

SONY

# CATALYST PREPARE™



ユーザーマニュアル

改訂日 2017年11月11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、<http://www.sonycreativesoftware.com/licensenotices>

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

Sony Creative Software Inc.  
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 (<http://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 © 2017. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2017. 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、書のいかなる部分も、Sony Creative Software Inc. © 2017 の書面による事前の承認なしに、複製、翻訳、および機械が読み取れる形式に簡略化することは禁じられています。

Sony Creative Software Inc.



# 目次

目次	5
はじめに	7
バージョン 2017.3 の新機能	7
[Catalyst Prepare] ウィンドウ	7
<b>ライブラリの操作</b>	<b>11</b>
ライブラリを作成または開く	11
ライブラリを閉じる	12
ライブラリへのメディアの追加	12
ライブラリ内のメディアの整理	16
ライブラリ クリップの編集	22
ライブラリ内のサブクリップの操作	23
ライブラリからのメディアのエクスポート	24
ライブラリ メディアの再リンク	45
ボリュームのバックアップ	45
<b>メディアの検索</b>	<b>47</b>
サポートしているビデオ形式	50
サポートしているビデオ デバイス	68
<b>メディアの再生</b>	<b>69</b>
ビデオのプレビュー	70
タイムライン上の移動	73
再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング	74
フレームのスナップショットの作成	75
オーディオ レベルの調整とモニタ	76
クリップ設定の編集	78
<b>クリップの操作</b>	<b>79</b>
メタデータの表示と編集	79
クリップ リストの操作	81
ストーリーボードの操作	84
EDL の操作	89
リレー クリップの結合	89
マルチカメラ クリップの同期	90

フラッシュバンドの補正 .....	90
<b>色補正の適用 .....</b>	<b>93</b>
色補正の設定の編集 .....	93
色補正の設定の適用 .....	99
Tangent Control の使用 .....	102
ビデオスタイル (Rec.709) カラー グレーディング .....	102
ログ (シネマ) カラー グレーディング .....	105
アドバンスド シネマ (ACES) カラー グレーディング .....	106
ハイ ダイナミックレンジ (HDR) カラー グレーディング .....	108
色補正の設定のエクスポート .....	111
<b>Catalyst Prepare オプションの編集 .....</b>	<b>117</b>
<b>キーボード ショートカット .....</b>	<b>123</b>
<b>ジェスチャ .....</b>	<b>129</b>
<b>キーワード .....</b>	<b>130</b>

# 第 1 章

## はじめに

Catalyst Prepare は、カメラ撮影から投稿までの流れを、迅速でシンプルかつ信頼性の高いものにします。Catalyst Prepare を使用して、クリップのコピーとバックアップ、メディアクリップの整理、サブクリップの作成、色補正の適用、およびクリップのエクスポートを行うことができます。

## バージョン 2017.3 の新機能

- Rec.2020/HLG XAVC S 形式にトランスコードするサポートが追加されました。
- [アプリケーション設定] で **[SDR ゲイン]** スイッチが選択されている場合、調整可能な **[ゲイン]** スライダーが追加されました。
- Sony BVM-X300 モニタでグレーディングに S-Log3 (HDR) EOTF を使用している場合に一貫した映像を得ることができるように、**Rec.2020/HLG (bypass OOTF)** と **Rec.2020/PQ (bypass OOTF)** の表示と出力の色空間が追加されました。
- デフォルトのトランスコード設定のセットを保存できる [トランスコード ツール] メニューが [エクスポート] ペインに追加されました。
- AXS-AR1 Thunderbolt カードリーダー (macOS のみ) からクリップを読み取るサポートが追加されました。
- ISO 値が10,000を超えるクリップの **[露出指数]** 値を調整するサポートが追加されました。
- **[タイムコード書き込み]** チェックボックスをオンにした場合に、**トランスコードされたファイル**のレターボックス/ピラーボックス エリアにタイムコードを配置できるようにする **[レターボックス/ピラーボックス領域でタイムコードを許可]** チェックボックスが追加されました。チェックボックスをオフにすると、書き込まれるタイムコードはソース フレーム エリアに制限されます。
- ファイルをトランスコードする際、エクスポート先に既に同名のファイルが存在する場合、それを保持するか、上書きするかを選択できるようになりました。既存のファイルを保持する選択をした場合、エクスポートされたファイルの名前には数字が追加されます。
- [色の調整] モードで、ソース色空間が選択したメディアと一致しない場合、インスペクタに通知が表示されるようになりました。
- [色の調整] モードで、カラーホイールとスコープの使用時のアプリケーション ウィンドウのレイアウトが改善されました。
- 一部の Sony 製のカメラの ISO 感度メタデータを読み取るサポートが強化されました。
- [共有] ペインから Sony Ci にログインする場合のログイン方法の改善：ユーザー名と電子メールでログインするか、コントリビュータコードでログインするかを選択できるようになりました。
- YouTube へのクリップのアップロード後、[Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインにパブリッシュしたクリップへのリンクが表示されるようになりました。

## [Catalyst Prepare] ウィンドウ

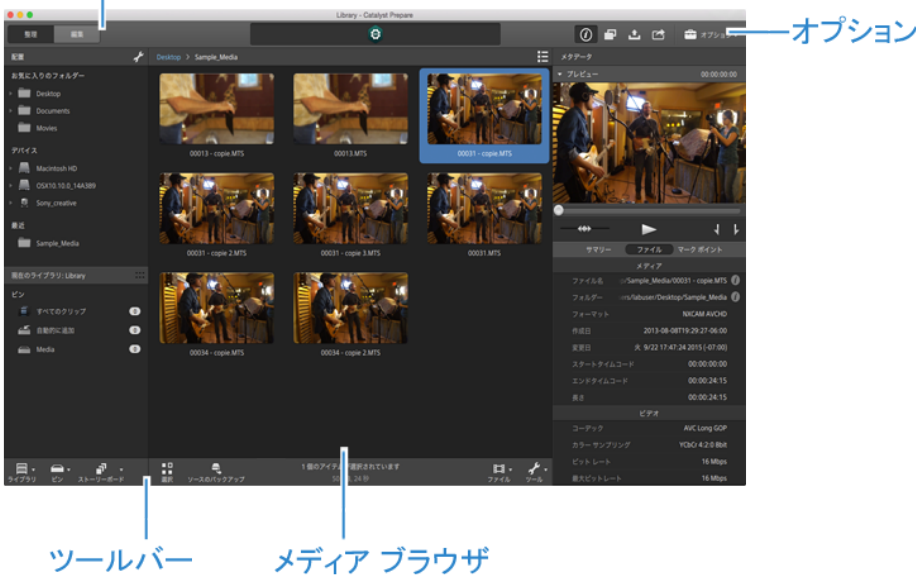
[Catalyst Prepare] ウィンドウで以下のモードを選択できます。

- **【整理】**モードでは、チェックサム検証、フルボリュームバックアップ、コンピュータでのメディア ファイルの参照、コンピュータへのメディアのコピー、メディア ライブラリへの追加、ピンを使用したライブラリ クリップの整理、追加のボリュームまたはデバイスへのクリップのエクスポート、Sony Media Cloud Services Ci へのアップロード、およびファイルのトランスコードを行うことができます。
- **【表示】**モードでは、メディアのプレビュー、マーク インポイントとマークアウトポイントの設定、ルックと色補正の適用を行うことができます。

モードを変更するには、Catalyst Prepare ウィンドウの上部にある **【整理】** または **【表示】** ボタンをクリックします。

## 【メディアブラウザ】モード

モード セレクタ





[表示] モード

モード セレクタ



オプション

ビデオ  
プレビュー

メディア  
ブラウザ

ツールバー



# 第 2 章

## ライブラリの操作

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


### ライブラリを作成または開く

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



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

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

### ライブラリの作成

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

### ライブラリを開く

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **[メディアブラウザ]** ボタンをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **[ライブラリ]** ボタン  をクリックし、メニューから **[開く]** を選択します。
3. ロードするライブラリ フォルダを参照して選択し、**[開く]** をクリックします。  
 Windows エクスプローラまたは macOS Finder で .creplib ファイルをダブルクリックしても、ライブラリを開くことができます。

## ライブラリを閉じる


ライブラリとは関係なくクリップを操作するには、**【閉じる】** コマンドを使用します。ライブラリを閉じると、アプリケーションのタイトルバーに「**(ライブラリなし)**」と表示されます。

 ライブラリを開いていない場合、Catalyst Prepare の一部の機能はサポートされません。

- ライブラリを開いていない場合、色調整は、プレビューするすべてのクリップに一律に適用されます。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、[24 ページの "クリップのトランスコード"](#) を参照してください。


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


- ライブラリを開いていない場合、インスペクタの [チャンネル割り当て] コントロールは使用できません。詳しくは、[80 ページの "オーディオチャンネル割り当て"](#) を参照してください。
- ライブラリを開いていない場合、ストーリーボードはサポートされません。詳しくは、[84 ページの "ストーリーボードの操作"](#) を参照してください。
- ライブラリを開いていない場合、ピンはサポートされません。詳しくは、[17 ページの "ライブラリへのピンの追加"](#) を参照してください。

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

## ライブラリへのメディアの追加

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

 クリップをコピーせずにローカル フォルダをライブラリに追加するには、**【整理】** モードの [Catalyst

Prepare] ウィンドウの下部にある **【ピン】** ボタン  をクリックして、**【フォルダから作成】** を選択し、コンピュータのフォルダを参照します。フォルダとフォルダにあるすべてのクリップが現在のライブラリに追加されます。

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


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




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

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

## デバイスからのメディアのコピー

メディアをコピーすると、クリップをカメラやデッキからコンピュータ、別のカメラやデッキ、または一元管理されたストレージデバイスにインポートできます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックします。  
[Catalyst Prepare] ウィンドウの左側の **【配置】** ペインに、コンピュータに接続されているデッキ、カメラ、カードリーダーのリストが表示されます。
2. **【ライブラリ】** ボタン  をクリックして、メディアを追加するライブラリを選択します（または、新しいライブラリを作成します）。
3. **【デバイス】** リストのデバイスを選択して、そのメディアを表示します。
4. インポートするメディア クリップを選択します。
  - ファイルをクリックして選択します。
  - 選択する範囲の最初のファイルをクリックした後、Shift キーを押しながら最後のファイルをクリックします。
  - 複数のファイルを選択するには、[Ctrl] キー（Windows）または [Command] キー（macOS）を押しながらクリックします。

 修飾キーを使わずに複数のファイルを選択するには、**【選択】** ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【コピー】** ボタン  をクリックします。

6. [コピー] ペインを使用して、ファイルの実行先を選択します。

a. 以下のようにして、選択したクリップをコピーする方法を選択します。

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



**【サブフォルダの作成】** チェック ボックスは、既知のフォルダ構造にコピーする場合は使用できません。

b. クリップを選択したライブラリのビンにコピーする場合（または、新しいビンを作成する場合は）、**【ビンに追加】** チェック ボックスをオンにして、ドロップダウン リストからビンを選択します。詳しくは、[16 ページの "ライブラリ内のメディアの整理"](#) を参照してください。



**【ビンに追加】** チェック ボックスは、ライブラリからコピーする場合は使用できません。

c. ファイル名を変更する場合は、**【ファイル名の変更】** チェック ボックスをオンにします。名前を変更すると、ソース ファイルは上書きされません。

- すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、**【プレフィックス】** ボックスに文字列を入力します。
- クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、**【番号付け】** ドロップダウン リストから設定を選択します。
- すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、**【サフィックス】** ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial\_001\_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、**【プレフィックス】** ボックスに「Commercial\_」と入力し、**【番号付け】** ドロップダウン リストから **【3 桁】** を選択して、**【サフィックス】** ボックスに「\_Camera1」と入力します。



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

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

e. フル解像度クリップのみをコピーする場合は、**【クリップのみをコピー】** ラジオ ボタンを選択します。

f. プロキシ解像度クリップと、選択したクリップ (metadata.proxy クリップおよびその他のファイル) に関連付けられているすべてのメディアのみをコピーする場合は、**【プロキシのみをコピー】** ラジオ ボタンを選択します。

- g. インポイントとアウトポイント間のメディアのみをコピーする場合は、**【マークポイント間のみをコピー】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、74 ページの ["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#) を参照してください。



マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの**【既定のトランスコード形式】** 設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、74 ページの ["再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#) または 117 ページの ["Catalyst Prepare オプションの編集"](#) を参照してください。

- h. MD5 チェックサムを使用してクリップがコピーされたことを確認する場合は、**【コピー時にペリファイ有効】** チェックボックスをオンにします。

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

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


インポートしたクリップは、上記で選択したフォルダで **【メディアブラウザ】** モードで使用できます。

## コピーしないデバイスからのメディアの追加

ファイルをコンピュータにコピーせずに、クリップをライブラリに含める場合は、クリップをデバイスからライブラリピンにドラッグすることができます。


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックします。

[Catalyst Prepare] ウィンドウの左側の **【配置】** ペインに、コンピュータに接続されているデッキ、カメラ、カードリーダーのリストが表示されます。使用するデバイスが表示されない場合は、**【ソースの追加】** をクリックしてデバイスを選択します。

2. **【ライブラリ】** ボタン  をクリックして、メディアを追加するライブラリを選択します（または、新しいライブラリを作成します）。
3. **【デバイス】** リストのデバイスを選択して、そのメディアを表示します。
4. ライブラリに追加するメディアクリップを選択します。

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





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

5. クリップを中央のペインから [Catalyst Prepare] ウィンドウの左側にあるピンにドラッグします。





クリップを **【整理】** ペインから **【配置】** ペインのピンまたはストーリーボードにドラッグすることもできます。


デバイスのクリップがライブラリに追加され、デバイスをグリッドモード  またはリストモード  で参照すると、バッジで識別されます。

## ライブラリ内のメディアの整理

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

【配置】ペインでフォルダを選択して、フォルダまたはデバイスのクリップを表示します。

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

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


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






【現在のライブラリ】ペインでライブラリ ピンまたはストーリーボードを選択して、ライブラリのクリップを表示します。

詳しくは、[12 ページの "ライブラリへのメディアの追加"](#)を参照してください。

## ライブラリの選択

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

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


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

詳しくは、[11 ページの "ライブラリを作成または開く"](#)を参照してください。



## ライブラリへのビンの追加

ピンとは、ライブラリに含まれる仮想フォルダで、メディア ファイルの整理に使用します。ピンは、ライブラリに保存され、コンピュータ上に保存されているメディアには影響しません。

[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【ピン】ボタン  をクリックし、メニューからコマンドを選択します。

- **【新規】** を選択して、新しいピンをライブラリに追加します。ピンを使用して、ライブラリ内のメディアを整理します。
- **【フォルダから作成】** を選択して、ローカル フォルダをライブラリにすばやく追加します。クリップをコピーする必要はありません。フォルダとフォルダにあるすべてのクリップが現在のライブラリに追加されます。



複数のピンをすばやく作成するには、フォルダのコンテンツのペインでフォルダを選択して、**【ピンとして選択したフォルダを追加】** を選択します。ピンが選択したフォルダごとに作成され、フォルダのクリップが現在のライブラリに追加されます。

## クリップのピンへの追加

1. メディア ブラウザを使用して、コンピュータ上のビデオ ファイルを参照します。
2. クリップ（またはフォルダ）をメディア ブラウザから【ピン】リストのピンにドラッグします。




クリップを複数のピンに含めるには、**【すべてのクリップ】** ビン（または、ローカル フォルダあるいはローカル デバイス）からクリップへのリンクを含める各ピンにドラッグします。


クリップを 1 つのピンから別のピンにドラッグして移動することもできます。

クリップをライブラリに追加するときにピンに追加することもできます。詳しくは、[12 ページの "ライブラリへのメディアの追加"](#)を参照してください。



クリップ リストまたはスパンされたクリップ () をピンに追加することはできません。


## ライブラリからのビンの削除

1. 【ピン】リストからピンを選択します。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【ピン】ボタン  をクリックし、メニューから**【削除】**を選択します。


確認のダイアログ ボックスが表示されます。また、ソース ファイルをコンピュータから削除する場合は、チェック ボックスをオンにします。

3. **【削除】** をクリックします。




フォルダまたはメディア ファイルを Catalyst Prepare 以外で移動または削除すると、次のアイコンで表示されます。 

## ビン名の変更

1. [ビン] リストからビンを選択します。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【ビン】ボタン  をクリックし、メニューから【名前の変更】を選択します。
3. 新しい名前をボックスに入力して、【OK】をクリックします。


## ビンの消去

1. [ビン] リストからビンを選択します。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【ビン】ボタン  をクリックし、【消去】を選択します。【消去】ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 以下のようにして、選択したビンから削除するクリップの種類に該当するチェック ボックスをオンにします。
  - 次の日時より古いアイテムを削除: X 日 : 指定した日数よりも前にライブラリに追加されたクリップを削除します。
  - 使用できなくなったアイテムを削除 : ディスク、または接続されていないディスクで使用できなくなったクリップを削除します。

ダイアログ ボックスには、選択したビンから削除されるクリップのリストが表示されます。



4. 【OK】をクリックします。

## ライブラリのビンをフォルダとしてエクスポート

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

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



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

3. 【ライブラリ】ボタン  をクリックし、【ビンをフォルダとしてエクスポート】を選択します。

4. ライブラリのピンをエクスポートするフォルダを選択し、**【OK】** をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。




エクスポートされたフォルダにはライブラリのピンの名前と一致する名前が付けられます。

マーク イン ポイントとマーク アウト ポイント間のみがコピーされます。詳しくは、74 ページの "[再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング](#)" を参照してください。

マーク イン ポイントおよびマーク アウト ポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの **【既定のトランスコード形式】** 設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、74 ページの "[再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング](#)" または 117 ページの "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" を参照してください。



## ライブラリのピンを Premiere にエクスポート


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

2. [配置] ペインには、現在のライブラリが表示されます。 **【ライブラリ】** ボタン  をクリックして別のライブラリを選択するか、新しいライブラリを作成します。

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



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

3. **【ライブラリ】** ボタン  をクリックし、 **【ピンを Premiere にエクスポート】** を選択します。
4. ライブラリのピンとクリップを含む新しい Premiere Pro プロジェクトを作成するフォルダを選択し、 **【OK】** をクリックします。

進行状況は [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。




エクスポートされたフォルダにはライブラリのピンの名前と一致する名前が付けられます。

マーク イン ポイントとマーク アウト ポイント間のみがコピーされます。詳しくは、74 ページの "[再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング](#)" を参照してください。

マーク イン ポイントおよびマーク アウト ポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの **【既定のトランスコード形式】** 設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、74 ページの "[再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング](#)" または 117 ページの "[Catalyst Prepare オプションの編集](#)" を参照してください。



## ライブラリのピンを Final Cut Pro X にエクスポート


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

2. [配置] ペインには、現在のライブラリが表示されます。 **【ライブラリ】** ボタン  をクリックして別のライブラリを選択するか、新しいライブラリを作成します。

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



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

3. **【ライブラリ】** ボタン  をクリックし、**【ピンを Final Cut Pro X にエクスポート】** を選択します。
4. ライブラリのピンとクリップを含む新しい Final Cut Pro X プロジェクトを作成するフォルダを選択し、**【OK】** をクリックします。

進行状況は **【Catalyst Prepare】** ウィンドウの上部にあるアクティビティ ペインに表示されます。



エクスポートされたフォルダにはライブラリのピンの名前と一致する名前が付けられます。

マークイン ポイントとマークアウト ポイント間のみがコピーされます。詳しくは、[74 ページの "再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング"](#)を参照してください。

マークイン ポイントおよびマークアウト ポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの **【既定のトランスコード形式】** 設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、[74 ページの "再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング"](#)または [117 ページの "Catalyst Prepare オプションの編集"](#)を参照してください。


## ストーリーボードの操作

ストーリーボードを作成および編集すると、複数の短いビデオ クリップで構成されているビデオ プロジェクトを作成できます。

詳しくは、[84 ページの "ストーリーボードの操作"](#)を参照してください。

## ピン間のクリップの移動

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

1. **【Catalyst Prepare】** ウィンドウの左側の **【配置】** ペインで、移動するクリップを含むピンを選択します。
2. メディア ブラウザで移動するクリップを選択します。
3. メディア ブラウザの下部にある **【移動】** ボタン  をクリックします。
4. **【次のピンにクリップを移動】** ドロップダウン リストから移動先フォルダを選択します。
5. **【移動】** ボタンをクリックします。




クリップを 1 つのピンから別のピンにドラッグして移動することもできます。


クリップを複数のピンに含めるには、**【すべてのクリップ】** ビン（または、ローカル フォルダあるいはローカル デバイス）からクリップへのリンクを含める各ピンにドラッグします。

## クリップ名の変更


ライブラリ クリップ名を変更すると、Catalyst Prepare ライブラリに表示される名前を編集できます。クリップ名を変更しても、ディスク上のソース メディア ファイル名は変更されません。



ディスク上のファイル名を変更する場合は、**【配置】** ペインでデバイスまたはローカル フォルダを参照し、クリップを選択します。メディア ブラウザの下部にある **【クリップ】** ボタン  をクリックして、**【名前の変更】** を選択し、編集ボックスに新しいファイル名を入力します。ライブラリ内のファイルとファイルのすべてのインスタンスが更新されます。

1. メディア ブラウザ内のクリップを選択します。
2. メディア ブラウザの下部にある【クリップ】ボタン  をクリックして、【名前の変更】を選択し、編集ボックスに新しいファイル名を入力します。

## ライブラリ (またはビン) からのクリップの削除


1. メディア ブラウザ内のクリップを選択します。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【クリップ】ボタン  をクリックし、メニューから【削除】を選択します。

【クリップの削除】ダイアログ ボックスが表示され、選択したクリップのみを削除するか、ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除するかを選択できます。

ソース メディアを使用するすべてのクリップを削除する場合は、【ディスクから関連付けられたソース ファイルも削除する】チェック ボックスをオンにすると、ソース ファイルをディスクから削除することができます。このチェック ボックスをオンにすると、【その他のビンからもクリップを削除する】チェック ボックスが自動的にオンになります。

ソース クリップを削除せずに、特定のクリップをすべてのビンから削除する場合は、【その他のビンからもクリップを削除する】チェック ボックスのみをオンにします。





フォルダまたはメディア ファイルを Catalyst Prepare 以外で移動または削除すると、 のアイコンで表示されます。

## ライブラリのグループ化

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

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

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


 ライブラリのクリップのいずれかが見つからない場合、ライブラリ クリップを再リンクするよう求めるメッセージが表示されます。詳しくは、[45 ページの "ライブラリ メディアの再リンク"](#)を参照してください。

3. **【OK】** をクリックして、メディアのコピーを開始します。

## ライブラリの保存と名前の変更（名前を付けて保存）

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

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

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


3. ライブラリを保存するフォルダを選択します。

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

5. **【OK】** をクリックして、メディアのコピーを開始します。

## ソースクリップの表示

1. ファイルを選択します。

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

## ライブラリクリップの編集

表示モードでは、メディアのプレビュー、マークインポイントとマークアウトポイントのログ記録、ルックと色補正の適用を行うことができます。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックします。

2. 編集するクリップを選択します。

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

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



また、【メディアブラウザ】モードでクリップをダブルクリックしても、【編集】モードで開くことができます。

【編集】モードでは、左側のペインでファイルシステムまたはライブラリのクリップを参照できます。中央のペインでは、ファイルのプレビュー、マークインポイントおよびマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用を行うことができます。右側のペインでは、【インスペクタ】ペインで選択しているファイルのメタデータを表示および編集できます。

- メディアのプレビューについて詳しくは、70 ページの "[ビデオのプレビュー](#)" を参照してください。
- マークインポイントおよびマークアウトポイントのログ記録について詳しくは、74 ページの "[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" を参照してください。
- 色補正の適用について詳しくは、93 ページの "[色補正の適用](#)" を参照してください。
- インスペクタの使い方について詳しくは、79 ページの "[メタデータの表示と編集](#)" を参照してください。

## ライブラリ内のサブクリップの操作


サブクリップは、クリップのライブラリリファレンスです。ソースメディアとは異なる色補正を使用するサブクリップや、別のマークインポイントとマークアウトポイントを使用するサブクリップを作成できます。

サブクリップを使用すると、メディアを NLE に転送する際に、対象の素材のみをトランスコードしたり、わかりやすい名前を適用して編集段階を簡素化したりすることができるため、ディスク容量を節約できます。

【整理】モードでライブラリを表示すると、サブクリップには、MainClip - Subclip 1、MainClip - Subclip 2 などの元のクリップ名と番号が表示されます。または、独自の名前を指定できます。

## サブクリップの作成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある【メディアブラウザ】ボタンをクリックします。
2. クリップをダブルクリックして、【編集】モードで開きます。
3. 【マークイン】ボタンおよび【マークアウト】ボタンを使用して、サブクリップの長さを調整します。詳しくは、74 ページの "[再生のインポイントとアウトポイントのマーキング](#)" を参照してください。

4. 【サブクリップの作成】ボタン  をクリックします。【サブクリップ名】ダイアログボックスが表示されます。

元のクリップのベース名を使用して、サブクリップが作成されます。必要に応じてクリップ名を編集し、【OK】をクリックしてサブクリップをライブラリに追加します。



【Catalyst Prepare】ウィンドウが狭すぎてツールバー全体を表示できない場合、【サブクリップの作成】ボタンは【ログ】ボタンの下に表示されます。

## サブクリップの削除

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある【メディアブラウザ】ボタンをクリックします。
2. 削除するサブクリップを選択します。

3. メディアブラウザの下部にある【クリップ】ボタン  をクリックして、【削除】を選択します。

【クリップの削除】ダイアログボックスが表示され、選択したクリップのみを削除するか、ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除するかを選択できます。

ソースメディアを使用するすべてのクリップを削除する場合は、【ディスクから関連付けられたソースファイルも削除する】チェックボックスをオンにすると、ソースファイルをディスクから削除することができます。

## ライブラリからのメディアのエクスポート

Catalyst Prepare でライブラリからクリップをトランスコードおよび共有するには、いくつかの方法があります。

### クリップのトランスコード


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


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

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

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




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


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



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


たとえば、Commercial\_001\_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、**【プレフィックス】** ボックスに「Commercial\_」と入力し、**【番号付け】** ドロップダウン リストから **【3 桁】** を選択して、**【サフィックス】** ボックスに「\_Camera1」と入力します。

 特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、**【ファイル名の変更】** コントロールを使用します。
  - c. **【形式】** ドロップダウン リストからファイル形式を指定します。
 

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

**OpenEXR** は、RAW または X-OCN ソースか、SLog2 または SLog3 で録画した XAVC Intra または SStP ソースにのみ使用できます。

**ProRes** は macOS でのみ使用できます。
  - d. **【レンダリングのプリセット】** ドロップダウン リストから、プリセットを選択します。
 

 選択した各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、**【最適な一致】** プリセットを選択します。
  - e. **【クロップの種類】** ドロップダウン リストからクロップ方式を選択します。
    - **レターボックス/ピラーボックス**：ソース フレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます（レターボックス）。ソース フレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます（ピラーボックス）。
    - **センター クロップ（カット エッジ）**：ソース フレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
    - **シネマスコープ**：2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
  - f. **【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。

- g. ビデオ形式にエクスポートする場合は、**【次を含む】** ドロップダウン リストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを選択します。詳しくは、[93 ページ](#)の "色補正の設定の編集" を参照してください。

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


---

**グレーディング 使用可能な出力色空間**  
**グ色空間**


---

Rec.709、 Log、または ACES	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> </ul>
Rec.2020/S- Log3 (HDR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> <li>○ Rec.2020/S-Log3 (Rec.709、Rec.2020、RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/HLG (PQ メディアをトランスコードする場合は使用できません) ***</li> <li>○ Rec.2020/HLG AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) ***</li> <li>○ Rec.2020/HLG (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) ***</li> <li>○ Rec.2020/PQ (HLG メディアをトランスコードする場合は使用できません) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> </ul> <p>AIR Matching およびbypass OOTF について詳しくは、 <a href="#">108 ページの "ハイ ダイナミックレンジ (HDR) カラー グレーディング"</a> を参照してください。</p>


---

 \* **Rec.2020** は、10 ビット UHD/4K 形式にトランスコードする場合にのみ使用できません。

- XAVC Intra 3840x2160 または XAVC Intra 4096x2160
- DPX 10 ビット (ソース クリップが UHD/4K 解像度である場合)

 \*\* **Rec.2020/S-Log3** および **Rec.2020/PQ** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。


- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
- 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX

 \*\*\* **Rec.2020/HLG** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。

- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
- 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX
- 8 ビットプログレッシブ UHD/HD XAVC-S

- i. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**【タイムコード書き込み】** チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- 出力形式にレターボックスまたはピラーボックスを含めて、レターボックス/ピラーボックスエリア内にタイムコードを配置できるようにする場合は、**【レターボックス/ピラーボックス領域でタイムコードを許可】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、書き込まれるタイムコードはソース フレーム エリアに制限されます。
- トランスコードされたファイルにはソース クリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース タイムコードが表示されます。
- j. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**【クリップ名書き込み】** チェックボックスをオンにします。
- フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。
- クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、[20 ページの "クリップ名の変更"](#)を参照してください。
- ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース クリップの名前が表示されます。
- k. アナモフィックレンズで撮影されたビデオを操作し、トランスコード時に**【水平方向にフリップ】**、**【垂直方向にフリップ】**、および**【アナモフィックストレッチ】**の設定を維持する場合は、**【フリップおよびストレッチの設定を使用する】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。
- 詳しくは、[78 ページの "クリップ設定の編集"](#)を参照してください。
- l. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**【フラッシュバンドを自動的に補正】** チェックボックスをオンにします。
- 詳しくは、[90 ページの "フラッシュバンドの補正"](#)を参照してください。
- m. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**【マークイン/アウトポイントを使用】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、[74 ページの "再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#)を参照してください。
- n. マークイン/マークアウトポイントの前後にのりしろをつける場合は、**【バディングをクリップに追加】** チェックボックスを選択し、**【秒】** ボックスに数値を入力します。
- o. トランスコード時にソースクリップとしてプロキシを使用する場合は、**【プロキシファイルをトランスコード】** チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソースメディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。
- p. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、**【スタートタイムコード変更】** チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、クリップのタイムコードが使用されます。



トランスコード設定を保存する場合は、[トランスコード設定]の見出しにある**【トランスコード ツール】** ボタン  をクリックします。

- 現在の設定を次回クリップをトランスコードするときも使用する場合は、**【設定の保存】** スイッチを選択します。
- すべてのトランスコード設定をデフォルトの値に戻すには、**【設定のリセット】** をクリックします。

#### 4. **【エクスポート】** をクリックします。

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

## デバイスへのクリップのコピー

クリップをコピーすると、クリップ（またはクリップ リスト）をライブラリから別の場所にコピーできます。可能な場合には、元のクリップ名と形式が保持されます。また、コピーしたクリップに色補正は適用されません。




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

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

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

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



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

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

3. [コピー] ペインを使用して、ファイルの実行先を選択します。

- a. **【クリップのコピー先】** ボックスに、選択したファイルのコピー先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、**【参照】** ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
- b. 出力先のサブフォルダに選択したクリップをコピーするには、**【サブフォルダの作成】** チェックボックスをオンにします。

- ファイルをコピーした日時に基づいてサブフォルダに名前を付ける場合は、ドロップダウン リストから**【タイムスタンプ付き】** を選択します。
- サブフォルダに手動で名前を付ける場合は、ドロップダウン リストから**【カスタム フォルダ名】** を選択し、ボックスに名前を入力します。



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

- c. ファイル名を変更する場合は、**【ファイル名の変更】** チェックボックスをオンにします。名前を変更すると、ソース ファイルは上書きされません。

- すべてのファイル名の最初に同じテキストを付けるには、**【プレフィックス】** ボックスに文字列を入力します。
- クリップに番号を付けるか、元のファイル名を使用するかを指定するには、**【番号付け】** ドロップダウン リストから設定を選択します。
- すべてのファイル名の最後に同じテキストを付けるには、**【サフィックス】** ボックスに文字列を入力します。

たとえば、Commercial\_001\_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、**【プレフィックス】** ボックスに「Commercial\_」と入力し、**【番号付け】** ドロップダウン リストから**【3 桁】** を選択して、**【サフィックス】** ボックスに「\_Camera1」と入力します。



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

- d. 選択したクリップ (metadata.proxy クリップ、およびその他のファイル) に関連付けられているすべてのメディアをコピーする場合は、**【関連するすべてのメディアをコピー】** ラジオ ボタンを選択します。
- e. フル解像度クリップのみをコピーする場合は、**【クリップのみをコピー】** ラジオ ボタンを選択します。
- f. プロキシ解像度クリップと、選択したクリップ (metadata.proxy クリップおよびその他のファイル) に関連付けられているすべてのメディアのみをコピーする場合は、**【プロキシのみをコピー】** ラジオ ボタンを選択します。



プロキシ ファイルを使用してメタデータを編集した場合、プロキシ ファイルをデバイスにコピーすることで、フル解像度クリップのメタデータが更新されます。詳しくは、[79 ページの「メタデータの表示と編集」](#)を参照してください。

- g. ファイルをコピーするときに、インポイント/アウトポイント間のメディアのみをコピーする場合は、**【マークポイント間のみをコピー】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、74ページの**"再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"**を参照してください。



マークインポイントおよびマークアウトポイントをログ記録している場合、一部のクリップ形式では部分的なコピーはサポートされません。このようなクリップは、オプションの**【既定のトランスコード形式】**設定を使用してトランスコードされます。詳しくは、74ページの**"再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"**または117ページの**"Catalyst Prepare オプションの編集"**を参照してください。

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

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



高速デバイス間コピーを実行中は、デバイスにアクセスできません。


- コピーの進行状況は表示されません。
  - デバイス間コピー操作はキャンセルできません。
- i. MD5 チェックサムを使用してクリップがコピーされたことを確認する場合は、**【コピー時にペリファイ有効】** チェックボックスをオンにします。
- j. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、**【スタートタイムコード変更】** チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、クリップのタイムコードが使用されます。

4. **【コピー】** をクリックします。

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


## 個別のファイルとしてストーリーボードをレンダリング


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

1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. エクスポートするクリップを選択します。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【エクスポート】** ボタン  をクリックします。

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

たとえば、Commercial\_001\_Camera1.mxf のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、**【プレフィックス】** ボックスに「Commercial\_」と入力し、**【番号付け】** ドロップダウン リストから **【3 桁】** を選択して、**【サフィックス】** ボックスに「\_Camera1」を入力します。

 特定のファイル命名要件を持つエディタで使用する静止画像シーケンスをエクスポートする場合は、エクスポートしたファイルがエディタの要件に対応するように、**【ファイル名の変更】** コントロールを使用します。
  - 【形式】** ドロップダウン リストからファイル形式を指定します。
  - 【レンダリングのプリセット】** ドロップダウン リストから、プリセットを選択します。

 ストーリーボードの各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、**【最適な一致】** プリセットを選択します。
  - 【クロップの種類】** ドロップダウン リストからクロップ方式を選択します。
    - レターボックス/ピラーボックス**：ソース フレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます（レターボックス）。ソース フレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます（ピラーボックス）。
    - センタークロップ（カットエッジ）**：ソース フレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
    - シネマスコープ**：2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
  - 【エンコード モード】** ドロップダウン リストから設定を選択し、画質またはトランスコード速度を最適化するかどうかを選択します。
  - 【次を含む】** ドロップダウン リストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを選択します。詳しくは、93 ページの **"色補正の設定の編集"** を参照してください。



- i. 新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択するには、**【出力色空間】** ドロップダウンリストで設定を選択します。


---


**グレーディング 使用可能な出力色空間**  
**グセ空間**

---


Rec.709、 Log、または ACES	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> </ul>
Rec.2020/S- Log3 (HDR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> <li>○ Rec.2020/S-Log3 (Rec.709、Rec.2020、RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/HLG (PQ メディアをトランスコードする場合は使用できません) ***</li> <li>○ Rec.2020/HLG AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) ***</li> <li>○ Rec.2020/HLG (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) ***</li> <li>○ Rec.2020/PQ (HLG メディアをトランスコードする場合は使用できません) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> </ul> <p>AIR Matching およびbypass OOTF について詳しくは、 <a href="#">108 ページの "ハイダイナミックレンジ (HDR) カラーグレーディング"</a> を参照してください。</p>

---

 \* **Rec.2020** は、10 ビット UHD/4K 形式 (DPX 10 ビット、XAVC Intra 3840x2160、または XAVC Intra 4096x2160) にトランスコードする場合にのみ使用できます。

 \*\* **Rec.2020/S-Log3** および **Rec.2020/PQ** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。

- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
- 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX

 \*\*\* **Rec.2020/HLG** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。

- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
- 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX
- 8 ビットプログレッシブ UHD/HD XAVC-S

- j. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**【タイムコード書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

出力形式にレターボックスまたはピラーボックスを含めて、レターボックス/ピラーボックスエリア内にタイムコードを配置できるようにする場合は、**【レターボックス/ピラーボックス領域でタイムコードを許可】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、書き込まれるタイムコードはソース フレーム エリアに制限されます。

トランスコードされたファイルにはソース クリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース タイムコードが表示されます。

- k. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**【クリップ名書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、[20 ページの "クリップ名の変更"](#)を参照してください。

ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース クリップの名前が表示されます。

- l. アナモフィックレンズで撮影されたビデオを操作し、トランスコード時に**【水平方向にフリップ】**、**【垂直方向にフリップ】**、および**【アナモフィックストレッチ】**の設定を維持する場合は、**【フリップおよびストレッチの設定を使用する】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、[78 ページの "クリップ設定の編集"](#)を参照してください。

- m. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**【フラッシュバンドを自動的に補正】** チェックボックスをオンにします。

詳しくは、[90 ページの "フラッシュバンドの補正"](#)を参照してください。

- n. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**【マークイン/アウトポイントを使用】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、[74 ページの "再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#)を参照してください。

- o. トランスコード時にソース クリップとしてプロキシを使用する場合は、**【プロキシ ファイルをトランスコード】** チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソース メディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。


- p. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、**【スタートタイムコード変更】** チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、ストーリーボード クリップのタイムコードが使用されます。


## 5. **【エクスポート】** をクリックします。

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

## 1つのクリップとしてストーリーボードをレンダリング

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


1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【エクスポート】** ボタン  をクリックします。


3. [エクスポート] ペインを使用して、エクスポートされるファイルの実行先と形式を選択します。
- a. **[1つのファイルとしてストーリーボードをレンダリング]** ラジオ ボタンを選択します。
  - b. **[選択したストーリーボードのエクスポート先]** ボックスに、選択したファイルのエクスポート先フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、**[参照]** ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
  - c. **[ファイル名]** ボックスに名前を入力して、レンダリングしたファイルに使用するファイル名を設定します。
  - d. **[形式]** ドロップダウン リストからファイル形式を指定します。
  - e. **[レンダリングのプリセット]** ドロップダウン リストから、プリセットを選択します。  
 ストーリーボードの最初のクリップに基づいて最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、**[最適な一致]** プリセットを選択します。
  - f. **[クロップの種類]** ドロップダウン リストからクロップ方式を選択します。
    - **レターボックス/ピラーボックス**：ソース フレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます（レターボックス）。ソース フレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます（ピラーボックス）。
    - **センター クロップ (カット エッジ)**：ソース フレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
    - **シネマスコープ**：2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
  - g. **[エンコード モード]** ドロップダウン リストから設定を選択し、画質またはトランスコード速度を最適化するかどうかを選択します。
  - h. **[次を含む]** ドロップダウン リストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを選択します。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#) を参照してください。

- i. 新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択するには、**【出力色空間】** ドロップダウンリストで設定を選択します。


グレーディング グ色空間	使用可能な出力色空間
-----------------	------------

Rec.709、 Log、または ACES	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> </ul>
Rec.2020/S- Log3 (HDR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> <li>○ Rec.2020/S-Log3 (Rec.709、Rec.2020、RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/HLG (PQ メディアをトランスコードする場合は使用できません) ***</li> <li>○ Rec.2020/HLG AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) ***</li> <li>○ Rec.2020/HLG (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) ***</li> <li>○ Rec.2020/PQ (HLG メディアをトランスコードする場合は使用できません) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> </ul> <p>AIR Matching およびbypass OOTF について詳しくは、 <a href="#">108 ページの "ハイダイナミックレンジ (HDR) カラーグレーディング"</a> を参照してください。</p>

 \* **Rec.2020** は、10 ビット UHD/4K 形式 (DPX 10 ビット、XAVC Intra 3840x2160、または XAVC Intra 4096x2160) にトランスコードする場合にのみ使用できます。

 \*\* **Rec.2020/S-Log3** および **Rec.2020/PQ** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。

- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
- 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX

 \*\*\* **Rec.2020/HLG** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。

- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
- 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX
- 8 ビットプログレッシブ UHD/HD XAVC-S

- j. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**【タイムコード書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

出力形式にレターボックスまたはピラーボックスを含めて、レターボックス/ピラーボックスエリア内にタイムコードを配置できるようにする場合は、**【レターボックス/ピラーボックス領域でタイムコードを許可】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、書き込まれるタイムコードはソース フレーム エリアに制限されます。

トランスコードされたファイルにはソース クリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース タイムコードが表示されます。

- k. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**【クリップ名書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、[20 ページの "クリップ名の変更"](#)を参照してください。

ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース クリップの名前が表示されます。

- l. アナモフィックレンズで撮影されたビデオを操作し、トランスコード時に**【水平方向にフリップ】**、**【垂直方向にフリップ】**、および**【アナモフィックストレッチ】**の設定を維持する場合は、**【フリップおよびストレッチの設定を使用する】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、[78 ページの "クリップ設定の編集"](#)を参照してください。

- m. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**【フラッシュバンドを自動的に補正】** チェックボックスをオンにします。

詳しくは、[90 ページの "フラッシュバンドの補正"](#)を参照してください。

- n. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**【マークイン/アウトポイントを使用】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、[74 ページの "再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#)を参照してください。


- o. トランスコード時にソース クリップとしてプロキシを使用する場合は、**【プロキシ ファイルをトランスコード】** チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソース メディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。

#### 4. **【エクスポート】** をクリックします。

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

## 別のエディタへのストーリーボードのエクスポート


ストーリーボードを、ビデオ エディタで編集できるプロジェクトに変換できます。

1. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【エクスポート】** ボタン  をクリックします。
3. エクスポートされるファイルのエクスポート先と形式を選択するには、[エクスポート] ペインを使用します。
  - a. **【ストーリーボードをプロジェクトとしてエクスポート】** ラジオ ボタンを選択します。
  - b. **【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)
    - Sony Vegas Pro EDL (\*.txt)
  - c. 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。元の場所の元のクリップにリンクする場合は、**【トランスコードしない】** を選択します。
  - d. **【出力先フォルダ】** 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。
  - e. 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。
  - f. **【エクスポート】** をクリックします。

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

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

## Ci ワークスペースへのファイルのアップロード

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


**【ログイン方法】** ドロップダウン リストから設定を選択して、Ci アカウントまたはコントリビュータ コードのどちらでログインするかを選択します。



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

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

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

- a. **【形式】** ドロップダウン リストからファイル形式を指定します。
- b. **【レンダリングのプリセット】** ドロップダウン リストから、プリセットを選択します。  
 ストーリーボードの各クリップに最適なプリセットを Catalyst Prepare で選択する場合は、**【最適な一致】** プリセットを選択します。
- c. **【クロップの種類】** ドロップダウン リストからクロップ方式を選択します。
  - **レターボックス/ピラーボックス** : ソース フレームが出力先のフレームの幅より広い場合、黒いバーが上下に表示されます (レターボックス)。ソース フレームが出力先のフレームの幅より狭い場合、黒いバーがフレームの両側に表示されます (ピラーボックス)。
  - **センター クロップ (カット エッジ)** : ソース フレームが出力フレームと一致しない場合、フレームは中央に配置され、必要に応じてエッジがトリミングされます。
  - **シネマスコープ** : 2.39:1 のシネマスコープ比にフレームをトリミングします。
- d. **【エンコード モード】** ドロップダウン リストから設定を選択し、画質またはトランスコード速度を最適化するかどうかを選択します。
- e. **【次を含む】** ドロップダウン リストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを選択します。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。



- f. 新しいファイルのレンダリングに使用する色空間を選択するには、**【出力色空間】** ドロップダウンリストで設定を選択します。


---


**グレーディン 使用可能な出力色空間**  
**グ色空間**

---

Rec.709 または ACES	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> </ul>
Rec.2020/S-Log3 (HDR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rec.709</li> <li>○ Rec.2020*</li> <li>○ Rec.2020/S-Log3 (Rec.709、Rec.2020、RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/HLG (PQ メディアをトランスコードする場合は使用できません) **</li> <li>○ Rec.2020/HLG AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/HLG (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ (HLG メディアをトランスコードする場合は使用できません) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ AIR Matching (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> <li>○ Rec.2020/PQ (bypass OOTF) (RAW、X-OCN、または S-Log メディアをトランスコードする場合に使用できます) **</li> </ul> <p>AIR Matching およびbypass OOTF について詳しくは、<a href="#">108 ページの "ハイダイナミックレンジ (HDR) カラーグレーディング"</a>を参照してください。</p>

---

-  \* **Rec.2020** は、10 ビット UHD/4K 形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。
- XAVC Intra 3840x2160 または XAVC Intra 4096x2160
  - DPX 10 ビット (ソースクリップが UHD/4K 解像度である場合)

-  \*\* **Rec.2020/S-Log3**、**Rec.2020/HLG**、**Rec.2020/PQ** は、次の形式にトランスコードする場合にのみ使用できます。
- 10 ビット UHD/4K/3840x2160 XAVC Intra、XAVC Long、または DPX
  - 10 ビットプログレッシブ 2K/HD XAVC Intra、XAVC Long、SStP、または DPX

- g. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**【タイムコード書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

出力形式にレターボックスまたはピラーボックスを含めて、レターボックス/ピラーボックス エリア内にタイムコードを配置できるようにする場合は、**【レターボックス/ピラーボックス領域でタイムコードを許可】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、書き込まれるタイムコードはソース フレーム エリアに制限されます。

トランスコードされたファイルにはソース クリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース タイムコードが表示されます。

- h. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**【クリップ名書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、[20 ページの "クリップ名の変更"](#) を参照してください。

ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース クリップの名前が表示されます。

- i. アナモフィックレンズで撮影されたビデオを操作し、トランスコード時に**【水平方向にフリップ】**、**【垂直方向にフリップ】**、および**【アナモフィックストレッチ】** の設定を維持する場合は、**【フリップおよびストレッチの設定を使用する】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、[「クリップ設定の編集」](#) を参照してください。

- j. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**【フラッシュバンドを自動的に補正】** チェックボックスをオンにします。

詳しくは、[「フラッシュバンドの補正」](#) を参照してください。

- k. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**【マークイン/アウトポイントを使用】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、[「再生のインポイントとアウトポイントのマーキング」](#) を参照してください。

- l. マークイン/マークアウトポイントの前にメディアを維持する場合は、**【バディングをクリップに追加】** チェックボックスをオンにし、**【秒】** ボックスに数値を入力します。


- m. トランスコード時にソース クリップとしてプロキシを使用する場合は、**【プロキシ ファイルをトランスコード】** チェックボックスをオンにします。低解像度のクリップをトランスコードしているときは、ソース メディアとしてプロキシを使用すると、より高速になります。

- n. トランスコード対象クリップの開始タイムコードを指定するには、**【スタートタイムコード変更】** チェックボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力します。チェックボックスをオフにすると、クリップのタイムコードが使用されます。

## 6. **【アップロード】** をクリックします。

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

## YouTube へのファイルのアップロード

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

たとえば、Commercial\_001\_Camera1 のような規則を使用してクリップに名前を付ける場合は、**[プレフィックス]** ボックスに「Commercial\_」と入力し、**[番号付け]** ドロップダウン リストから **[3桁]** を選択して、**[サフィックス]** ボックスに「\_Camera1」と入力します。
  - 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。
  - h. **[次を含む]** ドロップダウン リストから設定を選択して、エクスポートしたファイルに色調整を含めるかどうかを選択します。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#) を参照してください。

- i. トランスコードされたビデオにタイムコードを含める場合は、**【タイムコード書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でタイムコードが配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

出力形式にレターボックスまたはピラーボックスを含めて、レターボックス/ピラーボックス エリア内にタイムコードを配置できるようにする場合は、**【レターボックス/ピラーボックス領域でタイムコードを許可】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、書き込まれるタイムコードはソース フレーム エリアに制限されます。

トランスコードされたファイルにはソース クリップのタイムコードが含まれます。ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース タイムコードが表示されます。

- j. トランスコードされたビデオにクリップ名を含める場合は、**【クリップ名書き込み】** チェックボックスをオンにします。

フレーム内でクリップ名が配置される位置を指定するには、チェックボックスの下にある位置コントロールをクリックします。

クリップ名を変更した場合、カスタム名が表示されます。詳しくは、[20 ページの "クリップ名の変更"](#) を参照してください。

ストーリーボードをトランスコードする場合、各クリップにはそれぞれのソース クリップの名前が表示されます。

- k. アナモフィックレンズで撮影されたビデオを操作し、トランスコード時に**【水平方向にフリップ】**、**【垂直方向にフリップ】**、および**【アナモフィックストレッチ】** の設定を維持する場合は、**【フリップおよびストレッチの設定を使用する】** チェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、レターボックスが適用されます。

詳しくは、[「クリップ設定の編集」](#) を参照してください。

- l. トランスコード時に、フラッシュバンドを自動的に検出して補正する場合は、**【フラッシュバンドを自動的に補正】** チェックボックスをオンにします。

詳しくは、[「フラッシュバンドの補正」](#) を参照してください。

- m. マークインポイントとマークアウトポイント間のみをトランスコードする場合は、**【マークイン/アウトポイントを使用】** チェックボックスをオンにします。詳しくは、[「再生のインポイントとアウトポイントのマーキング」](#) を参照してください。


- n. マークイン/マークアウトポイントの前にメディアを維持する場合は、**【バディングをクリップに追加】** チェックボックスをオンにし、**【秒】** ボックスに数値を入力します。

## 5. **【アップロード】** をクリックします。

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

## ライブラリ メディアの再リンク

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

1. ライブラリを開きます。詳しくは、[11 ページの "ライブラリを作成または開く"](#)を参照してください。
2. 【配置】ペインで【ライブラリ】ボタン  をクリックし、メニューから【再リンク】を選択します。
3. クリップごとに、オリジナルクリップとリンクされたクリップが【クリップの再リンク】ダイアログボックスに表示されます。

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

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




ボタンをクリックして、完全パスを表示します。

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

## ボリュームのバックアップ

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

1. 【Catalyst Prepare】ウィンドウの上部にある【整理】ボタンをクリックします。  
【Catalyst Prepare】ウィンドウの左側にある【配置】ペインには、使用可能なボリュームのリストが表示されます。
2. 【配置】ペインでボリュームを選択します。
3. 【配置】ペインの下部にある【ソースのバックアップ】ボタン  をクリックします。
4. 【出力先フォルダ】ボックスに、バックアップが作成される親フォルダのパスが表示されます。ボックスにパスを入力するか、【参照】ボタンをクリックしてフォルダを選択できます。
5. 【サブフォルダ】ボックスに、バックアップが作成されるフォルダの名前が表示されます。
6. 【確認モード】ドロップダウンリストから設定を選択して、バックアップファイルを確認するために使用するメソッド（MD5、SHA1、またはCRC32）を選択するか、【なし】を選択して確認を省略します。
7. 【OK】をクリックして、バックアップを開始します。



## メディアの検索

[メディア ブラウザ] モードでは、メディア ライブラリに追加するメディア ファイルをコンピュータ上で参照して、メディア ライブラリのクリップを整理し、追加のボリュームやデバイスおよびトランスコード ファイルにクリップをエクスポートできます。


詳しくは、12 ページの "[ライブラリへのメディアの追加](#)" または 16 ページの "[ライブラリ内のメディアの整理](#)" を参照してください。



サムネイルの  はクリップにエラーが検出されたことを示しています。



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

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





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



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

## FTP 経由でのデバイスの接続



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


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


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

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

## リストモードまたはサムネイルモードでのファイルの表示

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

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


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






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



## クリップの検索



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

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


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

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

- ファイル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 **【ファイル/クリップ】** ボタン  をクリックし、**【ファインダーで表示】** (macOS) または **【エクスプローラで表示】** (Windows) を選択すると、ソース クリップがそのソース クリップを含むフォルダ内に表示されます。

## SxS および Professional Disc ボリュームの管理

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

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

## サポートしているビデオ形式

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

### XDCAM

#### SD 形式

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

#### HD 形式

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

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	ビットレート
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p、25p、29.97p、オーバークランク	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	インターレース	DV	PCM、48 kHz、16 ビット	25 CBR
DV	720x576	1.0926	50i	インターレース	DV	PCM、48 kHz、16 ビット	25 CBR
MPEG HD (EX-HQ)	1280x720	1.0	23.976p、25p、29.97p、50p、59.94p		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16 ビット	35 VBR
MPEG HD (EX-SP)	1440x1080	1.333	50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16 ビット	25 CBR
MPEG HD (EX-HQ)	1440x1080	1.333	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、48 kHz、16 ビット	35 VBR

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
MPEG HD422 (EX-HQ)	1920x1080	1.0	23.976p、25p、29.97p、50i、59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、16ビット	80
XAVC Long	1920x1080	1.0	100p、 119.88p	MPEG-4 AVC Long、メインプロファイルまたはハイプロファイル	2チャンネルPCMまたはAAC、48kHz、16ビット	150
XAVC Long Proxy	1920x1080	1.0	23.976p、 25p、 29.97p、 50p、59.94p	MPEG-4 AVC Long、ハイプロファイル	MPEG-4 AAC、2チャンネル、48kHz、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、48kHz、16ビット	188

形式	フレームサイズ	ピクセルアスペクト比	フレームレート	ビデオコーデック	オーディオ	ビットレート
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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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、48kHz、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
F5/F55 X-OCN	2048x1080	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	LT、ST
F5/F55 X-OCN	4096x2160	16	23.976p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	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、240p	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

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

## HDCAM SR (SStP)

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

## NXCAM

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

## AVC H.264/MPEG-4

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

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

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	1920x1080		24p、25p、29.97p、48p、50p、60p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440		24p、25p、29.97p、48p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1524		24p、25p、29.97p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	3840x2160		23.97p、24p、25p、29.97p、50p、59.94p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160		12p	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC (HVO)	720x480		59.94i	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	
H.264/MPEG-4 AVC (HVO)	720x576		50i	AVC	2チャンネル、16ビット、AAC圧縮 (AGC)	

## AS-11 DPP MXF

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

## Avid DNxHD®

コンテナ : 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	ファミリー名	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	ファミリー名	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

## サポートしているビデオ デバイス

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

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

# 第 4 章

## メディアの再生

[メディア ブラウザ] モードでファイルをダブルクリックすると、[表示] モードに切り替わり、ファイルのプレビュー、マークインポイントやマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用ができるようになります。[メディア ブラウザ] モードの使用について詳しくは、16 ページの "[ライブラリ内のメディアの整理](#)" を参照してください。



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

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

## ビデオのプレビュー

[メディアブラウザ] モードでファイルをダブルクリックすると、[表示] モードに切り替わり、ファイルのプレビュー、マークインポイントやマークアウトポイントのログ記録、色補正の適用ができるようになります。[メディアブラウザ] モードの使用について詳しくは、[16 ページの "ライブラリ内のメディアの整理"](#)を参照してください。


画面上またはセカンダリディスプレイ上の任意の場所に配置可能なセカンダリウィンドウに、ビデオプレビューを表示することもできます。詳しくは、[117 ページの "Catalyst Prepare オプションの編集"](#)を参照してください。



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




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

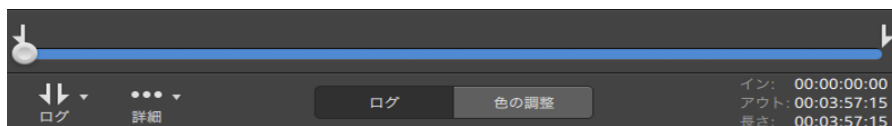
サムネイルの  は Optical Disc Archive ボリュームで複数のディスクにスパンするクリップを示します。複数のディスクにスパンするクリップを再生すると、タイムライン上にクリップの再生ディスクが切り替わるポイントを示すインジケータが表示されます。



プロキシクリップを使用して再生する場合（使用可能な場合）、オプションの **【プロキシクリップを使用してプレビュー】** スイッチを有効にします。再生中、**【プロキシ】** インジケータはビデオプレビューの上に表示されます。詳しくは、[117 ページの "Catalyst Prepare オプションの編集"](#)を参照してください。

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

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



ビデオのフリップ、アナモフィックストレッチの有効化、セーフゾーンとマスクガイドの表示について詳しくは、[78 ページの "クリップ設定の編集"](#)を参照してください。


## ビデオプレビューのスケーリング

ビデオプレビューのサイズを調整するには、拡大鏡をクリックします。



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

## 全画面再生の切り替え

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

## 再生設定の調整

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

### スピード/品質



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



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

### リアルタイム/すべてのフレーム

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







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

- リアルタイム/スピード：
- リアルタイム/品質：

- すべてのフレーム/スピード : 
- すべてのフレーム/品質 : 

## トランスポート コントロールの使用

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

ボタン	説明
 <b>最初に移動</b>	再生位置インジケータが <b>マーク イン</b> 位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最初に移動します。
 <b>前のフレーム</b>	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。
 <b>再生</b>	再生は再生位置インジケータから始まり、 <b>マークアウト</b> 位置またはファイルの最後まで続きます。
 <b>次のフレーム</b>	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。
 <b>最後に移動</b>	再生位置インジケータが <b>マークアウト</b> 位置に移動します。もう一度クリックすると、選択したファイルの最後に移動します。
 <b>ループ再生</b>	<b>マークイン</b> ポイントと <b>マークアウト</b> ポイントの間のみを連続モードで再生します。 詳しくは、 <a href="#">74 ページの "再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング"</a> を参照してください。



## タイムライン上の移動

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



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




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

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


## 再生のインポイントとアウトポイントのマーキング

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

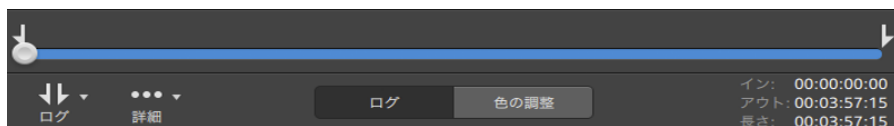
 マークインポイントとマークアウトポイントがMXFクリップに設定されている場合、Catalyst Prepareはメタデータからマークイン/アウトポイントを読み取ります。クリップをライブラリに追加すると、マークイン/アウトポイントをソースクリップと同期させるかどうかを選択できます。

- マークインポイントとマークアウトポイントをライブラリに保存する場合は、インスペクタの**【サマリー】**タブにある**【マークポイントをファイルと同期させる】**チェックボックスをオフにします。詳しくは、[79ページの"メタデータの表示と編集"](#)を参照してください。
- **【マークポイントをファイルと同期させる】**チェックボックスをオフにした場合、Catalyst PrepareでMXFクリップのマークインポイントとマークアウトポイントを編集するとポイントはソースメディアに保存され、ディスク上のマークイン/アウトポイントを編集するとライブラリが更新されます。

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


 **【メディアブラウザ】**モードの**【プレビュー】**ペインを使用してマークポイントを調整することもできます。

3. **【Catalyst Prepare】**ウィンドウの下部にある**【ログ】**ボタンをクリックします。
4. 再生位置インジケータを設定するには、トランスポートコントロールの下にあるトラックバーをクリックします。




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



5. **【マークイン】**ボタンをクリックします。  
 **【マークイン】**および**【マークアウト】**ボタンは、**【Catalyst Prepare】**ウィンドウが狭くてツールバー全体を表示できない場合に、**【ログ】**ボタンの下に表示されます。
6. 再生位置インジケータを設定するには、トランスポートコントロールの下にあるトラックバーをクリックします。

7. **【マークアウト】** ボタンをクリックします。

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

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




【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある**【イン】** ボックス、**【アウト】** ボックス、および**【長さ】** ボックスをクリックして新しいタイムコード値を入力すると、マークインポイント/マークアウトポイントをすばやくログ記録できます。(タイムコードが埋め込まれたMXFのプロキシのみのクリップには使用できません。)

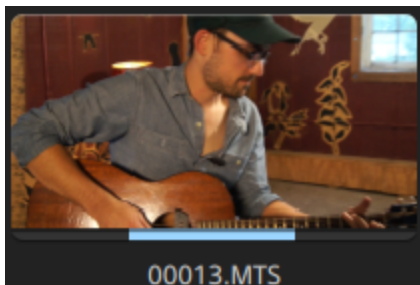
クリップのマークイン/アウトポイントを編集するには、インスペクタの**【サマリー】** タブにある**【マークイン】** ボックスと**【マークアウト】** ボックスに新しい値を入力します。(タイムコードが埋め込まれたMXFのプロキシのみのクリップには使用できません。) 詳しくは、[79 ページの "メタデータの表示と編集"](#) を参照してください。

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

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

現在のファイルにエッセンスマークが含まれる場合、それらはタイムライン上に  で表示されます。エッセンスマークが、メタデータモードの**【マークポイント】** タブに表示されます。詳しくは、[79 ページの "メタデータの表示と編集"](#) を参照してください。

ライブラリを参照すると、クリップのマークイン/アウトポイントを示すインジケータが表示されます。

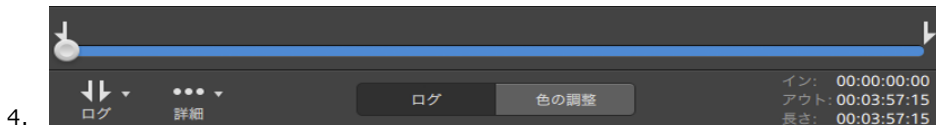


## フレームのスナップショットの作成


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

### クリップボードへのフレームのコピー

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



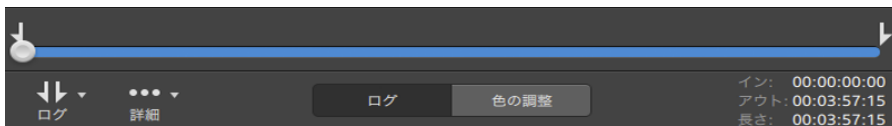
4. 【詳細】 ボタンをクリックして、**【スナップショットをクリップボードにコピー】** を選択します。

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

現在のフレームが現在の解像度でクリップボードにコピーされます。たとえば、フル解像度のフレームをコピーする場合は、ズームレベルを 100% に設定します。ビデオプレビューの上にある拡大鏡ボタンを使用してズームレベルを変更できます。詳しくは、[70 ページの "ビデオのプレビュー"](#)を参照してください。

## ファイルへのフレームの保存

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



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

 【Shift】 キーを押しながら [S] を押します。

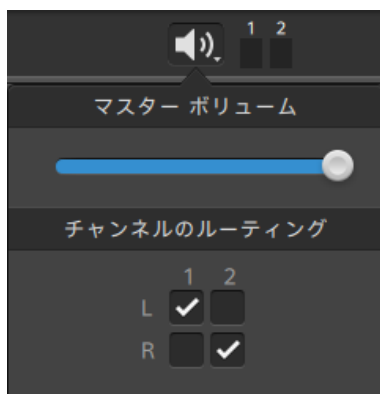
現在のフレームが現在の解像度で保存されます。たとえば、フル解像度のフレームを保存する場合は、ズームレベルを 100% に設定します。

ビデオプレビューの上にある拡大鏡ボタンを使用してズームレベルを変更できます。詳しくは、[70 ページの "ビデオのプレビュー"](#)を参照してください。

[オプション] では、ファイルを保存する場所と形式を保存できます。詳しくは、[117 ページの "Catalyst Prepare オプションの編集"](#)を参照してください。


## オーディオレベルの調整とモニタ

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




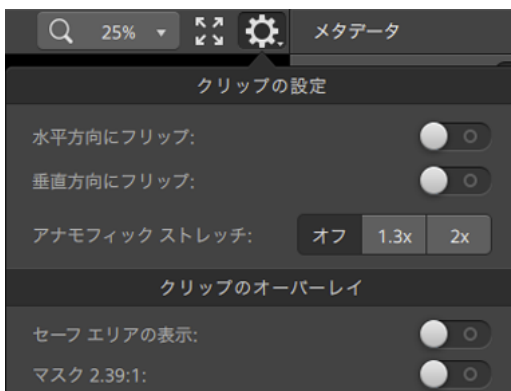
オーディオレベルを調整するには、**マスタ ボリューム** フェーダーをドラッグします。プレビュー中は、メーターにより、各オーディオチャンネルのレベルをモニタできます。



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

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

## クリップ設定の編集


クリップの再生設定を編集するには、 ボタンをクリックします。



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


## クリップの操作

### メタデータの表示と編集

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

ファイルに関連付けられたサマリー情報を表示、またはオーディオチャンネルを設定するには、**【サマリー】** タブをクリックします。

ソースメディアと、GPS情報（存在する場合）などのメタデータの詳細を表示するには、**【ファイル】** タブをクリックします。

 ファイルにGPSメタデータが含まれている場合は、**【緯度】** および **【経度】** の値をクリックして、[オプション] メニューの **【次のプログラムでGPSリンクを開く】** ドロップダウンリストで選択したマップサービスを使用してマップを表示できます。複数のクリップを選択すると、リンクは無効になります。

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

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

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




### DPX または OpenEXR イメージシーケンスにフレームレートを設定

1. メディアブラウザでDPXまたはOpenEXRイメージシーケンスを選択します。
2. **【サマリー】** タブをクリックします。
3. **【フレームレート】** ドロップダウンリストボックスから値を選択し、選択したイメージシーケンスを再生する際のフレームレートを設定します。

### マークイン/アウトポイントの編集

[サマリー] タブをクリックします。

クリップのマークインポイントとマークアウトポイントを編集するには、**【マークイン】** ボックスと **【マークアウト】** ボックスに新しい値を入力します。詳しくは、[74ページの「再生のインポイントとアウトポイントのマーキング」](#)を参照してください。

 マークインポイントとマークアウトポイントをライブラリに保存する場合は、**【マークポイントをファイルと同期させる】** チェックボックスをオフにします。

**【マークポイントをファイルと同期させる】** チェックボックスをオフにした場合、Catalyst PrepareでMXFクリップのマークインポイントとマークアウトポイントを編集するとポイントはソースメディアに保存され、ディスク上のマークイン/アウトポイントを編集するとライブラリが更新されます。

## サマリー メタデータの編集


1. [サマリー] タブをクリックします。

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

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


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

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


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

## オーディオ チャンネル割り当て



オーディオ チャンネルの割り当てでは、クリップに、Catalyst Edit で使用するためのオーディオ チャンネル設定ができます。

 チャンネル数が異なる複数のファイルを選択している場合は、[チャンネル割り当て] コントロールを編集できません。

ライブラリを開いていない場合、[チャンネル割り当て] コントロールは使用できません。詳しくは、[12 ページの "ライブラリを閉じる"](#)を参照してください。

スパンされたクリップ  を選択している場合、[チャンネル割り当て] コントロールは使用できません。



ストーリーボードを編集している場合、[チャンネル割り当て] コントロールは使用できません。


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



**【モノラル】** / **【ステレオ】** ボタンをクリックして、チャンネルがモノラル チャンネルかステレオ ペアの一部分を示します。**【ステレオ】** を有効にすると、チャンネルがリスト内の次のチャンネルとペアになります。


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



 現在のチャンネル設定をプリセットとして保存するには、**【チャンネル ツール】** アイコン  をクリックし、メニューから **【プリセットの保存】** を選択します。


プリセットのチャンネル設定を選択ファイルにプリセットとして適用するには、**【チャンネル ツール】** アイコン  をクリックして、メニューから **【プリセットのロード】** を選択します。

ファイル間でチャンネル割り当てをコピーする場合は、ソース ファイルを選択し、**【チャンネル ツール】** アイコン  をクリックして、メニューから **【コピー】** を選択します。次に、コピー先ファイルを選択して、**【チャンネル ツール】** アイコン  をクリックし、メニューから **【貼り付け】** を選択します。

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

## エッセンス マークの編集


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

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

## マーク ポイントの追加

1. メタデータを表示する対象のクリップを選択します。
2. **【マーク ポイント】** タブをクリックします。
3. ビデオプレビューの下のトラックバーをクリックして、マーク ポイントを追加するカーソル位置を設定します（または、タイムコード表示をクリックして、特定の場所にカーソルを移動します）。
4. **【ポイントの追加】** ボタンをクリックするか、**[E]** キーを押します。

## マーク ポイントの削除

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

## クリップ リストの操作

次のメディア タイプのクリップ リストを作成および編集できます。

- XDROOT フォルダ  の XDCAM メディア
- XDROOT フォルダ  の XAVC メディア



## ■ AxS フォルダ の RAW メディア

クリップ リストは PD-EDL (.smi) 形式のファイルであり、複数の短いビデオ クリップで構成されるビデオ プロジェクトを作成できます。

クリップ リストは、たとえばコンピュータにプロキシ クリップをコピーし、プロキシ クリップを使用してクリップ リストを作成し、クリップ リストをカメラやデッキにコピーするなど、帯域幅が制限された状況のプロキシ ワークフローで役立ちます。デッキでは、フル解像度のソースを使用してクリップ リストが再生されます。

他のメディア タイプのプロジェクトを作成する必要があり、カメラやデバイスにもう一度書き込む必要がない場合は、ストーリーボードを作成できます。詳しくは、[84 ページの "ストーリーボードの操作"](#)を参照してください。








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





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

## クリップ リストの作成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディア ブラウザ】** ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. 使用するクリップを格納する  または  フォルダのルートに移動します。
3. クリップ リストに含めるファイルを選択します。[Shift] キーまたは [Ctrl] キー (Windows) / [⌘] キー (macOS) を押しながら選択すると、複数のファイルを選択できます。
4. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【選択範囲の新規クリップ リスト】** を選択します。  
 クリップを選択せずにクリップ リストを作成する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【新しい空のクリップ リスト】** を選択します。
5. 新しいクリップ リストの名前を入力して、**【OK】** をクリックします。
6. Catalyst Prepare 新規クリップ リストがロードされ、**【表示】** モードになります。

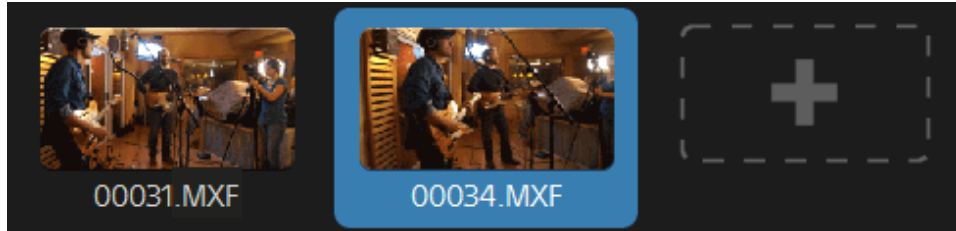
## クリップ リストを開く

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

## クリップの並び替え


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

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

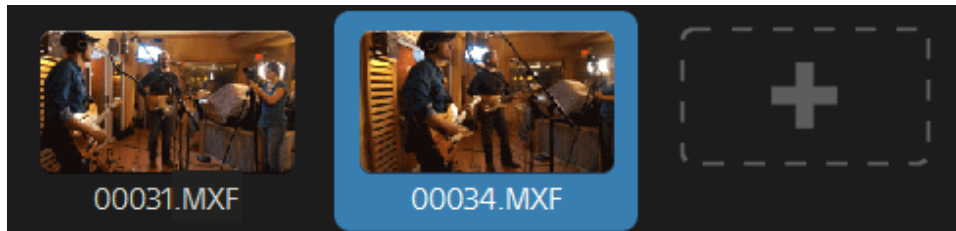



## クリップの追加

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

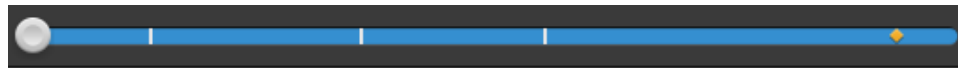
 クリップ リスト (.smi) ファイルが保存されているフォルダ内のクリップのみ追加できます。

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




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

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




## クリップの削除


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

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


## クリップの編集

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

 【クリップ】モードでは、クリップの追加、削除、並び替えを行うことはできません。クリップ リストを編集するには【クリップ リスト】モードを使用してください。

1. 編集するクリップ リストを開きます。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【クリップ】** ボタンをクリックして、[クリップ] モードに切り替えます。  
 また、[クリップ リスト] モードでクリップをダブルクリックしても、[クリップ] モードに切り替えることができます。
3. 編集するクリップを選択します。
4. **【マーク イン】** ボタンと **【マーク アウト】** ボタンを使用して、選択したクリップのマーク イン ポイントとマーク アウト ポイントを調整します。  
詳しくは、[74 ページの "再生のイン ポイントとアウト ポイントのマーキング"](#)を参照してください。

## クリップ リストのメタデータの表示


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

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

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


詳しくは、[79 ページの "メタデータの表示と編集"](#)を参照してください。


## クリップ リストをもう一度デバイスに書き込む

クリップ リストをもう一度デバイスに書き込むには、[メディア ブラウザ] モードでクリップ リストを選択し、[Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【コピー】** ボタン  をクリックします。詳しくは、[29 ページの "デバイスへのクリップのコピー"](#)を参照してください。

## ストーリーボードの操作

ストーリーボードを作成および編集すると、複数の短いビデオ クリップで構成されているビデオ プロジェクトを作成できます。





 ストーリーボードは現在のメディア ライブラリに保存されます。

 ライブラリを開いていない場合、ストーリーボードはサポートされません。詳しくは、[11 ページの "ライブラリを作成または開く"](#)を参照してください。

カメラやデバイスにもう一度書き込むことができるプロジェクトを作成する必要がある場合は、PD-EDL クリップ リストを作成します。詳しくは、[81 ページの "クリップ リストの操作"](#)を参照してください。




## ストーリーボードの作成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディア ブラウザ】** ボタンをクリックします。
2. 使用するクリップを格納しているフォルダに移動します。

- クリップリストに含めるファイルを選択します。[Shift] キーまたは [Ctrl] キー (Windows) / [⌘] キー (macOS) を押しながら選択すると、複数のファイルを選択できます。
- [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ストーリーボード】** ボタン  をクリックし、メニューから **【選択範囲から作成】** を選択します。
  -  クリップリストまたはスパンされたクリップ () を選択している場合、**【選択範囲から作成】** コマンドは使用できません。
  -  クリップを選択せずにストーリーボードリストを作成する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ストーリーボード】** ボタンをクリックし、メニューから **【空のストーリーボードを作成】** を選択します。
- ストーリーボードの名前を入力して、**【OK】** をクリックします。

## ストーリーボードを開く

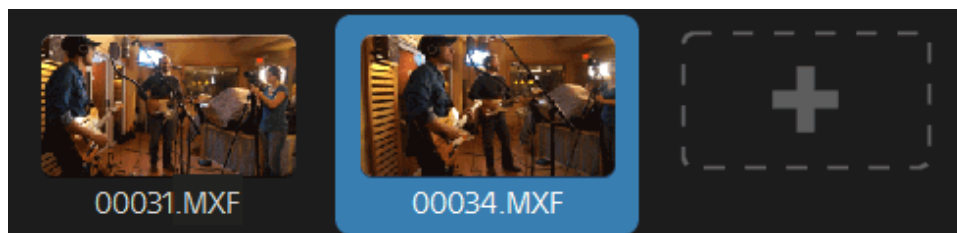
- [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックします。
- 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
- [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。

 ストーリーボードを表示する場合、 は、同じボリュームから含められたクリップを意味し、 は他のボリュームから含められたクリップを意味します。

## クリップの並べ替え

[表示] モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことができます。

ストーリーボード内でクリップをドラッグして並べ替えることができます。クリップを新しい位置にドラッグアンドドロップして移動します。



## クリップの追加

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある【メディアブラウザ】ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。



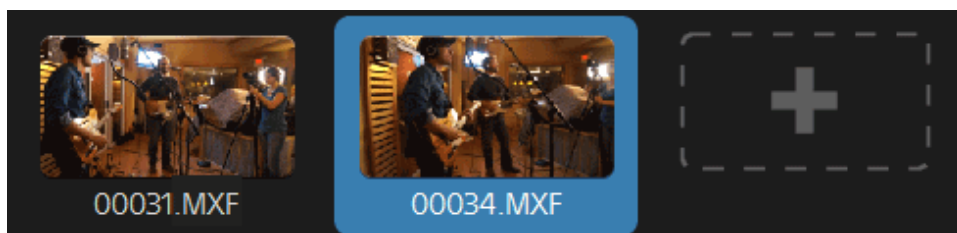
Catalyst Prepare ウィンドウの下にある【転送】ボタンを選択すると、ストーリーボードを選択して【追加】ボタンをクリックする（または [Enter] キーを押す）ことにより、ストーリーボードにすばやくクリップを追加できます。ストーリーボードを選択するには、【選択をストーリーボードに追加】ドロップダウン リストを使用します。

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




クリップを [整理] ペインから [配置] ペインのピンまたはストーリーボードにドラッグすることもできます。

3. [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。
4. クリップ リストの最後にある追加ボタンまたは [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【追加】ボタンをクリックし、メディアブラウザを表示します。ここで、ストーリーボードに追加のクリップを選択できます。



## クリップの削除

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

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

## クリップの編集

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



[クリップ] モードまたは [色の調整] モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことはできません。クリップ リストを編集するには [ストーリーボード] モードを使用してください。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。
4. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【クリップ】** ボタンをクリックして、[クリップ] モードに切り替えます。



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

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

詳しくは、[74 ページの "再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#)を参照してください。




ストーリーボードクリップのマークインおよびマークアウトポイントを編集しても、同じクリップを使用する他のストーリーボードには影響しません。

## クリップの色補正の調整

[色の調整] モードでは、ストーリーボードの各クリップの色補正設定を調整できます。



[クリップ] モードまたは [色の調整] モードでは、クリップの追加、削除、並べ替えを行うことはできません。クリップリストを編集するには [ストーリーボード] モードを使用してください。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [表示] ボタンをクリックして、[表示] モードでストーリーボードをロードします。
4. [色の調整] モードに切り替えるには、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラーコントロールが表示されます。
5. 編集するクリップを選択します。
6. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。[色の調整] ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラーグレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

## ストーリーボードのプレビュー

[メディア ブラウザ] モードでストーリーボードをダブルクリックすると、[表示] モードに切り替わり、そこで他のクリップをプレビューするのと同じ方法でファイルをプレビューできます。詳しくは、[70 ページの "ビデオのプレビュー"](#)を参照してください。

クリップを選択して再生の開始ポイントを設定すると、再生している間、クリップの選択はカーソルに従います。


## ストーリーボードのエクスポート

[メディア ブラウザ] モードでストーリーボードを選択すると、以下の3つの方法でストーリーボードをエクスポートできます。

- ストーリーボードの各クリップを新しい形式にレンダリングできます。
- 1つのメディア ファイルとしてストーリーボードをレンダリングできます。
- プロジェクトとして、ストーリーボードを別のビデオ エディタにエクスポートできます。


詳しくは、[31 ページの "個別のファイルとしてストーリーボードをレンダリング"](#)、[35 ページの "1つのクリップとしてストーリーボードをレンダリング"](#)、または [38 ページの "別のエディタへのストーリーボードのエクスポート"](#)を参照してください。

## ストーリーボードのメタデータの表示


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

詳しくは、[79 ページの "メタデータの表示と編集"](#)を参照してください。

## ストーリーボード名の変更

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **[メディア ブラウザ]** ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **[ストーリーボード]** ボタン  をクリックし、メニューから **[名前の変更]** を選択します。
4. ストーリーボードの名前を入力して、**[OK]** をクリックします。

## ストーリーボードの削除


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **[メディア ブラウザ]** ボタンをクリックします。
2. 左側のペインの [ストーリーボード] セクションにあるストーリーボードをクリックします。ストーリーボードのクリップが中央のペインに表示されます。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **[ストーリーボード]** ボタン  をクリックし、メニューから **[削除]** を選択します。



## EDL の操作


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


### EDL のインポート


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

### クリップのリンクとリンク解除

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

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

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

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


### クリップの置換

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

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

### リレー クリップの結合


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

 結合する前に、リレー クリップを 1 つのフォルダにコピーします。詳しくは、[47 ページの "メディアの検索"](#) を参照してください。

1. 結合するクリップを選択します。




クリップは同じオペレーティングポイントである必要があり、タイムコードは連続している必要があります。

2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、**【リレークリップの結合】** を選択します。[リレークリップの結合] ダイアログボックスが表示されます。
3. **【結合されたファイルの名前】** ボックスに、新しいクリップに使用する名前を入力します。
4. **【OK】** をクリックします。

## マルチカメラクリップの同期

Catalyst Prepare を使用して、マルチカメラ撮影のクリップでオーディオを同期させることができます。

クリップを同期させると、選択したクリップのマークインポイントが必要に応じて調整され、クリップを同期させて再生できます。Catalyst Prepare でクリップを同期させると、ノンリニアエディタでマルチカメラビデオを編集するプロセスを効率化できます。


1. 同期させるクリップを選択します。
2. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、**【マルチカメラクリップの同期】** を選択します。



クリップの分析と同期が行われている間、進行状況が表示されます。



## フラッシュバンドの補正

カメラフラッシュを使用すると、ビデオに光の帯が生成される場合があります。


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

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックして、メディアブラウザを表示します。
2. 補正するクリップを選択します。
3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、**【フラッシュバンドの補正】** を選択します。[フラッシュバンド] ワークスペースが表示されます。

4. [フラッシュバンド] ワークスペースを使用して、以下のように補正するフラッシュバンドを識別します。
- マークイン/アウトポイントを設定して、クリップのスキャンする部分を指定します。詳しくは、[74 ページの "再生のインポイントとアウトポイントのマーキング"](#)を参照してください。
  - 【検出】** ボタン  をクリックし、自動的にクリップをスキャンしてフラッシュバンドをマークします。マーカー  がタイムラインに追加され、エントリがインスペクタで作成されます。

 フラッシュバンドの自動検出は、MXF クリップにのみ使用できます。フラッシュバンドを手動でマークするには、トランスポートコントロールの下のトラックバーをクリックして、再生位置インジケータを設定し、インスペクタの **【追加】** ボタン  をクリックします。

フラッシュバンドの補正方法が自動か手動であるかによって、異なる結果が生じることがあります。

フラッシュバンド マーカーを削除するには、インスペクタで選択し、**【削除】** ボタン  をクリックします。
- ビデオプレビューの右上隅にある **【適用前】** または **【適用後】** ボタンをクリックしてプレビューモードを選択すると、変更を適用する前に、元のビデオと補正したビデオを比較できます。
- 適用前** : 色補正適用前の画が表示されます。
  - 適用後** : 色補正適用後の画が表示されます。
5. **【補正】** をクリックします。トランスコードのダイアログが表示され、補正したファイルの設定を選択できます。



## 色補正の適用

1 つのプロジェクト内で複数のカメラを使用した場合や、ショットによって照明が異なる場合は、作成されたクリップの状態に大きな相違が出ることがあります。色補正を使用して、このような相違を最低限に抑えたり、芸術的な外観にしたりすることができます。



色補正設定は、ライブラリの各クリップに保存され、ソースメディアには影響しません。



ライブラリを開いていない場合、色調整は、プレビューするすべてのクリップに一様に適用されます。色補正の設定をファイルに反映させるには、トランスコードして新しいファイルを生成します。詳しくは、[24 ページの "クリップのトランスコード"](#)を参照してください。

ライブラリを開いている場合、クリップ リストまたはスパンされたクリップの色調整は使用できません。詳しくは、[12 ページの "ライブラリを閉じる"](#)を参照してください。

## 色補正の設定の編集

ライブラリ内の個々のクリップにカラー グレーディングを実行するには色補正コントロールを使用します。



クリップの色補正の設定を編集すると、クリップをロードするたびに編集した設定がロードされます。

## 色補正用のクリップ/クリップ リストのロード、および波形、ヒストグラム、ベクトルスコープ モニタの構成

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。





色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【色の調整】ボタンをクリックします。[Catalyst Prepare] ウィンドウの【色の調整】ワークスペースに、波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。

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


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

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


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



### 波形設定

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



【設定】ボタン  は、【グレード イン】ドロップダウンが [Rec.2020/S-Log3 (HDR)] に設定されていて、【色空間の表示】ドロップダウンが [Rec.2020/S-Log3]、[Rec.2020/HLG]、[Rec.2020/HLG AIR Matching]、[Rec.2020/HLG (bypass OOTF)]、[Rec.2020/PQ]、[Rec.2020/PQ AIR Matching]、または [Rec.2020/PQ (bypass OOTF)] に設定されている場合のみ使用できます。詳しくは、117 ページの "グレーディング色空間の選択" または 117 ページの "ビデオプレビューの色空間の選択" を参照してください。

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




【色空間の表示】が [Rec.2020/HLG]、[Rec.2020/HLG AIR Matching]、または [Rec.2020/HLG (bypass OOTF)] に設定されている場合は、1000 cd/m をピークの輝度として【Nits】の値が計算されます。<sup>2</sup>






【色空間の表示】ドロップダウンが、[Rec.2020/S-Log3] に設定された場合は、【AIR Matching】スイッチを使用して AIR (Artistic Intent Rendering) を切り替えて、Rec.2020/S-Log3 ベースのグレーディングと、構成された HLG (hybrid log-gamma) または PQ (Perceptual Quantizer) モニタとの間で一貫した映像を得ることができます。




【色空間の表示】ドロップダウンが、[Rec.2020/HLG AIR Matching] または [Rec.2020/PQ AIR Matching] に設定されたときは、【AIR Matching】スイッチが自動的にオンになります。

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

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

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


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

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

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

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

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

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



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





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


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

プレビュー モードを選択するには、ビデオプレビューの右上隅にある【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ウェブフォーム/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタを分割できるので、補正前と補正後のビデオを同時に確認できます。

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

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




-  **2アップ**：Side by side で表示されます。左側が色補正適用前、右側が適用後です。


## カラーホイールの調整

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

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


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


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

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




## 色空間の選択



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

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


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


**【ソース】** ドロップダウンリストで **【S-Gamut/S-Log2】**、**【S-Gamut3.Cine/S-Log3】**、または **【S-Gamut3/S-Log3】** が選択されている場合は、**【変換形式】** ドロップダウンリストから色空間を選択できます。

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


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

## 露出、温度、濃淡の調整

[インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。[インスペクタ] ペインの [ソース設定] セクションに、クリップの色情報を調整できる **【露出指数】**、**【温度】**、**【濃淡】** のスライダが表示されます。


 すべての色空間に対して、露出、温度、濃淡は使用できません。

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



 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。


## ルックプロファイルの適用


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


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

ソース色空間【**変換形式**】ドロップダウン リストが【**S-Gamut/S-Log2**】または【**S-Gamut3.Cine/S-Log3**】に設定されており、【**グレード イン**】ドロップダウン リストが【**Rec.709**】に設定されている場合にのみ、【**ルックプロファイル**】ドロップダウン リストを使用できます。

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

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

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


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

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






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

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


## トーン曲線の調整

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


Tone Curve コントロールは、LUT の編集に使用されます。

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

## 色補正スライダの調整


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


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

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

【明るさ】スライダをドラッグすると、ビデオ全体の明るさを調整できます。

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


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



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


詳しくは、111 ページの "[色補正の設定のエクスポート](#)" と 99 ページの "[色補正の設定の適用](#)" を参照してください。

【彩度】のスライダをドラッグすると、ビデオの色の全体濃度を調整できます。


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

 コントロールをダブルクリックすると、その値がリセットされます。

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

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



## 色補正の設定の適用

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



## カラープリセットの適用


カラープリセットには、ソース設定（露出インデックス、温度、濃淡）、ルックプロファイル、トーン曲線、および ASC-CDL 設定が含まれています。詳しくは、93 ページの "色補正の設定の編集" を参照してください。

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 複数のクリップに色補正を適用する場合は、[Catalyst Prepare] ウィンドウの左下にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【色のプリセットを適用】** を選択します。

 クリップリストまたはスパンされたクリップ () を選択している場合、**【色のプリセットを適用】** コマンドは使用できません。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【プリセットのロード】** を選択します。
6. [プリセットのロード] ダイアログで、Catalyst カラー (.ccolor) ファイルを選択します。



 プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

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


7. **【ロード】** をクリックします。
- 選択した色設定がロードされ、現在のクリップに適用されます。


## ASC-CDL ファイルの適用

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

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

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

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。

5. 【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある【ツール】ボタン  をクリックし、メニューから【ASC-CDLのロード】を選択します。


6. 【ASC-CDLのロード】ダイアログで a \*.cdl ファイルを選択します。

7. 【ロード】をクリックします。

選択した色設定がロードされ、現在のクリップに適用されます。

## Tangent Control の使用

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

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

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

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


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

## ビデオ スタイル (Rec.709) カラー グレーディング

ビデオ ソースのカラー グレーディング ワークフローを以下に示します。



### Rec.709 へのグレーディング


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

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

 ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。

- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は **【S-Gamut/S-Log2】** を選択します。
- S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **【S-Gamut3.Cine/S-Log3】** または **【S-Gamut3/S-Log3】** を選択します。

6. **【グレード イン】** ボックスには、カラー グレーディングに使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、**【オプション】**  ボタンをクリックして、**【グレード イン】** ドロップダウン リストから **【Rec.709】** を選択します。


7. ソースビデオが【S-Gamut/S-Log2】、【S-Gamut3.Cine/S-Log3】、【S-Gamut3/S-Log3】、【Rec.2020/S-Log3】、【Rec.2020/HLG】、または【Rec.2020/PQ】に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、クリップの【露出指数】、【温度】、および【濃淡】を調整できます。詳しくは、93ページの“色補正の設定の編集”を参照してください。
8. ソースビデオが【S-Gamut/S-Log2】、【S-Gamut3.Cine/S-Log3】、または【S-Gamut3/S-Log3】に設定されている場合は、ビデオの Rec.709 (full) 変換に適用するプロファイルを選択するために、【ルックプロファイル】ドロップダウンリストから設定を選択します。



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

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

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


- sgamut-slog2 サブフォルダは、S-Gamut/S-Log2 ソースに使用されます。
  - sgamut3cine-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3.Cine/S-Log3 ソースまたは【変換形式】の選択肢に使用されます。
  - sgamut3-slog3 サブフォルダは、S-Gamut3/S-Log3 ソースまたは【変換形式】の選択肢に使用されます。
9. 色を調整するには、【インスペクタ】ペインのカラーホイールとコントロールを使用します。詳しくは、93ページの“色補正の設定の編集”を参照してください。
  10. 設定を3D LUTファイルとしてエクスポートするには、【Catalyst Prepare】ウィンドウの下部にある【ツール】ボタン  をクリックし、メニューから【色設定のエクスポート】を選択します。



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



## ハイパーガンマへのグレーディング


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある【メディアブラウザ】ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【色の調整】ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。


波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、93 ページの“色補正の設定の編集”を参照してください。


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


 ソース色空間は自動的に検知されるので、通常は変更する必要がありません。

- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は【S-Gamut/S-Log2】を選択します。
- S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は【S-Gamut3.Cine/S-Log3】または【S-Gamut3/S-Log3】を選択します。

6. 【グレード イン】ボックスには、カラー グレーディングに使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、【オプション】  ボタンをクリックして、【グレード イン】ドロップダウン リストから【Rec.709】を選択します。
7. 【変換形式】ドロップダウン リストから、【709(800)】、【HG8009G33】、または【HG8009G40】を選択します。

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

8. ソース ビデオが【S-Gamut/S-Log2】、【S-Gamut3.Cine/S-Log3】、【S-Gamut3/S-Log3】、【Rec.2020/S-Log3】、【Rec.2020/HLG】、または【Rec.2020/PQ】に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、クリップの【露出指数】、【温度】、および【濃淡】を調整できます。詳しくは、93 ページの“色補正の設定の編集”を参照してください。
9. 色を調整するには、[インスペクタ] ペインのカラー ホイールとコントロールを使用します。詳しくは、93 ページの“色補正の設定の編集”を参照してください。
10. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、[Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある【ツール】ボタン  をクリックし、メニューから【色設定のエクスポート】を選択します。


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



## ログ (シネマ) カラー グレーディング


ログソースのカラー グレーディング ワークフローを以下に示します。


1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。[色の調整] ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。

5. **【ソース】** ドロップダウン リストには、ソース メディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、**【ロック解除】** ボタン  をクリックしてから、**【ソース】** ドロップダウン リストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。

- S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は **【S-Gamut/S-Log2】** を選択します。
- S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **【S-Gamut3.Cine/S-Log3】** または **【S-Gamut3/S-Log3】** を選択します。


6. **【グレード イン】** ボックスには、カラー グレーディングに使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、**【オプション】**  ボタンをクリックして、**【グレード イン】** ドロップダウン リストから **【ログ】** を選択します。

7. ソース ビデオが **【S-Gamut/S-Log2】**、**【S-Gamut3.Cine/S-Log3】**、または **【S-Gamut3/S-Log3】** に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、**【露出指数】**、**【温度】**、および **【濃淡】** を調整できます。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

8. 色を調整するには、[インスペクタ] ペインのカラー ホイールとコントロールを使用します。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

9. ビデオを Rec.709 (full) に変換する際に適用するプロファイルを選択するには、**【ルックプロファイル】** ドロップダウン リストから設定を選択します。

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


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


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

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

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

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


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

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

## アドバンスド シネマ (ACES) カラー グレーディング


ACES 色空間のカラー グレーディング ワークフローを以下に示します。




1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディア ブラウザを表示します。
2. メディア ブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。

 色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオ プレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオ プレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。  
[色の調整] ワークスペースでは、[インスペクタ] ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。

5. **【ソース】** ドロップダウン リストには、ソース メディアに適用されている色空間が表示されます。ソースの色空間を設定するには、**【ロック解除】** ボタン  をクリックしてから、**【ソース】** ドロップダウン リストで色空間を選択します。設定を選択すると、ビデオプレビューが更新されます。
  - S-Log2、RAW、または X-OCN ソースの場合は **【S-Gamut/S-Log2】** を選択します。
  - S-Log3、RAW、X-OCN ソースの場合は **【S-Gamut3.Cine/S-Log3】** または **【S-Gamut3/S-Log3】** を選択します。
6. **【グレード イン】** ボックスには、カラー グレーディングに使用する色空間が表示されます。必要に応じて設定を変更する場合は、**【オプション】**  ボタンをクリックして、**【グレード イン】** ドロップダウン リストから **【ACES】** を選択します。
7. ソース ビデオが **【S-Gamut/S-Log2】**、**【S-Gamut3.Cine/S-Log3】**、または **【S-Gamut3/S-Log3】** に設定されている場合は、ソース設定コントロールを使用して、**【露出指数】**、**【温度】**、および **【濃淡】** を調整できます。詳しくは、93 ページの ["色補正の設定の編集"](#) を参照してください。
8. 色を調整するには、**【インスペクタ】** ペインのカラー ホイールとコントロールを使用します。詳しくは、93 ページの ["色補正の設定の編集"](#) を参照してください。
9. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、**【Catalyst Prepare】** ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【色設定のエクスポート】** を選択します。


出力は Rec.709 (full) になります。


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

## ハイダイナミックレンジ (HDR) カラーグレーディング

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

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

- a. [オプション] ボタン  をクリックします。
- b. **【グレードイン】** ドロップダウン リストから **【Rec.2020/S-Log3 (HDR)】** を選択します。

 **【グレードイン】** ドロップダウン リストから **【Rec.2020/S-Log3】** を選択すると、**【SDR ゲイン】** スイッチを有効にして、ハイダイナミックレンジ間でコンテンツを変換することができます。

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

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

- c. [アプリケーション] セクションの **【色空間の表示】** ドロップダウン リストから Catalyst Prepare ビデオプレビュー ウィンドウの色空間を選択します。

ほとんどの場合は、コンピュータ モニタの **【Rec.709】** を選択します。または、スコープを使用してビデオをチェックするには、他の設定を選択することができます。詳しくは、[93 ページの "色補正用のクリップ/クリップ リストのロード、および波形、ヒストグラム、ベクトルスコープ モニタの構成"](#) を参照してください。
- d. **【外部モニタ デバイス】** ドロップダウン リストから、Sony BVM-X300 などの Rec.2020 色再現域と HDR 輝度曲線をサポートするモニタに接続されているデバイスを選択します。
- e. **【モニタ解像度】** ドロップダウン リストから外部モニタに適切な解像度を選択します。

- f. [外部モニタ] セクションの【**色空間の表示**】ドロップダウン リストから、外部モニタの EOTF (Electro-Optical Transfer Function) 設定に一致する設定を選択します。



AIR Matching (Artistic Intent Rendering) またはbypass OOTF 設定を使用して、外部モニタのプレビューとレンダリングされたクリップ間で一貫した映像を得ることができます。

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

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定：

- Color Space: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (Live HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の [オプション] メニューの [外部モニタ] セクションで、**【色空間の表示】** ドロップダウン リストから **【Rec.2020/S-Log3】** を選択します。

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

### S-Log3 (HDR) EOTF を使用する場合にモニタでbypass OOTF を使用する

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定：

- Color Space: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の [オプション] メニューの [外部モニタ] セクションで、**【色空間の表示】** ドロップダウン リストから **【Rec.2020/S-Log3】** を選択します。

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

### HDR メディアを SDR 色空間に変換する

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

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

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



- 。 オプションで、**【グレードイン】** 色空間を **【Rec.709】** に設定します。
- 。 インспекタで、**【変換先】** 色空間を **【709(800)】**、**【HG8009G33】**、または **【HG8009G40】** に設定します。



2. **【Catalyst Prepare】** ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
3. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。



色補正は、**【表示】** モードでのみ使用できます。

4. **【Catalyst Prepare】** ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、**【Catalyst Prepare】** ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。

波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、およびビデオプレビュー ウィンドウで、カラー値を調整したときの変化をモニタできます。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。


5. **【インспекタ】** ペインを表示するには、ツールバーの **【インспекタ】** ボタン  をクリックします。**【色の調整】** ワークスペースでは、**【インспекタ】** ペインにカラー グレーディング設定を調整するためのコントロールが表示されます。
6. 色を調整するには、**【インспекタ】** ペインのカラー ホイールとコントロールを使用します。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。
7. 設定を 3D LUT ファイルとしてエクスポートするには、**【Catalyst Prepare】** ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【色設定のエクスポート】** を選択します。

出力では、上記の手順 1f で選択した **【オプション】** メニューの **【外部モニタ】** セクションで **【色空間の表示】** ドロップダウン リストを使用します。



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

## 色補正の設定のエクスポート

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



## カラープリセットの保存

カラープリセットには、ソース設定 (露出指数、温度、濃淡)、ルックプロファイル、トーン曲線、および ASC-CDL 設定が含まれています。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#)を参照してください。

1. **【Catalyst Prepare】** ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。



色補正は、**【表示】** モードでのみ使用できます。

3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。
4. [インスペクタ] ペインを表示するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【プリセットの保存】** を選択します。
6. [プリセットの保存] ダイアログに、Catalyst カラー (.ccolor) ファイルを指定するファイル名を入力します。



プリセットは、デフォルトでは以下のフォルダに保存されます。

Windows : C:\Users\

macOS : /Users/<user>/Documents/Sony/Catalyst/Color


7. **【OK】** をクリックします。

## ASC-CDL ファイルのエクスポート

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。



色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。
4. [インスペクタ] ペインを表示して、必要に応じて色の設定を調整するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。詳しくは、[93 ページの "色補正の設定の編集"](#) を参照してください。




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



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

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

詳しくは、[111 ページの "色補正の設定のエクスポート"](#) と [99 ページの "色補正の設定の適用"](#) を参照してください。

5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【色設定のエクスポート】** を選択します。



6. [名前を付けてエクスポート] ダイアログ ボックスを使用して、エクスポートするフォルダ、ファイル名、および設定を指定します。
  - a. ブラウザを使用して、ファイルの保存先にするフォルダを選択します。
  - b. **【ファイル名】** ボックスに色補正の設定を保存するパスとファイル名を入力します。
  - c. **【形式】** ドロップダウン リストから **【ASC-CDL】** を選択します。
7. **【エクスポート】** をクリックします。



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

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

1. [Catalyst Prepare] ウィンドウの上部にある **【メディアブラウザ】** ボタンをクリックしてメディアブラウザを表示します。
2. メディアブラウザ内のクリップをダブルクリックすると、編集するクリップがロードされます。クリップをロードする際、クリップに保存されている色補正の設定がロードされます。




色補正は、[表示] モードでのみ使用できます。


3. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【色の調整】** ボタンをクリックします。このモードでは、[Catalyst Prepare] ウィンドウに波形/ヒストグラム/ベクトルスコープ モニタ、ビデオプレビュー、およびビデオの色を調整するためのカラー コントロールが表示されます。
4. [インスペクタ] ペインを表示して、必要に応じて色の設定を調整するには、ツールバーの **【インスペクタ】** ボタン  をクリックします。詳しくは、93 ページの "色補正の設定の編集" を参照してください。
5. [Catalyst Prepare] ウィンドウの下部にある **【ツール】** ボタン  をクリックし、メニューから **【色設定のエクスポート】** を選択します。

6. [名前を付けてエクスポート] ダイアログ ボックスを使用して、エクスポートするフォルダ、ファイル名、および設定を指定します。


- a. ブラウザを使用して、ファイルの保存先にするフォルダを選択します。
- b. **【ファイル名】** ボックスに、色補正の設定を保存するパスとファイル名を入力します。
- c. **【形式】** ドロップダウン リストから **【3D LUT Resolve】** または **【3D LUT HDLink】** を選択します。
- d. ソース メディアの色空間を指定するには、**【入力色空間】** ドロップダウン リストから設定を選択します。
- e. LUT の出力として使用する色空間を指定するには、**【色空間の出力】** ドロップダウン リストから設定を選択します。

 **【色空間の出力】** は、**【グレード イン】** 色空間が **【Rec.2020/S-Log3 (HDR)】** の場合にのみ使用できます。詳しくは、108 ページの "[ハイ ダイナミックレンジ \(HDR\) カラー グレーディング](#)" を参照してください。

- f. LUT に露出、温度、濃淡の設定を含める場合は、**【ソース設定】** チェック ボックスをオンにします。
- g. インспекタの **【変換形式】** ドロップダウン リストで選択した色空間を使用して LUT をエクスポートするには、**【変換形式の設定】** チェック ボックスをオンにします。

 **【トーン曲線】** と **【色補正】** チェックボックスは、**【変換形式の設定】** が選択されている場合にのみ使用できます。


- h. LUT 内のインспекタからトーン曲線を含めるには、**【トーン曲線】** チェック ボックスをオンにします。
- i. LUT 内のインспекタから色補正調整曲線を含めるには、**【色補正】** チェック ボックスをオンにします。
- j. LUT 内のインспекタから選択したルック プロファイルを含めるには、**【ルックプロファイル】** チェック ボックスをオンにします。LUT ファイルは、手順 6a で選択したフォルダに保存されます。


 グレーディング色空間が **【Rec.709】** の場合にのみ、**【ルックプロファイル】** チェックボックスを使用できます。

7. **【エクスポート】** をクリックします。



## Catalyst Prepare オプションの編集

アプリケーション オプションを編集するには、【オプション】ボタン  をクリックします。

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

### グレーディング色空間の選択

カラー グレーディングに使用する色空間を選択するには、【グレード イン】ドロップダウン リストで設定を選択します。

詳しくは、93 ページの "色補正の適用"を参照してください。



【グレード イン】ドロップダウン リストから【Rec.2020/S-Log3】を選択すると、【SDR ゲイン】スイッチを有効にして、ハイダイナミック レンジ間でコンテンツを変換することができます。

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

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

### ビデオプレビューの色空間の選択

【色空間の表示】ドロップダウン リストから Catalyst Prepare ビデオプレビュー ウィンドウの色空間を選択します。



【色空間の表示】は、【グレード イン】ドロップダウン リストから【Rec.2020/S-Log (HDR)】を選択した場合にのみ使用できます。

ほとんどの場合は、コンピュータ モニタの【Rec.709】を選択します。または、スコープを使用してビデオをチェックするには、他の設定を選択することができます。詳しくは、93 ページの "色補正用のクリップ/クリップ リストのロード、および波形、ヒストグラム、ベクトルスコープ モニタの構成"を参照してください。

詳しくは、93 ページの "色補正の適用"を参照してください。

### ビデオ処理デバイスの選択

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

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



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



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

## 既定のトランスコード形式の選択

ソース形式でコピーできない部分的なクリップをコピーする場合または Ci にアップロードする場合に使用する形式を選択するには、**【既定のトランスコード形式】** ドロップダウン リストから設定を選択します。

詳しくは、24 ページの "[ライブラリからのメディアのエクスポート](#)" または 16 ページの "[ライブラリ内のメディアの整理](#)" を参照してください。

## GPS リンクのためのマップ サービスの選択

クリップのメタデータで GPS リンクをクリックしたときのマップの表示に使用するマップ サービスを選択するには、**【GPS リンクを開く】** ドロップダウン リストから設定を選択します。

詳しくは、79 ページの "[メタデータの表示と編集](#)" を参照してください。

## スナップショット設定の選択

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

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

詳しくは、75 ページの "[フレームのスナップショットの作成](#)" を参照してください。

## プロキシ クリップ再生を有効にする

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

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



ビデオ プロキシ ファイルは再生のみに使用されます。

## 50p/60p ソースのハーフステップ TC を有効にする

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

フィールド 1 : 01:00:17:17

フィールド 2 : 01:00:17:17\*

## サムネイル フレームの表示または非表示

メディア ブラウザにサムネイル画像を表示する場合は、**【サムネイルの表示】** スイッチをオンにします。スイッ

チをオフにすると、一部の低速ストレージ デバイスのパフォーマンスが向上する可能性があります。

## 外部ビデオ モニタの選択

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。

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

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

Catalyst Prepare での色空間の表示	色空間	EOTF	Transfer Matrix
Rec.709	ITU-R BT.709	(2.4 など)	ITU-R BT.709
Rec.2020	ITU-R BT.2020	(2.4 など)	ITU-R BT.2020
Rec.2020/S-Log-3	ITU-R BT.2020	S-Log3(Live HDR) または S-Log3(HDR)	ITU-R BT.2020
Rec.2020/HLG、 Rec.2020/HLG AIR Matching、 または Rec.2020/HLG (bypass OOTF)	ITU-R BT.2020	HLG SG Variable(HDR)、HLG System Gamma 1.2	ITU-R BT.2020
Rec.2020/PQ、 Rec.2020/PQ AIR Matching、 または Rec.2020/PQ (bypass OOTF)	ITU-R BT.2020	SMPTE ST 2084(HDR)	ITU-R BT.2020



【**グレード イン**】ドロップダウン リストから【**Rec.2020/S-Log (HDR)**】を選択すると、AIR Matching (Artistic Intent Rendering) またはbypass OOTF 設定を使用して、外部モニタのプレビューとレンダリングされたクリップ間で一貫した映像を得ることができます。

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

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定 :

- Color Space: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (Live HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の【オプション】メニューの【外部モニタ】セクションで、【**色空間の表示**】ドロップダウン リストから【**Rec.2020/S-Log3**】を選択します。

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

### S-Log3 (HDR) EOTF を使用する場合にモニタでbypass OOTF を使用する

Sony BVM-X300 バージョン 2.0 モニタ設定 :

- Color Space: ITU-R BT.2020
- EOTF: S-Log3 (HDR)
- Transfer Matrix: ITU-R BT.2020
- Catalyst Prepare の【オプション】メニューの【外部モニタ】セクションで、【**色空間の表示**】ドロップダウン リストから【**Rec.2020/S-Log3**】を選択します。

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

### HDR メディアを SDR 色空間に変換する

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

- オプションで、【**グレード イン**】色空間を【**Rec.2020/S-Log3 (HDR)**】に設定します。
- 【オプション】で、【**SDR ゲイン**】スイッチを有効にし、【**ゲイン**】スライダを調整して、SDR 形式にエクスポートする場合または SDR ディスプレイで表示する場合に適用されるゲインを選択します。
- オプションで、ビデオプレビューの【**色空間の表示**】を【**Rec.709**】または【**Rec.2020**】に設定します。

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





- オプションで、**【グレードイン】**色空間を**【Rec.709】**に設定します。
- インспекタで、**【変換先】**色空間を**【709(800)】**、**【HG8009G33】**、または**【HG8009G40】**に設定します。

詳しくは、108 ページの "[ハイダイナミックレンジ \(HDR\) カラーグレーディング](#)" を参照してください。

## セカンダリ ウィンドウを有効にする

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



## キーボード ショートカット

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

### グローバル ショートカット

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

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

## メディアブラウザ

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

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
ファイル/フォルダ内の移動	↑、↓、←、または →	↑、↓、←、または →
ツリー ビューでフォルダを開く/閉じる	←/→	←/→
すべてのファイルを選択	Ctrl+A	⌘-A
すべてのファイルを選択解除	Ctrl+D	⌘-D
選択したファイルを削除する	Delete	Delete または fn+Delete
ファイルのロードと再生の開始/一時停止	スペース キー	スペース キー
選択されているフォルダを開く	Enter または Ctrl+↓	Return または ⌘+↓
1 レベル上へ移動	Backspace	⌘-↑
リストの最初/最後に移動	Home End	Home End
選択を上/下に 1 ページ移動	Page Up Page Down	Page Up Page Down
名前の変更	F2	Fn-F2 ( [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 F2)
ライブラリを開く	Ctrl+O	⌘-O
次のライブラリ	Ctrl+N	⌘-N

## 編集

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

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
ログ記録/ストーリーボード/クリップ/色の調整の切り替え	` ~	` ~
[編集] モードで前の/次のファイルをロードします。	[ ]	[ ]
[ストーリーボード] モードで前の/次のクリップを移動します。		
現在のフレームのスナップショットをファイルに保存します。	Shift+S	Shift+S

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
マーク インおよびマークアウト ポイントをクリップの最初と最後にリセットします。	Shift+R	Shift+R
【色の調整】モードで、前/後/分割/2 アップ ビデオプレビューを切り替えます。	1/2/3/4	1/2/3/4
【表示】モードでのメディア ブラウザの表示/非表示	Ctrl+B	⌘-B
【ログ】モードの場合に、選択範囲からサブクリップを作成します。	S	S
選択したストーリーボード（【追加】バーが表示されている場合）にクリップを追加します。	Enter	Return
色補正の取り消し	Ctrl+Z	⌘-Z
色補正のやり直し	Ctrl+Shift+Z Ctrl+Y	Shift-⌘-Z

## 再生とプレビュー

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

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
先頭に移動	Ctrl+Home	⌘-Home
	Ctrl+ ↑	⌘- ↑
		Fn- ←
終端に移動	Ctrl+End	⌘-End
	Ctrl+ ↓	⌘- ↓
	End	Fn- →
前のフレームに移動	←	←
次のフレームに移動	→	→
前のクリップに移動	[	[
次のクリップに移動	]	]
再生の開始/一時停止	スペース キー	スペース キー
再生の開始/停止	Enter	Return
シャトル再生	J/K/L	
	1x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 1 回押します。	
	1.5x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 2 回押します。	
	2x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 3 回押します。	
	4x 再生は [J] キーまたは [L] キーを 4 回押します。	
	再生を一時停止するには [K] キーを押します。	
	[K] キーを押しながら [J] キーまたは [L] キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。[K] キーを押しながら [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。	
ループ再生の切り替え	Q	Q
	Ctrl+L	⌘-L
マーク イン ポイントの設定	I	I
マーク アウト ポイントの設定	O	O

コマンド	Windows の ショートカット	macOS の ショートカット
マークポイントの追加	E	E
マークインポイントに移動	Shift+I Home	Shift+I Home
マークアウトポイントに移動	Shift+O End	Shift+O End
現在のフレームのスナップショットをファイルに保存します。	Shift+S	Shift+S
マークイン/アウトポイントをリセット	Shift+R	Shift+R
前のマーカーに移動 (マークイン/アウトを含む)	Ctrl+ ←	⌘-←
次のマーカーに移動 (マークイン/アウトを含む)	Ctrl+ →	⌘-→
現在のフレームをクリップボードにコピー	Ctrl+C	⌘-C
全画面再生の開始	F11 Ctrl+F	⌘-F Control-⌘-F
セカンダリウィンドウの表示/非表示	Alt+V	Option-V
ウィンドウに合わせてズーム	Ctrl+0	⌘-0
100% にズーム	Ctrl+1	⌘-1
ズームイン	Ctrl++	⌘-+
ズームアウト	Ctrl+-	⌘--





## ジェスチャ

### 【メディアブラウザ】 ペイン

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

### 【ビデオ】 ペイン

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

# キーワード

.  
.ccolor ファイル 100, 111  
.cube ファイル 98, 103, 106  
.smi ファイル 81, 84

## [

[ビデオ] ペイン 69

## 1

1D LUT エクスポート 111

## 3

3D LUT エクスポート 111

## 5

50p ハーフステップ TC 118

## 6

60p ハーフステップ TC 118

## A

Adobe Premiere 39  
AIR Matching 110, 120  
ASC-CDL エクスポート 111  
ASC-CDL の適用 100  
ASC-CDL ファイル 99-100  
AVCHD リレー クリップ 89-90  
Avid Media Composer 39

## B

BVM-X300 108  
bypass OOTF 110, 120

## C

Ci へのアップロード 22, 49

Ci ワークスペース 39  
Ci ワークスペースでファイルを共有 39  
Ci ワークスペースへのアップロード 39  
CinemaScope オーバーレイ 78  
CinemaScope オーバーレイの表示 78

## D

DPX フレームレート 79

## E

EDL  
    インポート 89  
    クリップのリンク 89  
    クリップのリンク解除 89  
    クリップの置換 89  
EDL のインポート 89  
EDL 内のクリップのリンク 89  
EDL 内のクリップのリンク解除 89

## F

file formats 50  
Final Cut Pro X 39  
FTP 47  
FTP コピー 31  
FTP へのコピー 31

## G

GPS リンク 79, 118  
GPS リンクを開く 79, 118  
GPS 情報 79  
GPU アクセラレーション 117

## J

JKL シャトル 73

## L

LTC 74, 79  
LUT 98  
LUT インポート 97

LUT エクスポート 111  
LUT のインポート 97

## O

OpenEXR フレームレート 79

## P

PD-EDL クリップ リスト 81, 84, 89  
Premiere Pro CS6 39  
preview proxy clips 118  
Professional Disc のフォーマット 49  
proxy preview 118

## R

Rec.2020 119  
Rec.709 119

## S

SDR ゲイン 108, 117  
SDR 色空間への HDR の変換 110, 120  
Sony BVM-X300 108  
supported formats 50  
SxS のフォーマット 49

## T

Tangent element 102  
thumbnail frames 118

## V

Vegas Pro EDL 39  
VTR スタイルの再生 70

## X

XDCAM Professional Disc のフォーマット 49

## Y

YouTube 43  
YouTube とのファイルの共有 43  
YouTube へのアップロード 43

## あ

アップロード前にクリップをトランスコードする 40  
アナモフィック ストレッチ 78  
アナモフィック設定を使用 28, 34, 38

## い

イン/アウト ポイント間のインポートのみ 15

## え

エクスプローラで表示 22, 49  
エクスポート 88  
エッセンス マーク 75, 79  
エッセンス マークの編集 81

## お

オーディオ チャンネル 80  
オーディオ チャンネル割り当て 80  
オーディオ メーター 77  
オプション 117  
オプションのリセット 117  
オフライン メディア 45  
お気に入りに追加 16  
お気に入りフォルダ 16

## か

カードのバックアップ 45  
カラー スライダ 99  
カラー プリセット 100, 111  
カラー ホイール 96  
カラー曲線 98

## き

キーボード ショートカット 123

## <

クリップ リスト 81  
クリップ リストの作成 82  
クリップ リストを開く 82  
クリップのエクスポート 24  
クリップのトランスコード 24  
クリップのピンへの移動 17, 20  
クリップのピンへの追加 17

クリップのみをコピー 14, 30  
クリップの並べ替え 82, 85  
クリップの削除 21, 83, 86  
クリップの検索 49  
クリップの編集 22  
クリップの追加 83, 86  
クリップの順序決定 82, 85  
クリップ名 28, 34, 38  
クリップ名の変更 20  
クリップ名書き込み 28, 34, 38  
クリップ設定 78  
グレーディング色空間 97, 117  
グレード イン 117

## け

ケルビン温度 97

## こ

コピー時にベリファイ有効 14-15, 31

## さ

サフィックス 14, 25, 30, 32, 43  
サブクリップ 23  
サブクリップの作成 23  
サブクリップの削除 23  
サブフォルダの作成 14, 30  
サポートしている形式 68  
サマリー メタデータの編集 80  
サムネイル表示 48

## し

シーケンス再生 70  
ジェスチャ 129  
シャトルコントロール 73  
ショートカット 123  
ショット マーク 81  
ショット マークの削除 81  
ショット マークの追加 81

## す

スクラブ コントロール 73  
ステレオペア 80  
ストーリーボード 84, 88  
    エクスポート 35, 38

クリップの編集 86  
プレビュー 88  
レンダリング 31  
削除 88  
名前の変更 88  
空のストーリーボードを作成 85  
色補正の編集 87  
選択範囲から作成 85

ストーリーボードのエクスポート 35, 38, 88  
ストーリーボードのプレビュー 88  
ストーリーボードのレンダリング 31  
ストーリーボードの作成 84  
ストーリーボードを開く 85  
スナップショットの保存 76  
スナップショットの保存先 118  
スナップショットをクリップボードにコピー 76  
スナップショット画像形式 118  
すべてのフレームを再生 71  
スライダ 97

## せ

セーフ エリア 78  
セーフ エリアの表示 78  
セカンダリ ウィンドウ 121  
セカンダリ ウィンドウの表示 121

## そ

ソース メディアの置換 89  
ソースタイムコードをオーバーライドする 28, 31, 34  
ソース色空間 97

## た

タイムコード 28, 34, 38  
タイムコードの分断 74, 79  
タイムコード書き込み 28, 34, 38  
タイムライン上の移動 73  
タッチスクリーン ナビゲーション 129

## ち

チャンネルのルーティング 77  
チャンネル割り当て 80  
チャンネル割り当てのコピー 81  
チャンネル割り当ての貼り付け 81

## て

ディスクのバックアップ 45  
デバイスのコピー 31  
デバイスへのクリップのコピー 29  
デフォルトのルックプロファイル 98  
デフォルトのルックプロファイルにする 98  
デフォルトのルックプロファイルにリセット 98

## と

トーン曲線 98  
トラックパッドナビゲーション 129  
トランスコード設定, 保存 29  
トランスコード設定のリセット 29  
トランスコード設定の保存 29  
トランスポートコントロール 72

## は

ハーフステップ TC 表示 118  
パディングをクリップに追加 28

## ひ

ヒストグラム モニタ 95  
ビデオプレビュー 95  
ビデオ処理デバイス 117  
ビン 17  
ビンに追加 14  
ビンのエクスポート 18  
ビンの場所 12  
ビンの消去 18  
ビンを Final Cut Pro X にエクスポート 19  
ビンを Premiere にエクスポート 19  
ビンをフォルダとしてエクスポート 18

## ふ

ファイナライズ、Professional Disc ボリューム 49  
ファイルの削除 21  
ファイル名の変更 14, 25, 30, 32, 43  
ファイル形式 68  
ファイル情報 79  
ファインダーで表示 22, 49  
フォーマット、Professional Disc ボリューム 49  
フォーマット、SxS 49  
フォルダの追加 17  
フォルダ名の変更 18  
フラッシュバンド 28, 34, 38, 90

フラッシュバンドの補正 28, 34, 38, 90  
フルフレームレート再生 71  
フレームインデックスの開始 25  
フレームレート 79  
プレフィックス 14, 25, 30, 32, 43  
プロキシクリップのメタデータ 30  
プロキシファイルをトランスコード 28, 34, 38  
プロキシメタデータ 30  
プロキシのみをコピー 14, 30  
プロキシ編集 45

## へ

ベクトルスコープ モニタ 95

## ほ

ホイール 96  
ボリュームのバックアップ 45

## ま

マークアウト 75, 79  
マークイン 74, 79  
マークイン/アウトポイントをリセット 75  
マークイン/アウトポイントを使用 28, 34, 38  
マークポイント間のみをコピー 31  
マスク 2.39  
1 78  
マスタボリューム 77  
マップメタデータ 79, 118  
マルチカメラクリップ, 同期 90  
マルチカメラクリップの同期 90  
マルチカメラ, オーディオの同期 90

## め

メーター 77  
メタデータ 79  
メディアブラウザ ペイン 47  
メディアのライブラリへの追加 12  
メディアの再生 69  
メディアの検索 47

## も

モニタの色空間 119  
モニタ解像度 119  
モノラルチャンネル 80

## ら

- ライブラリ 17
  - クリップのピンへの追加 17
  - クリップの削除 21
  - クリップ名の変更 20
  - グループ化 22
  - サブクリップの作成 23
  - サブクリップの削除 23
  - ピンの消去 18
  - ピン名の変更 18
  - フォルダの削除 17
  - メディアの追加 12
  - 作成 11
  - 名前を付けて保存 22
  - 整理 16
  - 新規フォルダ 17
  - 既存のフォルダを追加 12, 17
  - 閉じる 12
  - 開く 11
- ライブラリ インジケータ 12
- ライブラリ フォルダ間のクリップの移動 20
- ライブラリ メディアのグループ化 22
- ライブラリ メディアの再リンク 45
- ライブラリのロード 11
- ライブラリの作成 11, 13, 15-16
- ライブラリを閉じる 12
- ライブラリを開く 11

## り

- リアルタイムで再生 71
- リスト表示 48
- リモートサーバー 47
- リモートサーバーの参照 47
- リレー クリップ, 結合 89
- リレー クリップの結合 89

## る

- ループ再生 72, 75
- ルックプロファイル 97-98, 103, 106
- ルック, デフォルト 98
- ルックアップテーブル 98

## ろ

- ログ 74-75

## る

- 不明なメディア 45
- 不連続なタイムコード 74, 79

## れ

- 使用できなくなったアイテムを削除 18

## る

- 元のクリップをアップロード 40

## る

- 全画面プレビュー 71

## る

- 再生 72

## る

- 分割画面プレビュー 95

## る

- 前のフレーム 72

## る

- 合わせる 70

## る

- 垂直方向にフリップ 78

## る

- 外部モニター デバイス 119
- 外部モニターの色空間 119
- 外部モニター解像度 119

## る

- 彩度スライダ 99

## 抗

拡大鏡 70

## 欄

整理 16

## 啟

新しいライブラリ 13, 15-16, 18-19  
新しい空のクリップ リスト 82  
新しい空のストーリーボード 85  
新規フォルダ 17

## 斂

既存のフォルダを追加 12, 17  
既定のトランスコード形式 118

## 唄

曲線 98

## 髙

最初に移動 72  
最後に移動 72  
最適な一致 36

## 柜

格子線 95

## 權

次のフレーム 72  
次の日時より古いアイテムを削除  
×日 18

## 比

水平方向にフリップ 78

## 沂

波形モニタ 94

## 漈

温度スライダ 97

## 潤

濃淡スライダ 97

## 甄

番号付け 14, 25, 30, 32, 43

## 膊

自動的に追加されたピン 12

## 舒

色のプリセットを適用 100  
色温度スライダ 97  
色空間 97  
色空間の表示 (ビデオプレビュー) 117  
色空間の表示 (外部モニタ) 119  
色補正 93  
    エクスポート 111  
    ロード 99  
    編集 93

## 璽

表示モード 48-49

## 颯

設定の保存, トランスコード 29

## 逗

連続再生 70, 75

## 送

選択範囲のクリップ リスト 82  
選択範囲の新規クリップ リスト 82

## 遡

部分的なコピー 15, 19-20, 31

## 鏤

関連するすべてのメディアをコピー 30

## 雜

露出スライダ 97

## 駉

高速コピー 31

高速デバイス間コピーを使用 31