
不透明度 119
クリップ 127
不明なメディア 13
幅 14
分割トリミング 97
分割画面プレビュー 56-57, 96, 103
編集ツール 87
埋め込みクリップ 94
名前を付けてプロジェクトを保存 14
隣接するクリップのトリミング 98
連続再生 65