

# 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2月



# はじめに、チュートリアル

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

## [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

## [Tips and tricks for using 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。

# 基本的なワークフロー

- フッターズの読み込み
- カラー調整の適用
- コンテンツをレンダリング
- 専用ツールとワークフロー
- 関連トピック

SpeedGrade ワークフローはフッターズの読み込み、カラー調整、完成したコンテンツのレンダリングの 3 段階で構成されます。次のビューを使用して、ワークフローを実行します。

- フッターズの読み込みのためのデスクトップビュー
- カラー調整の適用のためのモニタービュー
- 完全なプロジェクトをレンダリングするための出力ビュー

各ビューには SpeedGrade CS6 アプリケーションウィンドウの上部にあるタブからアクセスできます。

## フッターズの読み込み

[トップへ戻る](#)

1. デスクトップビューでコンテンツを検索します。左側のフォルダブラウザーを使用して、コンテンツを含むフォルダを検索します。クリップのサムネイルがデスクトップビューに表示されます。

クリップがたくさんある場合は、次のようにクリップを管理できます。

- アルファベット順にソートする。
  - タイムコードの範囲、解像度、または更新日時でソートする。
  - 特定のファイルタイプだけが表示されるようにフィルタリングする。
  - 特定のファイル名またはファイル名拡張子で検索する。
2. ダブルクリックまたはドラッグしてクリップをタイムラインに追加します。
    - ハンドルでクリップをドラッグし、タイムラインに再配置します。
    - インポイントおよびアウトポイントを設定し、コンテンツをレビューまたはカラー調整するときにタイムラインビュー間で切り替えます。
    - 最大 9 つの再生ヘッドを追加できます。詳しくは、複数の再生ヘッドを使用してショットを比較を参照してください。
  3. 必要に応じて、タイムラインで Edit Decision List (EDL) を読み込みます。詳しくは、シーケンスのカラー調整を参照してください。
    - EDL を追加するには、デスクトップビューで EDL をダブルクリックします。
    - クリップを EDL に追加するには、タイムラインパネルで「Reels」を選択し、「Load from Desktop」をクリックします。

## カラー調整の適用

[トップへ戻る](#)

1. カラー調整を適用し、写真に合わせて黒と白のバランスを調整します。詳しくは、クリップのカラー調整を参照してください。
  - 画像全体、シャドウ、中間調、またはハイライトに一次カラー調整を適用します。
  - カラー範囲を選択し、二次カラー調整を適用します。
  - 波形、ヒストグラム、およびベクトルスコープを使用して、黒のバランス調整やハイライトなどのカラー調整が正確に行われるようにします。



2. エフェクト、フィルムスタイルのフィルター、およびマスクを使用して、クリエイティブな Look をデザインできます。

- 新しいカラー調整レイヤーを追加して Look を構築します。
- たとえば、周辺光量補正を作成するために、個々のレイヤーにマスクを適用します。
- 追加できるレイヤーの数に制限はなく、必要に応じて並べ替えることができます。変更を適用しても、画像が影響を受けることはありません。
- 各レイヤーには独自の不透明度スライダーがあり、Look 全体への影響は調整できます。

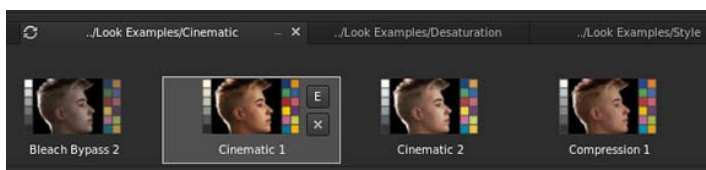


3. フレーム内の動きやライトの変化に合わせて、マスクやカラー調整をアニメートします。

- マスクまたはカラー調整トラックにキーフレームを追加します。
- キーフレームの位置でマスクまたはカラーを調整します。
- SpeedGrade CS6 はキーフレーム間のトランジションをスムーズにアニメートします。

4. カラー調整を Look ファイルとして保存し、これらの Look をフッターに追加します。Look をフッターに適用し、フッターを選択して Look ファイルをクリックします。

- Look ファイルにはカラー調整のすべてのレイヤーと設定が保存されます。
- Look ファイルをクリックして、タイムラインで選択されたフッターに適用します。
- Look パネルで既存の Look を編集します。
- 別のアプリケーションまたはデバイスで使用するために、Look を LUT として書き出します。



5. プロジェクトでの作業中に、すべてのクリップやカラー調整設定を含めてタイムラインを SpeedGrade CS6 プロジェクトとして保存します。

Ctrl+S (Windows の場合) または Cmd+S (Mac OS の場合) を押すと、Save Timeline As ダイアログボックスが表示されます。

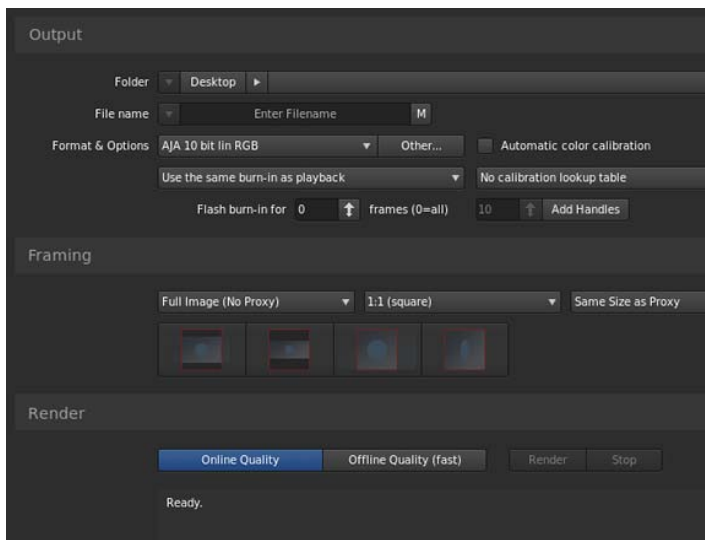
ヘルプやチュートリアルについて詳しくは、カラー調整を参照してください。

## コンテンツをレンダリング

[トップへ戻る](#)

コンテンツをレンダリングして、レビューのための編集用下見フィルム、オフライン編集のためのプロキシメディア、または最終的な配信のためのマスターを作成します。

1. タイムラインでレンダリングするコンテンツで開始し、「Output」タブをクリックして Output パネルを表示します。



2. パネルの上から下の順に進行し、レンダリングに設定を適用します。

- 場所を選択し、レンダリングされるコンテンツのファイル名を作成します。
- 出力形式と情報の焼き込みをやるかどうかを選択します。詳しくは、フレーム上の焼き込み情報の表示を参照してください。
- 最終的なマスターには Online Quality を選択します。またプロキシおよび編集用下見フィルムには Offline Quality を選択します。

---

## 専用ツールとワークフロー

[トップへ戻る](#)

**カラースペース** タイムラインパネルでさまざまなファイル形式を使用するには Color Space Defaults を使用します。

**カメラを自動的に一致させる** マクベスのカラーチャートテストショットを使用して、カメラを自動的にキャリブレーションします。

**Pan & Scan** Pan & Scan トラックをクリップに追加して、コンテンツを再フレーム化します。

**切り抜き** Crop ツールを使用して、フレームのサイズを変更します。

**Dynamic Quality** Dynamic Quality を使用して、ディスプレイでさまざまな解像度での表示に対応します。

**縦横比** Aspect Ratio ツールを使用して、1:1 の縦横比でアナモルフィックなコンテンツを表示します。

**Burn-in** Burn-in ツールを切り替えて、フレーム内のファイル情報を表示または非表示にします。詳しくは、フレーム上の焼き込み情報の表示を参照してください。

**Alexa** および **RED** のデフォルトフォーマット タイムラインパネルの「Format Default」タブで Alexa または RED フォーマット設定を選択します。

**ステレオ** Timeline Setup パネルで Stereo チェックボックスをオンにして、ステレオツールをアクティブ化します。「[Stereoscopic Workflows in SpeedGrade CS6](#)」 (Adobe TV ビデオ) を参照してください。

**シーン検出** Scene Detection を使用して、アーカイブされた材料でのシーンの変更を特定します。「シーンの変更の検出」 (ヘルプ記事) または「[Using Scene Change Detection in SpeedGrade CS6](#)」 (Adobe TV ビデオ) を参照してください。

**Consolidate Reels** プロジェクトで使用されるクリップのコピーを作成し、アクティブな保存容量を保存します。

**Save EDL** SpeedGrade CS6 プロジェクトから EDL を書き出します。

**Annotations** クリップまたは個々のフレームに注釈を追加します。

**オーディオトラック** デスクトップからフッターにオーディオトラックを追加します。

---

## 関連トピック

[トップへ戻る](#)

- [クリップのカラー調整](#)

- シーケンスのカラー調整



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](#)

# SpeedGrade 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。

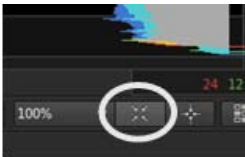
デスクトップウィンドウに、選択したフォルダーの内容のサムネイルバージョンが表示されます。

💡 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。

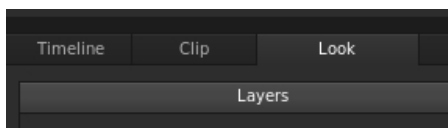


## 一次カラーグレーディングの適用

[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。

まず、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。



次のようにして、一次カラーグレーディングを適用します。

- 上部の「Input Saturation」、「Pivot」、「Contrast」、「Color Temperature」、「Magenta」、「Output Saturation」ツールを使用して、クリップにグローバル変更を適用します。
- 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。



💡 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。

## 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。

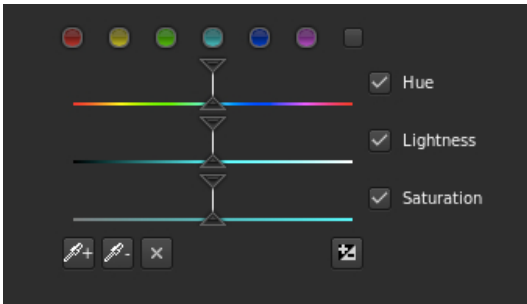
1. 二次カラーグレーディングツールにアクセスするには、Layers ウィンドウの左下コーナーにある「+S」アイコンを選択します。



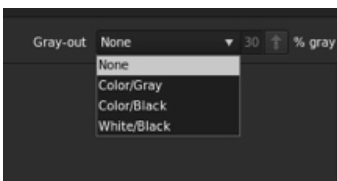
2. 次のようにして、色相範囲を選択します。

- 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。

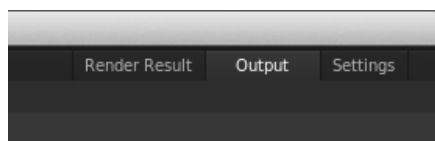


4. 選択を調整するには、スライダーの上の三角形を使用します。下げるには、スライダーの下の三角形を使用します。
5. 「Look」ウィンドウの中央の「Off-set」および「Gain」コントロールホイールを使用して、二次補正を適用します。
6. 二次補正をソフトにし、ブレンドするには、「Look」ウィンドウの右の「Denoise」および「Blur」スライダーを使用します。
7. 二次補正を適用したら、「Gray-out」を「None」に設定します。




## グレーディングしたクリップのレンダリング

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](#)

# SpeedGrade 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。

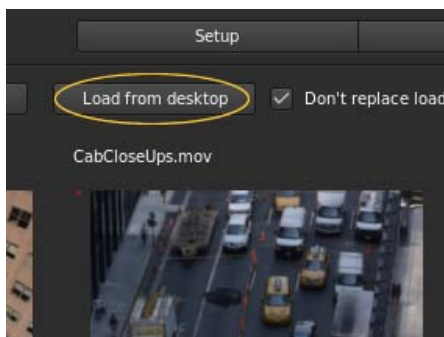
SpeedGrade がビデオトラックおよび Reels パネルにプレースホルダーサムネイルを配置します。Reels パネルは画面左下の「Timeline」タブにあります。

## 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](#)

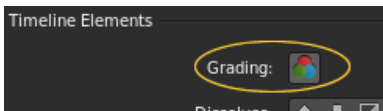
シーケンスをカラー調整する場合は、シーケンスのビデオクリップに関連付けられた非破壊的な調整クリップで作業します。ビデオクリップを直接調整しないでください。調整クリップは、保存したり、移動したり、複数のビデオクリップに適用したりできます。調整クリップは、ビデオトラック上部の調整トラックの Timeline で管理されます。

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、複数の再生ヘッドを使用してショットを比較を参照してください。

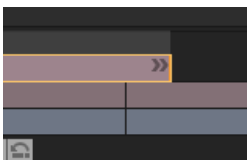
---

## 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。

---

 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](#)

# ワークスペース

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。

# 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

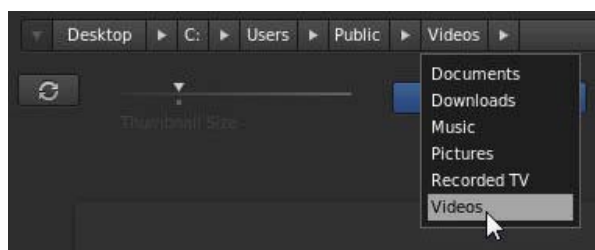
[トップへ戻る](#)

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

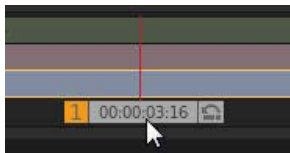
再生ヘッド  
トラック  
トラックの管理  
タイムラインの一部の再生  
タイムラインのナビゲート  
タイムラインのズーム  
Timeline ビューの変更  
タイムラインの削除

## 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。

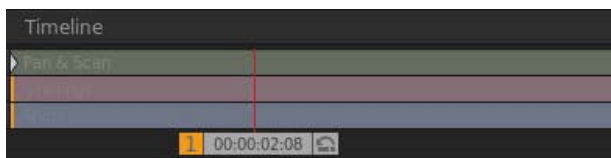


同時に複数のフレームを表示するには、追加の再生ヘッドを作成します。複数の再生ヘッドは、同じショットまたはシーンの異なる部分を比較する場合に役に立ちます。詳しくは、複数の再生ヘッドによるフレームの比較を参照してください。

## 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。

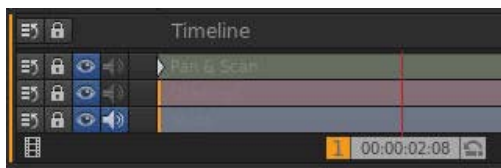
パン & スキャン 薄い緑のトラックです。パン & スキャントラックを追加する方法については、パン & スキャントラックの作成を参照してください。

## 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。



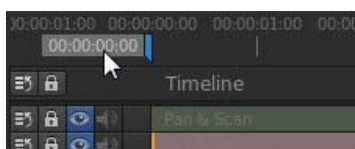
ドラッグアイコン、ロックアイコンおよび目アイコン

- 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

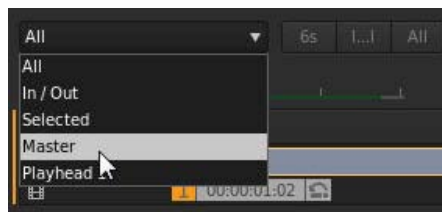
[トップへ戻る](#)

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](#)



# Adjust the display resolution for playback

SpeedGrade dynamically adjusts the quality of video to ensure smooth playback on computers with less capable graphic cards or CPUs. To optimize performance, you can set the quality settings for the image both during playback and when paused.

💡 *Test the performance of your system during playback and then adjust the settings accordingly.*

1. Click the Settings menu on the upper-right corner of the screen, and then select the Dynamic Quality option.




2. Select a lower resolution for playback, such as 1:2 (half the resolution of the source material) or lower.

3. Set the resolution for paused images.

**Note:** *Use the paused image resolution to see more image detail. Set it as high or higher than the selected playback resolution.*

4. If working with formats that have a native color depth greater than 8 bits per channel, you can set the color depth for playback and paused images as well.

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

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

# 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

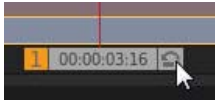
複数の再生ヘッドを使用すると、カラーマッチングのために2つ以上のフレームを比較できます。

## 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。



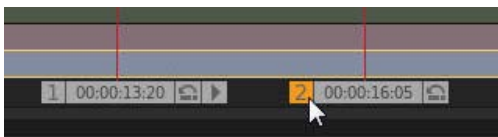
💡 再生コントローラーの左側に緑のプラス (+) アイコンが表示されるのを確認してから、再生ヘッドをドロップします。

## 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

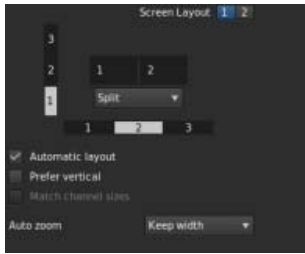
[トップへ戻る](#)

- 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クします。	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](#)

# 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す。

## 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](#)  
[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 Browser用ショートカット](#)  
[グレース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
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
末尾に到達したら順序を逆にする（自動反転）	Ctrl + M	Cmd + M
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

## 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	Alt + テンキーの 0	Alt + テンキーの 0

移動		
----	--	--

## 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
カラーセレクトモードを変更	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 ブラウザー用ショートカット

[トップへ戻る](#)

結果	Windows、Mac OS
Grading パネルから Look ブラウザーにアクセス	Alt + 下矢印
Grading パネルから Look ブラウザーを終了	Alt + 上矢印
Look の切り替え	Alt + 左向き矢印 / 右向き矢印

## グレー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
アルファチャンネルの表示	A.
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](#)

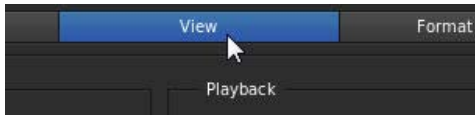
# 表示フレームをクロップする

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。

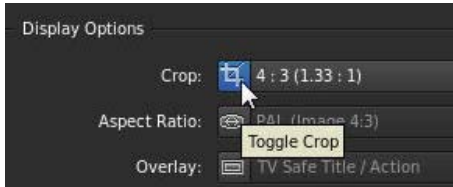
モニターでのフレームをクロップしてもソースマテリアルは変更されません。代わりに、フレームが画像の一部を隠します。カラー補正はフレームで隠れた画像の部分にも適用されます。

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。

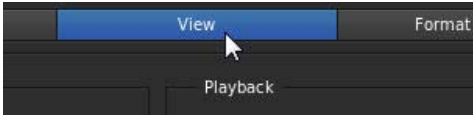
[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

# 縦横比の表示の調整

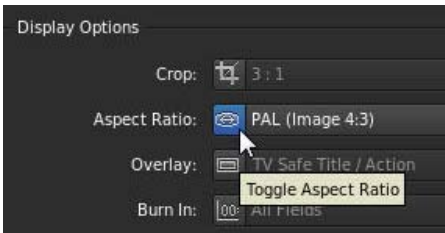
縦横比を調整することで、正しくアナモルフィックおよび正方形ピクセルでない縦横比フットージをモニターで表示することができます。

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](#)

# イメージ解析ツール

Waveform パネル  
Histogram パネル  
Vectorscope パネル  
チャンネルビュー  
ツールの設定の変更

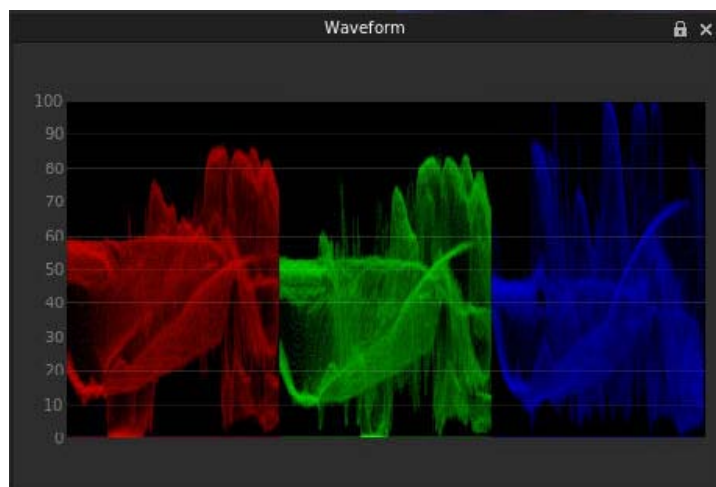
SpeedGrade にはイメージ解析のための様々なツールが用意されています。

## Waveform パネル

[トップへ戻る](#)

Waveform パネルには RGB 値が表示されます。

- Monitor ビューで Waveform パネルを表示するには、W キーを押します。
- パネルのサイズを調整するには、ドラッグハンドルを使用します。
- Waveform パネルのドッキングを解除するには、ロックアイコンをクリックします。

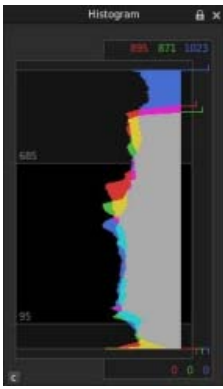


## Histogram パネル

[トップへ戻る](#)

Histogram 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。

- Monitor ビューで Histogram パネルを表示するには、H キーを押します。
- パネルの幅を調整するには、ドラッグハンドルを使用します。
- Histogram パネルのドッキングを解除するには、ロックアイコンをクリックします。

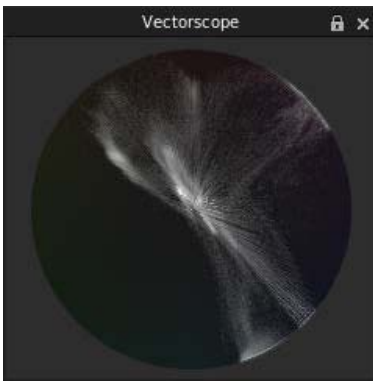


## Vectorscope パネル

[トップへ戻る](#)

Vectorscope パネルは HLS モードで動作します。

- Monitor ビューで Vectorscope パネルをアクティブにするには、V キーを押します。
- パネルの幅を調整するには、ドラッグハンドルを使用します。
- Vectorscope パネルのドッキングを解除するには、ロックアイコンをクリックします。



## 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。

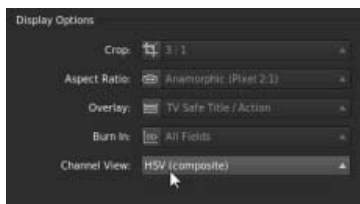


- Monitor でチャンネルを確認するには、該当するチャンネルボタンをクリックします。「L」は Luma 用のチャンネルです。イメージにアルファチャンネルが含まれている場合、「A」ボタンをクリックするとアウトラインが表示されます。
- ボタンを再度クリックすると、通常のビューに戻ります。

💡 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。



---


[トップへ戻る](#)

## ツールの設定の変更

Histogram ツール、Vectorscope ツールおよび Waveform ツールの設定を変更できます。

- Settings / Tools 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](#)



# 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。

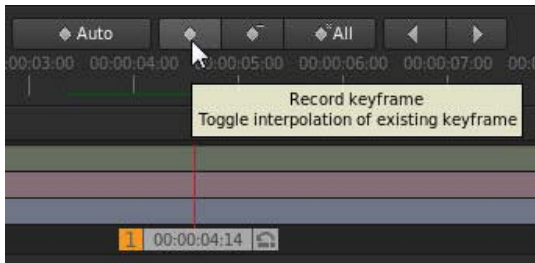
## キーフレームの追加

[トップへ戻る](#)

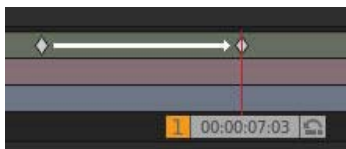
新しく作成されるグレーディングトラックには開始位置に 1 つのキーフレームがあります。そのままキーフレームを追加しないと、調整はクリップ全体に影響します。

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。

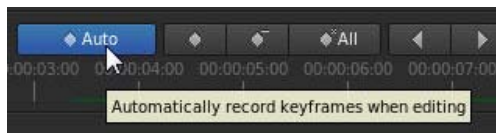
---

## 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。

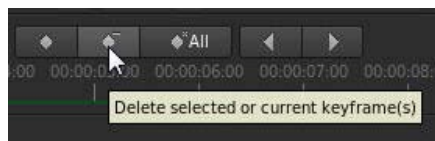
---

## 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：

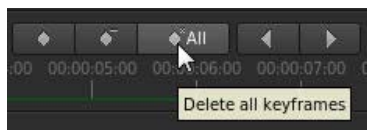
1. 削除するキーフレームに移動します。
2. Delete keyframe ボタンをクリックします。



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

- クリップのカラー調整
- マスクされたオブジェクトのショット時の追跡
- 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](#)

# フッターのロード

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

[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

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

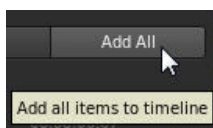
---

## 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。[マスター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](#)

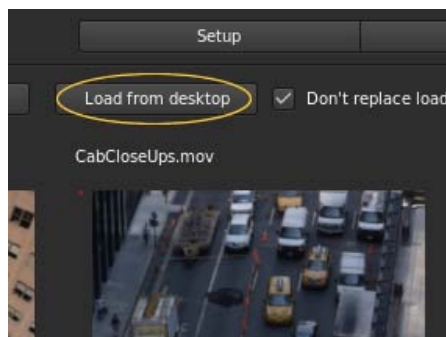
1. Desktop ビューで EDL を指定し、タイムラインにドロップします。

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。

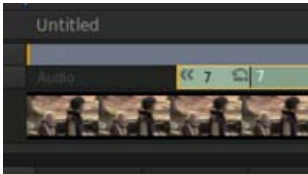
[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

# Load audio tracks

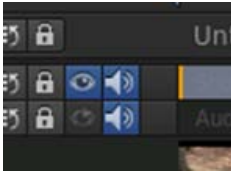
---

1. Open the Desktop view and browse to an audio file (wav or aiff file).
2. Drag the file on the Timeline.

Green tracks represent audio clips.




3. Adjust the position of the audio clip along the Timeline.
4. Enable and disable the audio of a selected track by clicking the speaker icon on the left side of the Timeline.



5. To change values for sound output, such as the mixing frequency, select Settings > Sound.  
The Settings menu is on the upper-right corner of the SpeedGrade workspace.

---

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

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

# シーンの変更の検出

## シーンの変更の検出

### フッターズのグレーディングと編集の準備

### フッターズ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 のないフッターズ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、フッターズ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。

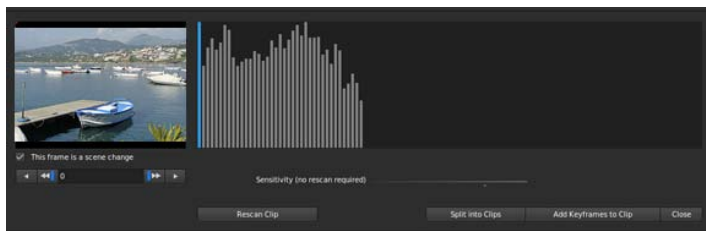
1. シーンの変更を検出します。
2. フッターズのグレーディングや編集を準備します。
3. フッターズを保存するか、書き出します。

## 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ズを選択します。
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、フッターズ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。

## フッターズ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、フッターズのグレーディングまたは編集を準備します。

- フッターズ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。

## フッターズ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。

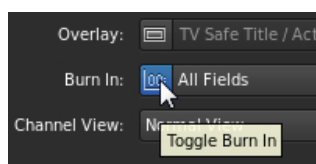
- 現在のフレーム番号
- 現在のディスクのシーケンスの位置
- 現在のフレームのネイティブタイムコード（使用しているファイル形式のヘッダーに情報があると仮定）

## 再生中の焼き込み情報の表示

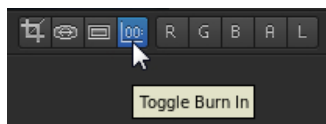
[トップへ戻る](#)

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。

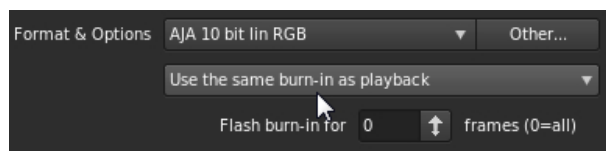


## レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

[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

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

## [Secondary color correction](#)

Patrick Palmer (2012年5月7日)  
ビデオチュートリアル

## [フッター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。

# SpeedGrade 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。

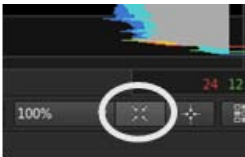
デスクトップウィンドウに、選択したフォルダーの内容のサムネイルバージョンが表示されます。

💡 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。

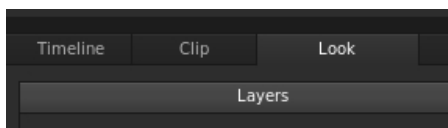


## 一次カラーグレーディングの適用

[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。

まず、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。



次のようにして、一次カラーグレーディングを適用します。

- 上部の「Input Saturation」、「Pivot」、「Contrast」、「Color Temperature」、「Magenta」、「Output Saturation」ツールを使用して、クリップにグローバル変更を適用します。
- 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。





💡 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。

## 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。

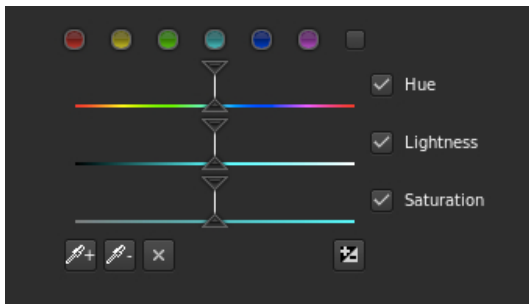
1. 二次カラーグレーディングツールにアクセスするには、Layers ウィンドウの左下コーナーにある「+S」アイコンを選択します。



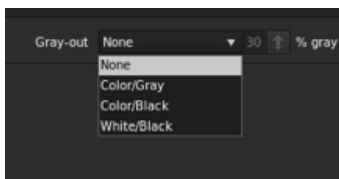
2. 次のようにして、色相範囲を選択します。

- 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。



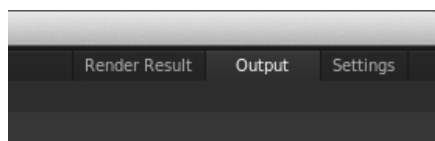
3. 色相範囲選択によって対象とするイメージの部分を表示するには、「Look」タブの右上コーナーにある Gray-out メニューからオプションを選択します。



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

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](#)

# SpeedGrade 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。

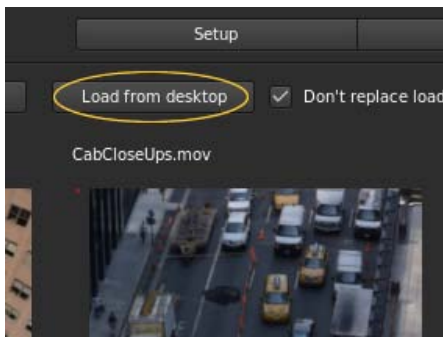
SpeedGrade がビデオトラックおよび Reels パネルにプレースホルダーサムネイルを配置します。Reels パネルは画面左下の「Timeline」タブにあります。

## 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](#)

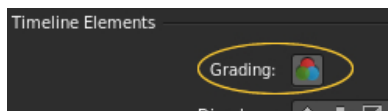
シーケンスをカラー調整する場合は、シーケンスのビデオクリップに関連付けられた非破壊的な調整クリップで作業します。ビデオクリップを直接調整しないでください。調整クリップは、保存したり、移動したり、複数のビデオクリップに適用したりできます。調整クリップは、ビデオトラック上部の調整トラックの Timeline で管理されます。

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、複数の再生ヘッドを使用してショットを比較を参照してください。

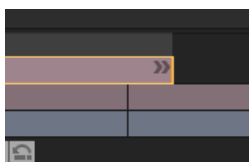
---

## 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。



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

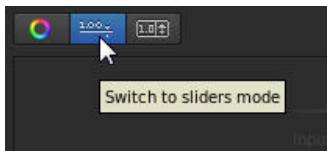
## 白のバランスの設定

### 白レベルの設定

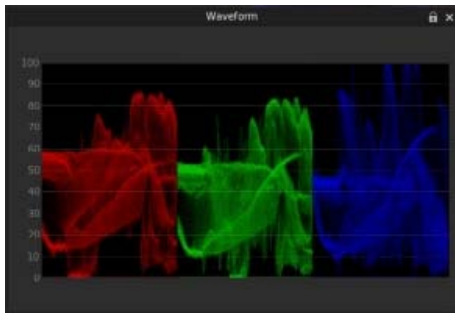
黒のバランス設定は、カラー補正ワークフローの最初のステップです。Look パネルの「Offset」カラーホイールを使用して、黒のバランスを設定します。

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。



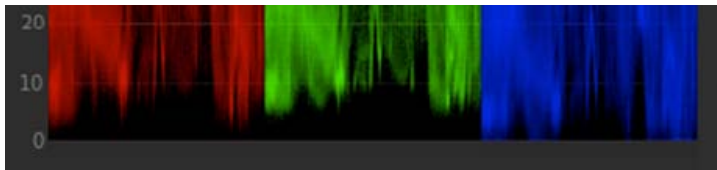
「Offset」カラーホイール

色相制御ツールを移動するには、次の手順を行います。

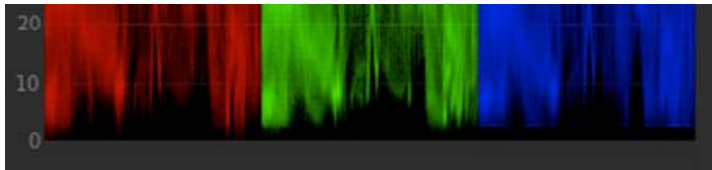
1. ホイールの内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます

## 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。

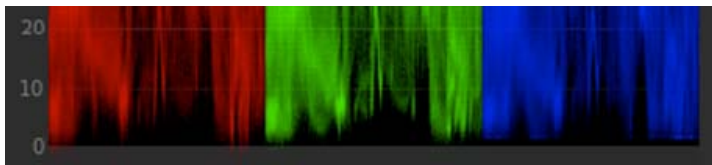


「Offset」カラーホイール

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。

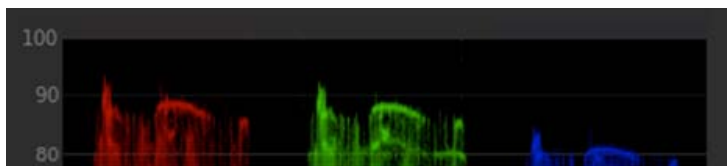


「Gain」カラーホイール

色相制御ツールを移動するには、次の手順を行います。

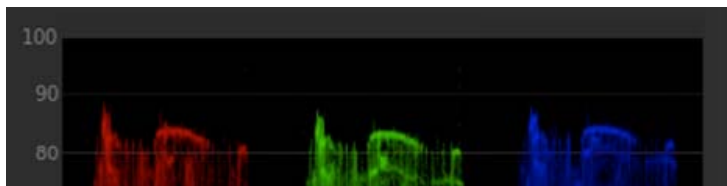
1. ホイールの内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます。

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](#)

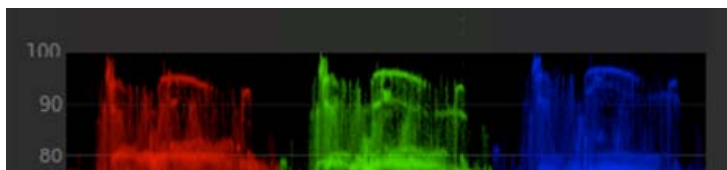
Look パネルで、「Gain」制御ホイールの三角形のアイコンを、波形のピークが 100 レベルの RGB 波形表示に達するまでドラッグします。時計回りにドラッグしてピークを上げるか、または反時計回りにドラッグしてピークを下げます。




「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。



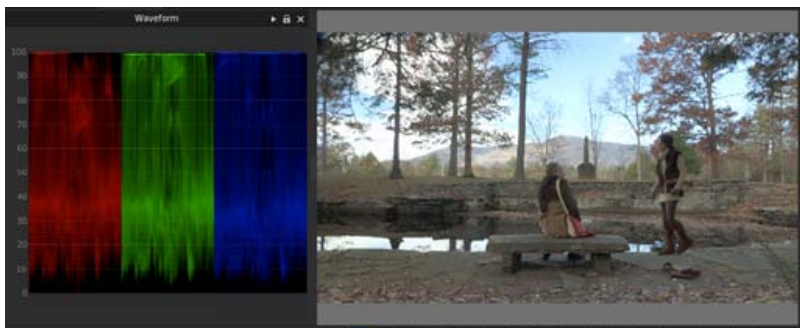
「Gamma」カラーホイール

💡 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。

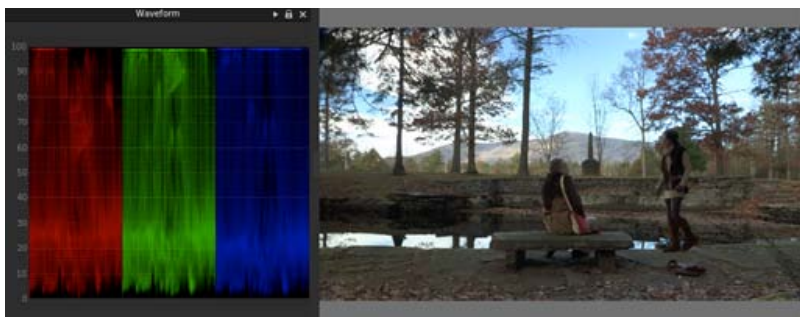
💡 調整の目安に RGB 波形を使用します。Monitor ビューで Waveform パネルを表示するには、W キーを押します。詳細については、Waveform パネルを参照してください。

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。

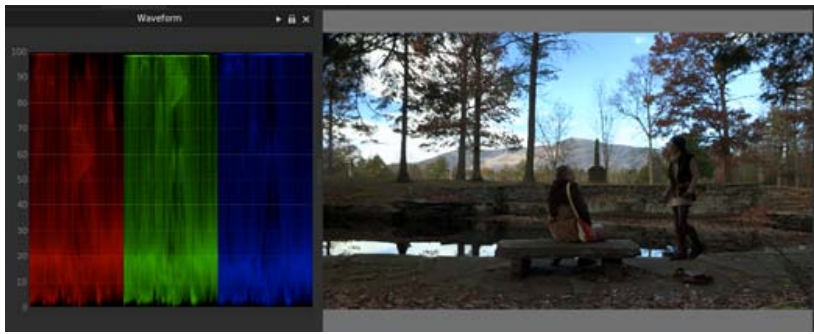
イメージに型抜きは表示されるものの、シャドウの詳細が表示されない場合、三角形のアイコンを時計回りにドラッグしてガンマ設定を下げます。



低ガンマ




通常のガンマ



高ガンマ

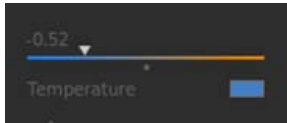
---

 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](#)

# 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](#)

# 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います。

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。

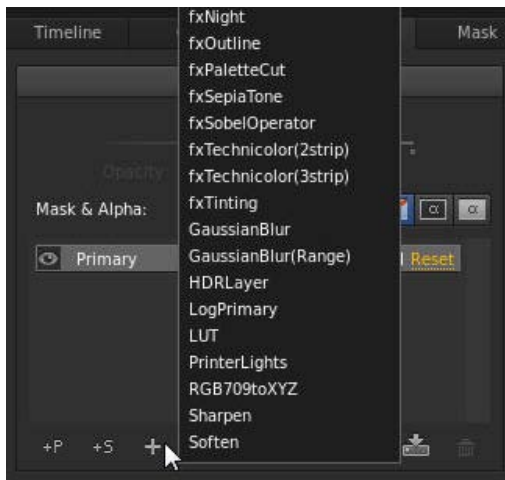
[法律上の注意](#) | [オンラインプライバシーポリシー](#)

# フィルターと効果の適用

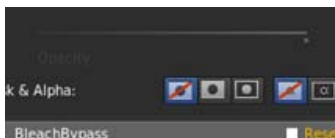
クリップに詳細な調整をすばやく適用するには、フィルターと効果を使用します。


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](#)

# 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。

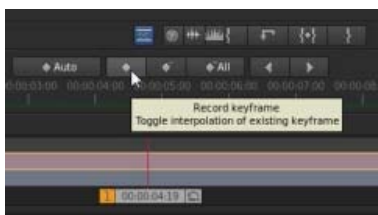
## マスクの動作の手動制御

[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。

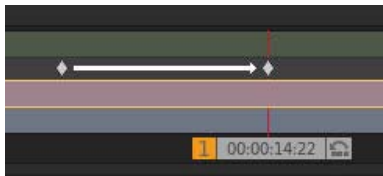
操作方法については、マスクの適用を参照してください。

 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。




- 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。



- 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](#)

# 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

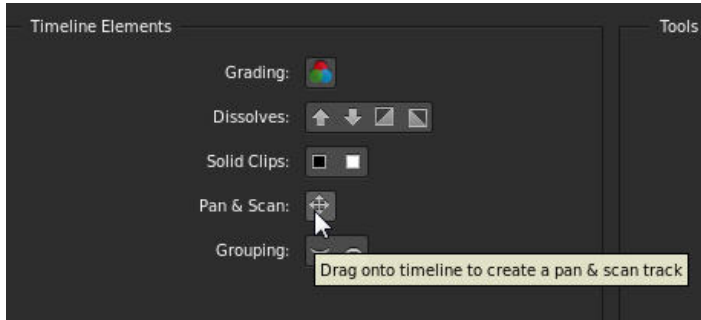
パン & スキャンを使用して、各種の出力形式にあわせてショットのフレーミングを調整します。イメージの位置の変更、伸縮、回転、および歪曲により、イメージを他のフレーム形式に最もよく合うように調整できます。

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](#)

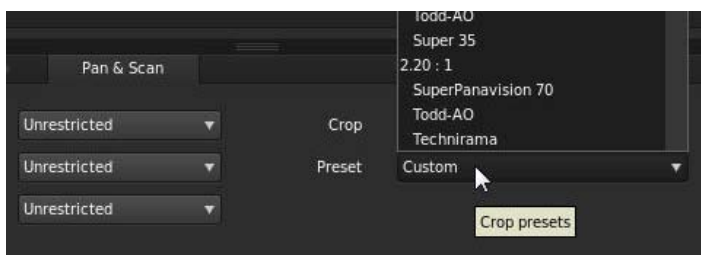
1. タイムラインのパン & スキャンボタンをドラッグして、パン & スキャントラックを作成できます。パン & スキャンボタンは Timeline Elements の Timeline パネルにあります。



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。



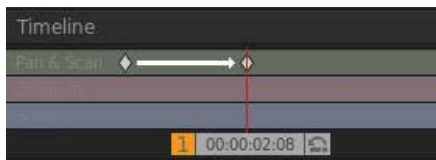
## クリップに沿ってのパン & スキャン調整の変更

[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 箇所の子フレーム位置でパン & スキャン設定を調整します。

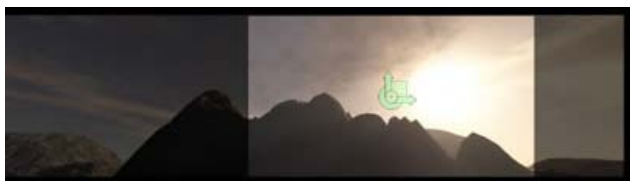
## パン & スキャンプレビューオプション

[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

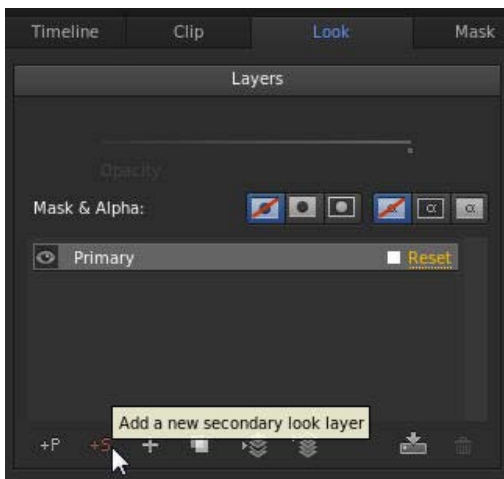
二次カラー補正は画像内の特定のカラー範囲に適用されます。イメージの一部にアクセントを付けたり、変更したり、トーンダウンしたりできます。

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

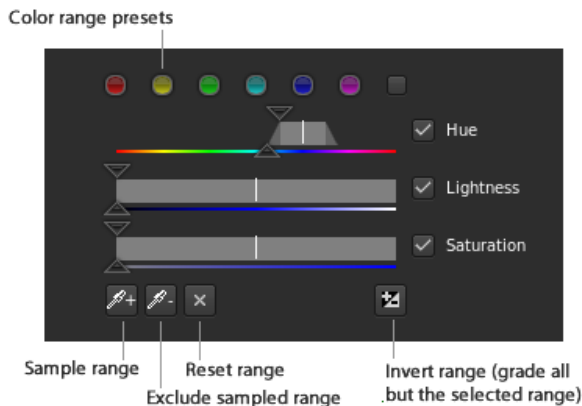
[トップへ戻る](#)

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. 範囲セレクターでプリセットカラーの範囲を選択します。



注意： 範囲セレ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。

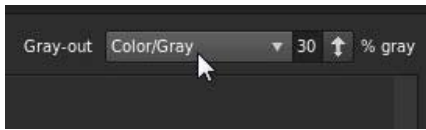
6つの標準カラーのいずれも適切な開始位置ではない場合、セレクターの右側にあるグレーのボタンをクリックして、他のオプションを表示します。

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。

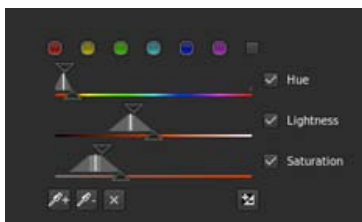
## 例：スキントーンと二次スキントーンの区別

[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治療を行うとします。
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](#)

# Look の管理

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

[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](#)

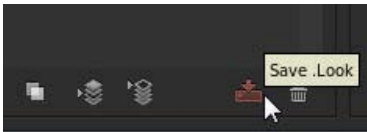
[.Look ファイルを削除する](#)

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

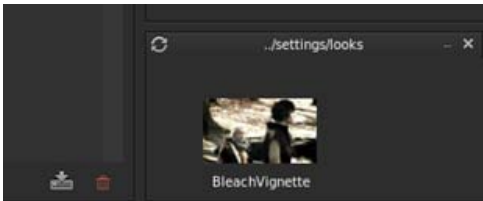
[トップへ戻る](#)

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。

[トップへ戻る](#)

## After Effects で Look を適用する

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。

## Photosho 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。

 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

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

[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)

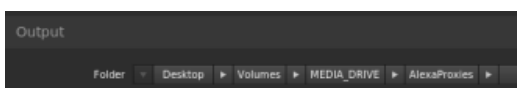
ビデオチュートリアル

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。

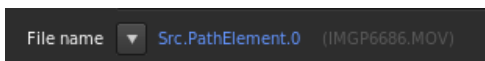
# オフライン編集のためのプロキシファイルの作成

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。

- 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。
  - SpeedGrade の Desktop でソースフォルダーを参照します。
  - Desktop の右下にある「Add All」ボタンをクリックします。
- 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。
  - 「Output」タブを選択します。
  - ブレー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。

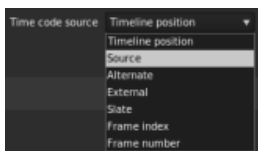


- プロキシファイルのファイル名を入力する代わりに、次のファイル命名オプションで指定します。
  - File Name フィールドで「M」アイコンをクリックし、プリセットメタデータタグのリストを表示します。
  - 「Src.PathElement.0」オプションを選択します。



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。

- 「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。

- 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。
- 「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。

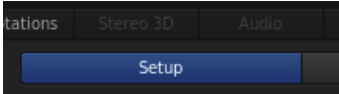
法律上の注意 | [オンラインプライバシーポリシー](#)

# Save an EDL

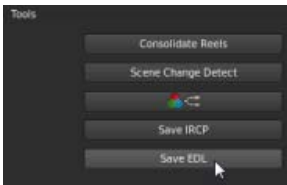
---

You can export an Edit Decision List (EDL) of assembled clips from the Timeline.

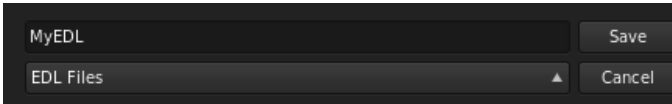
1. With two or more clips on the Timeline, click the Setup button on the Timeline panel.




2. In the Tools panel on the right side of the panel, click Save EDL.



3. Name the EDL, select a folder, and click Save.



---

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

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

# 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

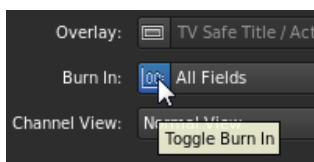
再生中のフレームまたはレンダリングの出力にメタデータ情報を「焼き込み」（オーバーレイ）できます。たとえば、SpeedGrade で「Standard」焼き込みプリセットを選択すると、フッターに次の情報が付け加えられます。

- 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）

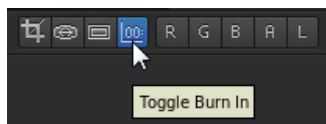
## 再生中の焼き込み情報の表示

[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。

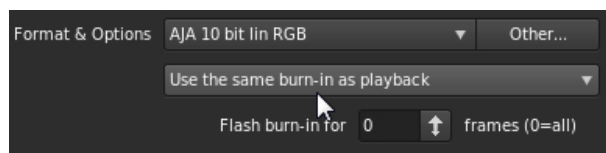


## レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

[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](#)