

ADOBE® SPEEDGRADE™

ヘルプとチュートリアル

一部のリンク先のコンテンツは英語のみで提供されます。

2013 年 10 月



新機能

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

SpeedGrade CC の新機能 | 2013 年 10 月

このドキュメントでは、2013 年 6 月のリリース以降の SpeedGrade CC の新機能および変更された機能について説明します。

SpeedGrade の以前の Creative Cloud のアップデートでの新機能については、SpeedGrade CC の新機能 | 2013 年 6 月を参照してください。

新機能の概要ビデオ

[Premiere Pro と SpeedGrade の間の Direct Link ワークフロー](#)

[新しいカメラ形式のサポート](#)

[単一の Look での複数のマスク](#)

[複数のレイヤー間でマスクを共有](#)

[一貫性のあるカラー調整のための新しい SpeedLooks](#)

[新しいキーボードショートカットと変更されたキーボードショートカット](#)

[トップへ戻る](#)

Premiere Pro と SpeedGrade の間の Direct Link ワークフロー

新しい Direct Link では、Premiere Pro と SpeedGrade の間の緊密で効率的なワークフローが実現します。

Direct Link を使用すると、Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade に送信するか SpeedGrade で直接開き、カラー調整の変更を適用し、Premiere Pro に戻すことができます。Direct Link のワークフローでは、プロジェクトを書き出したり読み込んだりする必要がなく、相互交換形式、またはあらゆる種類のファイル変換で処理します。

詳しくは、Premiere Pro と SpeedGrade の間の Direct Link ワークフローを参照してください。

[トップへ戻る](#)

新しいカメラ形式のサポート

Direct Link モードで SpeedGrade を使用する場合、Premiere Pro でサポートされるファイル形式は自動的に SpeedGrade でもサポートされます。

現在の SpeedGrade では、Direct Link モードで次の新しいカメラ形式がサポートされます。

- Apple ProRes 64 ビット
- Blackmagic Cinema DNG
- ネイティブ MJPEG (1DC)
- RED DRAGON および ROCKET-X
- Panasonic AVC Ultra Long GOP (画像のグループ)
- Phantom Cine
- Sony RAW (F65、F55、F5、FS700)
- Sony XAVC Long GOP

[トップへ戻る](#)

単一の Look 内の複数のマスク

以前は、SpeedGrade で同じ Look またはカラー調整の複数のマスクを作成することはできませんでした。複数のマスクを適用するには、新しい Look または新しいカラー調整トラックのカラー調整クリックを作成する必要がありました。

現在の SpeedGrade では、単一の .look ファイルを使用して、単一のカラー調整レイヤー内に複数のマスクを作成できます。これは新しいレイヤーを追加し、マスクツールを使用してそのレイヤーにマスクを作成するのと同じくらい単純です。

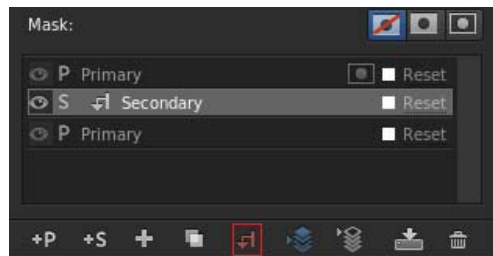
単一の Look (またはカラー調整) で複数のマスクを使用すると、作業を迅速に行い、タイムラインを常に整理しておくことができます。

複数のレイヤー間でマスクを共有する

「Link Or Unlink Current Layer」 ボタンを使用すると、複数のレイヤー間でマスクを共有できます。

「Link Current Layer」 ボタンをクリックすると、レイヤーをすぐ下のレイヤーとリンクできます。マスクをメインレイヤーに適用すると、マスクがリンクされたすべてのレイヤー間に適用されます。

「Link Or Unlink Current Layer」 ボタンを使用して、マスクのリンクとリンク解除を切り替えます。



マスクのリンクとリンク解除を切り替えるボタン

一貫したカラー調整のための新しい SpeedLook

SpeedGrade に、カラー調整に自然な彩度および一貫性を追加するための初期設定の Look を提供する SpeedLook パッケージが組み込まれました。

SpeedLook パッケージにはカメラパッチと SpeedLook が含まれています。カメラパッチは、同じプロジェクトで複数のカメラを処理する場合に、カラースペースをすばやく調整するように設計されています。

カメラパッチが適用されているフッテージに SpeedLook を追加する場合、複数のカメラのフッテージショット間で一貫したカラー調整結果が得られます。

SpeedLook とカメラパッチは Look パネルでプリセットとして使用できます。

新しいキーボードショートカットと変更されたキーボードショートカット


キーボードショートカットの完全なリストは、SpeedGrade CC のキーボードショートカットを参照してください。

結果	Windows / Mac OS
保存	Ctrl + S
別名で保存	Ctrl + Shift + S

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

SpeedGrade CC の新機能2013年6月リリース (バージョン7.0)

 SpeedGrade CC の 2013 年 10 月リリース (バージョン 7.1) が利用できるようになりました。このリリースの新機能および変更された機能について詳しくは、新機能の記事を参照してください。



Adobe® SpeedGrade® CC には、デジタルビデオのカラーグレーディングエクスペリエンスを充実させるいくつかの新しい機能と機能の強化が含まれます。詳しくは、新機能の簡単なお紹介とリソースへのリンクを参照してください。

[SpeedGrade の新機能の概要](#)
[再設計されたカスタマイズ可能なユーザーインターフェイス](#)
[Look Management Browser](#)
[Snapshot ビューと Snapshot ブラウザー](#)
[Continuity Checker と Automatic Shot Matcher](#)
[新しい輝度波形と Analysis Tools パネル](#)
[Tangent Element のサポート](#)
[その他の変更](#)
[新規および変更されたデフォルトのキーボードショートカット](#)

[トップへ戻る](#)

再設計されたカスタマイズ可能なユーザーインターフェイス

SpeedGrade には、これまでよりフッターのカラーグレーディングを素早くかつ直感的に行うのに役立つ、ユーザーインターフェイス上の機能拡張点がいくつかあります。

SpeedGrade を起動すると、最初に目にするのは、再設計されたユーザーインターフェイスです。このユーザーインターフェイスは、Adobe Premiere Pro ユーザーの方には見慣れた画面レイアウトになっています。必要となる重要なツールやコントロールにすぐにアクセスでき、グレーディング作業を素早く行うことができます。

このユーザーインターフェイスでは、画面の右上にメインツールバーとタブがあります。タブは SpeedGrade のワークフロー、つまりメディアの検索、グレーディング、レンダリング、最終的な出力の確認の順に並んでいます。

詳しくは、SpeedGrade のワークスペースを参照してください。



再設計されたユーザーインターフェイス

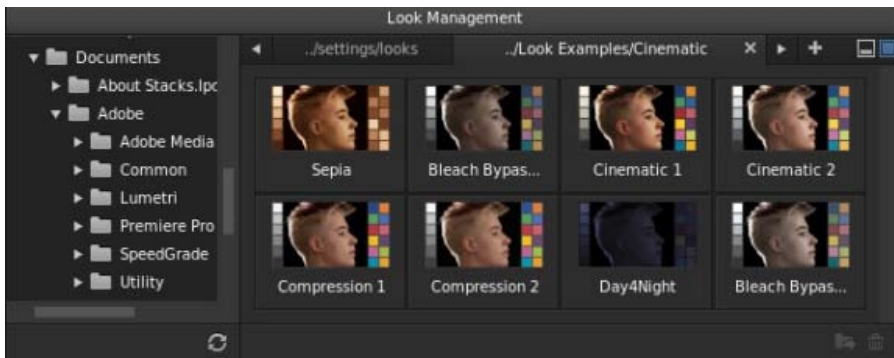
[トップへ戻る](#)

Look Management Browser

「Look」タブに、保存する Look のプリセット (.look ファイル) を効率的に整理したり、表示したり、最小限に抑えるための「Look Management Browser」が含まれるようになりました。

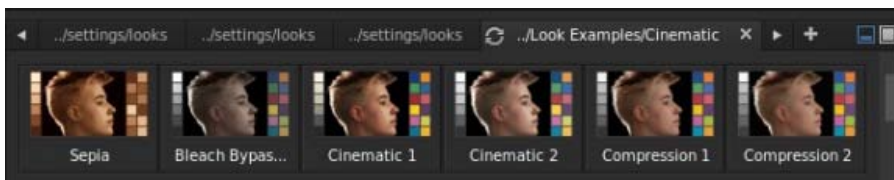
Look Management Browser には、Look のプリセットを表示する以下の 3 つの異なるビューが用意されています。

Look Management View Mode Look のプリセットを複数行のサムネールとして表示します。複数の .look ファイルを同時に表示できます。ツリー表示のナビゲーション構造から、デフォルトの Look フォルダを設定することもできます。



Look Management View mode

Quick View Mode Look のプリセットを単一行のサムネールとして表示します。



Quick View mode

Minimized Browser View サムネールを表示せずに、タブを使用したブラウザーとして Look Management Browser を表示します。このビューで

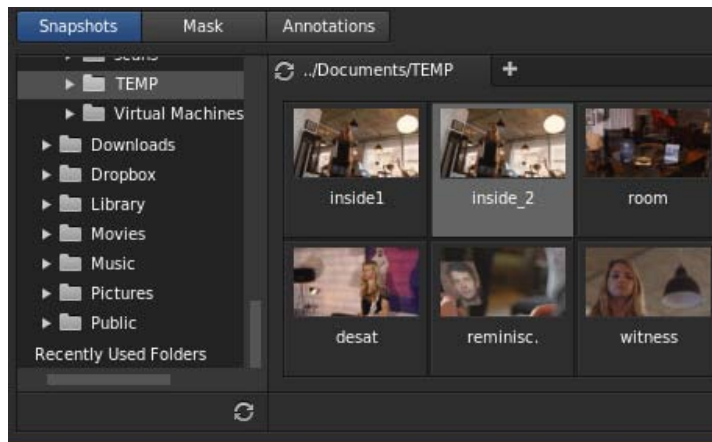
は、グレーディング作業のために Monitor パネルにより多くの表示領域が確保されています。

[トップへ戻る](#)

Snapshot ビューと Snapshot ブラウザー

SpeedGrade には、フッターのスナップショットを素早くキャプチャし保存することができる Snapshot ビューが用意されています。シーン参照として使用したり、他のショットのグレーディングの目安にするグレーディングの静止画像をキャプチャできます。その後で、Snapshot ブラウザーを使用して画像を表示できます。

詳しくは、Snapshot ビューと Snapshot ブラウザーを参照してください。



Snapshot ブラウザー

また、Adobe Photoshop などの他のアプリケーションからイメージを読み込んで、Snapshot ビューを使用して SpeedGrade 内でイメージを表示することもできます。その後、フッターをグレーディングするための参照としてイメージを使用できます。

詳しくは、Photoshop グレーディングのマッチングを参照してください。

[トップへ戻る](#)

Continuity Checker と Automatic Shot Matcher

SpeedGrade では、Continuity Checker を使用して、タイムライン上の複数のショットを素早く比較したり、必要に応じてカラーグレーディングのマッチングを行うことができます。

SpeedGrade の新しい Shot Matcher 機能は、複数のクリップ間のカラーマッチングプロセスを自動化します。

Continuity Checker は、多くの場合 Shot Matcher 機能と組み合わせて使用されます。

これらの機能の使用について詳しくは、Continuity Checker と Automatic Shot Match を参照してください。



連続するクリップを Continuity Checker で確認し、グレーディングの一貫性を維持する

新しい輝度波形と Analysis Tools パネル

SpeedGrade には、画像を分析するために、以下のような様々なツールが用意されています。

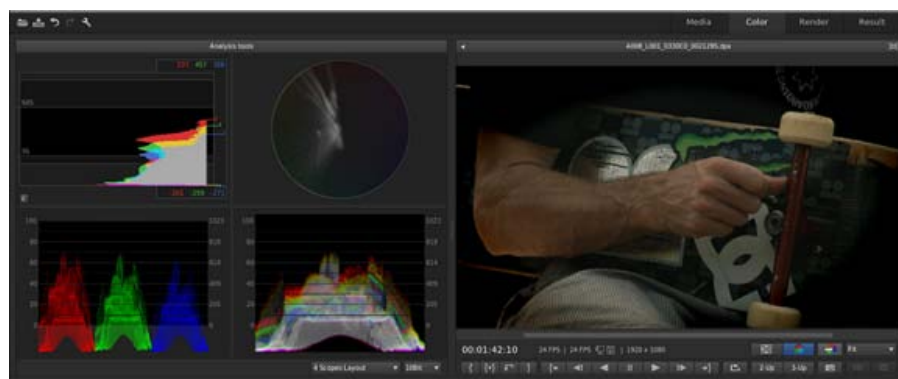
- Histogram
- Vectorscope
- RGB パレード
- 輝度波形

新しい輝度波形スコープにはイメージの輝度が表示され、正確な黒と白のバランスを実現するために役立ちます。

すべてのイメージ解析ツールがグループ化され、別々の Analysis Tools パネルからアクセスできるようになりました。

Analysis Tools パネルを表示するには、キーボードショートカット W を使用するか、左上にある Monitor パネル上の矢印をクリックします。ドラッグハンドルを使用して、Analysis Tools パネルのサイズを調整できます。

詳しくは、イメージ解析ツールを参照してください。

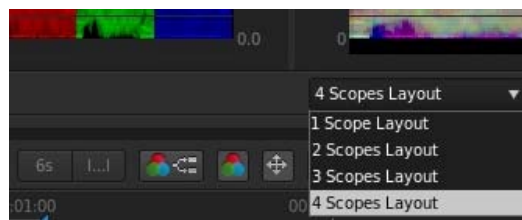


正確なイメージ解析のために複数の解析ツールを使用する

柔軟性のあるレイアウト表示と色精度のオプション

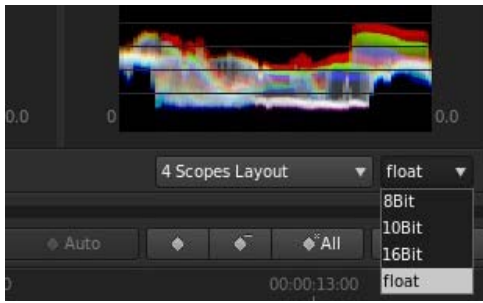
Scopes Layout ポップアップメニューを使用すると、柔軟性のあるレイアウト表示でツールを表示できます。

1 つ以上（最大 4 つ）のアクティブなスコープを同時に表示できます。右クリック（Windows）するか、Ctrl キーを押しながらクリック（Mac）して、単一と複数のスコープを切り替えます。



レイアウトオプション

色精度として、8 ビット、10 ビット、16 ビットまたは float と呼ばれる浮動小数点形式の特殊な色ビット深度を指定できます。



色精度オプション

[トップへ戻る](#)

Tangent Element のサポート

SpeedGrade では、Tangent CP 200 パネル、Tangent Wave などのハードウェアデバイスのサポートのほかに、Tangent Element がサポートされるようになりました。

[トップへ戻る](#)

その他の変更

サードパーティのビデオハードウェア向け Mercury Transmit のサポート

SpeedGrade への Mercury Transmit の統合により、AJA および Matrox のサポートされているビデオ I/O カードを使用する参照モニタリングのために 2 台目のディスプレイを使用できるようになりました。

SpeedGrade でこれらのデバイスを使用するには、Preferences ダイアログボックスで「Display」を選択し、互換性のあるデバイスを表示して有効にします。

注意： SpeedGrade を使用してサードパーティのデバイスを実行するには、必要に応じて、別途ハードウェアドライバーおよびファームウェアをインストールする必要があります。

nVidia SDI のサポート

SpeedGrade では、引き続き、nVidia の Quadro SDI Output カードがサポートされ、グラフィックからビデオへの出力ワークフローの効率的な SDI モニタリングが可能です。

[トップへ戻る](#)

新規および変更されたデフォルトのキーボードショートカット

キーボードショートカットの完全なリストは、SpeedGrade CC のキーボードショートカットを参照してください。

キーフレームのショートカット

結果	Windows / Mac OS
キーフレームの追加	F2
キーフレームの削除	Shift + F2

前のキーフレームへの移動	F3
次のキーフレームへの移動	F4

Looks ブラウザーおよび Snapshots ブラウザーのショートカット


結果	Windows	Mac OS
Look Browser の参照	Alt + 矢印	Alt + 矢印
Looks Management Browser のオン／オフ切り替え	Ctrl + L	Command + L
Snapshot ブラウザーを操作する	Shift + Alt + 矢印	Shift + Alt + 矢印
スナップショットのキャプチャ／切り替え	Shift + C	Shift + C
Snapshots ブラウザー内の 3 つ目のパネルの折りたたみ	W	W
Auto Shot Match	Ctrl + M	Command + M

その他の新しいまたは変更されたショートカット

結果	Windows	Mac OS
Continuity Checker 使用時の 1 つ以上の再生ヘッドの追加	Alt + 1/2/3	Option + 1/2/3
Analysis Tools パネルを開く	A	A
全画面表示の終了	Esc または Shift + H	Esc または Shift + H
グレーディングのオン／オフ切り替え	0 (ゼロ)	0 (ゼロ)
マウス表示をメイン表示または SDI 表示に切り替え	Shift + X	Shift + X

削除されたショートカット

結果	Windows	Mac OS
アルファチャンネルの切り替え	A	A
自動反転の切り替え	Ctrl + M	Cmd + M

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

はじめに、チュートリアル

[SpeedGrade のビデオチュートリアルで学習](#)

Adobe TV (2013 年 1 月 16 日)

ビデオチュートリアル

製品の専門家による「はじめに」や「新機能」のチュートリアルで SpeedGrade の基本について学習してください。

[SpeedGrade CS6 FAQ](#)

トラブルシューティング (2012 年 5 月 14 日)

[SpeedGrade とは](#)

Video2Brain (2012 年 5 月 7 日)

ビデオチュートリアル

[What's new in SpeedGrade CS6](#)

Patrick Palmer (2012 年 5 月 7 日)

ビデオチュートリアル

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

クイックスタート：クリップのカラーグレーディング

クリップの選択

一次カラーグレーディングの適用

二次カラーグレーディングの適用

グレーディングしたクリップのレンダリング

EDL を読み込み、シーケンスをカラーグレーディングするには、シーケンスのカラーグレーディングを参照してください。

クリップの選択

[トップへ戻る](#)

1. SpeedGrade で、ユーザーインターフェースの左上コーナーにあるファイルブラウザを使用して、ビデオクリップを格納するフォルダーを選択します。

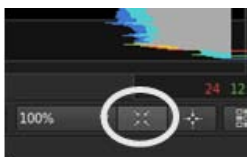
デスクトップウィンドウに、選択したフォルダーの内容のサムネイルバージョンが表示されます。

💡 ファイルの種類でサムネイルをフィルタするには、右上コーナーの「All Files」を選択して、ファイルの種類を選択します。

2. デスクトップでクリップをダブルクリックして、タイムラインにクリップを配置します。

3. イメージを表示するには、左上コーナーの「Monitor」タブをクリックします。

💡 初期設定の表示サイズは 100% です。イメージをモニターウィンドウに合わせるには、インターフェースの右側のスコープウィンドウの下にある「Zoom to Fit」ボタンをクリックします。

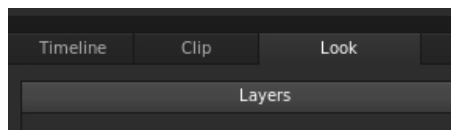


一次カラーグレーディングの適用

[トップへ戻る](#)

イメージ全体に、色温度、ホワイトポイント、ブラックポイントなどの基本カラー変更を適用します。変更は一次グレーディングレイヤーに適用されます。

左下のタイムラインの下の「Look」タブをクリックして、グレーディングコントロールにアクセスします。



グローバル変更を適用する

Look パネルの上部にあるスライダーで、イメージにグローバル変更を適用します。



グローバル調整スライダー

グローバル設定を調整するには、次のようにします。

1. スライダーの三角形のアイコンを右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスを左右に動かして、値を変更します。
3. 三角形のアイコンをもう一度右クリックして、設定を受け入れます。

特定の領域に変更を適用する

Look パネルのカラーコントロールホイールを使用して、イメージのシャドウ、ミッドトーン、ハイライト領域のカラー値と輝度値を変更します。



カラーコントロールホイール

輝度を調整するには、次のようにします。

- ホイールの三角形のアイコンをクリックし、直線でマウスを右または左にドラッグします。円内でマウスをドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

カラーを調整するには、次のようにします。

1. 円の内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます。

コントロールホイールの代わりに、カラー-sliderを使用できます。Sliderにアクセスするには、Shift + Enter キーを押します。



カラー-slider

💡 前および後のクイックビューで、グレーディングのオンとオフを切り替えるには、数値キーパッドのゼロ (0) キーを使用します。キーボードの NumLock キーが選択されていることを確認します。

二次リカラーグレーディングの適用

[トップへ戻る](#)

イメージの特定の色相範囲に、目的の調整を適用します。変更は二次グレーディングレイヤーに適用されます。

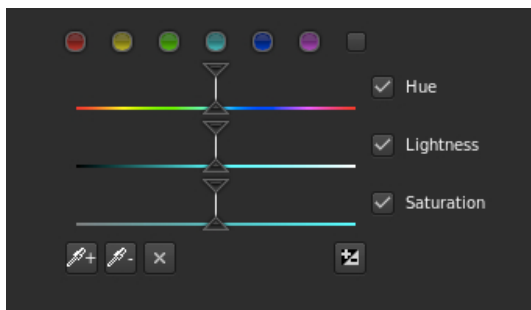
1. 二次カラーグレーディングツールにアクセスするには、Layers ウィンドウの左下コーナーにある「+S」アイコンを選択します。



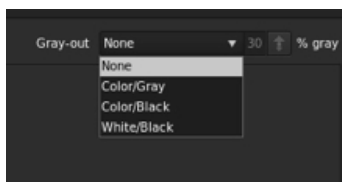
2. 次のようにして、色相範囲を選択します。

- プリセット色相オプションを選択するには、「Hue selection」ツールの上部に並んだカラーボタンのいずれかをクリックします。
- 色相範囲をサンプリングするには、スポイトツールと「+」アイコンをクリックし、ドラッグして Monitor ウィンドウ内のイメージの部分を選択します。

💡 スポイトツールを表示するために、Desktop ウィンドウの下の境界線のサイズを変更する必要がある場合があります。ウィンドウのサイズを変更するには、タイムラインの下中央にあるドラッグサイズ変更ツールを使用します。



3. 色相範囲選択によって対象とするイメージの部分を表示するには、「Look」タブの右上コーナーにある Gray-out メニューからオプションを選択します。

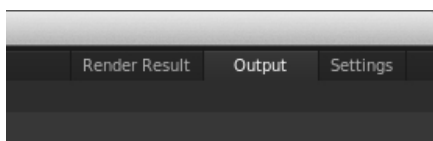


4. 選択を調整するには、スライダーの上の三角形を使用します。下げるには、スライダーの下の三角形を使用します。
5. 「Look」ウィンドウの中央の「Off-set」および「Gain」コントロールホイールを使用して、二次補正を適用します。
6. 二次補正をソフトにし、ブレンドするには、「Look」ウィンドウの右の「Denoise」および「Blur」スライダーを使用します。
7. 二次補正を適用したら、「Gray-out」を「None」に設定します。

グレーディングしたクリップのレンダリング

[トップへ戻る](#)

1. 右上の「Output」タブをクリックし、Metadata Render Engine を開きます。



2. Desktop メニューをクリックして目的のフォルダーを選択します。
3. 「File Name」テキストボックスで、レンダリングするファイルに名前を割り当てます。
4. 「Format & Options」で、レンダリングの出力ファイル形式を選択します。
目的のプリセットが存在しない場合、「Other」をクリックして新しい設定を作成します。
5. 「Render」セクションの「Online Quality」をクリックします。
6. 「Render」ボタンをクリックします。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Adobe Premiere Pro と SpeedGrade のワークフロー


一般的な編集と調整のワークフロー

オフラインでの編集と調整のワークフロー

通常、カラー調整プロセスは、ポストプロダクションワークフローの最後の手順です。高い解像度のマテリアルまたは RAW ファイルを処理する場合、Adobe Premiere Pro でオフライン編集を行うために、SpeedGrade でサイズの小さいプロキシファイルを作成することによってワークフローを開始できます。編集が完了したら、調整および仕上げを行うために、SpeedGrade で編集をソースマテリアルに再リンクできます。

一般的な編集と調整のワークフロー

[トップへ戻る](#)


1. Adobe Premiere Pro で編集します。
2. フッターを SpeedGrade に送信するには、次の手順を実行します。
 - 圧縮ファイルを処理する場合は、File / Send to Adobe SpeedGrade を使用します。Premiere Pro で DPX シーケンスをレンダリングし、SpeedGrade で開きます。
注意：DPX シーケンスが作成されるため、このオプションは、画像がロックされ、仕上げの準備ができていない短いプロジェクトに適しています。
 - RAW ファイルまたはサイズの大きいプロジェクトを処理する場合は、EDL を書き出します。Adobe Premiere Pro ヘルプの [EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し](#) を参照してください。
3. SpeedGrade でマテリアルを読み込み、カラー補正を適用します。
4. 最終出力ファイルフォーマットにレンダリングします。
5. ストレージの DPX シーケンスをレンダリングします。
 タイトルや最終的なオーディオの追加などの仕上げ作業のために、DPX シーケンスを Premiere Pro に読み込み、最終的なマスターを書き出すこともできます。非圧縮 DPX シーケンスを読み込むと、Premiere Pro から再び書き出す際に画質が維持されます。

オフラインでの編集と調整のワークフロー

[トップへ戻る](#)

オフラインワークフローは RAW ファイルなどの高解像度のマテリアルを処理する際に役立ちます。

1. ソースフッターを SpeedGrade に読み込みます。
2. 基本ファーストライトカラー補正を適用します。
3. プロキシをレンダリングします。オフライン編集のためのプロキシファイルの作成を参照してください。
4. Premiere Pro にプロキシを読み込み、フッターを編集します。
5. Premiere Pro から、EDL を書き出します。Adobe Premiere Pro ヘルプの [EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し](#) を参照してください。
6. SpeedGrade では、EDL を使用してソースファイルを再リンクします。EDL の最適化 複数クリップのワークフローを参照してください。
7. 最終的なカラー補正をフル解像度のソースフッターに適用します。
8. 出力のファイル形式をレンダリングします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

クイックスタート：シーケンスのカラーグレーディング

シーケンスのカラー調整のワークフローは、次の手順で構成されています。

EDL のロード

リールでのソースクリップの再接続

調整クリップの作成

調整クリップへのカラー調整の適用

追加のビデオクリップへの調整クリップの適用

調整されたシーケンスのレンダリング

EDL のロード

[トップへ戻る](#)

EDL (Edit Decision Lists) はメタデータドキュメントであり、Adobe Premiere Pro のような編集ツールからのプロジェクトタイムラインを SpeedGrade のような仕上げ作業を行うツールに移行するのに使用されます。

ヒント：開始前に、ソースクリップと EDL ファイルを単一のフォルダーに配置しておきます。このように整理しておくことで、プロセスをより迅速にまたより効果的に行うことができます。

1. SpeedGrade のユーザーインターフェイスの左上にあるファイルブラウザーを使用して、EDL ファイルを含むフォルダーを選択します。
2. EDL ファイルをダブルクリックしてロードします。

ヒント：多数のサムネイルがある場合は、右上の All Files メニューから「EDL」オプションを選択することで EDL ファイルのサムネイルをフィルターできます。

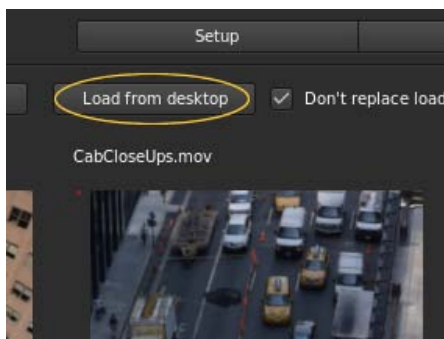
SpeedGrade がビデオトラックおよび Reels パネルにプレースホルダーサムネイルを配置します。Reels パネルは画面左下の「Timeline」タブにあります。

リールでソースクリップを再接続します。

[トップへ戻る](#)

Reels パネルで EDL のリールの概要が表示されます。EDL をロードする際に、SpeedGrade は Reels パネルにソースクリップのプレースホルダーサムネイルを挿入します。次のように、Reels パネルのプレースホルダーサムネイルにソースクリップを再接続します。

1. ソースクリップを含むフォルダーを選択して Desktop ウィンドウ上にソースクリップを表示します（まだの場合）。
2. ソースクリップのメディアの種類のサムネイルをフィルターします。例：QuickTime ムービー
3. 「Timeline」タブをクリックしてから Reels パネルをクリックし、ソースクリップのプレースホルダーを表示します。
4. 「Load from Desktop」をクリックして、ソースクリップをサムネイルに再接続します。SpeedGrade が Desktop およびビデオトラック上でソースクリップを再接続します。



調整クリップの作成

[トップへ戻る](#)

シーケンスをカラー調整する場合は、シーケンスのビデオクリップに関連付けられた非破壊的な調整クリップで作業します。ビデオクリップを直接調整しないでください。調整クリップは、保存したり、移動したり、複数のビデオクリップに適用したりできます。調整クリップは、ビデオト

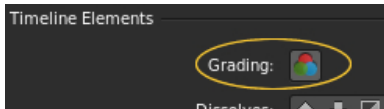
ラック上部の調整トラックの Timeline で管理されます。

調整クリップを作成するには、「Timeline」タブの Setup ボタンをクリックして、次のうちのいずれかを実行します。

- 調整トラックで一連の調整クリップを作成するには、Setup ウィンドウの 3 列目にある Extract Grade Clips ボタンをクリックします。



- 単一のビデオクリップ用の調整クリップを作成するには、ターゲットクリップ上の調整トラックに Grading Clip ツールをドラッグします。



- ビデオトラックにすべてのビデオクリップの調整クリップを追加するには、ビデオトラックのビデオクリップ上に Grading Clip ツールをドラッグします。

調整クリップへのカラー調整の適用

[トップへ戻る](#)

- Timeline で、ビデオクリップではなく調整クリップを選択します。
- 選択した調整クリップにカラー調整を適用します。カラー調整について詳しくは、クリップのカラー調整を参照してください。

調整クリップを共有しているすべてのビデオクリップに調整が適用されます。

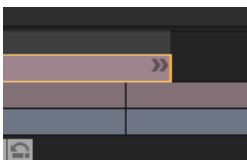
ヒント：複数の再生ヘッドを使用することによって、ショットからショットへのカラーが一致しているかビデオクリップを比較します。詳しくは、複数の再生ヘッドによるフレームの比較を参照してください。

追加のビデオクリップへの調整クリップの適用

[トップへ戻る](#)

Timeline で追加のビデオクリップに単一の Look を適用します。

- Grading Clip ツールを「Timeline」タブからビデオクリップの上にある調整トラックにドラッグします。
- 調整クリップの右側をドラッグして、複数のクリップをカバーするようにします。



その下のすべてのビデオクリップに調整クリップのカラー調整が適用されます。

調整されたシーケンスのレンダリング

[トップへ戻る](#)

- 右上の「Output」タブをクリックし、Metadata Render Engine を開きます。
- Desktop メニューをクリックして目的のフォルダーを選択します。
- 「File Name」テキストボックスでレンダリングするファイルへの名前を割り当てます。
- Format & Options で、レンダリングする出力ファイルの形式を選択します。
- 「Render」タブで Online Quality をクリックします。
- 「Render」ボタンをクリックします。

ワークスペース

Networks and removable media with Digital Video
トラブルシューティング (2012 年 10 月 19 日)

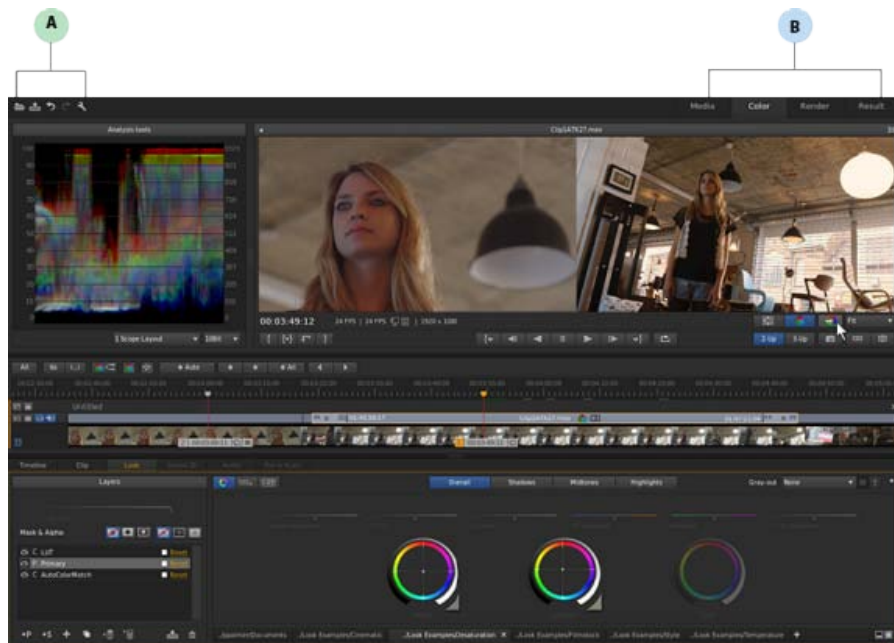
このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

SpeedGrade workspace

 Enhanced in Premiere Pro CC

The Adobe SpeedGrade workspace provides a more familiar screen layout for Adobe Premiere Pro users. There is a familiar placement of user interface elements such as the media browser, a redesigned autofit monitor, Look Manager, and integrated grading and mask panes.

The user interface contains a main toolbar and tabs on the upper right of the screen. The tabs are in the sequence of the SpeedGrade workflow: locating your media, grading, rendering, and reviewing the final output.

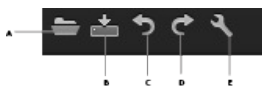


A. Main Toolbar **B.** Tabs for each step in the workflow

[To the top](#)

Main Toolbar

Icons to open, save, redo, undo are available on the main toolbar in the workspace.



Main Toolbar

A. Open **B.** Save **C.** Undo **D.** Redo **E.** Preferences

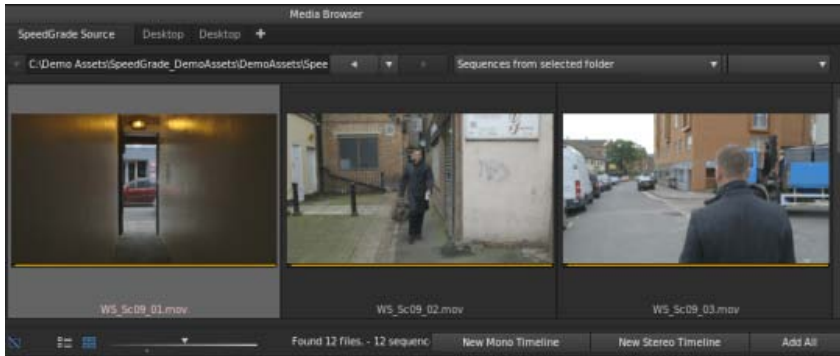
Preference settings are available from a pop-up dialog when you select the Preferences icon on the main toolbar.

[To the top](#)

Media Tab

Click the Media tab to launch the new Media Browser. The Media Browser, formerly called the Desktop view, is the main interface for browsing through, locating, and loading your assets. Thumbnails of the files in the Desktop view are displayed in the Media Browser.

You can adjust the size of the thumbnails using the slider, and watch a quick preview of the video clip within the thumbnail.



Media Browser

[To the top](#)

Color Tab

Click the Color tab to view the Monitor panel and the Analysis Tools panel.

The Monitor panel lets you quickly scale, match shots, and color-grade your footage using the intuitive user interface. The Monitor panel automatically resizes to show the whole image. You can zoom in and out when required.

The Analysis Tool panel groups together the image analysis tools available in SpeedGrade. To view the Analysis Tool panel, click the arrow on the upper-left corner of the Monitor panel.



Monitor panel

[To the top](#)

Render Tab

Click the Render tab to access the Output view for rendering out the completed project.

Note: *The Output view remains unchanged from the CS6 release.*

[To the top](#)

Result Tab

Click the Result tab to open the folder of the last render session.

Mask and Look panels

The Mask panel is now placed next to the Look panel. With the masking and grading tools placed side-by-side, you can now work faster on the mask workflow.



Mask panel next to the Look panel for a faster workflow

A. Mask tools



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

デスクトップの基本

[Desktop ビューの表示 / 非表示の切り替え](#)

[フォルダーへのナビゲート](#)

[Desktop ビューでのファイルのフィルタリング](#)

[Desktop ビューの更新](#)

Desktop ビューを使用すると、フッターの検索と読み込みを実行できます。イメージシーケンス、ムービーファイルまたは RAW ファイル形式を含むフォルダーにナビゲートできます。ファイルのサムネイルが Desktop ビューに表示されます。

Desktop ビューの表示 / 非表示の切り替え

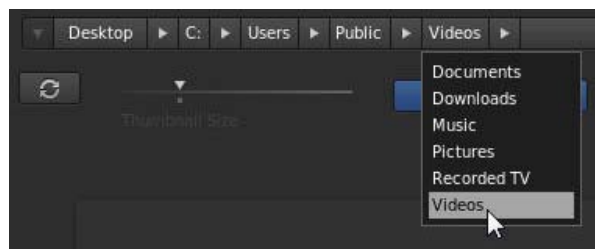
[トップへ戻る](#)

D キーを押します。

フォルダーへのナビゲート

[トップへ戻る](#)

ハードディスク上またはネットワークにあるフォルダーにナビゲートするには、最上部のブレッドクラムコントロールを使用します。



フォルダーのブレッドクラムを使用したナビゲート

また、左側にあるファイルブラウザーを使用してフォルダーを参照することもできます。

💡 サムネイルのサイズは、Thumbnail Size スライダーをドラッグして調整できます。

関連リンク

Desktop ビューでのファイルのフィルタリング

[トップへ戻る](#)

多くのファイルがある場合は、フィルタリングを実行して、特定のファイル拡張子を含むファイルや特定の文字で始まるファイルのみを表示できます。


- ファイルの表示 / 非表示を切り替えるには、右上にあるテキストボックスにフィルタリング条件を入力します。アスタリスク文字 (*) をワイルドカード文字として使用します。

例えば、R3D ファイル拡張子のファイルのみを表示するには、*.R3D と入力します。

Desktop ビューの更新

[トップへ戻る](#)

「Refresh」 ボタンをクリックします。SpeedGrade の実行中にファイルを更新した場合に、ビューの更新が役に立ちます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

タイムラインの基本

再生ヘッド

トラック

トラックの管理

タイムラインの一部の再生

タイムラインのナビゲート

タイムラインのズーム

Timeline ビューの変更

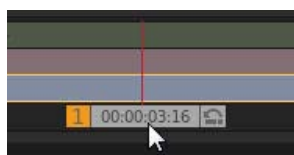
タイムラインの削除

再生ヘッド

[トップへ戻る](#)

再生ヘッドは、タイムライン上の任意の位置にあるフレームを Monitor に表示します。

- 再生ヘッドをドラッグし、タイムラインに沿って移動します。



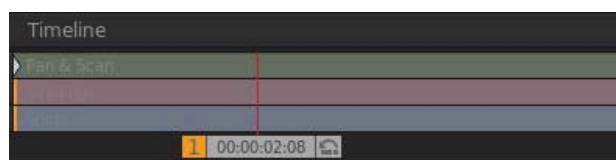
再生ヘッドコントローラー

同時に複数のフレームを表示するには、追加の再生ヘッドを作成します。複数の再生ヘッドは、同じショットまたはシーンの異なる部分を比較する場合に役に立ちます。詳しくは、複数の再生ヘッドによるフレームの比較を参照してください。

トラック

[トップへ戻る](#)

グレーディング用のレイヤーの生成、プロジェクトへのオーディオの追加、パン & スキャンによるフレームの調整を行うには、トラックをタイムラインに追加します。



複数のトラック

次のトラックをタイムラインに追加できます。

フッテージ 青のトラックです。フッテージをタイムラインに追加する方法については、クリップの選択を参照してください。

グレーディング 赤のトラックです。グレーディングトラックを追加する方法については、グレーディングトラックの作成を参照してください。

オーディオ 濃い緑のトラックです。オーディオトラックを追加するには、Desktop を開き、オーディオファイル（wav または aiff ファイル）を探し、オーディオファイルをタイムラインにドラッグします。他のオーディオファイルを追加するには、この手順を繰り返します。

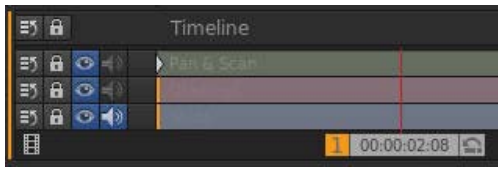
ミキシング周波数などのサウンド出力用の値を変更するには、Settings/Sound を選択します。Settings メニューは、SpeedGrade ワークスペースの右上隅にあります。

パン & スキャン 薄い緑のトラックです。パン & スキャントラックを追加する方法については、パン & スキャントラックの作成を参照してください。

トラックの管理

[トップへ戻る](#)

タイムライン上で、各トラックの左側にあるツールを使用してトラックを管理できます。



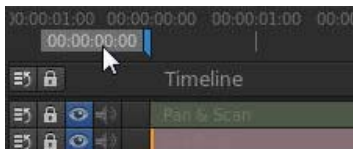
ドラッグアイコン、ロックアイコンおよび目アイコン

- トラックの表示 / 非表示を切り替えるには、目アイコンをクリックします。
- トラックをロックまたはロック解除するには、ロックアイコンをクリックします。
- トラックを削除するには、ドラッグアイコンをクリックし、タイムライン以外の場所にトラックをドラッグします。

タイムラインの一部の再生

[トップへ戻る](#)

再生するタイムラインの一部を指定し、インポイントおよびアウトポイントの位置を変更します。2つのポイントはトラック上の、クリップまたは再生リストのいずれかの端に位置しています。



インポイント

注意： Adobe Premiere Pro でクリップの編集に使用するように SpeedGrade でインポイントおよびアウトポイントを使用することはありません。インポイントおよびアウトポイントは、再生の制御に使用します。

インポイントおよびアウトポイントの位置を変更するには、次のいずれかの操作を実行します。

- インポイントおよびアウトポイントを、タイムラインに沿ってドラッグします。
- Shift キーを押しながらドラッグして、両方のポイントを一緒にドラッグします。
- Ctrl キーを押しながらインポイントおよびアウトポイントをクリックして、ポイントをデフォルトの位置に戻します。
- クリップをダブルクリックして、ポイントをクリップの開始位置と終了位置に設定します。もう一度ダブルクリックして、ポイントをタイムラインの開始位置と終了位置に設定します。

💡 また、インポイントまたはアウトポイントのアイコンをダブルクリックして、フレーム番号を指定できます。

タイムラインのナビゲート

[トップへ戻る](#)

タイムラインに複数のクリップまたはトラックがある場合は、クリップ間またはトラック間をナビゲートできます。トラック間を移動すると、選択される SpeedGrade パネルが変化します。例えば、グレーディングトラックに移動すると Look パネルが開きます。パン & スキャントラックに移動すると Pan & Scan パネルが開きます。

結果	Windows	Mac OS
次のクリップに移動	Ctrl + Shift + 右向き矢印	Cmd + Shift + 右向き矢印
前のクリップに移動	Ctrl + Shift + 左向き矢印	Cmd + Shift + 左向き矢印
上のトラックに移動	Ctrl + Shift + 上向き矢印	Cmd + Shift + 上向き矢印
下のトラックに移動	Ctrl + Shift + 下向き矢印	Cmd + Shift + 下向き矢印

関連リンク

タイムラインのズーム

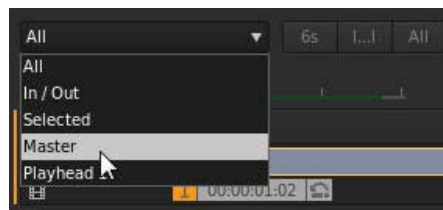
[トップへ戻る](#)

1. タイムラインの左上にある表示メニューから、Master Timeline ビューを選択します。
2. Ctrl を押しながらスクロールホイールを押します。

注意： ズームはタイムラインの Master ビューまたは Playhead ビューでのみ動作します。[タイムラインビューの変更](#)を参照してください。

タイムラインビューの変更

タイムラインの左上にあるメニューを使用して、タイムラインビューを設定します。



タイムラインビュー

すべて タイムラインのすべてのコンテンツおよび再生ヘッドを表示します。

In/Out インポイントおよびアウトポイントの間のすべてのコンテンツを表示します。

Selected 選択中のトラックにあるすべてのコンテンツを表示します。

Master 常にマスター再生ヘッドを中央に配置するようにタイムラインを維持します。タイムライン上にある、番号ボックスがオレンジ色の再生ヘッドコントローラーがマスター再生ヘッドです。

再生ヘッド 常に番号付きの再生ヘッドを中央に配置するようにタイムラインを維持します。再生ヘッドコントローラー上の番号が、再生ヘッドの識別番号です。

タイムラインの削除

タイムラインの右側にある削除 (X) アイコンをクリックし、タイムラインを削除することを確認します。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

再生の基本

再生用ショートカット
再生コントロール
再生インジケータ
基本フレームレートの変更
再生フレームレートの変更
再生モードの変更

再生用ショートカット

[トップへ戻る](#)

注意： 再生の前にデスクトップを閉じます（D キーを押す）。

結果	キーボードショートカット
順方向に再生	L
逆方向に再生	J
停止 再生	K
再生 / 一時停止	スペースバー
次のフレームに進むか前のフレームに戻る	右矢印または左矢印
フレームレートを 1 fps ずつ増減する	Page Up または Page Down
再生モードの変更	F6

再生コントロール

[トップへ戻る](#)

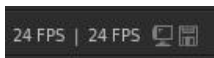


左から右への再生コントロール：

- インポイントへ移動
- 前のフレームに戻る
- 逆方向に再生
- 一時停止
- 順方向に再生
- 前のフレームに戻る
- アウトポイントへ移動

再生インジケータ

[トップへ戻る](#)



タイムラインの左側にある再生インジケータは、次の情報を左から右の順に表示します。

- 現在の基本フレームレート
- 再生フレームレート
- ディスクパフォーマンスインジケータ
- モニターパフォーマンスインジケータ

ディスクパフォーマンスインジケータは、ディスクまたは CPU の 1 つが目的の再生速度でリアルタイムにデコードを実行できない場合に赤色になります。

モニターパフォーマンスインジケータは、次の問題のいずれかが検出された場合に赤色になります。

- クリップに適用するグレーディング操作におけるリアルタイムのパフォーマンスの問題
- 表示デバイスとの同期の問題。

基本フレームレートの変更

[トップへ戻る](#)

1. Settings / Playback を選択します。
2. 新しい基本フレームレートを入力します。

注意：タイムラインのタイムコード値に基本フレームレート設定が反映されます。

再生フレームレートの変更

[トップへ戻る](#)

Page Up キーまたは Page Down キーを押すと、フレームレートが 1 フレーム / 秒ずつ増減します。

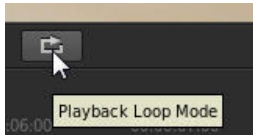
再生モードの変更


[トップへ戻る](#)

SpeedGrade には次の 3 つの再生モードがあります。

- 1 回再生
- ピンポン
- ループ (デフォルト)

モードを切り替えるには、F6 キーを押すか、または再生コントロールの横にある「Playback Mode」ボタンを使用します。



 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

複数の再生ヘッドによるフレームの比較

- 追加の再生ヘッドの作成
- マスター再生ヘッドの選択
- 再生ヘッド間隔の調整
- 再生ヘッドの削除
- 分割表示モードでの操作
- キーボードショートカット

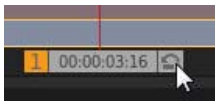
複数の再生ヘッドを使用すると、カラーマッチングのために2つ以上のフレームを比較できます。

追加の再生ヘッドの作成

[トップへ戻る](#)

- Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押しながら、Move Playhead アイコンをタイムラインの任意の場所にドラッグします。

Move Playhead アイコンは、再生コントローラーの右側にある矢印アイコンです。



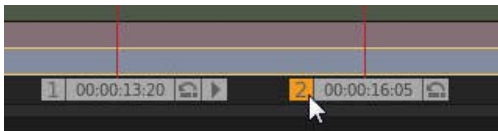
💡 再生コントローラーの左側に緑のプラス (+) アイコンが表示されるのを確認してから、再生ヘッドをドロップします。

マスター再生ヘッドの選択

[トップへ戻る](#)

複数の再生ヘッドを操作する際には、マスター再生ヘッドを選択して、グレーディングやその他の調整を行います。

- 再生ヘッド番号をクリックすると、その再生ヘッドがマスター再生ヘッドとなります。再生ヘッド番号がアクティブであることを示すオレンジ色に変化します。



再生ヘッド間隔の調整

[トップへ戻る](#)

- Move Playhead アイコンをクリックし、タイムライン上の任意の場所に再生ヘッドを配置します。

再生ヘッドの削除

[トップへ戻る](#)

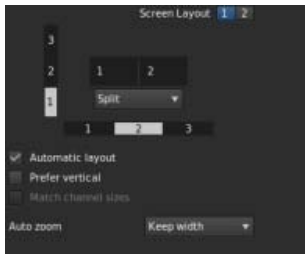
- Move Playhead アイコンをクリックし、タイムライン以外の場所に再生ヘッドをドラッグします。

注意：再生ヘッドがマスター再生ヘッドではないことを確認してください。左側にある番号がオレンジ色の再生ヘッドコントローラーは、マスター再生ヘッドです。他の再生ヘッドの番号をクリックしてマスター再生ヘッドを選択してから、非アクティブになった再生ヘッドを削除してください。

分割表示モードでの操作

[トップへ戻る](#)

画面レイアウトを調整するには、「Timeline」タブの「View」ボタンをクリックし、Screen Layout パネルでアイコンをドラッグします。



同時に表示できる再生ヘッドは9個までです。9個を超える再生ヘッドを使用している場合は、いずれかのチャンネルの番号をクリックし、目的の再生ヘッドを選択して表示します。



キーボードショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
現在の分割表示モードの変更	F9	Cmd + F9
分割表示モードの水平方向または垂直方向を変更します。	F10	Cmd + F10
分割表示モードのチャンネル位置をフリップします。	F11	Cmd + F11

注意： Mac OS システムでは、デフォルトの F キーの割り当てを無効にする必要があります。システム環境設定で、「キーボード」、キーボードショートカットパネルの順に選択します。「Expose と Spaces」を選択し、デフォルトのキーの割り当ての選択を解除します。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

プロジェクトの操作

- 最初のプロジェクトを作成
- 新規プロジェクトの開始
- プロジェクトを開く
- プロジェクトの保存
- 複数のプロジェクトを同時に操作する
- プロジェクト名の変更
- プロジェクトの削除
- 別のコンピューターにプロジェクトを移動する

SpeedGrade プロジェクトは XML ファイルに保存され、ircp というファイル名拡張子が付いています。このファイルには、シーケンス、アセット、編集の決定などの情報が保存されています。

このファイルには、プロジェクト内のアセットファイルの名前と場所への参照が保存されています。アセットの移動、名前の変更、または削除を行うと、SpeedGrade で次にプロジェクトを開くときに、不明なファイルを指定するように指示するメッセージが表示されます。

最初のプロジェクトを作成

[トップへ戻る](#)

- 1 つまたは複数のアセットをタイムラインに追加します。
SpeedGrade で自動的にプロジェクトファイルが作成されます。
- プロジェクト名を変更するか、または別の場所に保存するには、Ctrl + S キー (Windows) または Cmd + S キー (Macintosh) を押します。
これが最初の SpeedGrade プロジェクトではない場合は、[新規プロジェクトの開始](#)を参照してください。

新規プロジェクトの開始

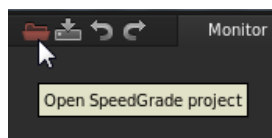
[トップへ戻る](#)

1. 既存のプロジェクトのタイムラインを削除します。
タイムラインを削除すると、SpeedGrade から現在のプロジェクトがアンロードされます。プロジェクト自体が削除されるわけではありません。
注意： アンロードする前に、現在のプロジェクトへの変更を保存してください。[プロジェクトの保存](#)を参照してください。
2. 新しい空白のプロジェクトを保存するには、Ctrl + S キー (Windows) または Cmd + S キー (Macintosh) を押します。

プロジェクトを開く

[トップへ戻る](#)

- Ctrl + O キー (Windows) または Cmd + O キー (Macintosh) を押します。
また、ワークスペースの左上にあるツールバーの「Open SpeedGrade Project」ボタンをクリックすることもできます。



また、デスクトップ表示を開き、読み込む ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動し、ファイルのサムネールをダブルクリックすることもできます。

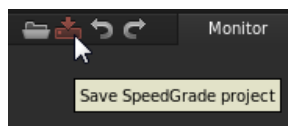
プロジェクトの保存

[トップへ戻る](#)

SpeedGrade では、5 秒おきに作業の状態が保存されます。ただし、現在のプロジェクトを頻繁に保存することをお勧めします。頻繁に保存しておくと、以前のバージョンに戻したい場合に役立ちます。

- Ctrl + S キー (Windows) または Cmd + S キー (Macintosh) を押します。

また、ワークスペースの左上にあるツールバーの「Save SpeedGrade Project」ボタンをクリックすることもできます。



また、Timeline パネルの「Save IRCP」ボタンをクリックすることもできます。

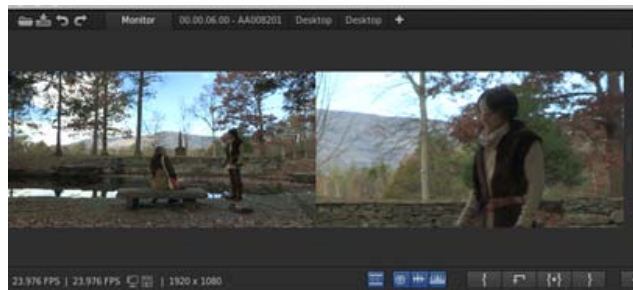


複数のプロジェクトを同時に操作する

[トップへ戻る](#)

1. Ctrl + O キー (Windows) または Cmd + O キー (Macintosh) を押して、最初のプロジェクトを開きます。
2. デスクトップ表示を使用して、同時に開きたい 2 番目のプロジェクトの ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動します。
3. ファイルのサムネールでプラス (+) アイコンをクリックします。

SpeedGrade で 2 番目のタイムラインに 2 番目のプロジェクトが開かれます。複数のタイムラインを開くと、分割画面での再生が有効になりません。



プロジェクト名の変更

[トップへ戻る](#)

1. デスクトップ表示を使用して、名前を変更する ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動します。
2. ircp ファイルを右クリックし、コンテキストメニューから「Rename」を選択し、ファイル名を変更します。

プロジェクトの削除


[トップへ戻る](#)

1. デスクトップ表示を使用して、削除する ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動します。
2. ircp ファイルを右クリックし、コンテキストメニューから「Delete」を選択します。

別のコンピューターにプロジェクトを移動する

[トップへ戻る](#)

プロジェクトを別のコンピューターに移動するには、プロジェクトファイル (ircp) と一緒にすべてのプロジェクトアセットのコピーを移動します。SpeedGrade で自動的に検索してプロジェクトに関連付けられるように、アセットのファイル名とフォルダーの場所を維持してください。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

デュアルディスプレイの設定

標準デュアルモニター設定

詳細デュアルモニター設定

デュアルモニター設定を使用して SpeedGrade を操作できます。SpeedGrade ワークスペースとフッターがそれぞれ別のモニターに表示されません。

標準デュアルモニター設定

[トップへ戻る](#)

標準デュアルモニター設定では、2つのモニターを、グラフィックカードの2つの DVI 出力または2つの DP 出力と接続して使用します。

1. DVI 出力または DP 出力を2つのモニターに接続します。

ヒント：フッターモニターには、キャリブレーションを設定したモニターまたはプロジェクターを使用します。

2. SpeedGrade で、Settings/Display をクリックし、Window Size で設定を変更します。

デフォルト値は、解像度が 1920 x 1080 である2つのディスプレイを使用する場合に動作します。SpeedGrade は、ディスプレイの左側にフッターとともに表示されます。

3. 「Enable」オプションを選択します。

詳細デュアルモニター設定

[トップへ戻る](#)

詳細デュアルモニター設定では、nVidia Quadro SDI テクノロジーを使用することにより、Single Link SDI または Dual Link SDI 経由のリアルタイム 10 ビット出力および 12 ビット出力が可能になります。nVidia Quadro SDI 設定では、64 ビット Windows 7 システムを使用する必要があります。

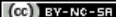
1. DVI 出力または DisplayPort 出力を、SpeedGrade ワークスペース用のディスプレイに接続します。
2. NVIDIA SDI カードの Single Link SDI 出力または Dual Link SDI 出力を使用して、外部の波形モニターなどのモニタリングデバイス、参照モニターまたはプロジェクターと接続します。
3. SpeedGrade で、Settings/Display を選択します。
4. SDI Output セクションで、信号および形式設定を、必要となる出力形式設定に従って変更します。
5. 「Enable」オプションを選択します。

FAQ：並行して使用できる nVidia GPU の出力数は？

並行して使用できる出力数は同時に2つのみです。SDI カードが Quadro GPU にルーティングされ、その結果1つの DVI 出力または DP 出力を使用します。もう一方の出力をワークスペース用のディスプレイに使用できます。その他の DisplayPort は並行してアクティブにはなりません。

ヒント：ローカルフッターディスプレイとプロジェクション設定の組み合わせ

オペレーターが、他のディスプレイやプロジェクションシステムと並行して適切なローカルディスプレイを参照できるようにするためには、SDI 出力のシグナル分割を実行することをお勧めします。これは、外部波形デバイスおよびベクトルスコープデバイス経由で信号をモニタリングする場合にお勧めする方法です。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

キーフレームの操作

キーフレームの追加

キーフレーム間でディゾルブを作成するためのワークフロー

編集時のキーフレームの自動記録

キーフレーム間の移動

キーフレームの削除

関連トピック

キーフレームを使用すると、グレード、マスク、パン & スキャン調整の状態を一定時間をかけて変化させることができます。キーフレームはマスクの位置などの状態を指定する時点をマークします。通常は、少なくとも 2 つのキーフレーム（変化の開始時の状態と変化の終了時の新しい状態）を使用します。必要な数だけのキーフレームをトラックに追加できます。キーフレーム間の値は補間され、キーフレーム間にディゾルブを作成します。

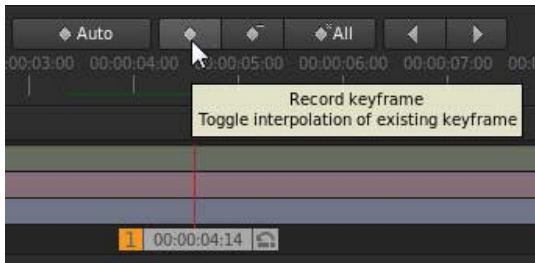
キーフレームの追加

[トップへ戻る](#)

新しく作成されるグレーディングトラックには開始位置に 1 つのキーフレームがあります。そのままキーフレームを追加しないと、調整はクリップ全体に影響します。

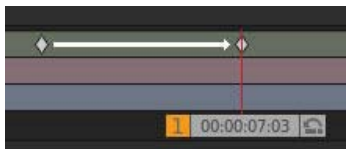
キーフレームをトラックに追加するには、次の操作を実行します。

1. キーフレームを追加する場所に再生ヘッドを移動します。
2. 「Record Keyframe」 ボタンをクリックします。



3. 新しいキーフレームの位置に、グレード、マスク、パン & スキャン調整などの調整を適用します。
4. 現在のキーフレームに再生ヘッドがある状態で 2 回目に Record Keyframe ボタンを押すと、前のキーフレームから現在のキーフレームへのディゾルブが作成されます。 [キーフレーム間でディゾルブを作成するためのワークフロー](#)を参照してください。

トラックのキーフレーム間の矢印は、2 つの位置の間の線状ディゾルブを表します。



キーフレーム間でディゾルブを作成するためのワークフロー

[トップへ戻る](#)

それぞれの新しいキーフレーム位置で 2 回目に Record Keyframe ボタンをクリックすると、2 つのキーフレームの間でディゾルブが作成されます。一般的なワークフローは次のとおりです。

1. タイムライン上で、再生ヘッドをディゾルブの開始位置に移動します。
2. 「Record Keyframe」 をクリックして、キーフレームを追加します。

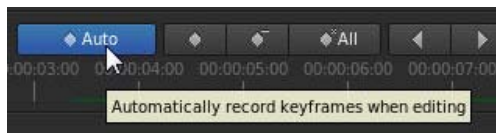
3. タイムライン上で、再生ヘッドをディゾルブの終了位置に移動します。
4. 「Record Keyframe」を2回クリックして、キーフレームを追加します。すべての設定を前のキーフレームから現在のキーフレームへとスムーズに変化させます。
5. 2つのキーフレーム位置でグレード、マスク、またはパン & スキャンを調整します。

編集時のキーフレームの自動記録

[トップへ戻る](#)

自動キーフレームモードが有効になっている場合、プロパティを変更すると、新しい位置のそれぞれでキーフレームが自動的に追加されます。

- Auto-keyframe ボタンをクリックして、自動キーフレームモードのオンとオフを切替えます。



キーフレーム間での移動

[トップへ戻る](#)

- キーフレームツールバーで、左向きまたは右向き矢印ボタンを押します。



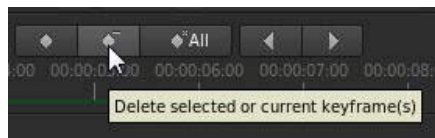
ヒント：キーボードショートカット Ctrl + Shift + 左向き / 右向き矢印を使用することもできます。

キーフレームの削除

[トップへ戻る](#)

キーフレームを1つだけ削除するには：

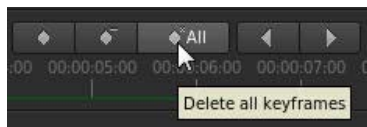
1. 削除するキーフレームに移動します。
2. Delete keyframe ボタンをクリックします。



同じトラックにある他のキーフレームには影響しません。

トラックにあるすべてのキーフレームを削除するには：


- Delete All Keyframes ボタンをクリックします。



現在のグレーディングクリップの上または下にある他のグレーディング、マスク、またはパン & スキャントラックのキーフレームには影響しません。

関連トピック

- クリップのカラーグレーディング
- ショットでマスクされたオブジェクトの追跡
- パン & スキャンによるショットのフレーミングの調整

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

イメージ解析ツール

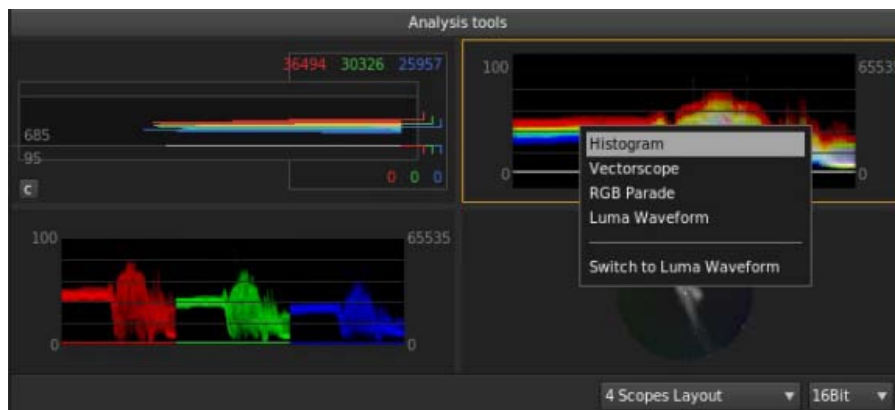
RGB パレード
ヒストグラム
ベクトルスコープ
チャンネルビュー

SpeedGrade には、画像を分析するために、以下のような様々なツールが用意されています。

- Histogram
- Vectorscope
- RGB パレード
- 輝度波形

これらのツールはグループ化され、Analysis Tools パネルからアクセスできるようになりました。

Analysis Tools パネルを表示するには、キーボードショートカット W を使用するか、左上にある Monitor パネル上の矢印をクリックします。ドラッグハンドルを使用して、Analysis Tools パネルのサイズを調整できます。

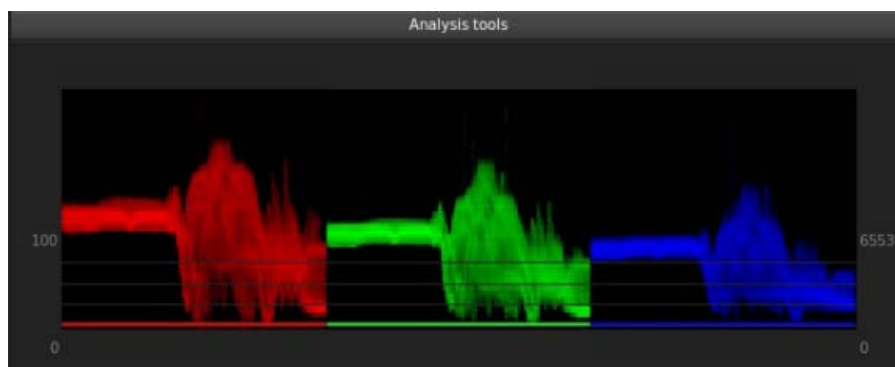


Analysis Tools パネル

RGB パレード

[トップへ戻る](#)

RGB パレードパネルには RGB 値が表示されます。RGB パレードに加えて、イメージを輝度波形および RGB オーバーレイとして表示できます。

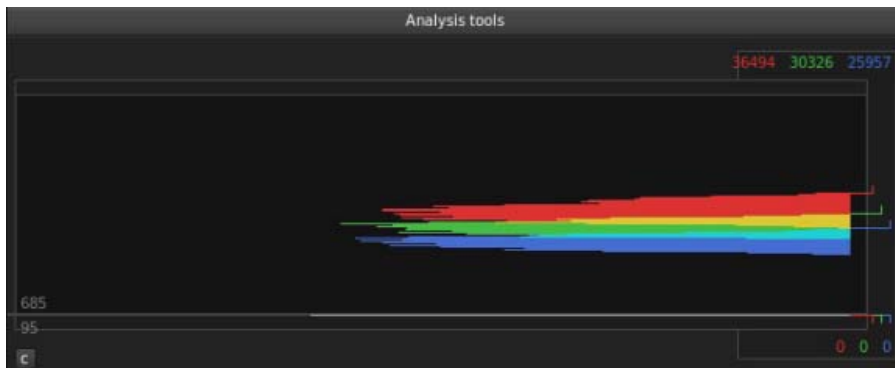


RGB パレード

ヒストグラム

[トップへ戻る](#)

ヒストグラムパネルには RGB 値が表示されます。チャンネルごとの Luma 最小値が、パネルの下部に数値で表示されます。最大値は上部に表示されます。水平方向の 2 つの線は出力範囲を示します。デフォルトの範囲は CIN コードの値 (95 ~ 685) に設定されています。

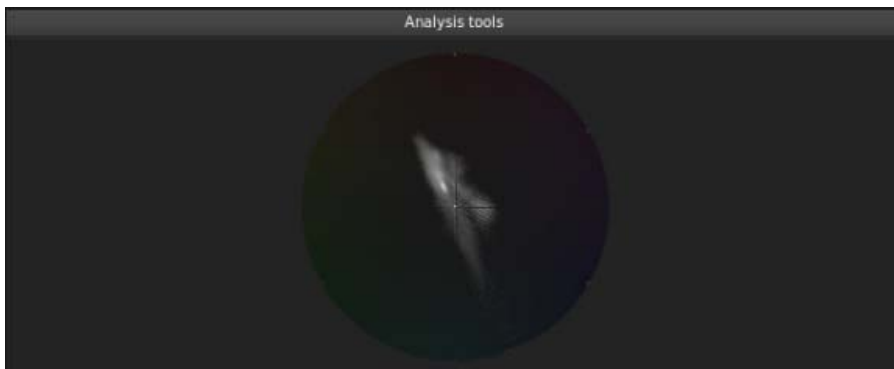


ヒストグラム

ベクトルスコープ

[トップへ戻る](#)

ベクトルスコープは HLS モードで動作します。



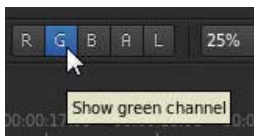
ベクトルスコープ

チャンネルビュー

[トップへ戻る](#)

特定のカラーチャンネルを確認するには、チャンネルビューを使用します。例えば、RGB チャンネル内の圧縮による画像の乱れやノイズを確認するために使用できます。

よく使用する 5 つのチャンネルビューについては、ツールバーで選択できます。

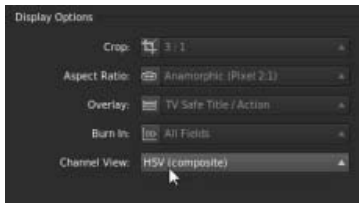



- Monitor でチャンネルを確認するには、該当するチャンネルボタンをクリックします。「L」は Luma 用のチャンネルです。イメージにアルファチャンネルが含まれている場合、「A」ボタンをクリックするとアウトラインが表示されます。
- ボタンを再度クリックすると、通常のビューに戻ります。

💡 キーボードショートカットの R キー、G キー、B キー、A キー、L キー を使用してチャンネルを確認できます。また、同じショートカットを使用すると、通常のビューに戻ります。

「Timeline」タブでチャンネルビューを追加できます。

1. 「Timeline」タブを選択し、「View」を選択します。
2. Display Options の Channel View メニューでチャンネルを選択します。



 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

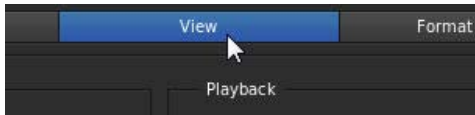
表示フレームをクロップする

フレームの表示サイズは、モニターでクロップすると設定できます。

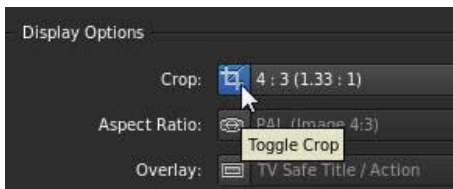
モニターでのフレームをクロップしてもソースマテリアルは変更されません。代わりに、フレームが画像の一部を隠します。カラー補正はフレームで隠れた画像の部分にも適用されます。

表示フレームのサイズを変更しても、フレーム内の画像全体を維持するには、縦横比の表示の調整を参照してください。


1. タイムラインのクリップで、Timeline パネルの「View」ボタンをクリックします。



2. 「Display Options」セクションで、Crop メニューの左側のアイコンをクリックします。
このボタンで Crop メニューを切り替えます。



3. メニューからクロップのプリセットを選択します。
4. クロップのプリセットをオフにするには、アイコンを再びクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

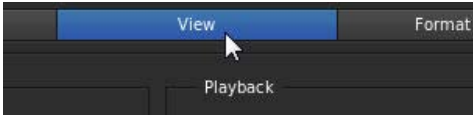
[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

縦横比の表示の調整

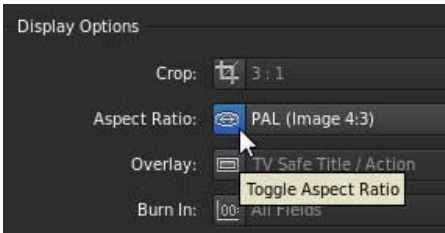
縦横比を調整することで、正しくアナモフィックおよび正方形ピクセルでない縦横比フッターをモニターで表示することができます。

注意： 縦横比の表示を変更しても、ソースマテリアルは変更されません。

1. タイムラインのクリップで、Timeline パネルの「View」 ボタンをクリックします。




2. 「Display Options」 の Aspect Ratio メニューの左側にあるアイコンをクリックします。
このボタンで Aspect Ratio メニューを切り替えます。



3. メニューのオプションから選択して縦横比の表示を変更します。
4. デフォルトの縦横比に戻るには、再びアイコンをクリックします。

関連リンク

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

再生の表示解像度の調整


SpeedGrade はビデオの品質を動的に調整して、多数の高度なグラフィックカードや CPU を使用しないコンピューター上でも、スムーズな再生を確実に行います。パフォーマンスを最適化するために、再生中および一時停止中の両方の画像の品質設定を行うことができます。

💡 再生中のシステムのパフォーマンスをテストし、それに応じて設定を調整してください。

1. 画面右上隅の Settings メニューをクリックしてから、「Dynamic Quality」オプションを選択します。



2. 再生用に低目の解像度、例えば 1:2（ソースマテリアルの半分の解像度）やそれより小さい値を選択します。
3. 一時停止用の画像の解像度を設定します。
注意：一時停止用の画像の解像度は、画像をより詳しく見るために使用します。選択した再生の解像度と同じ、またはそれより大きい値を設定してください。
4. チャンネル当たり 8 ビットより大きいネイティブの色深度を持つフォーマットで作業している場合、再生用と一時停止用の画像の色深度も設定できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

キーボードショートカット

アプリケーション用ショートカット
再生用ショートカット
キーフレームのショートカット
パンとズーム表示用ショートカット
分割表示用ショートカット
タイムラインおよびナビゲーション用ショートカット
インポイントおよびアウトポイント用ショートカット
グレーディング用ショートカット
Look ブラウザー、Snapshots ブラウザーへのショートカット
Continuity Checker、Automatic Shotmatch へのショートカット
グレイアウト用ショートカット
編集用ショートカット
分析ツール用ショートカット
チャンネル表示用ショートカット
ステレオスコープ表示用ショートカット

アプリケーション用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
ヘルプの表示	F1	F1
グレーディングパネルの表示 / 非表示の切り替え	P	P
Settings ウィンドウの表示 / 非表示の切り替え	S	S
デスクトップの表示	D	D
タイムラインの保存	Ctrl+S	Cmd + S
Render ウィンドウの表示 / 非表示の切り替え	Ctrl+R	Cmd + R
アプリケーションを閉じる	Alt + F4	Cmd + Q
全画面モードの切り替え	Alt + Enter または F	Alt + Enter または F
全画面表示の終了	Esc または Shift + H	Esc または Shift + H
メタデータ表示の表示 / 非表示の切り替え	M	M
マウス表示をメイン表示または SDI 表示に切り替え (Windows)	Ctrl + Tab	
CP200 パネルの再接続	Alt + F12	Alt + F12
Dual DVI ウィンドウの表示 / 非表示の切り替え	Shift + Ctrl + Alt + D	Shift + Ctrl + Alt + D
リールブラウザーの表示	Ctrl + Alt + R	Cmd + Alt + R

再生用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
再生 / 一時停止	カラースペース	カラースペース
逆方向に再生	Shift + スペース	Shift + スペース
1 フレーム前に戻る	左矢印	左矢印
1 フレーム先に進む	右矢印	右矢印

再生 FPS を減少	Page Down	Page Down
再生 FPS を増加	Page Up	Page Up
1 秒あたりのフレーム数を倍にする	テンキーの *	テンキーの *
1 秒あたりのフレーム数を半分にする	テンキーの /	テンキーの /
1 回再生、連続再生、またはピンポン再生モードに切り替え	F6	F6
イメージを左右方向に反転	Alt + M	Alt + M
イメージを上下方向に反転	Shift+M	Shift + M
メモリを消去 (すべてのフレームをアンロード)	Shift + Ctrl + F5	Shift + Cmd + F5
変更されたフレームをディスクから再読み込み	F5	F5
正方向に再生	L	L
逆方向に再生	J	J
停止	K	K

キーフレームのショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows / Mac OS
キーフレームの追加	F2
キーフレームの削除	Shift + F2
前のキーフレームへの移動	F3
次のキーフレームへの移動	F4

パンとズーム表示用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
上 / 下方向にパン	Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印	Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印
左 / 右方向にパン	Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印	Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印
パンをリセット	Shift + Home	Shift + Home
チャンネルサイズのマッチング	Alt + Home	Alt + Home
ズームイン / ズームアウト	テンキーの + / -	テンキーの + / -
100% にズーム	Shift + Ctrl + Home	Shift + Cmd + Home
画面に合わせてズーム	Ctrl + Home	Cmd + Home

分割表示用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
分割表示モードの変更	F9	Cmd + F9
分割表示の方向を縦方向 / 横方向に切り替え	F10	Cmd + F10
分割表示でのチャンネルの位置の切り替え	F11	Cmd + F11

注意： Mac OS システムでは、デフォルトの F キーの割り当てを無効にする必要があります。システム環境設定で、「キーボード」、キーボードショートカットパネルの順に選択します。「Expose と Spaces」を選択し、キーの割り当ての選択を解除します。

タイムラインおよびナビゲーション用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
次のクリップ / 前のクリップ	Ctrl + 右向き矢印 / 左向き矢印	Cmd + 右向き矢印 / 左向き矢印
前のクリップを選択	Shift + Ctrl + 左向き矢印	Shift + Cmd + 左向き矢印
次のクリップを選択	Shift + Ctrl + 右向き矢印	Shift + Cmd + 右向き矢印
下のクリップを選択	Shift + Ctrl + 下向き矢印	Shift + Cmd + 下向き矢印
上のクリップを選択	Shift + Ctrl + 上向き矢印	Shift + Cmd + 上向き矢印
マスター再生ヘッドを中央に移動	Ctrl + テンキーの 0	Ctrl + テンキーの 0
マスター再生ヘッドを選択したクリップに移動	Alt + テンキーの 0	Alt + テンキーの 0

インポイントおよびアウトポイント用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows、Mac OS
現在のマスター再生ヘッドの位置にインポイントを設定	Shift+I
現在のマスター再生ヘッドの位置にアウトポイントを設定	Shift+O
マスター再生ヘッドを現在のインポイントに移動	I または Home
マスター再生ヘッドを現在のアウトポイントに移動	O または End
インポイントとアウトポイントをデフォルトの位置にリセット	Shift + Ctrl + Alt + O
ディスク上の置換後のフレームを再読み込み	Shift + F5

グレーディング用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
プレビューされているプリセットをタイムラインに適用	Enter	Enter
プレビューされているプリセットを拒否	Backspace	Backspace
カラーセレクターモードを変更	Shift + Enter	Shift + Enter
現在のクリップでのグレーディングをリセット	Shift + Alt + Delete	Shift + Alt + Delete
現在のパネルでのグレーディングをリセット	Alt + Delete	Alt + Delete
前または次の 9 件の編集からグレードをコピー	Alt + テンキーの 1 ~ 9	Alt + テンキーの 1 ~ 9
「Copy Grade」機能で次の編集からコピーするよう設定	Alt + テンキーの +	Alt + テンキーの +
「Copy Grade」機能で前の編集からコピーするよう設定	Alt + テンキーの -	Alt + テンキーの -
マウス位置の下にあるクリップからグレードをコピー	C	C
グレーディングのオン/オフ切り替え	0 (ゼロ)	0 (ゼロ)
グレーディングの無効化 (押し続ける)	テンキーの 0	テンキーの 0
現在のパネルでグレーディングを無効化 (押し続ける)	テンキーの ,	テンキーの ,
レイヤースタック内で上 / 下にナビゲート	Ctrl + 上向き矢印 / 下向き矢印	Cmd + 上向き矢印 / 下向き矢印

Look ブラウザー、Snapshots ブラウザーへのショートカット

[トップへ戻る](#)

--	--	--

結果	Windows	Mac OS
Look ブラウザーでの移動	Alt + 左向き／右向き／下向き／上向き矢印	Alt + 左向き／右向き／下向き／上向き矢印
Looks Management Browser のオン／オフ切り替え	Ctrl + L	Command + L
Snapshots ブラウザーでの移動	Shift + 左向き／右向き／上向き／下向き矢印	Shift + 左向き／右向き／上向き／下向き矢印
スナップショットの追加または切り替え	Shift + C	Shift + C
Snapshots ブラウザー内の 3 つ目のパネルの折りたたみ	W	W

Continuity Checker、Automatic Shotmatch へのショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
Continuity Checker 使用時の 1 つ以上の再生ヘッドの追加	Alt + 1/2/3	Option + 1/2/3
Auto Shotmatch 機能の使用	Ctrl + M	Command + M

グレースアウト用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
グレースアウトの有効化	Ctrl+G	Cmd + G
ブラックアウトの有効化	Alt + G	Alt + G
ホワイトアウトの有効化	Ctrl + Alt + G	Cmd + Alt + G
グレースアウトの無効化	Shift + Alt + G	Shift + Alt + G

編集用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
選択したディゾルブクリップの方向の切り替え	Shift + D	Shift + D
現在アクティブなクリップとその直上にあるすべてのクリップをマスター再生ヘッドの位置で分割	Shift + Alt + S	Shift + Alt + S
現在アクティブなクリップをマスター再生ヘッドの位置で分割	Ctrl + Alt + S	Cmd + Alt + S

分析ツール用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows、Mac OS
ヒストグラムの切り替え	H
波形の切り替え	W
ベクトルスコープの切り替え	V

チャンネル表示用ショートカット

[トップへ戻る](#)


結果	Windows、Mac OS
----	----------------

レッドチャンネルの表示	R
グリーンチャンネルの表示	G
ブルーチャンネルの表示	B
レッドチャンネルの非表示	Shift + R
グリーンチャンネルの非表示	Shift + G
ブルーチャンネルの非表示	Shift + B

ステレオスコープ表示用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows、Mac OS
右目	左 Alt + R
左目	左 Alt + L

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

フッターのロード

[Loading and conforming material](#)

Patrick Palmer (2012年5月7日)
ビデオチュートリアル

[Using scene change detection](#)

Patrick Palmer (2012年3月23日)
ビデオチュートリアル

[Networks and removable media with Digital Video](#)

トラブルシューティング (2012年10月19日)

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

サポートされているファイル形式

フレームシーケンス形式
ムービーファイル形式
RAW ファイル形式

フレームシーケンス形式

[トップへ戻る](#)

形式	読み取り	書き込み
Cineon	○	○
DPX、DPX 2.0	○	○
Targa	○	○
JPEG	○	○
PNG	○	○
TIFF	○	○
Pixarlog TIFF	○	×
Floating Point TIFF	○	○
Maya IFF	○	○
Lightwave IFF	○	○
RGB (SGI)	○	○
Softimage PIC	○	○
Wavefront RLA	○	○
Wavefront RPF	○	×
Windows Bitmap	○	○
GIF	○	×
Cinema DNG	○	○
OpenEXR	○	○

ムービーファイル形式

[トップへ戻る](#)


形式	読み取り	書き込み
Windows AVI	Windows のみ	Windows のみ
Quicktime	○	○

RAW ファイル形式

[トップへ戻る](#)

サポートされる RAW 形式は読み取り専用です。

- ARRI Alexa .ari
- ARRI D21 .ari
- Phantom HD / GOLD / FLEX / 65 (.cine)
- REDCode RAW (.r3d)
- Silicon Imaging SI 2K/SI Mini (非圧縮 .siv)
- Weisscam HS-1/HS-2 RAW (.wcr)
- Weisscam HS-2 Digimag (.fhg*)

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

フッターの読み込み

アイテムの読み込み
複数のアイテムの同時読み込み
クリップ間へのアイテムの挿入

アイテムの読み込み

[トップへ戻る](#)

タイムラインにアイテムを追加するには、次の操作を実行します。

- Desktop ビューでアイテムまでナビゲートし、サムネイルをダブルクリックします。アイテムをタイムラインにドラッグすることもできます。
- 他のアイテムを追加するには、このプロセスを繰り返します。各アイテムは、タイムライン上の最後のアイテムの後ろに配置されます。

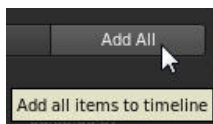
関連リンク

複数のアイテムの同時読み込み

[トップへ戻る](#)

複数のアイテムを同時に読み込む操作は、ダイアリー作成用の RAW データを読み込んで仮想 LAB リールを作成する場合に役に立ちます。

1. Desktop ビューで、タイムラインに追加するアイテムが格納されているフォルダーを参照します。
2. Desktop の右下にある「Add All」をクリックします。




すべてのファイルが表示順でタイムラインに追加されます。

クリップ間へのアイテムの挿入

[トップへ戻る](#)

1. Desktop ビューからタイムライン上のアイテムを配置する位置に、サムネイルをドラッグします。
2. 配置する位置に赤い線がハイライト表示されたときに、マウスボタンを離します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

EDL の最適化

マスタークリップのワークフロー 複数クリップのワークフロー サポートされる EDL 機能

「Edit Decision Lists」 (EDL) は、他の編集ツールからプロジェクトのタイムラインを移行するために使用されるメタデータドキュメントです。SpeedGrade CS6 で EDL から作成されるタイムラインは、Sony CMX 標準に準拠します。SpeedGrade では、ARRIRAW と Red R3D のマテリアルを処理するために、拡張された 16 桁の EDL がサポートされます。

次に、EDL を最適化するための一般的な 2 つのシナリオを示します。

- EDL と 1 つの長いイメージシーケンスまたはすべての編集がベイクされるムービーファイルがあります。EDL を使用してキーフレームを作成し、クリップを個々の編集に分割します。[複数クリップのワークフロー](#)を参照してください。
- 複数のフォルダーにオンラインマテリアルが含まれるか、個々のムービーファイルで構成される EDL があります。EDL で使用できるリール ID/ファイル名の情報に従って、正しいオンラインクリップを関連付けます。[複数クリップのワークフロー](#)を参照してください。

注意： EDL の操作を行う前に、SpeedGrade で正しいフレームレートのプリセットが設定されていることを確認します。たとえば、プロジェクトが 24 fps に基づいている場合、新規タイムラインのプリセットと基準 fps の両方を 24 に設定します。手順については、再生の基本を参照してください。

マスタークリップのワークフロー

[トップへ戻る](#)

オンラインマテリアルの 1 つの長いクリップがあり、EDL を使用して個々の編集に分割する場合、このワークフローに従います。

1. デスクトップ表示で事前に最適化された EDL を指定し、タイムラインにドロップします。
2. デスクトップ表示で EDL を指定し、タイムライン内のクリップにドロップします。

SpeedGrade はクリップを編集にカットします。

複数クリップのワークフロー

[トップへ戻る](#)

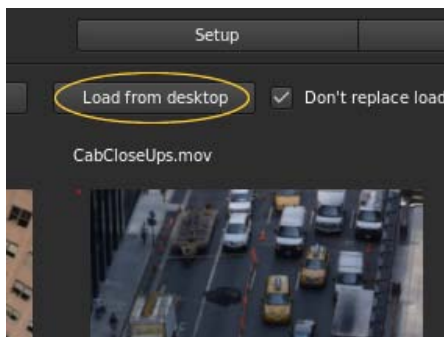
1. Desktop ビューで EDL を指定し、タイムラインにドロップします。

すべての編集が表示されるタイムラインに、プレースホルダークリップが自動的に挿入されます。リールがまだロードされていないため、クリップは赤です。

2. Desktop を使用して、リールを表すフッターを指定します。

フィルターオプションを使用して、サブフォルダーを検索するか、フォルダーをリールとして扱います。例えば、すべてのマテリアルが 1 つのフォルダー構造にある場合、「Folder + Subtree」フィルターオプションの「Sequences」を選択します。

3. Desktop の「Load」をクリックして、ソースクリップをプレースホルダークリップに接続します。



💡 他の場所から新しいリールが追加されたときに、タイムラインのリールが置換されるのを防ぐには、「Don't Replace Loaded Reels」チェックボックスをオンにします。

4. マテリアルが複数のフォルダー内にある場合、他のフォルダーに対してこのプロセスを繰り返します。

フッターの参照について

EDL はクリップ名およびリール ID でフッターを参照できます。リール ID 情報が存在していない場合、SpeedGrade はクリップ名を使用できません。両方が存在している場合、SpeedGrade は最初にリール ID を参照します

リール ID とクリップ名の情報が一致せず、フッターを自動的に関連付けることができない場合があります。この場合、プレースホルダーリールのデスクトップから手動でマテリアルをドロップできます。

ディゾルブ

EDL に応じたクリップ間のディゾルブは、ディゾルブレイヤーで A レイヤーと B レイヤーとして使用できます。EDL を最適化すると、3 つのすべてのレイヤーが自動的に生成されます。

サポートされる EDL 機能

[トップへ戻る](#)

リール ID CMX リール ID はクリップを識別するための最初の手段です。可能な場合は、3600 EDL で指定されるリール ID とともにサブフォルダーにリールのフッターを配置します。


クリップ名 SpeedGrade では、CMX コメントで FROM CLIP NAME 構文がサポートされます。クリップ名はクリップを識別するための 2 番目の手段です。指定されたリール ID が見つからない場合や、リール ID が AX の場合、クリップ名が使用されます。

置換 構文 REEL AX IS CLIP がサポートされます。

FLIP と FLOP 垂直方向と水平方向のミラーリングがサポートされます。FLIP、FLOP、および FLIP-FLOP コメントキーワードが評価されます。

M2 (タイムワープ) M2 速度変更/タイムワープコマンドはサポートされます。逆再生はサポートされます。

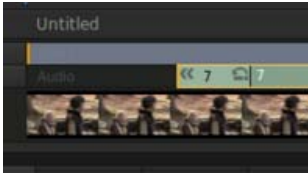
K (キー) キーコマンドはサポートされず、読み込み時にエラーが発生します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

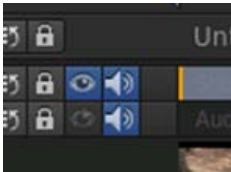
[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

オーディオトラックの読み込み


1. デスクトップ表示を開き、オーディオファイル（wav ファイルまたは aiff ファイル）を参照します。
2. タイムラインでファイルをドラッグします。
緑色のトラックはオーディオクリップを表します。



3. タイムラインに沿ってオーディオクリップの位置を調整します。
4. タイムラインの左側にあるスピーカーのアイコンをクリックし、選択したトラックのオーディオを有効または無効にします。



5. ミキシング周波数などのサウンド出力用の値を変更するには、Settings／Sound を選択します。
Settings メニューは、SpeedGrade ワークスペースの右上隅にあります。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

シーンの変更の検出

シーンの変更の検出

フッターのグレーディングと編集の準備

フッターの保存または書き出し

アーカイブされたマテリアルなどの EDL のないフッターのシーンの変更を自動的に検出できます。SpeedGrade CS6 がシーンの変更を識別したら、シーンの変更に関フレームを追加したり、フッターを個別のクリップに分割したりすることができます。

ワークフローは次の手順から構成されます。

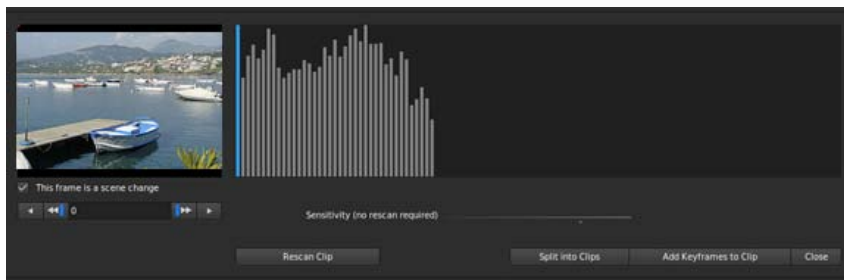
1. シーンの変更を検出します。
2. フッターのグレーディングや編集を準備します。
3. フッターを保存するか、書き出します。

シーンの変更の検出

[トップへ戻る](#)

1. タイムラインでフッターを選択します。
2. 「Timeline」タブをクリックして、Setup パネルを選択します。
3. 「Tools」で、「Scene Change Detect」をクリックします。

Scene Change Detect ダイアログボックスが表示され、フッターのシーン変更が自動的にスキャンされます。



4. スキャンが完了すると、ダイアログボックスの左側にある矢印ボタンを使用して、結果を確認できます。
 - 内容を確認するために、フレームを移動します。
 - シーンの変更を確認するには、「This Frame is a Scene Change」チェックボックスをオンにします。
 - シーンの変更を追加するには、このチェックボックスを使用します。
5. 必要に応じて、シーン検出の感度を調整し、「Rescan Clip」をクリックできます。

フッターのグレーディングまたは編集の準備

[トップへ戻る](#)

シーンの変更をマークしたら、次のようにして、フッターのグレーディングまたは編集を準備します。

- フッターを個別のショットやシーンに分割するには、「Split into Clips」をクリックします。
- シーンの変更にフラグを設定するには、「Add Keyframes to Clip」をクリックします。

フッターの保存または書き出し


[トップへ戻る](#)

クリップに分割するか、キーフレームを追加したら、シーンが検出されたコンテンツを SpeedGrade CS6 プロジェクトとして保存したり、Edit Decision List (EDL) を作成したりすることができます。

「Timeline」タブの下の「Setup Panel」で、次のいずれかの操作を行います。

- コンテンツを SpeedGrade プロジェクトとして保存するには、「Save IRCP」をクリックします。

- Edit Decision List を書き出すには、「Save EDL」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

フレーム上の焼き込み情報の表示

再生中の焼き込み情報の表示

レンダリングの出力に焼き込み情報を表示

再生中のフレームまたはレンダリングの出力にメタデータ情報を「焼き込み」（オーバーレイ）できます。たとえば、SpeedGrade で「Standard」焼き込みプリセットを選択すると、フッターに次の情報が付け加えられます。

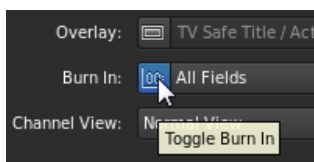
- 現在のフレーム番号
- 現在のディスクのシーケンスの位置
- 現在のフレームのネイティブタイムコード（使用しているファイル形式のヘッダーに情報があると仮定）

再生中の焼き込み情報の表示

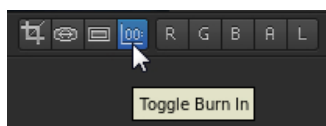
[トップへ戻る](#)

1. 「Timeline」タブで、「View」ペインを選択します。
2. 「Display Options」で Burn In メニューから焼き込みプリセットを選択します。

ノート：メニューがアクティブになっていない場合は、Burn-in ツールをクリックしてメニューをアクティブにします。



- 再生中に焼き込み情報をオンまたはオフに切り替えるには、モニター画面の下部の Burn-in ツールをクリックします。



ノート：Burn-in ツールをクリックしても焼き込み情報が表示されない場合は、Zoom To Fit ツールをクリックしてフレーム全体が表示されていることを確認してください。

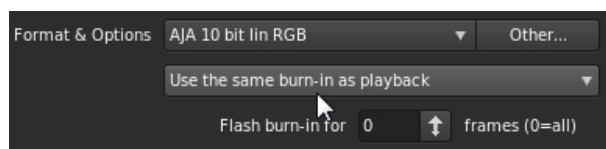


レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

[トップへ戻る](#)

レンダリングの出力に焼き込み情報を含めると、オフラインでの編集用または確認のためのフィルム用のプロキシメディアを作成する際に便利です。

- Output パネルでレンダリングオプションを設定するときに、メニューから焼き込みプリセットを選択します。
- 「Flash Burn-In For」テキストボックスで、フレームの数を設定して焼き込み情報を表示します。デフォルトの設定は 0 で、焼き込み情報がすべてのレンダリングされたフレームに含まれます。





Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

カラー調整

[Secondary color correction](#)

Patrick Palmer (2012年5月7日)
ビデオチュートリアル

[フッテージへのインパクトの追加](#)

Patrick Palmer (2012年6月28日)
ビデオチュートリアル

[Two approaches to structuring your grade](#)

Patrick Palmer (2012年5月7日)
ビデオチュートリアル

[Stereoscopic workflows](#)

Patrick Palmer (2012年5月7日)
ビデオチュートリアル

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

Continuity Checker と Automatic Shot Match

Continuity Checker

SpeedGrade では、Continuity Checker を使用して、タイムライン上の複数のショットを素早く比較したり、必要に応じてカラーグレーディングのマッチングを行うことができるようになりました。Continuity Checker は、多くの場合 Automatic Shot Match 機能と組み合わせて使用されます。

Continuity Checker の使用方法

1. マスター再生ヘッドを 2 つ以上のクリップを含むタイムライン上に配置します。
 2. 2 つのショットを比較するには、Monitor パネルの「2-Up」をクリックします。キーボードショートカット Alt + 2 (Windows) / Option + 2 (Mac OS) を使用することもできます。
 - 3 つのショットを比較するには、Monitor パネルの「3-Up」をクリックするか、キーボードショートカット Alt + 3 (Windows) / Option + 3 (Mac OS) を使用します。
- 💡 その他の再生ヘッドを削除し、現在のクリップのみを表示するには、「2-Up」または「3-Up」の選択を必要に応じて解除します。キーボードショートカット Alt + 1 (Windows) / Option + 1 (Mac OS) を使用することもできます。



連続するクリップを Continuity Checker で確認し、グレーディングの一貫性を維持する

3. 分割表示オプションを使用して、Monitor パネル上に複数のショットを表示して、ショット間の連続性を確認できます。
4. ショットのマッチングやクリップのグレーディングを行うには、Monitor パネルの「Match」をクリックして、Automatic Shot Matcher をオンにします。

Automatic Shot Match

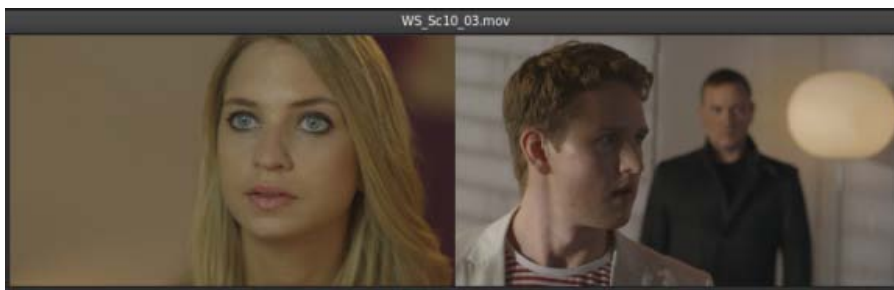
[トップへ戻る](#)

SpeedGrade には、同一または類似のシーンの 2 つのビデオショット間で自動的にカラーマッチングを行うことができる Automatic Shot Match と呼ぶ機能が用意されています。例えば、参照用の別のショットを使用して、露出不足または露出オーバーのフッターを素早く修正することができます。

Automatic Shot Match 機能は、Continuity Checker と組み合わせて使用することで、機能が最高に発揮されます。Continuity Checker を使用して 2 つのショットを比較し、次に、Automatic Shot Match を使用してショット間のカラーマッチングを行います。

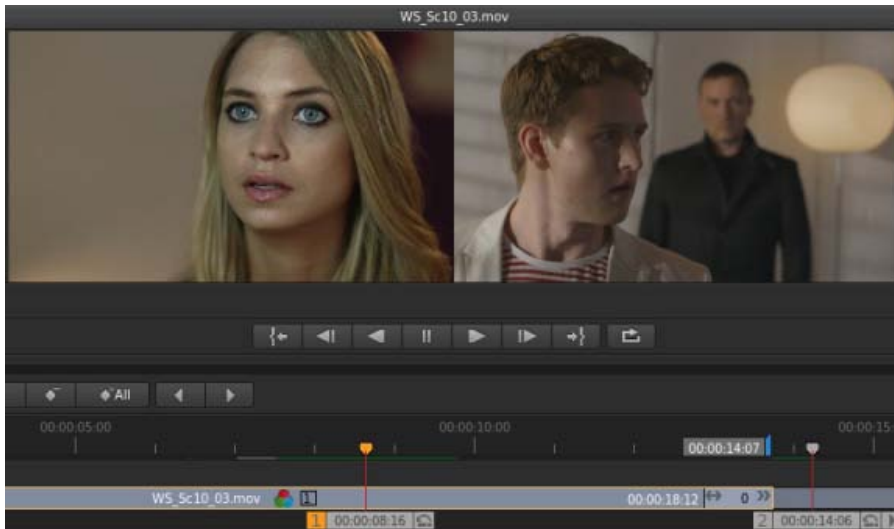
例えば、異なる照明条件でビデオを撮影し、同じシーンの 2 つのショットの肌の色合いを合わせることがあります。Continuity Checker を使用して 2 つのショットを比較してから、Automatic Shot Match を使用してショット間のカラーマッチングを行うことができます。

Automatic Shot Match 機能によってフッターのカラーマッチングが動的に行われる方法を示した下図を参照してください。



マッチングするスナップショットを並べて表示

Automatic Shot Match を使用する場合、SpeedGrade は調整レイヤーをクリップのグレーディングに追加します。必要に応じて、不透明度を調整したり、さらに補正を加えたりできます。



Shot Match を使用して、ショットを自動的にマッチングし、基本のカラー補正の速度を上げる

注意： 2つの明確に異なるシーン間でショットのマッチングを行おうとすると、不適切な結果に終わる可能性があります。

Shot Match の使用

マッチングを行うシーケンス内のフレームに再生ヘッドを移動します。これを「クリップ A」とします。

1. マッチングを行うシーケンス内のフレームに再生ヘッドを移動します。これを「クリップ A」とします。
2. 2つ目の再生ヘッドを作成します。それには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押したまま、Move Playhead アイコンをタイムライン内の必要なフレームにドラッグします。詳しくは、追加の再生ヘッドの作成を参照してください。
3. 2つ目の再生ヘッドを、マッチングを行う正しいフレームに確実に移動します。これを「クリップ B」とします。これによって、マッチングを行う2つのスナップショット (クリップ A とクリップ B) が並んで、または分割表示レイアウトで表示されます。

注意： Automatic Shot Match は 2つの再生ヘッドを使用する場合にのみ動作します。3つ以上の再生ヘッドを使用しようとすると、Shot Match 機能は無効になります。

4. マスター再生ヘッドとしてマッチングを行うクリップ上の再生ヘッドを選択します。例えば、クリップ A をマスター再生ヘッドとして選択します。

注意： 再生ヘッドをマスター再生ヘッドとして選択するには、再生ヘッドの番号をクリックします。詳しくは、マスター再生ヘッドの選択を参照してください。

5. 「Match」 ボタンをクリックするか、キーボードショートカット Ctrl + M (Windows) / Command + M (Mac) を使用します。


新しいグレーディングレイヤー「AutoColorMatch」が自動的にグレーディングレイヤースタックに追加されます。その後で、Look の有効化、無効化、削除またはプリセットとしての保存を行うことができます。

Photoshop グレーディングのマッチング

次の手順を実行すると、Adobe Photoshop で作成したカラーグレーディングをビデオクリップに適用できます。

1. Photoshop では、必要なすべてのツールを使用してイメージをグレーディングし、イメージを TGA ファイルとして保存します。
2. SpeedGrade では、新しい Snapshot ブラウザーを使用して TGA ファイルを参照します。グレーディングされたイメージのサムネールが表示されます。
3. マッチングを行うシーケンス内のフレームに再生ヘッドを移動します。
4. サムネールをクリックして、マッチングするクリップと並べて、Monitor ビューにグレーディングされた Photoshop イメージを表示します。
5. 「Shot Matcher」をクリックします。

SpeedGrade は Photoshop イメージのカラーグレーディングを抽出し、グレーディングを選択したクリップに適用します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

クイックスタート：クリップのカラーグレーディング

クリップの選択

一次カラーグレーディングの適用

二次カラーグレーディングの適用

グレーディングしたクリップのレンダリング

EDL を読み込み、シーケンスをカラーグレーディングするには、シーケンスのカラーグレーディングを参照してください。

クリップの選択

[トップへ戻る](#)

1. SpeedGrade で、ユーザーインターフェースの左上コーナーにあるファイルブラウザを使用して、ビデオクリップを格納するフォルダーを選択します。

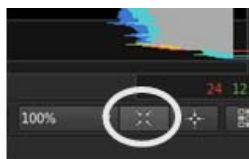
デスクトップウィンドウに、選択したフォルダーの内容のサムネイルバージョンが表示されます。

💡 ファイルの種類でサムネイルをフィルタするには、右上コーナーの「All Files」を選択して、ファイルの種類を選択します。

2. デスクトップでクリップをダブルクリックして、タイムラインにクリップを配置します。

3. イメージを表示するには、左上コーナーの「Monitor」タブをクリックします。

💡 初期設定の表示サイズは 100% です。イメージをモニターウィンドウに合わせるには、インターフェースの右側のスコープウィンドウの下にある「Zoom to Fit」ボタンをクリックします。

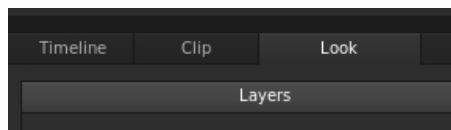


一次カラーグレーディングの適用

[トップへ戻る](#)

イメージ全体に、色温度、ホワイトポイント、ブラックポイントなどの基本カラー変更を適用します。変更は一次グレーディングレイヤーに適用されます。

左下のタイムラインの下の「Look」タブをクリックして、グレーディングコントロールにアクセスします。



グローバル変更を適用する

Look パネルの上部にあるスライダーで、イメージにグローバル変更を適用します。



グローバル調整スライダー

グローバル設定を調整するには、次のようにします。

1. スライダーの三角形のアイコンを右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスを左右に動かして、値を変更します。
3. 三角形のアイコンをもう一度右クリックして、設定を受け入れます。

特定の領域に変更を適用する

Look パネルのカラーコントロールホイールを使用して、イメージのシャドウ、ミッドトーン、ハイライト領域のカラー値と輝度値を変更します。



カラーコントロールホイール

輝度を調整するには、次のようにします。

- ホイールの三角形のアイコンをクリックし、直線でマウスを右または左にドラッグします。円内でマウスをドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

カラーを調整するには、次のようにします。

1. 円の内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます。

コントロールホイールの代わりに、カラー-sliderを使用できます。Sliderにアクセスするには、Shift + Enter キーを押します。



カラー-slider

💡 前および後のクイックビューで、グレーディングのオンとオフを切り替えるには、数値キーパッドのゼロ (0) キーを使用します。キーボードの NumLock キーが選択されていることを確認します。

二次リカラーグレーディングの適用

[トップへ戻る](#)

イメージの特定の色相範囲に、目的の調整を適用します。変更は二次グレーディングレイヤーに適用されます。

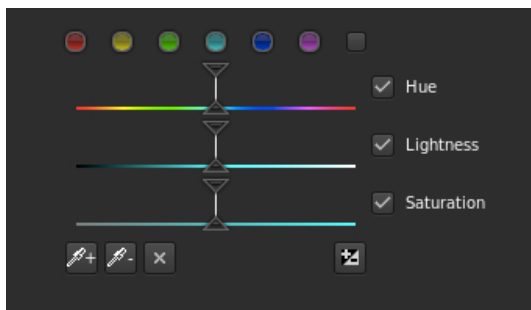
1. 二次カラーグレーディングツールにアクセスするには、Layers ウィンドウの左下コーナーにある「+S」アイコンを選択します。



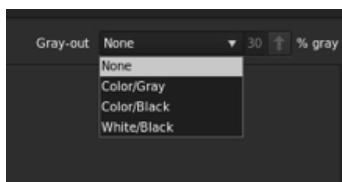
2. 次のようにして、色相範囲を選択します。

- プリセット色相オプションを選択するには、「Hue selection」ツールの上部に並んだカラーボタンのいずれかをクリックします。
- 色相範囲をサンプリングするには、スポイトツールと「+」アイコンをクリックし、ドラッグして Monitor ウィンドウ内のイメージの部分を選択します。

💡 スポイトツールを表示するために、Desktop ウィンドウの下の境界線のサイズを変更する必要がある場合があります。ウィンドウのサイズを変更するには、タイムラインの下中央にあるドラッグサイズ変更ツールを使用します。



- 色相範囲選択によって対象とするイメージの部分を表示するには、「Look」タブの右上コーナーにある Gray-out メニューからオプションを選択します。

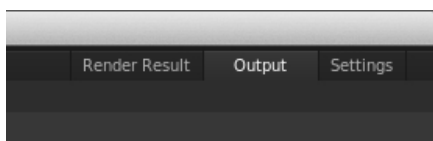


- 選択を調整するには、スライダーの上の三角形を使用します。下げるには、スライダーの下の三角形を使用します。
- 「Look」ウィンドウの中央の「Off-set」および「Gain」コントロールホイールを使用して、二次補正を適用します。
- 二次補正をソフトにし、ブレンドするには、「Look」ウィンドウの右の「Denoise」および「Blur」スライダーを使用します。
- 二次補正を適用したら、「Gray-out」を「None」に設定します。

グレーディングしたクリップのレンダリング

[トップへ戻る](#)

- 右上の「Output」タブをクリックし、Metadata Render Engine を開きます。



- Desktop メニューをクリックして目的のフォルダーを選択します。
- 「File Name」テキストボックスで、レンダリングするファイルに名前を割り当てます。
- 「Format & Options」で、レンダリングの出力ファイル形式を選択します。
目的のプリセットが存在しない場合、「Other」をクリックして新しい設定を作成します。
- 「Render」セクションの「Online Quality」をクリックします。
- 「Render」ボタンをクリックします。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

クイックスタート：シーケンスのカラーグレーディング

シーケンスのカラー調整のワークフローは、次の手順で構成されています。

EDL のロード

リールでのソースクリップの再接続

調整クリップの作成

調整クリップへのカラー調整の適用

追加のビデオクリップへの調整クリップの適用

調整されたシーケンスのレンダリング

EDL のロード

[トップへ戻る](#)

EDL (Edit Decision Lists) はメタデータドキュメントであり、Adobe Premiere Pro のような編集ツールからのプロジェクトタイムラインを SpeedGrade のような仕上げ作業を行うツールに移行するのに使用されます。

ヒント：開始前に、ソースクリップと EDL ファイルを単一のフォルダーに配置しておきます。このように整理しておくことで、プロセスをより迅速にまたより効果的に行うことができます。

1. SpeedGrade のユーザーインターフェイスの左上にあるファイルブラウザーを使用して、EDL ファイルを含むフォルダーを選択します。
2. EDL ファイルをダブルクリックしてロードします。

ヒント：多数のサムネイルがある場合は、右上の All Files メニューから「EDL」オプションを選択することで EDL ファイルのサムネイルをフィルターできます。

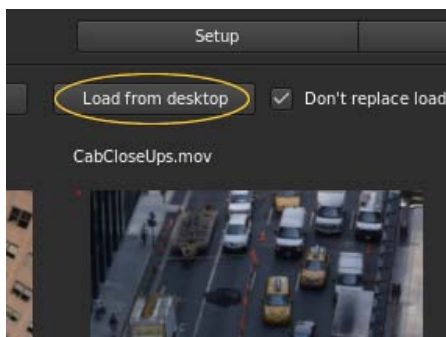
SpeedGrade がビデオトラックおよび Reels パネルにプレースホルダーサムネイルを配置します。Reels パネルは画面左下の「Timeline」タブにあります。

リールでソースクリップを再接続します。

[トップへ戻る](#)

Reels パネルで EDL のリールの概要が表示されます。EDL をロードする際に、SpeedGrade は Reels パネルにソースクリップのプレースホルダーサムネイルを挿入します。次のように、Reels パネルのプレースホルダーサムネイルにソースクリップを再接続します。

1. ソースクリップを含むフォルダーを選択して Desktop ウィンドウ上にソースクリップを表示します（まだの場合）。
2. ソースクリップのメディアの種類のサムネイルをフィルターします。例：QuickTime ムービー
3. 「Timeline」タブをクリックしてから Reels パネルをクリックし、ソースクリップのプレースホルダーを表示します。
4. 「Load from Desktop」をクリックして、ソースクリップをサムネイルに再接続します。SpeedGrade が Desktop およびビデオトラック上でソースクリップを再接続します。



調整クリップの作成

[トップへ戻る](#)

シーケンスをカラー調整する場合は、シーケンスのビデオクリップに関連付けられた非破壊的な調整クリップで作業します。ビデオクリップを直接調整しないでください。調整クリップは、保存したり、移動したり、複数のビデオクリップに適用したりできます。調整クリップは、ビデオト

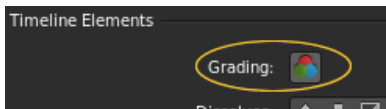
ラック上部の調整トラックの Timeline で管理されます。

調整クリップを作成するには、「Timeline」タブの Setup ボタンをクリックして、次のうちのいずれかを実行します。

- 調整トラックで一連の調整クリップを作成するには、Setup ウィンドウの 3 列目にある Extract Grade Clips ボタンをクリックします。



- 単一のビデオクリップ用の調整クリップを作成するには、ターゲットクリップ上の調整トラックに Grading Clip ツールをドラッグします。



- ビデオトラックにすべてのビデオクリップの調整クリップを追加するには、ビデオトラックのビデオクリップ上に Grading Clip ツールをドラッグします。

調整クリップへのカラー調整の適用

[トップへ戻る](#)

- Timeline で、ビデオクリップではなく調整クリップを選択します。
- 選択した調整クリップにカラー調整を適用します。カラー調整について詳しくは、クリップのカラー調整を参照してください。

調整クリップを共有しているすべてのビデオクリップに調整が適用されます。

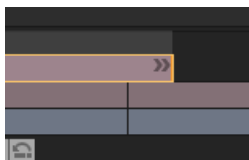
ヒント：複数の再生ヘッドを使用することによって、ショットからショットへのカラーが一致しているかビデオクリップを比較します。詳しくは、複数の再生ヘッドによるフレームの比較を参照してください。

追加のビデオクリップへの調整クリップの適用

[トップへ戻る](#)

Timeline で追加のビデオクリップに単一の Look を適用します。

- Grading Clip ツールを「Timeline」タブからビデオクリップの上にある調整トラックにドラッグします。
- 調整クリップの右側をドラッグして、複数のクリップをカバーするようにします。



その下のすべてのビデオクリップに調整クリップのカラー調整が適用されます。

調整されたシーケンスのレンダリング

[トップへ戻る](#)

- 右上の「Output」タブをクリックし、Metadata Render Engine を開きます。
- Desktop メニューをクリックして目的のフォルダーを選択します。
- 「File Name」テキストボックスでレンダリングするファイルへの名前を割り当てます。
- Format & Options で、レンダリングする出力ファイルの形式を選択します。
- 「Render」タブで Online Quality をクリックします。
- 「Render」ボタンをクリックします。

ショットでマスクされたオブジェクトの追跡

マスクされたオブジェクトの自動追跡
マスクの移動の手動制御

マスクされたオブジェクトの自動追跡

[トップへ戻る](#)

1. トラックの最初のフレームで、ターゲットオブジェクトでマスクを適用してグレーディングします。

操作方法については、マスクの適用を参照してください。

2. Mask パネルで「Track Object」 ボタンをクリックします。

このボタンは Mask パネルの右下にあります。パネルを下にスクロールしないと表示されない場合があります。

ショットでマスクは自動的にターゲットオブジェクトを追跡します。

以下に該当する場合は、次のセクションを参照してください。

- 「Track Object」 ボタンをクリックしても、マスクがオブジェクトを追跡できない。
- ショット内の後の部分で追跡を開始または終了する。

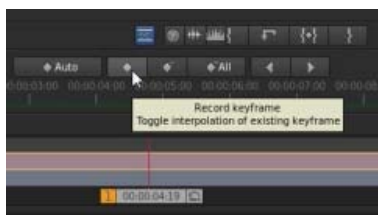
マスクの動作の手動制御

[トップへ戻る](#)

キーフレームを使用すると、マスクの位置を一定時間をかけて手で制御できます。キーフレームはマスクの形状や位置などを指定する時点マークします。通常は、少なくとも 2 つのキーフレーム（変化の開始時の位置と変化の終了時の新しい位置）を使用します。SpeedGrade でキーフレーム間の推移がアニメートされます。詳細については、キーフレームの操作を参照してください。

キーフレームは、ターゲットオブジェクトを自動的に追跡できない場合に便利です。また、キーフレームを使用して、マスクの形状やぼかしを一定時間をかけて変化させることができます。

1. Mask パネルで、次の操作を実行します。
 - a. タイムライン上で、マスクでオブジェクトのトラッキングを開始する位置に再生ヘッドを移動します。
 - b. 「Record Keyframe」 ボタンをクリックして、キーフレームを挿入します。




「Record keyframe」 ボタン

注意： マスクでトラックの最初のフレームからターゲットオブジェクトをトラッキングする場合は、開始キーフレームを挿入する必要はありません。調整クリップを追加すると、すぐにキーフレームが最初のフレームに追加されます。

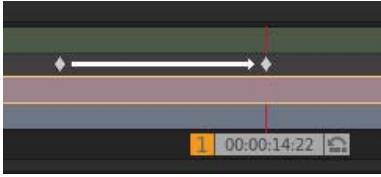
2. キーフレームのターゲットオブジェクトにマスクを適用し、Look パネルでマスクを調整します。

操作方法については、マスクの適用を参照してください。

 マスクでショットの前方の点からオブジェクトが自動的にトラッキングされるようにする場合、Mask パネルの右下にある「Track Object」 ボタンをクリックします。


3. タイムラインに 2 番目のキーフレームを挿入するには、次の操作を実行します。
 - a. Mask パネルに切り替え、タイムライン上のマスクの動作が終了する 2 番目の位置に再生ヘッドを移動します。
 - b. 「Record Keyframe」 をクリックします。
4. 2 番目のキーフレームで、ターゲットオブジェクト上にマスクを再配置します。

5. 2つのキーフレームの間のディゾルブを作成するには、2番目の位置で2回目に Record Keyframe ボタンをクリックします。SpeedGrade で、ディゾルブはトラック上にある2つの位置の間の矢印で示されます。



6. 必要に応じて、キーフレームをさらに追加し、各キーフレームでマスクの位置を調整します。

関連リンク

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Adobe Premiere Pro と SpeedGrade のワークフロー


一般的な編集と調整のワークフロー

オフラインでの編集と調整のワークフロー

通常、カラー調整プロセスは、ポストプロダクションワークフローの最後の手順です。高い解像度のマテリアルまたは RAW ファイルを処理する場合、Adobe Premiere Pro でオフライン編集を行うために、SpeedGrade でサイズの小さいプロキシファイルを作成することによってワークフローを開始できます。編集が完了したら、調整および仕上げを行うために、SpeedGrade で編集をソースマテリアルに再リンクできます。

一般的な編集と調整のワークフロー

[トップへ戻る](#)


1. Adobe Premiere Pro で編集します。
2. フッターを SpeedGrade に送信するには、次の手順を実行します。
 - 圧縮ファイルを処理する場合は、File / Send to Adobe SpeedGrade を使用します。Premiere Pro で DPX シーケンスをレンダリングし、SpeedGrade で開きます。
注意：DPX シーケンスが作成されるため、このオプションは、画像がロックされ、仕上げの準備ができていない短いプロジェクトに適しています。
 - RAW ファイルまたはサイズの大きいプロジェクトを処理する場合は、EDL を書き出します。Adobe Premiere Pro ヘルプの [EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し](#) を参照してください。
3. SpeedGrade でマテリアルを読み込み、カラー補正を適用します。
4. 最終出力ファイルフォーマットにレンダリングします。
5. ストレージの DPX シーケンスをレンダリングします。
 タイトルや最終的なオーディオの追加などの仕上げ作業のために、DPX シーケンスを Premiere Pro に読み込み、最終的なマスターを書き出すこともできます。非圧縮 DPX シーケンスを読み込むと、Premiere Pro から再び書き出す際に画質が維持されます。

オフラインでの編集と調整のワークフロー

[トップへ戻る](#)

オフラインワークフローは RAW ファイルなどの高解像度のマテリアルを処理する際に役立ちます。

1. ソースフッターを SpeedGrade に読み込みます。
2. 基本ファーストライトカラー補正を適用します。
3. プロキシをレンダリングします。オフライン編集のためのプロキシファイルの作成を参照してください。
4. Premiere Pro にプロキシを読み込み、フッターを編集します。
5. Premiere Pro から、EDL を書き出します。Adobe Premiere Pro ヘルプの [EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し](#) を参照してください。
6. SpeedGrade では、EDL を使用してソースファイルを再リンクします。EDL の最適化 複数クリップのワークフローを参照してください。
7. 最終的なカラー補正をフル解像度のソースフッターに適用します。
8. 出力のファイル形式をレンダリングします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Premiere Pro と SpeedGrade の間の Direct Link ワークフロー

+ 2013 年 10 月の Premiere Pro CC (バージョン 7.1) と SpeedGrade CC (バージョン 7.1) のリリースの新機能

[Direct Link について](#)

[Direct Link による Premiere Pro シーケンスの編集と調整](#)

[Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開く](#)

[Direct Link モードでの制限事項](#)

[トップへ戻る](#)

Direct Link について

Direct Link ワークフローは新機能で、Premiere Pro CC と SpeedGrade CC の間の編集とカラー調整のワークフローが統合されています。

以前は、SpeedGrade を使用して Premiere Pro からフッテージのカラー調整を行うために、DPX 静止画像シーケンスまたは Edit Decision List (EDL) のいずれかでシーケンスをレンダリングして SpeedGrade に書き出していました。SpeedGrade でのカラー補整が完了したら、これらのプロジェクトを高度な編集のために独立したビデオファイルとして Premiere Pro に書き出していました。

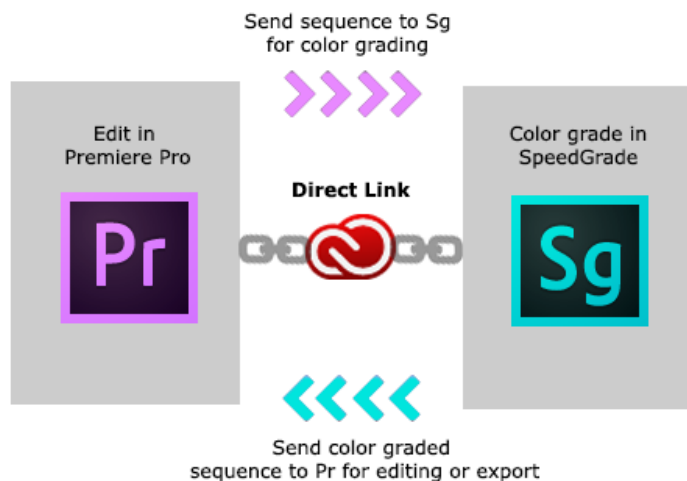
Direct Link を使用すると、このワークフローを迅速に、効率的に行えます。Direct Link では、Mercury Playback Engine の機能を利用して、Premiere Pro プロジェクトを直接 SpeedGrade に送信して開くことができます。SpeedGrade で Premiere Pro シーケンスのカラー調整を行い、数回のクリックで Premiere Pro に返送することができます。

💡 Direct Link を使用する際に最適なパフォーマンスを得るには、Windows の GPU アクセラレーションに対応する NVIDIA CUDA グラフィックカードを使用します。Adobe 認定の NVIDIA グラフィックカードについて詳しくは、[必要システム構成](#)を参照してください。

[トップへ戻る](#)

Direct Link で Premiere Pro シーケンスの編集またはカラー調整を行う

Direct Link のワークフローでは、レンダリングや最適化などの時間のかかる複雑な作業を行うことなく、編集とカラー調整の間で Premiere Pro プロジェクトを往復できます。



Premiere Pro と SpeedGrade の Direct Link のワークフロー

手順 1：Premiere Pro シーケンスを選択します

カラー調整を行う Premiere Pro シーケンスを選択します。

注意： Timeline パネルまたは Project パネルからシーケンスを選択してください。

手順 2：Direct Link を使用して、シーケンスを SpeedGrade に送信します。

Direct Link を使用すると、Premiere Pro プロジェクトを書き出すことなく、プロジェクトを直接 SpeedGrade に送信して開くことができます。

Direct Link を使用するには、ファイル/Adobe SpeedGrade への Direct Link を選択します。

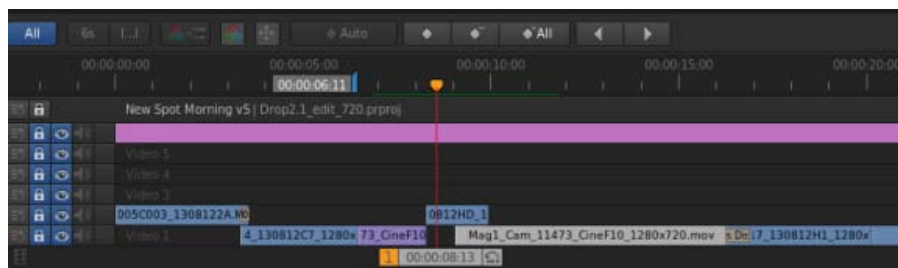
手順 3：SpeedGrade でシーケンスを選択して開きます。

Direct Link のワークフローを選択した場合、Premiere Pro で、Premiere Pro でのプロジェクトへの変更を保存し、SpeedGrade で開くかどうかを確認するメッセージが表示されます。「はい」をクリックします。

手順 4：選択したシーケンスを SpeedGrade で開きます

Premiere Pro が閉じられ、SpeedGrade のタイムラインでシーケンスが開かれます。タイムラインでは Premiere Pro と同じ使い慣れたトラックレイアウトを使用します。

SpeedGrade のタイムラインには、すべてのクリップ編集ポイント、トランジション、およびレイヤーを表示できます。

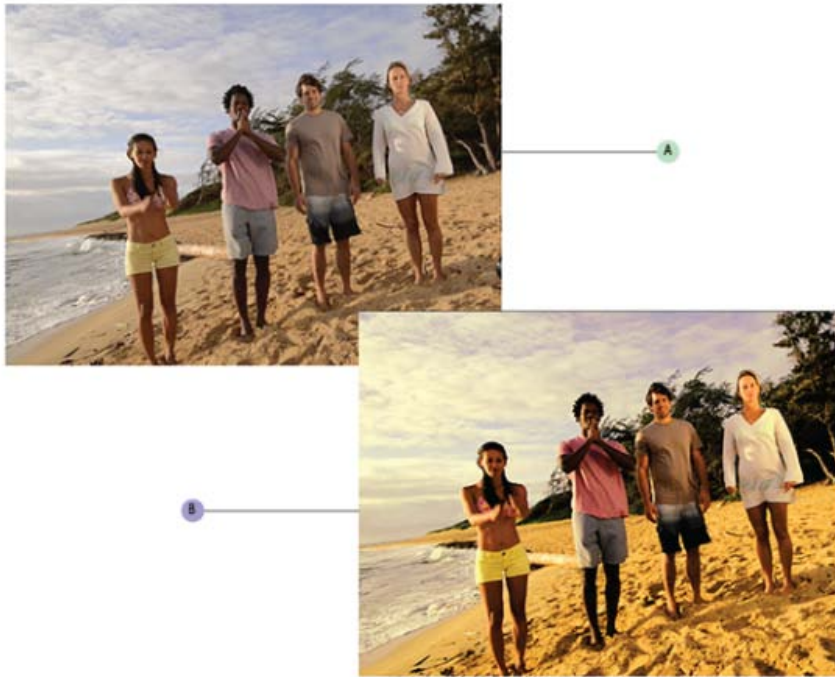


SpeedGrade のプロジェクトタイムライン

手順 5：カラー調整ツールとマスクツールを使用して、シーケンスのカラー調整を行います。

SpeedGrade では、Look やマスクを使用して、シーケンスのカラー調整を行えます。SpeedGrade で適用した Look は、Premiere Pro で再びシーケンスを開いたときに、Lumetri プリセットとして表示されます。

Premiere Pro で Lumetri Look が既に適用されている場合、SpeedGrade タイムラインで使用できます。ここでは、パラメーターを調整できます。

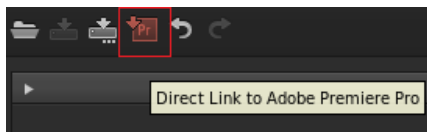


A. Premiere Pro プロジェクトシーケンス B. SpeedGrade でカラー調整された Premiere Pro シーケンス

Direct Link のワークフローは、SpeedGrade でカラー補正やカラー調整のタスクにフォーカスできるように設計されました。このフォーカスのために、SpeedGrade の「Color」タブと「Look」タブが Direct Link モードで使用可能です。詳しくは、[Direct Link のワークフローの制限事項](#)を参照してください。

手順 6：カラー調整されたシーケンスを、編集のために Premiere Pro に送信します

SpeedGrade でのシーケンスのカラー調整が完了したら、最終出力やさらなる編集のために Premiere Pro でシーケンスを保存して再び開きます。SpeedGrade ユーザーインターフェイスの左上にある「Direct Link to Adobe Premiere Pro」アイコンをクリックします。



カラー調整されたシーケンスが、Premiere Pro ですべてのカラー調整が完全な状態で開かれます。

SpeedGrade で適用されたカラー調整とマスクは、Premiere Pro で Lumetri エフェクトとして表示されます。Premiere Pro では、Effects Controls パネルを使用して、調整レイヤーごとに、クリップごとに、Lumetri エフェクトを個別にオンまたはオフにすることができます。

編集を続行するか、Premiere Pro での最終出力のためにシーケンスを書き出します。

[トップへ戻る](#)

Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開く

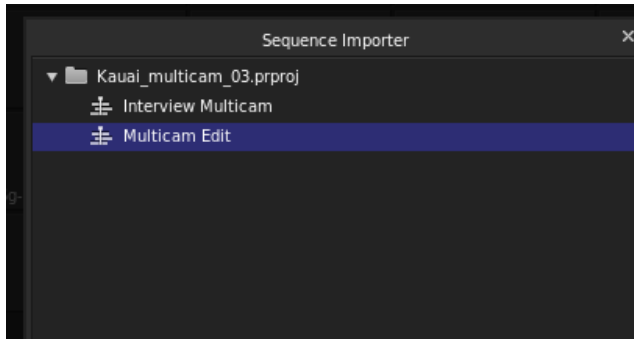
ネイティブ Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開き、カラー調整の変更を適用し、Premiere Pro でプロジェクトを再び開くことができます。

SpeedGrade のスタートアップスクリーンでは、次のことを行えます。

- 最近アクセスした Premiere Pro プロジェクト (.pproj) を開く
- Premiere Pro プロジェクト (.pproj) を開く
- 新しい SpeedGrade プロジェクト (.IRCP) を作成する

Premiere Pro プロジェクトを開くと、Sequence Importer ダイアログが開かれ、プロジェクトに含まれているすべてのシーケンスが表示されます。開くシーケンスを選択します。

注意： SpeedGrade では複数の Premiere Pro シーケンスを同時に開くことはできません。



SpeedGrade では、一次または二次カラー補正を適用し、Look およびマスクを適用し、必要なすべてのカラー調整を実行できます。

注意： SpeedGrade (.IRCP) プロジェクトを再び Premiere Pro に送信することはできません。Direct Link を使用するには、Premiere Pro プロジェクト (.pproj) で開始する必要があります。

要点：

- SpeedGrade から Premiere Pro の調整レイヤーを表示して調整したり、シーケンスに適用したあらゆるトランジションを表示したりできません。
- SpeedGrade で適用したカラー調整はすべて、自動的に Premiere Pro で使用できます。.look ファイルを書き出す必要はありません。

オフラインメディアの操作

SpeedGrade で不明なメディアファイルのある Premiere Pro プロジェクトを開くとき、Premiere Pro でのようにオフラインメディアをリンクしたり配置したりはできません。

オフラインメディアを再リンクするには、プロジェクトを Premiere Pro に戻す必要があります。

After Effects コンポジションの操作

After Effects コンポジションを Premiere Pro プロジェクトで使用するには、次のいくつかの方法があります。

- Premiere Pro のクリップを After Effects コンポジションに置き換える
- Adobe Dynamic Link を使用して After Effects コンポジションにリンクする
- After Effects コンポジション (AEP ファイル) を Premiere Pro プロジェクトに読み込む

どの方法を使用する場合でも、After Effects コンポジションが含まれている Premiere Pro シーケンスを SpeedGrade で直接開くことができません。SpeedGrade ではシーケンスが Direct Link モードで開かれるため、Premiere Pro シーケンスのカラー調整と同様にコンポジションのカラー調整を行うことができます。


[トップへ戻る](#)


Direct Link モードでの制限事項

Direct Link のワークフローは、SpeedGrade でのカラー補正やカラー調整のワークフローのみにフォーカスするように設計されました。このフォーカスによって、Direct Link モードで SpeedGrade を使用している場合、検討すべきことがいくつかあります。

- Direct Link を使用するには、Premiere Pro プロジェクト (.pproj) で開始します。Direct Link モードでは SpeedGrade プロジェクト

(.IRCP) を Premiere Pro に送信することはできません。

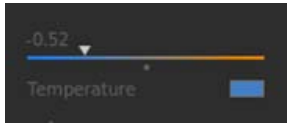
- Direct Link モードでは、SpeedGrade で Premiere Pro プロジェクトをレンダリングできません。レンダリングするには、プロジェクトを再び SpeedGrade に戻します。したがって、Direct Link を使用している場合は「Render」タブと「Results」タブを使用できません。
- SpeedGrade では一度に 1 つの Premiere Pro シーケンスのみを開くことができます。複数のシーケンスを同時に開くことはできません。プロジェクト内の別のシーケンスを開くには、SpeedGrade タイムラインの  をクリックして Sequence Importer ダイアログを開きます。
- Media Browser を起動してメディアから参照することはできないため、Direct Link を使用している場合は「Media」タブを使用できません。
- SpeedGrade で Premiere Pro シーケンスにクリップを追加することはできません。シーケンスを編集するには、プロジェクトを Premiere Pro に戻します。
- オーディオの調整やパン & スキャン機能の使用もできません。したがって、Direct Link を使用している場合は「Stereo 3D」タブ、「Audio」タブ、「Pan And Scan」タブを使用できません。
- Premiere Pro シーケンスにワープスタビライザーエフェクトを適用する場合、Direct Link を使用してシーケンスを SpeedGrade に送信する前に、分析が完了していることを確認してください。そうでない場合は、エラーメッセージが表示されます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

色温度調整

Look パネルの「Color Temperature」スライダーをドラッグして、色温度を調整します。




イメージの暖色が強すぎる場合、色温度スライダーを左にドラッグして、色温度を下げます。
イメージの寒色が強すぎる場合、色温度スライダーを右にドラッグして、色温度を上げます。



低い色温度



高い色温度

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

黒と白のバランス

黒のバランスの設定

黒レベルの設定

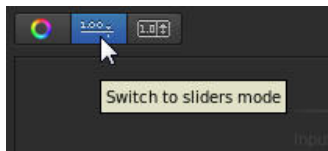
白のバランスの設定

白レベルの設定

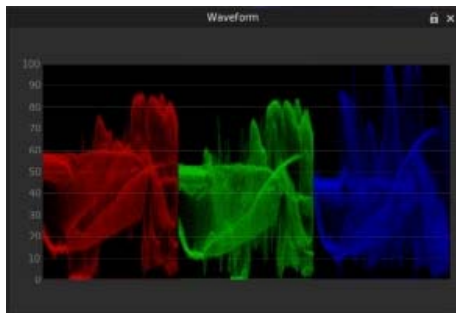
黒のバランス設定は、カラー補正ワークフローの最初のステップです。Look パネルの「Offset」カラーホイールを使用して、黒のバランスを設定します。

黒のバランスを設定したら、白のバランス設定に進みます。Look パネル内の「Gain」カラーホイールを使用して、白のバランスを設定します。

注意： カラーホイールの代わりに、RGB スライダーを使用できます。色調整ツールの左上にある「Sliders」モードボタンをクリックします。



💡 調整の目安に RGB 波形を使用します。Monitor ビューで Waveform パネルを表示するには、W キーを押します。詳細については、Waveform パネルを参照してください。



黒のバランスの設定

[トップへ戻る](#)

Look パネルで、色相制御ツールを「Offset」カラーホイールの中央にドラッグし、シャドウのカラーレベルをノーマライズします。



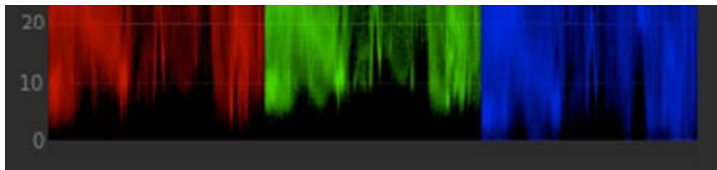
「Offset」カラーホイール

色相制御ツールを移動するには、次の手順を行います。

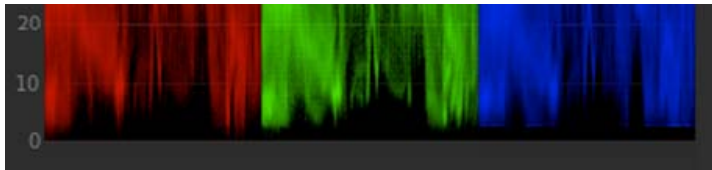
1. ホイールの内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます

例

イメージのシャドウがイエローの色調になっている場合、「Offset」色相制御ツールを青の方向に移動して、黒の値を調整します。この調整により、波形が次のように変化します。



黒バランスの調整前



黒バランスの調整後

黒レベルの設定

[トップへ戻る](#)

Look パネルで、「Offset」制御ホイールの三角形のアイコンを、波形の谷が 0 レベルの波形表示に達するまでドラッグします。時計回りにドラッグして谷を上げるか、または反時計回りにドラッグして谷を下げます。

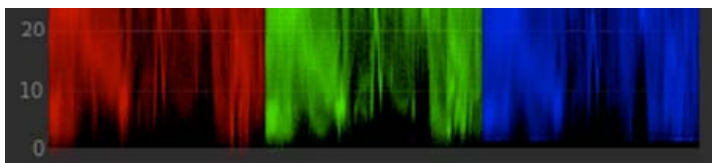


「Offset」カラーホイール

カラーホイールの三角形のアイコンを移動するには、直線で右または左にドラッグします。円内でドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

谷を 0 レベルより下に移動すると、シャドウに詳細が表示されなくなります。

例



黒の値を小さくした後

白のバランスの設定

[トップへ戻る](#)

Look パネルで、色相制御ツールを「Gain」カラーホイールの中央にドラッグし、シャドウのカラーレベルをノーマライズします。



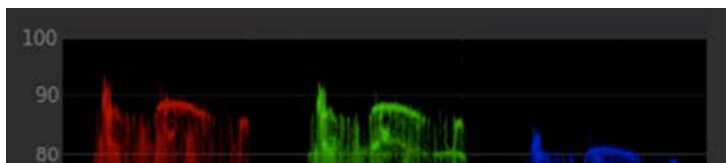
「Gain」カラーホイール

色相制御ツールを移動するには、次の手順を行います。

1. ホイールの内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。

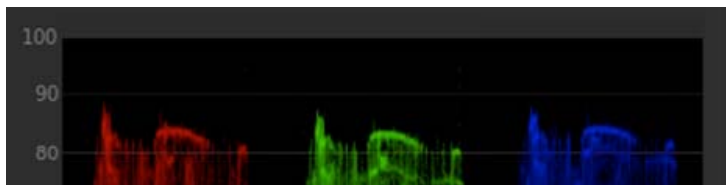
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます。

RGB 波形を目安として使用して、ハイライトのカラー値を調整します。次の例では、青い波形が赤や緑の波形よりも低くなっています。



白バランスの調整前

ゲイン色相制御ツールをシアンや青に向けて移動すると、シャドウが表示されなくなります。



白バランスの調整後

白レベルの設定

[トップへ戻る](#)

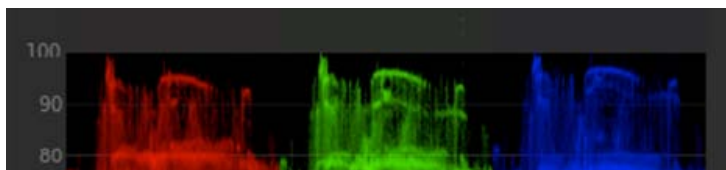
Look パネルで、「Gain」制御ホイールの三角形のアイコンを、波形のピークが 100 レベルの RGB 波形表示に達するまでドラッグします。時計回りにドラッグしてピークを上げるか、または反時計回りにドラッグしてピークを下げます。




「Gain」カラーホイール

カラーホイールの三角形のアイコンを移動するには、直線で右または左にドラッグします。円内でドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

波形を 100 レベルより上に移動すると、白が表示されなくなり、ハイライトに詳細が表示されなくなります。次に例を示します。



白の値を大きくした後

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

ガンマの調整

「Gamma」はイメージの相対的な明暗の値です。

Look パネルの「Gamma」カラーホイールの三角形のアイコンをドラッグして、ガンマ設定を調整します。時計回りにドラッグしてガンマ設定を下げるか、または反時計回りにドラッグしてガンマ設定を上げます。



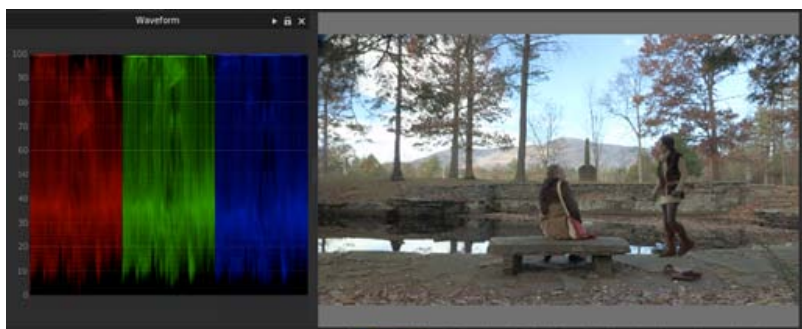
「Gamma」カラーホイール

💡 カラーホイールの三角形のアイコンを移動するには、直線で右または左にドラッグします。円内でドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

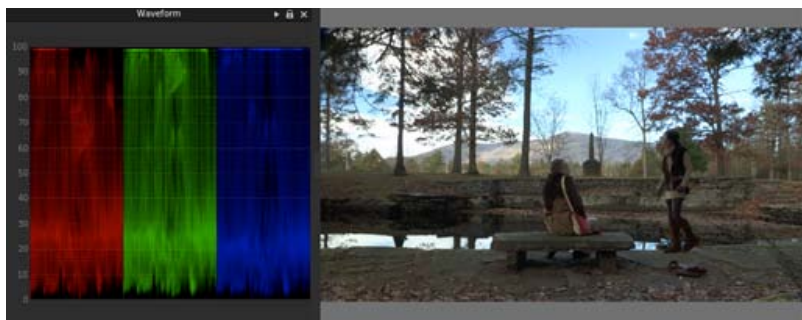
💡 調整の目安に RGB 波形を使用します。Monitor ビューで Waveform パネルを表示するには、W キーを押します。詳細については、Waveform パネルを参照してください。

イメージが乳白色で平坦に表示される場合や、型抜きが表示されない場合、三角形のアイコンを反時計回りにドラッグしてガンマ設定を上げます。

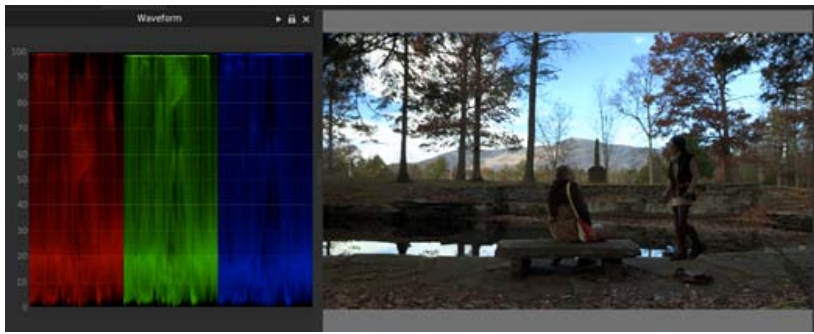
イメージに型抜きは表示されるものの、シャドウの詳細が表示されない場合、三角形のアイコンを時計回りにドラッグしてガンマ設定を下げてみます。




低ガンマ



通常のガンマ



高ガンマ

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

特定の階調範囲の調整

ハイライト、シャドウ、または中間調など、特定の階調範囲に対してカラー補正を行えます。


1. Look パネルの上部にある「Shadows」「Midtones」または「Highlights」を選択します。



2. カラーホイールおよびスライダーを使用して、カラー補正を行います。
3. カラーホイールの右側にあるスライダーを使用して、影響を受ける階調範囲を拡張または制限します。
たとえば、シャドウを調整する場合、スライダーを押し上げると、イメージのミッドトーン領域に変更が反映されます。スライダーを下げると、シャドウを濃くする変更が制限されます。



階調範囲スライダー

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

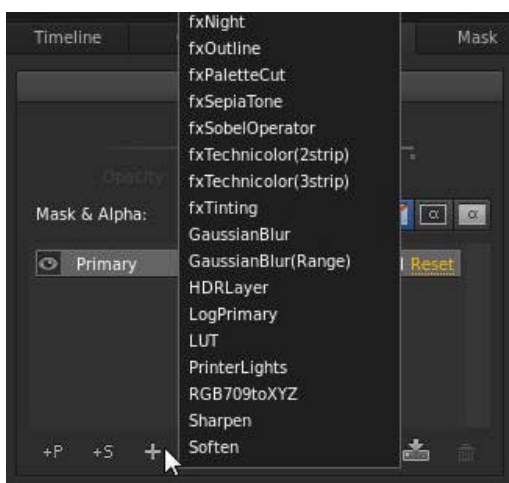
[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

フィルターと効果の適用

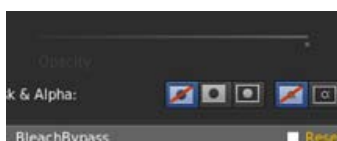
クリップに詳細な調整をすばやく適用するには、フィルターと効果を使用します。

1. タイムラインにクリップを読み込みます。
2. 「Look」 タブの Layers パネルで、「+」アイコンをクリックし、メニューから効果またはフィルターを選択します。

「+」アイコンは Layers パネルの下部にあります。



3. 効果またはフィルターを Look パネルの調整ツールで修正します。
注意： 使用できるツールは、選択した効果またはフィルターによって異なります。
4. Layers パネルの上部にある不透明度スライダーで効果またはフィルターの強さを調整します。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

マスクの操作

マスクの適用
マスクの追加適用

マスクの適用

[トップへ戻る](#)

マスクを使用すると、イメージ内の領域を隔離して、その領域のみをグレーディングすることができます。SpeedGrade では、マスクはグレーディングクリップに添付されています。

1. ビデオトラック内のビデオクリップに調整クリップを追加します。調整クリップの作成を参照してください。
2. 「Mask」 タブを選択し、マスクプリセットのいずれかを選択します。



💡 ぼかしたマスクには、「Vignette Mask」を選択します。

マスクウィジェットが Monitor ウィンドウに表示されます。



3. マスクの場所、サイズおよび形状を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
 - マスクの中心の位置を変更するには、中央の十字をドラッグします。
 - マスクの水平サイズを拡張するには、水平矢印コントロールを右または左にドラッグします。
 - マスクの垂直サイズを拡張するには、垂直矢印コントロールを上または下にドラッグします。
 - マスクを回転するには、回転コントロールカーブを上または下にドラッグします。
 - 「Vignette Mask」のぼかしのサイズを拡大するには、ウィジェットの左下隅で、外側にあるエッジのぼかし長方形コントロールをドラッグします。
 - マスクの角度を調整するには、ゆがみコントロールの三角形をドラッグします。
4. 「Look」 タブをクリックして調整する領域を指定し、左側の Layers パネルのオプションのいずれかを選択します。
 - 調整レイヤーをマスクの外側に適用する (2 番目のアイコン)
 - 調整レイヤーをマスクの内側に適用する (3 番目のアイコン)



注意： デフォルトでは、最初のアイコン（マスクに調整を適用しない）が選択されています。右側にある残りの 3 つのアイコンは、調整レイヤーをアルファチャンネルまたは反転したアルファチャンネルに適用するかどうかを指定します（デフォルトではどちらも適用しない）。

5. マスクで定義した領域をグレーディングします。
例えば、「Gamma Level」コントロールを「Gamma Control」ホイールの外にドラッグすると、マスクの外側が暗くなります。


マスクの追加適用

[トップへ戻る](#)

グレーディングクリップをビデオトラックに追加すると、マスクを追加適用することができます。

1. 「Grading Clip」アイコンをトラックにドラッグして、別の調整クリップをビデオトラックに追加します。調整クリップの作成を参照してく

ださい。

 調整クリップに名前を割り当て、マスクのアサインを整理します。それぞれの調整クリップの「untitled grading」文字列をダブルクリックし、名前を指定します。例：「Vignette Mask」

2. 「Mask」タブで、新しい調整クリップを選択し、マスクを適用して調整します。[マスクの適用](#)を参照してください。


例えば、円マスクプリセットを追加し、対象の顔を調整します。

3. 「Look」タブで、マスクの内側または外側のどちらの領域を調整するかを指定します。

4. 領域を調整します。

例えば、Gain コントロールの外側のホイールを時計回りにドラッグすると、対象の顔が明るくなります。

5. 必要に応じて、グレーディングクリップを追加して、マスクを追加適用します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

パン & スキャンによるショットのフレーミングの調整

パン & スキャントラックの作成

クリップに沿ってのパン & スキャン調整の変更

パン & スキャンプレビューオプション

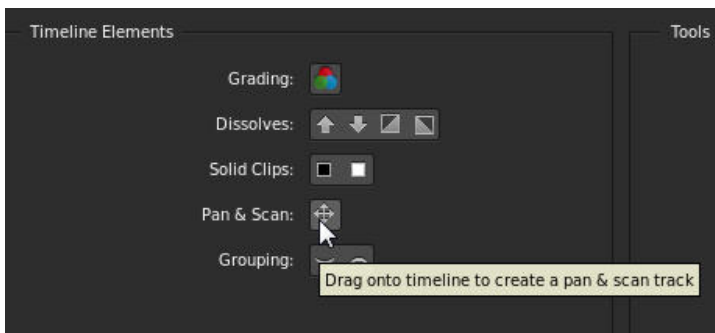
パン & スキャンを使用して、各種の出力形式にあわせてショットのフレーミングを調整します。イメージの位置の変更、伸縮、回転、および歪曲により、イメージを他のフレーム形式に最もよく合うように調整できます。

キーフレーミングを使用すると、ショット内またはショット間での調整ができます。詳細については、キーフレームの操作を参照してください。

パン & スキャントラックの作成

[トップへ戻る](#)

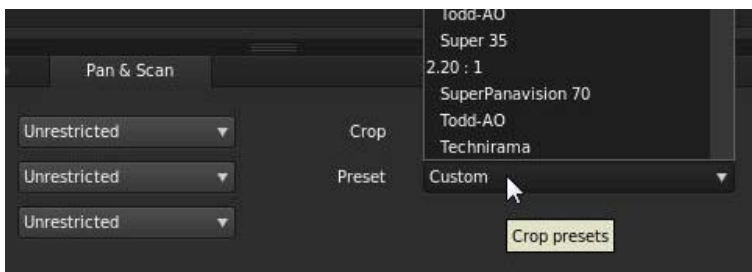
1. タイムラインのパン & スキャンボタンをドラッグして、パン & スキャントラックを作成できます。パン & スキャンボタンは Timeline Elements の Timeline パネルにあります。



緑のパン & スキャントラックはタイムラインに表示されます。



2. パン & スキャントラックをクリックして、Pan and Scan パネルを開きます。
3. Crop Preset メニューの出力形式を選択します。



注意： 他の形式を「Crop」テキストボックスに入力できます。

4. Pan and Scan ウィジェットを使用すると、新しいフレーム形式でイメージを配置、伸縮、回転、歪曲できます。このウィジェットは Mask ウィジェットと同様に機能します。このウィジェットの使用の詳細については、マスクの適用を参照してください。

注：Pan and Scan ウィジェットには Mask ウィジェットのすべての機能があるわけではありません。たとえば、ぼかしノードやスプラインノードは使用できません。

また、Pan & Scan パネルではパン & スキャン調整を数値指定により適用できます。「R」ボタンを押すとデフォルト設定に戻ります。



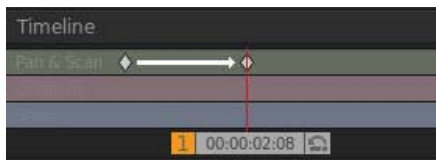
クリップに沿ってのパン & スキャン調整の変更

[トップへ戻る](#)

パン & スキャントラックはタイムライン全体のグローバルトラックです。パン & スキャン調整はクリップ全体に影響します。キーフレームを使用するとクリップに沿って調整を変更できます。キーフレームの使用の詳細については、キーフレームの操作を参照してください。

クリップに沿ってパン & スキャン調整を作成するための一般的なワークフローは次のとおりです。

1. クリップの先頭にキーフレームを作成します。
2. 設定の影響を受けないタイムラインに沿った任意の位置にキーフレームを作成します。
3. あるキーフレームから次のキーフレームへのディゾルブを作成します。このとき、2 番目の位置で 2 回目の「Record Keyframe」ボタンを押します。

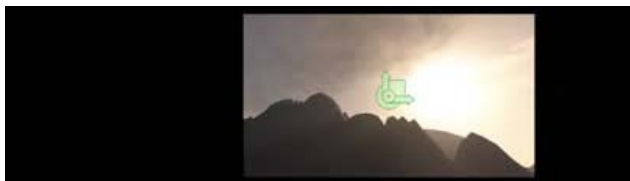


4. 2 箇所のキーフレーム位置でパン & スキャン設定を調整します。

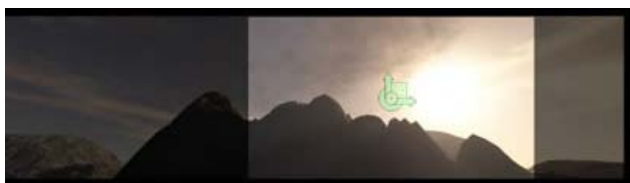
パン & スキャンプレビューオプション

[トップへ戻る](#)

Crop Preview メニューから、プレビューオプションとして「Normal (crop)」、「Transparent」、「Outline」のいずれかを選択できます。プロジェクトに最も適した表示形式を選択します。




「Normal (crop)」プレビュー



「Transparent」プレビュー



「Outline」プレビュー

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

特定のカラー範囲の調整

カラー範囲の選択と調整

例：スキントーンと二次スキントーンの区別

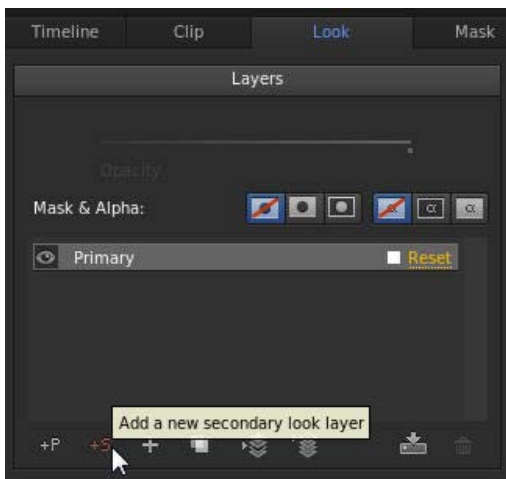
二次カラー補正は画像内の特定のカラー範囲に適用されます。イメージの一部にアクセントを付けたり、変更したり、トーンダウンしたりできます。

ビデオについては、Patrick Palmer による二次カラー補正を参照してください。

カラー範囲の選択と調整

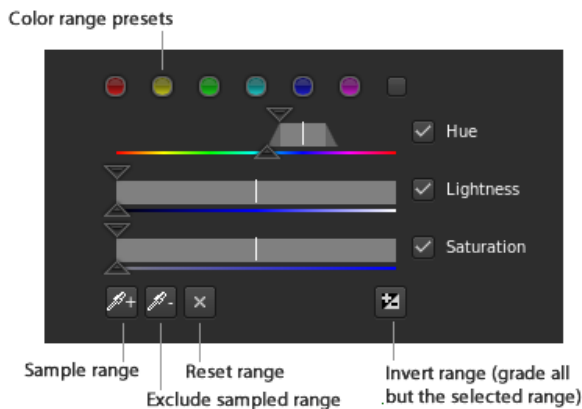
[トップへ戻る](#)

1. Look パネルで「+S」アイコンをクリックして、二次グレーディングレイヤーを追加します。



2. ターゲットのカラー範囲を選択します。範囲を選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- a. 範囲セクターでプリセットカラーの範囲を選択します。



注意： 範囲セクターを表示するために Look パネルをスクロールする必要がある場合があります。

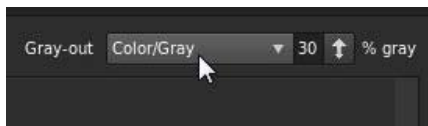
6つの標準カラーのいずれも適切な開始位置ではない場合、セクターの右側にあるグレーのボタンをクリックして、他のオプションを表示します。

オプションの「Hue」、「Lightness」、「Saturation」を選択解除することもできます。これは、特定のルミナンスゾーンの調整のター

ゲット設定に役立ちます。例えば、「Hue」と「Saturation」をオフにすると、クリーンな明度キーを得られます。

- b. 画像のカラー範囲をサンプリングします。サンプリング範囲ボタン（プラス記号が付いているスポイトのアイコン）をクリックし、左マウスボタンを押したまま、サンプリングする色範囲の上でマウスを動かします。終了したら、マウスボタンを放します。

3. Look パネルの右隅にある「Gray-out」のオプションを使用して、画像内の選択した領域を表示します。



4. 「Hue」、「Lightness」および「Saturation」のスライダーをドラッグして、ターゲットの色範囲を拡張または制限します。一番上のスライダーは、選択した範囲全体を移動します。一番下のスライダーは、選択対象をぼかします。
5. コントラストスライダーや「Offset」カラーホイールなどの調整ツールを使用して、ターゲット範囲のカラー補正を行います。

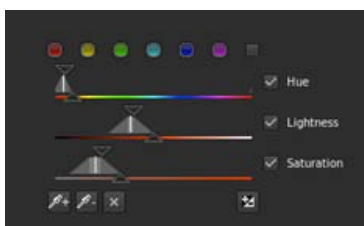
例：スキントーンと二次スキントーンの区別

[トップへ戻る](#)

1. Look パネルの「+S」ボタンをクリックして、二次グレーディングレイヤーを追加します。
2. スキントーンをサンプリングするには、サンプリング範囲のボタン（プラス記号が付いているスポイトのアイコン）をクリックし、左マウスボタンを押したまま、画像内のスキンの範囲上で長方形にドラッグします。



範囲セレクターのスライダーでは、サンプリングされたカラー値が表示されます。



3. Gray-out メニューの「Color/Gray」オプションを選択すると、画像内の選択した領域が表示されます。
4. 「Hue」、「Lightness」および「Saturation」のスライダーをドラッグして、範囲選択を調整します。例えば、狭い範囲のスキントーンの処理を行うとします。
5. ぼかしスライダーを右にドラッグして、肌のしみやしわを取り除きます。
6. 「Offset」色相制御をイエローにドラッグして、スキントーンを明るくします。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Snapshot ビューと Snapshot ブラウザー

SpeedGrade には、フッテージのスナップショットを素早くキャプチャし保存することができる Snapshot ビューが用意されています。その後、Snapshot ブラウザーを使用して画像を表示できます。Snapshot ブラウザーでは、カラーグレーディング作業のための参照イメージを簡単に保存したり、アクセスしたりできます。

プロジェクトでの作業中にスナップショットを作成できます。または、Adobe Photoshop などの他のアプリケーションから TGA イメージを読み込んで、カラー補正およびグレーディングのための参照として使用することもできます。詳しくは、Photoshop グレーディングのマッチングを参照してください。

Snapshot ビューと Snapshots ブラウザーの使用

[トップへ戻る](#)

1. フッテージ内の必要なクリップ上にマスター再生ヘッドを配置して、Monitor パネルの Snapshot アイコンをクリックします。キーボードショートカット Shift + C を使用することもできます。



Snapshot ビューをオンにする

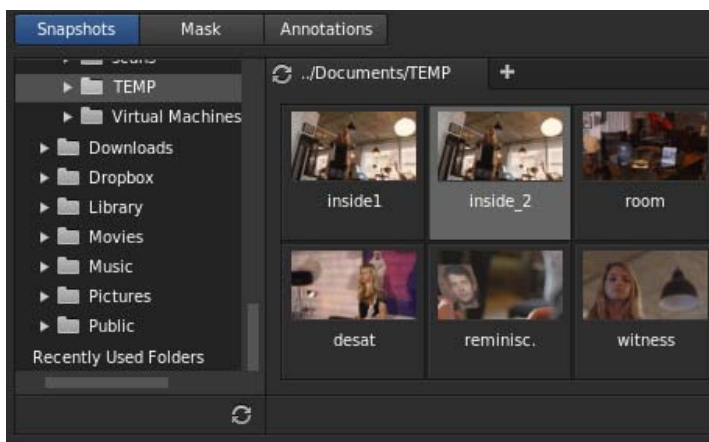
2. 分割表示モードで、Monitor ビュー上にスナップショットを並べて表示できます。Snapshot ビューをオフにするには、Snapshot アイコンをクリックします。



Monitor ビューでスナップショットを表示

3. 保存されるスナップショットは、JPG サムネールプレビュー（160x45 ピクセル）とともに TGA ファイルとして保存されます。Snapshots ブラウザーを使用して保存済みの画像を表示できます。

Snapshots ブラウザーでは、複数タブをサポートする折りたたみ可能なツリー表示構造で表示されます。




Snapshots ブラウザー

スナップショットはコンピューターファイルシステム上で、以下のデフォルトの場所に保存されます。

- Mac OS : /Users/Documents/Adobe/SpeedGrade/7.0/settings/snapshots/
- Windows : C:\Users\...\AppData\Roaming\Adobe\SpeedGrade\7.0\settings\snapshots

これらの場所からスナップショットにアクセスすることで、画像を共有できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Look の管理

[Working with Looks](#)

Patrick Palmer (2012 年 5 月 7 日)

ビデオチュートリアル

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

Look の共有と再利用

Look の保存

Look の共有

SpeedGrade で Look を適用する

After Effects で Look を適用する

Photoshop で Look を適用する

Premiere Pro およびサードパーティー製のアプリケーション用に Look を保存する

.Look ファイルを削除する

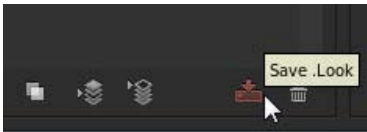
Look Management Browser を使用する

SpeedGrade では、カラー調整方法を再利用するために .Look ファイルに保存できます。ファイルサイズが小さいため、簡単に保存したり、他の人と共有したりすることができます。

Look の保存

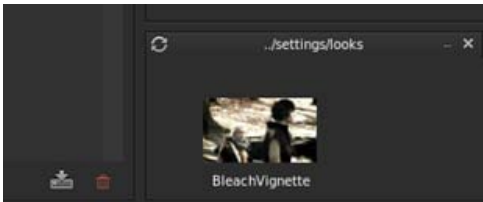
[トップへ戻る](#)

1. マテリアルをグレーディングします。
2. 「Look」タブで、Layers パネルの右下にある「Save Look」ボタンをクリックします。



💡 また、Ctrl+P (Windows) または Cmd+P (Macintosh) を押して Look ファイルを保存することもできます。

.Look ファイルは Look ブラウザーにサムネイルで表示されます。このファイルのデフォルトの位置は ../SpeedGrade/settings/looks です。



注意： このフォルダーが読み取り専用であるというエラーが発生した場合、SpeedGrade をいったん終了し、管理者として実行します。Windows の場合、「スタート」アイコンを右クリックして、「管理者として実行」を選択します。

3. 必要に応じて、.Look ファイルの現在の名前をクリックし、新しい名前を入力して変更します。

Look の共有

[トップへ戻る](#)

1. 共有する .Look ファイルを指定します。.Look ファイルのデフォルトの位置は、../SpeedGrade/settings/looks です。
2. 電子メールの添付ファイルとして送信するか、クラウドまたはネットワーク上の共有フォルダーに移動またはコピーします。

SpeedGrade で Look を適用する

[トップへ戻る](#)

1. クリップまたはグレーディングトラックを選択します。
2. Look ブラウザーで、使用する .Look ファイルが格納されているフォルダーに移動します。左または右の矢印キーを使用して、他のフォルダーへ移動します。
3. .Look ファイルを選択し、Enter を押して適用します。



💡 タイムラインで .Look ファイルをドラッグすることもできます。サイズを変更し、位置を変更して複数のクリップ、シーンまたはプロジェクト全体に Look を適用できる調整クリップとして表示されます。

After Effects で Look を適用する

[トップへ戻る](#)

Adobe After Effects では、ネイティブの .Look ファイルがサポートされます。

1. AfterEffects でフッテージを開き、Effect/Utility/Apply Color LUT を選択します。
2. ハードディスク内の .Look ファイルを選択します。

💡 AfterEffects で Look をブレンドするには、タイムラインのクリップの上に調整レイヤーを作成し、Look を適用します (Effect/Utility/Apply Color LUT)。「Timeline」で調整レイヤーを選択し、T キーを押して透明制御を表示します。透明を調整して Look をブレンドします。

Photoshop で Look を適用する

[トップへ戻る](#)

Photosho ではネイティブの .Look ファイルがサポートされます。

1. Photoshop で画像を開き、Image/Adjustments/Color Lookup を選択します。
2. Color Lookup ダイアログボックスで、「Load 3D LUT」オプションを選択します。
3. ハードディスク内の .Look ファイルを選択して、「OK」をクリックします。

💡 Look を詳細に制御するには、「Color Look Up」調整レイヤーを作成します。Layer/New Adjustment Layer/Color Lookup を選択して、コンテキストメニューから .look ファイルを選択します。

Premiere Pro およびサードパーティー製のアプリケーション用に Look を保存する

[トップへ戻る](#)

1 つ以上の LUT ファイルと .Look ファイルを書き出して、Premiere Pro またはサードパーティー製のアプリケーションで使用できます。

注意： LUT にはマスクまたはぼかしや光彩などの効果が含まれていません。

1. Look ブラウザーで、.Look ファイルの上にマウスのカーソルを置きます。書き出しアイコン (E) がサムネイルの右側に表示されます。
2. 書き出しアイコンをクリックし、含める追加ファイルを選択し、「Export」をクリックします。

SpeedGrade で、ファイルが含まれている zip ファイルが作成されます。

注意： ネイティブ .Look ファイルがサポートされる After Effect または Photoshop と Look を共有している場合は、LUT が不要です。[look の共有](#)を参照してください。

.Look ファイルを削除する

[トップへ戻る](#)

1. Look ブラウザーで、.Look ファイルの上にマウスのカーソルを置きます。削除アイコン (X) がサムネイルの右側に表示されます。
2. 削除アイコンをクリックし、削除を確定します。

Look Management Browser を使用する


[トップへ戻る](#)

Look Management Browser を使用すると、保存した Look プリセットの整理、表示、および最小化を効率的に行えます。

Look プリセットを表示するために、次の 3 つのビューを選択できます。

- Look Management View Mode
- Quick View Mode
- Minimized Browser View

詳しくは、Look Management Browser を参照してください。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

レンダリング

[Rendering out your project](#)

Patrick Palmer (2012年5月7日)
ビデオチュートリアル

[Creating dailies](#)

Patrick Palmer (2012年5月18日)
ビデオチュートリアル

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。

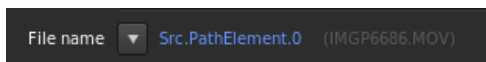
オフライン編集のためのプロキシファイルの作成

ワークフローを高速化するために、高ビットレートのマスターファイルからレンダリングした低ビットレートのプロキシファイル（「プロキシ」と呼ばれる）を操作できます。この記事では、元のファイル名とソースタイムコードを維持しながらオフライン編集のためのプロキシファイルを作成する方法を説明します。

1. すべてのソースクリップをタイムラインに移動するには、次の手順を実行します。
 - a. SpeedGrade の Desktop でソースフォルダーを参照します。
 - b. Desktop の右下にある「Add All」ボタンをクリックします。
2. レンダリングされたプロキシファイルの出力フォルダーを定義するには、次の手順を実行します。
 - a. 「Output」タブを選択します。
 - b. ブレッドクラムコントロールで Folder フィールドの出力パスを指定します。

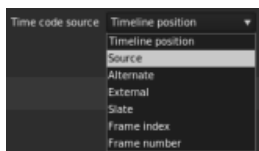


3. プロキシファイルのファイル名を入力する代わりに、次のファイル命名オプションで指定します。
 - a. File Name フィールドで「M」アイコンをクリックし、プリセットメタデータタグのリストを表示します。
 - b. 「Src.PathElement.0」オプションを選択します。



このオプションは、レンダリングのためにタイムラインを個別の QuickTime ファイルに分割します。また、出力ファイル名をソースファイル名と一致させます。


4. 「Time Code Source to the Source」オプションを設定して、マスターファイルのタイムコード情報を保持します。



ワークフローに基づいて、タイムコードソースを別のタイムコードジェネレーターに設定することもできます。

5. 通常のレンダリング作業と同様に、出力形式、キャリブレーション検索テーブル（LUT）およびフレーム設定を選択します。
6. 「Online Quality」または「Offline Quality」を選択し、「Render」をクリックします。



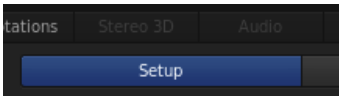
 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

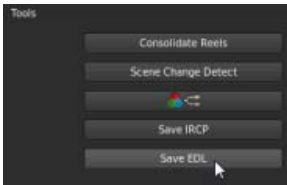
EDL の保存

タイムラインから、編集されたクリップの Edit Decision List (EDL) を書き出すことができます。

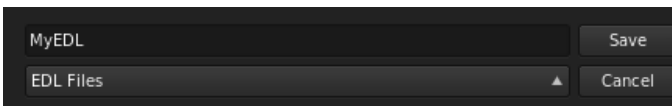
1. タイムラインの 2 つ以上のクリップで、Timeline パネルの「Setup」 ボタンをクリックします。




2. パネルの右側にある Tools パネルで、「Save EDL」 をクリックします。



3. EDL に名前を付け、フォルダーを選択し、「Save」 をクリックします。



 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

フレーム上の焼き込み情報の表示

再生中の焼き込み情報の表示

レンダリングの出力に焼き込み情報を表示

再生中のフレームまたはレンダリングの出力にメタデータ情報を「焼き込み」（オーバーレイ）できます。たとえば、SpeedGrade で「Standard」焼き込みプリセットを選択すると、フッターに次の情報が付け加えられます。

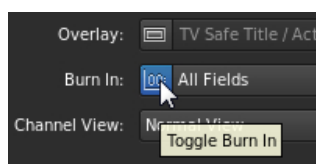
- 現在のフレーム番号
- 現在のディスクのシーケンスの位置
- 現在のフレームのネイティブタイムコード（使用しているファイル形式のヘッダーに情報があると仮定）

再生中の焼き込み情報の表示

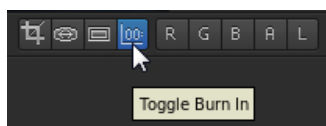
[トップへ戻る](#)

1. 「Timeline」タブで、「View」ペインを選択します。
2. 「Display Options」で Burn In メニューから焼き込みプリセットを選択します。

ノート：メニューがアクティブになっていない場合は、Burn-in ツールをクリックしてメニューをアクティブにします。



- 再生中に焼き込み情報をオンまたはオフに切り替えるには、モニター画面の下部の Burn-in ツールをクリックします。



ノート：Burn-in ツールをクリックしても焼き込み情報が表示されない場合は、Zoom To Fit ツールをクリックしてフレーム全体が表示されていることを確認してください。

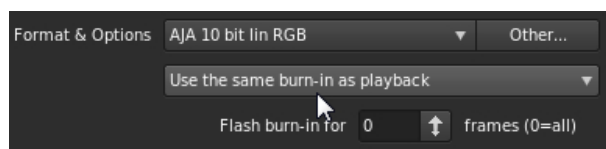


レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

[トップへ戻る](#)

レンダリングの出力に焼き込み情報を含めると、オフラインでの編集用または確認のためのフィルム用のプロキシメディアを作成する際に便利です。

- Output パネルでレンダリングオプションを設定するときに、メニューから焼き込みプリセットを選択します。
- 「Flash Burn-In For」テキストボックスで、フレームの数を設定して焼き込み情報を表示します。デフォルトの設定は 0 で、焼き込み情報がすべてのレンダリングされたフレームに含まれます。





Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

Adobe SpeedGrade の操作

Premiere Pro CC での機能改良

[ビデオチュートリアル：SpeedGrade での Premiere Pro シーケンスのカラー補正](#)

[Premiere Pro 内で SpeedGrade のカラー補正を適用](#)

[ビデオチュートリアル：Premiere Pro 内でシーケンスに Lumetri カラー補正エフェクトを適用するシーケンスを SpeedGrade に送信](#)

[ビデオチュートリアル：Adobe SpeedGrade への素材の読み込みと最適化
重要事項](#)

[EDL を SpeedGrade に送信](#)

Adobe® SpeedGrade™ は、フッテージ用の高度なカラーグレーディング機能を提供するカラーグレーディングアプリケーションです。

カラー補正のために Premiere Pro から SpeedGrade にビデオシーケンスをラウンドトリップし、Premiere Pro に戻すことができます。Premiere Pro シーケンスを DPX 静止画シーケンスまたは EDL (Edit Decision List) として SpeedGrade に書き出すことができます。SpeedGrade でのカラー補正が完了したら、これらのプロジェクトを高度な編集のために独立したビデオファイルとして Premiere Pro に書き出すことができます。

このビデオをご覧ください、Premiere Pro と SpeedGrade の間のラウンドトリップワークフローを確認してください。

Premiere Pro 内で SpeedGrade のカラー補正を適用

[トップへ戻る](#)

Adobe Premiere Pro CC には Lumetri™ Deep Color Engine が組み込まれており、SpeedGrade の .look ファイルをクリップに適用できます。

エフェクトパネルの Lumetri Looks ブラウザーには、Lumetri Looks のプリセットのライブラリが用意されています。アプリケーションから離れることなく、シーケンスに SpeedGrade のカラー補正レイヤーや事前に作成された参照テーブル (LUT) が適用されます。また、Looks ブラウザーでは、他のシステムの SpeedGrade または LUT から書き出された .look ファイルを検索したり、使用したりできます。

ノート： Premiere Pro 内の Lumetri エフェクトは読み取り専用であるため、SpeedGrade のカラー補正レイヤーおよび LUT を編集します。また、SpeedGrade で Premiere シーケンスを保存したり、開いたりできます。

シーケンスを SpeedGrade に送信

[トップへ戻る](#)

シーケンスを SpeedGrade に送信するには、ファイル / Adobe SpeedGrade に送信を選択します。

SpeedGrade と Premiere Pro の間でのワークフローの編集やグレーディングについて詳しくは、[この記事](#)を参照してください。

重要事項

- 「SpeedGrade に送信」を実行すると、SpeedGrade プロジェクトファイル (.ircp) と、フォルダーに入った一連の DPX シーケンス (Premiere シーケンス内のセグメントを表します) が、「ハンドル」なしで書き出されます。
- カットのみの編集の場合は、各クリップが別の DPX シーケンスとして送信されます。
- トランジション付きのクリップの場合は、そのクリップのうちトランジションのない部分が 1 つの DPX シーケンスとして送信され、トランジションのある部分は別の DPX シーケンスとして送信されます。
- 同様に、合成セグメントは統合され、独立した DPX セグメントとして送信されます。個々のクリップをプロジェクトパネルで選択して SpeedGrade に送信することもでき、この場合はクリップが 1 つの DPX セグメントに変換されます。
- DPX セグメントはそれぞれ別のフォルダーとしてパッケージ化され、ラベルにはそのセグメントの最初のフレームのシーケンスタイムコードがクリップ名とともに付けられます。これによって、Premiere シーケンス内の特定のショットを見つけやすくなります。シーケンス内で出現する順序に合わせてショットを並べ替えることができるからです。メディアフォルダーと .ircp プロジェクトファイルに加えて、シーケンス全体のオーディオが参照サウンドトラック用に .wav ファイルとして書き出されます。個々のクリップの場合は、メディアソースタイムコードが使用されます。
- SpeedGrade の .ircp プロジェクトファイルを開くと、シーケンス (または個々のクリップ) が自動的にそのタイムライン内で開き、グレーディングできる状態になります。

ノート： インターレースのソースメディアの場合は、Premiere Pro から両方のフィールドがそれぞれ別のフレームとして SpeedGrade に送信されるので、29.97 のソースは 59.94 fps のプロジェクトとして送信されることになります。


EDL を SpeedGrade に送信する

[トップへ戻る](#)

シーケンスを SpeedGrade に送信して追加の DPX ファイルを作成する代わりに、元のシーケンスにリンクすることができます。それに

は、Premiere Pro から EDL を書き出して SpeedGrade に読み込みます。これには、次の手順を行います：

1. Premiere Pro のプロジェクトパネルまたはタイムラインでシーケンスを選択します。
2. ファイル／書き出し／EDL を選択します。
3. EDL の調整を行い、名前と出力先を選択して「OK」をクリックします。CMX 3600 スタイルの EDL が作成されます。
4. SpeedGrade で、デスクトップの表示を更新してから EDL に移動します。
5. EDL をクリックします。編集内容が SpeedGrade に読み込まれます。
6. 「Reels」セクションにオフラインクリップが表示されます。
7. サイドバーでオリジナルファイルを見つけます。
8. Sequence Folder View メニューで「Sequences from folder + sub-tree」を選択します。メディアフォルダーからの素材が表示されます。
9. 「Reels」セクションの Load from Desktop ボタンをクリックします。EDL からの情報に基づいて素材が自動的に最適化されます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

必要システム構成

このページからリンクされている内容の一部は英語版のみです。