

Flame Premium 2014 Training

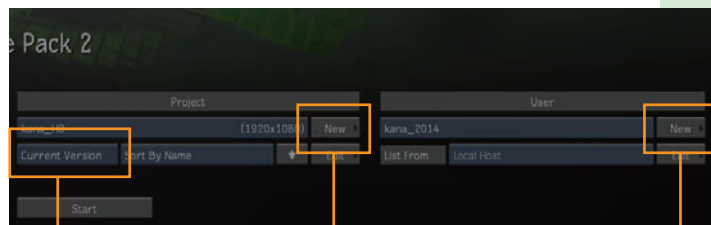




1	プロジェクトの作成
3	プロジェクトの消去
4	ユーザと作成の消去
5	インターフェイス概要
6	Media Panel
7	Shared Library
8	ファイルのインポート
10	ファイルのエクスポート
12	プロジェクト間での素材の転送
13	Archive
15	Restore
17	Conform
17	XML アッセンブル
20	EDL Edit Menu
23	Timeline
24	Desktop / Desktop Reels
33	Thumbnails
34	タイムラインの操作
36	タイムラインの編集
42	トリミング
46	Audio
48	TimelineFX
51	アニメーション
56	BatchFX
64	Batch
66	Preferences

プロジェクトの作成

Flame2014 では初めにプロジェクトとユーザを設定・作成する必要があります。



プロジェクトの新規作成

ユーザの新規作成

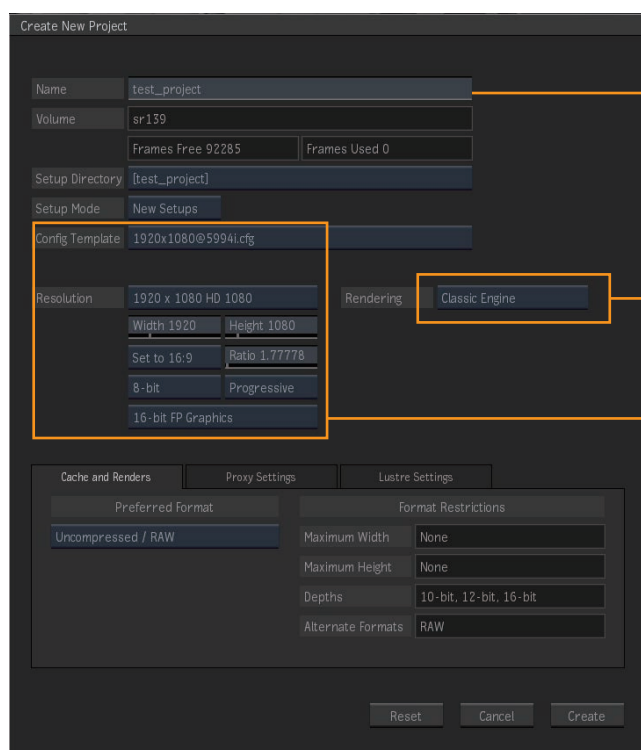
Current Version を選択すると現在の Flame のバージョンと同等のプロジェクトがリストに表示されます。

All Version を選択すると旧バージョンのプロジェクトもリストに表示され立ち上げることができます。

*旧バージョンを立ち上げる場合 Flame2014 ではコピーするか、Convert するかを聞かれます。

Convert した場合、以前のバージョンではプロジェクトを開くことができなくなるため、注意が必要です。

プロジェクト設定画面



プロジェクト名を入力します。

Rendering では Classic Engine と Flame Reactor を選択できます。Flame Reactor は Batch 内をすべて 16bitFloatingPoint で作業を行えるよう最適化されています。それにより、Bit の違いを気にすることなく作業をすすめることができ、レンジの広い素材に対しては最大限のパフォーマンスを引き出すことが可能になっています。

プロジェクトのデフォルトのビデオタイミング、解像度などの設定をします。

Resolution は後から変更することも可能です。

*Flame2014 では様々な解像度を扱うことが可能ですので最終的なアウトプットが決まっている場合はその設定にしておくといでしょう。

Cache and Renders

中間ファイルを使用して作業する場合は Preferred Format から設定します。

Flame2014 では Uncompressed/RAW、Legacy Configuration、DNxHD などがあります。

*プロジェクト作成後も変更することができますが、途中で変更した場合すでに中間素材として取り込まれているメディアのフォーマットが変わるわけではありません。

Proxy Settings

Proxy は操作をスピードアップするだけでなく、Clip 全体でのリアルタイム再生ができないときに、リアルタイム再生を可能にします。4K 以上の素材を扱う場合は Proxy を On での作業をお勧めします。

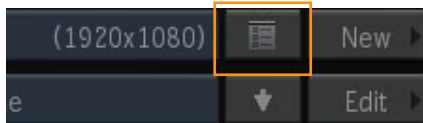
Lustre Setting

FlamePremium では Lustre というカラーグレーディングのアプリケーションを使用することができます。

Flame と連携して運用する場合、基本的に Lustre の素材は Flame の Storage に依存するため、同じプロジェクト内の素材を Lustre で使用する場合は有効にしておく必要があります。

Workspace

プロジェクトを選択すると下記のマークがプロジェクト名の右側に表示されることがあります。
このマークが付いているプロジェクトは、プロジェクト内に2つ以上の workspace を含有しています。



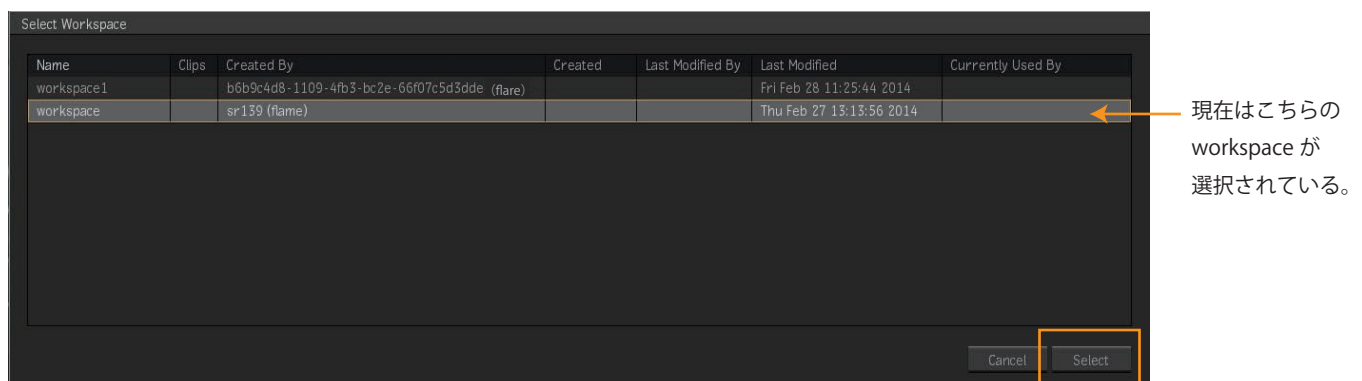
workspace は同じプロジェクトの作業を Flame と Flare などで行う場合に使用されます。
デフォルトでは、Flare が Flame にリモートでアクセスする場合、自動的に Flare の workspace が作成されます。

workspace の特徴

- 2つのマシンで同時に同じ workspace を開くことはできない。
- workspace 同士は Shared Library を通じて素材を共有します。
- MediaHub から同プロジェクトの別の workspace にアクセスし素材を読み込むことは可能です。

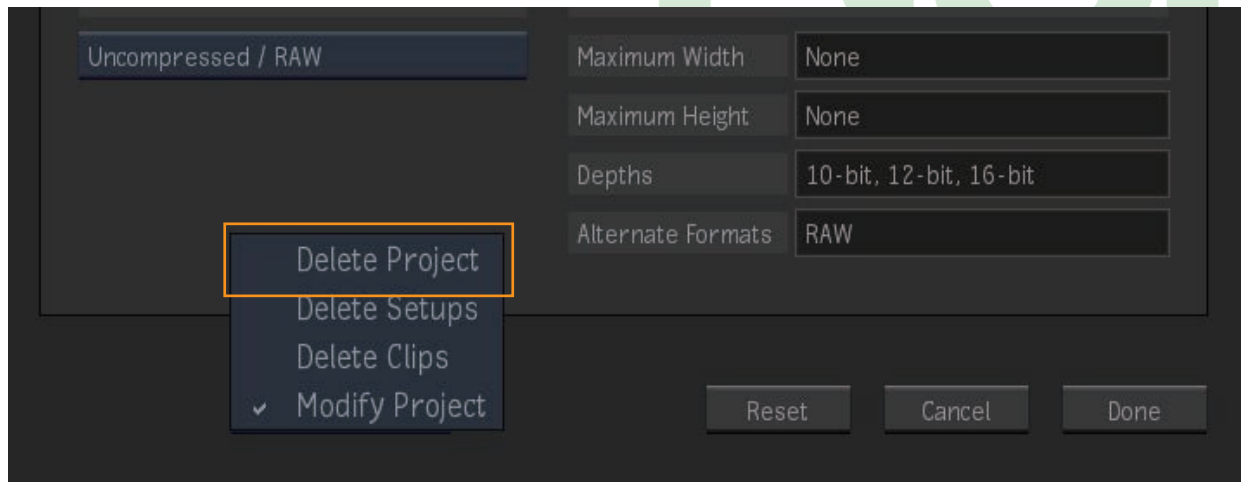
workspace の切り替え

workspace は起動画面で別のホストマシンにアクセスしプロジェクトを選択すると自動的にローカルマシンの workspace が作成されます。workspace の切り替えは、プロジェクトの右のアイコンをクリックすると下図のポップアップが表示されます。下図では flame (ローカルマシン) の workspace を選択している状態です。
workspace1 (flare) を選択するとハイライトされますので、その状態で Select をクリックすることで workspace を切り替えることができます。



プロジェクトの消去

プロジェクトを消さずに置いておくと容量を圧迫する原因になります。アーカイブが終わりバックアップを取った使用しないプロジェクトは消去できます。



プロジェクトの削除は Flame の起動画面の Project>Edit から可能です。

- ①起動後、右下の Flame メニューから Project And User Settings を選択します。
Project and User Management ダイアログボックスが表示されます。
- ②Project ボックスから、削除したいプロジェクトを選択します。
*現在開いているプロジェクトを削除することはできません。
現在開いているプロジェクトでは、プロジェクト名の右側にシアンインジケータが点灯します。
- ③Edit をクリックします。Edit Project ダイアログボックスが表示されます。
- ④Project Edit ボックスをクリックし、Delete Project を選択します。
- ⑤Delete をクリックします。
- ⑥選択されたプロジェクトの削除を確認するプロンプトが表示されます。
Confirm をクリックします。
- ⑦プロジェクトにあるクリップの削除を確認するプロンプトが表示されます。
Confirm をクリックします。
- ⑧プロジェクトにあるセットアップの削除を確認するプロンプトが表示されます。
*セットアップはエフェクトなどのパラメータのデータです。
Confirm をクリックします。

プロジェクトとそのメディア、セットアップは削除されます。
一度消去したプロジェクト及びメディア、セットアップを復元することはできませんので注意してください。
また、セットアップのみ、メディアのみを削除することも可能です。

ユーザの作成と消去

ユーザには、タブレットのエリアやカスタマイズしたショートカットなどがユーザに保存されます。

Files	Host	Version	User
All	sr139 (localhost)	Current	kana_2014

Keyboard Shortcuts

デフォルトのキーボードショートカットを選択できます。

Smoke(FCP7)： Final Cut ユーザ向けのショートカットです。

Flame： Flame ユーザ向けのショートカットです。

Smoke Classic：旧インターフェイスの Smoke を使用されていた方向けのショートカットです。

*ユーザ作成後に変更することも可能です。

Sharing Mode box

通常新規でユーザを作成する場合は New Preferences を選択します。

Copy From を選択するとネットワーク上にある Flame や Smoke などから設定をコピーできます。

Lustre User

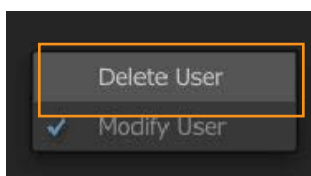
Lustre で同じユーザを使用する場合は On にします。

ユーザの削除

ユーザの削除は Flame の起動画面の User 選択にある NEW の下の EDIT ボタンをクリックします。

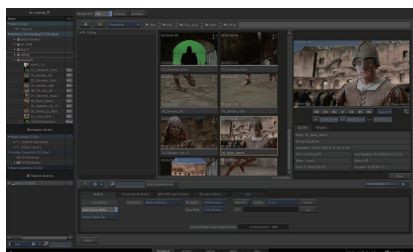
下部の Modify User を長押しすると Delete User が選択できます。

選択後 Delete をクリックすると確認画面が現れますので Confirm をクリックするとユーザを削除できます。



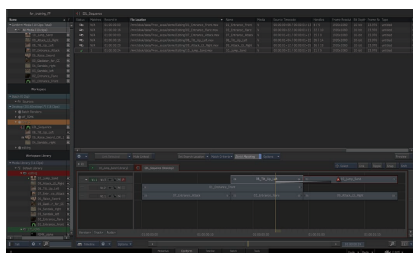
インターフェイス概要

Flame2014 のインターフェイスは 5 つのページで構成されており、下部の 5 つのタブでページを切り替えます。



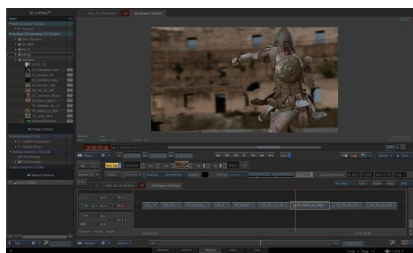
Media Hub

Media Hub は HDD から素材のインポート、エクスポートを行います。また別プロジェクトから素材をインポート、エクスポートすることもできます。プロジェクトのアーカイブや、リストアもここでを行います。



Conform

Conform では XML/AAF/EDL の構築を行います。また、Unlink されたセグメントやクリップに対して Relink を行うこともできます。



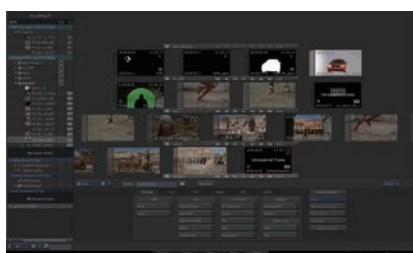
Timeline

Timeline では Desktop Reels や Thumbnails を使用した編集やプレビューを行います。また、タイムラインに対してディゾルブを加えたり TimelineFX や BatchFX をセグメントに追加できます。



Batch

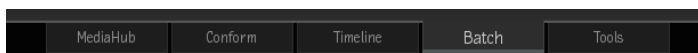
Batch で Media Panel 内のクリップを使用してノードベースのコンポジットを行うことができます。クリップ単位でノードを複雑に組むことができクオリティの高い素材を作成できます。



Tools

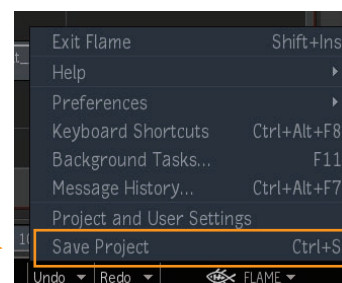
Tools ではクリップ単位で Tool box からエフェクトや調整を行えます。VTR の I/O もここから行うことができます。

それぞれのページは最下部にあるタブで切り替えます。



Project の保存

最下部の右にあるメニューから Save Project で現在開いているプロジェクトを保存します。またショートカットの変更や Preferences の調整もここから選択します。



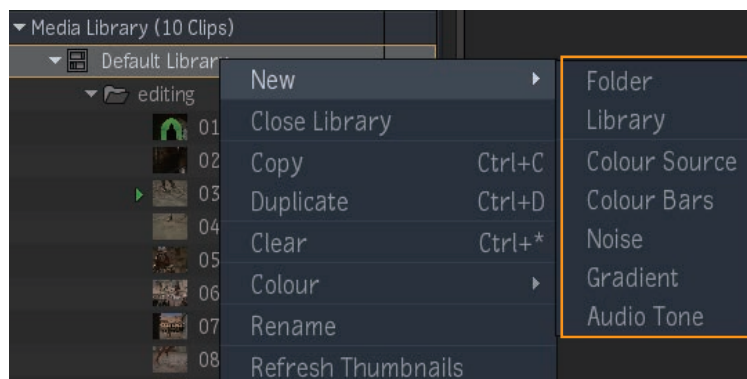
Media Panel

Media Panel では素材の整理、管理を行います。

Flame2014 では Media Panel の Desktop や Media Library や Desktop Snapshot で素材の整理などを行います。それぞれのメディアは階層構造によって整理されます。基本的な階層構造は Library>Folder (sub Folder 可)>クリップの順になります。クリップはドラッグ&ドロップで任意の階層に移動できます。

新規 Library の追加

- 新たに Library や Folder などを追加する場合は右クリックもしくはサブメニューの New より追加できます。
- Colour bar やグラデーションなども New から作成できます。



Sequence : 新たに空のシーケンスを作成します。
解像度はプロジェクトに依存しません。

Folder : Library 以下に作成される素材を整理するためのサブフォルダです。

Library : 一番上の階層です。

Colour Source : カラーマットを作成します。

Colour Bars : SMTPE や PAL のカラーバーを作成します。

Noise : Noise や Colour Noise を作成します。

Gradient : 2色、4色グラデーションを作成します。

Audio Tone : 1kHz などのオーディオトーンを作成します。

サブメニュー (歯車マーク) の右側の検索フィールドでは Media Panel 内の素材を検索できます。



Library の Open / Close

Library を選択しサブメニューから Close Library を選択すると Library がグレーアウトし編集できない状態になります。Close した Library をダブルクリックもしくはサブメニューより Open Library を選択すると編集可能な状態に戻ります。Close された Library のメモリはプロジェクト内で解放されるためメモリの節約に有効です。

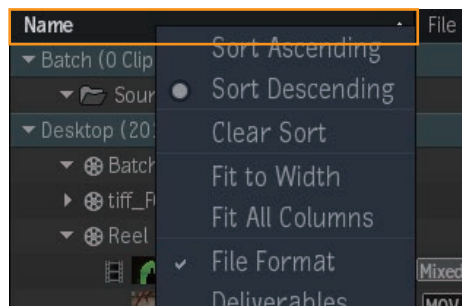
Media Panel 内の Sort

Media Panel の上部にある Name のバーを右クリックすると Sort メニューが表示されます。

Sort Ascending もしくは Sort Descending を選択すると、下部のチェックマークが入ったパラメータに従って昇順もしくは降順で Media Panel 内の並び替えが行われます。ただし Desktop Reels 内の素材に関しては並び替えは行われません。

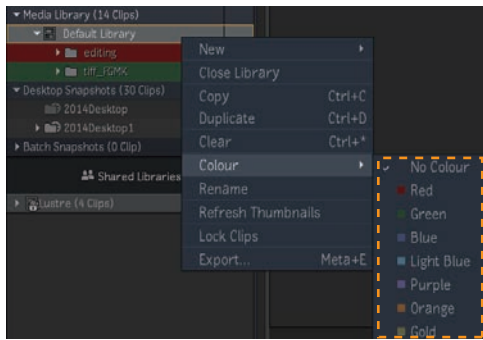
また、Clear Sort でソートが解除されている場合、Desktop 内と Media Library 内の素材をドラッグ&ドロップで並び替えることができます。

右クリックで表示



Library や Folder に色を付けて管理する

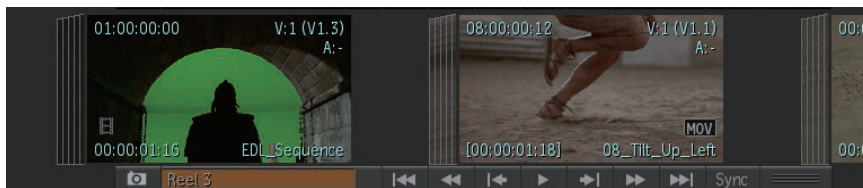
Media Library や Desktop の Library や Folder または Reel (Desktop 内) に色を設定し管理しやすくなります。色を付けたい Library など右クリック>Colour から色を設定します。



Desktop 内の Reel に色を付けた場合は Desktop Reel の Reel 名にも同様の色が適用されます。



Desktop Reel の Reel 名に反映される



*Close Library や Library などへの色の設定などは Archive に反映されます

Shared Library

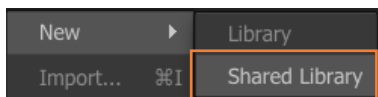
Workspace Library の下で Shared Library を設定できます。

Shared Library は Flare などネットワーク上の Autodesk のシステムで素材を迅速に共有する場合に使用します。

また、Flame Premium の場合は Lustre との素材のやり取りにも使用します。Flame Premium でプロジェクト作成時に Lustre Project を有効にするとデフォルトで Lustre という Shared Library が作成されます。

Shared Library の作成と共有

① Shared Libraries 内の何も無いところで右クリック>New>Shared Library を選択します。

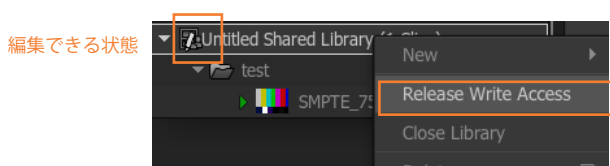


② Shared Library が作成されます。Library 名の隣が鉛筆マークになっている場合、現在開いているプロジェクトの Workspace で Shared Library を保有している状態になります。この状態で Shared Library へ共有したい素材を移動します。(コピーになります)

③ 共有したいクリップを移動後、右クリック>Release Write Access を選択します。*鉛筆マークがカギマークに変化します。

④ 他のマシンで、同プロジェクトの Workspace を開いた場合、作成した Shared Library を操作できます。

*クリップが反映されていない場合はサブメニューより Refresh を行ってください。



選択することで Shared Library をほかのホストへ解放します。

ファイルのインポート

Media Hub にアクセスします

Flame2014 にムービーまたはグラフィックスファイルを読み込むには、インポートをして中間ファイルにする方法と、ネイティブファイルにリンクした状態でそのファイルを扱う方法があります。

リンクの状態で行うことで、素材の変換に時間をかけることなく編集作業を開始できます。

しかし、安定した再生や処理を行う場合は中間ファイルとして読み込む方法を推奨しています。

Media Hub インターフェイス概要

Browse for :

File - ファイルをインポートする場合

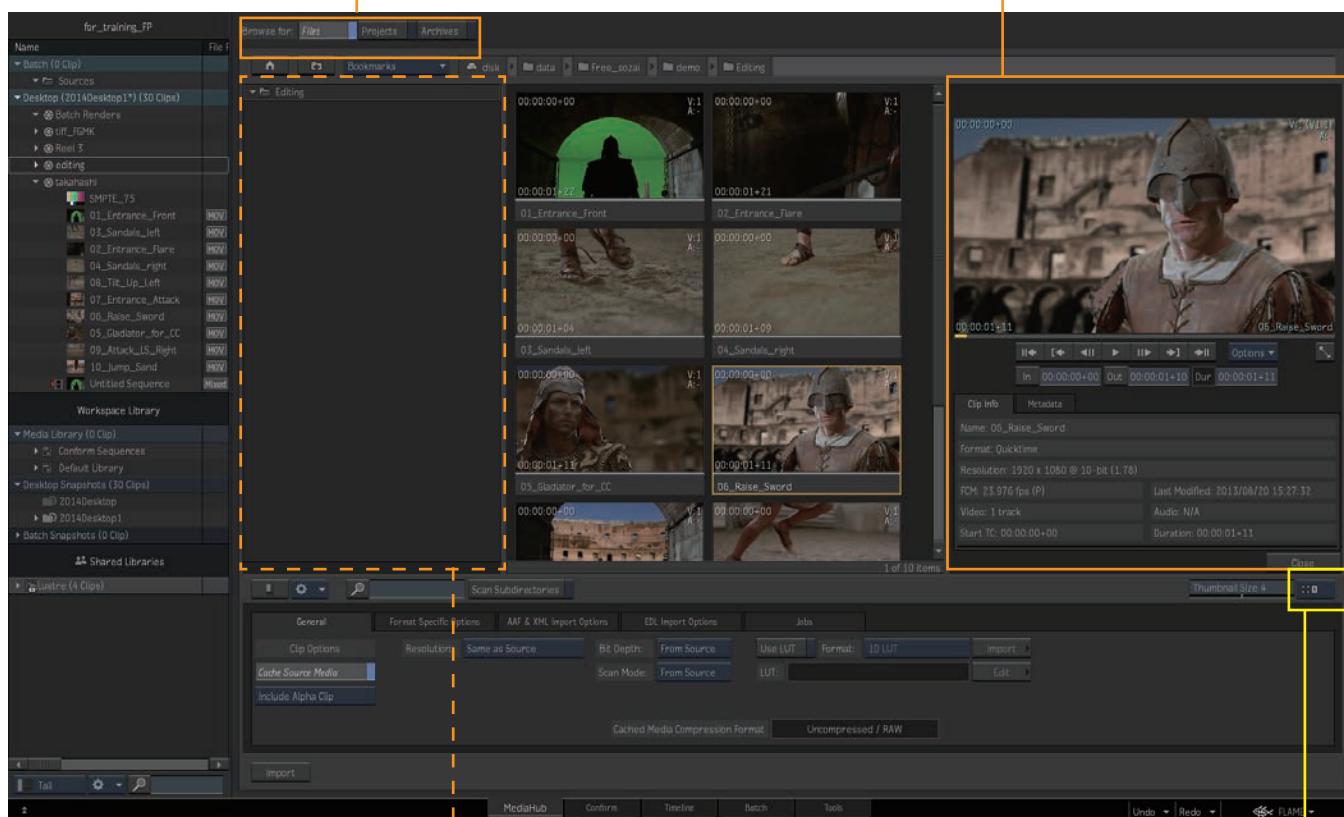
Projects - 別のプロジェクトから素材を取り込む場合

Archives - アーカイブ、もしくはリストアをする場合

プレビュー表示にすると再生や

素材の情報を確認することができます。

In/Out 点を追加すると部分指定した取り込みも可能です。



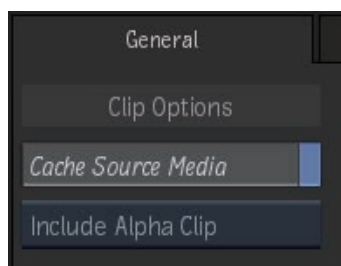
File Browser (ファイルブラウザ)

インポートしたいファイルがある場所をここから探します。

サムネイル、リスト、プレビュー表示を切り替えます。

General

General タブでは素材の中間ファイルを作成するかどうか、また解像度をどのように取り込むのかなどを設定できます。



Cache Source Media ボタン

On - 中間ファイルを作成する場合 (プロジェクト作成時の中間ファイル設定になります)

Off - リンクしたまま素材を扱う場合

Alpha Channel Processing box

Include Alpha Clip - Foreground と Background を別々のクリップとして取り込みます。

Create Matte Container - Foreground と Background を Matte Container 化して取り込みます。

Ignore Alpha Channel - Foreground のみ取り込みます。

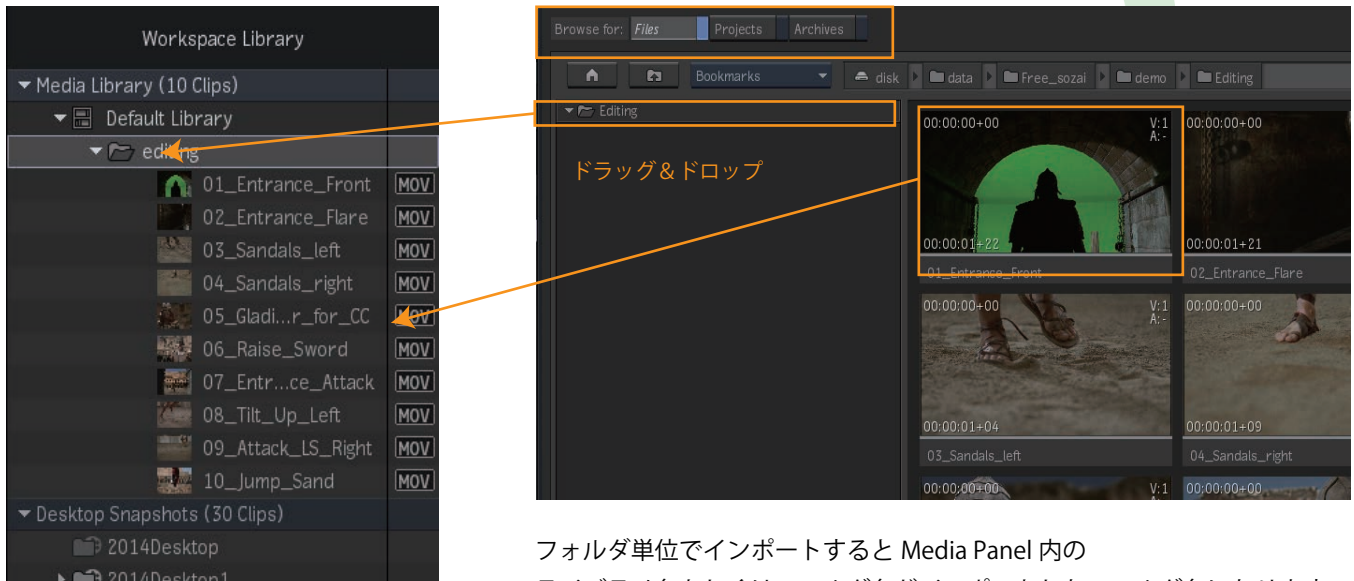
Media Panel への取り込み

File Browser で指定した素材はクリップ単位（複数選択可）、もしくはフォルダ単位で Media Panel 内の任意の場所に取り込めます。

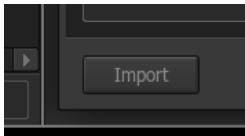
①Brows for より File を選択後、取り込みたいデータを File Browser よりを選択します。

②取り込みたい素材を Media Panel 内にドラックします。

*この時、Cache Source Media の設定などに注意してください。



フォルダ単位でインポートすると Media Panel 内のライブラリ名もしくはフォルダ名がインポートしたフォルダ名になります。

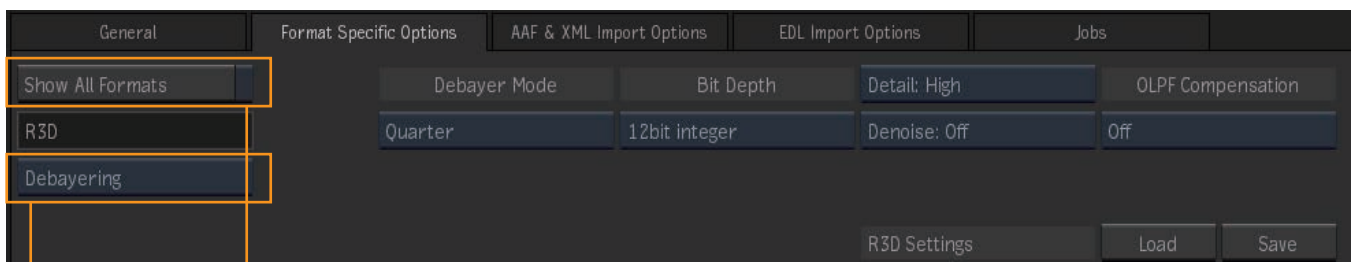


または、クリップを選択しハイライトされた状態で左下の Import ボタンを押すことでインポートすることもできます。この時インポート先は、事前に Media Library などで選択されている（ハイライトされている）場所に取り込まれます。

Format Specific Options

様々なファイルフォーマットを扱うときに、インポートの前に Format Specific Options で設定を変更できます。R3D ファイルの Debayer 設定やインポート時のクリップ名の変更など、必要に応じて設定します。

下図は RED の素材を選択した状態です。

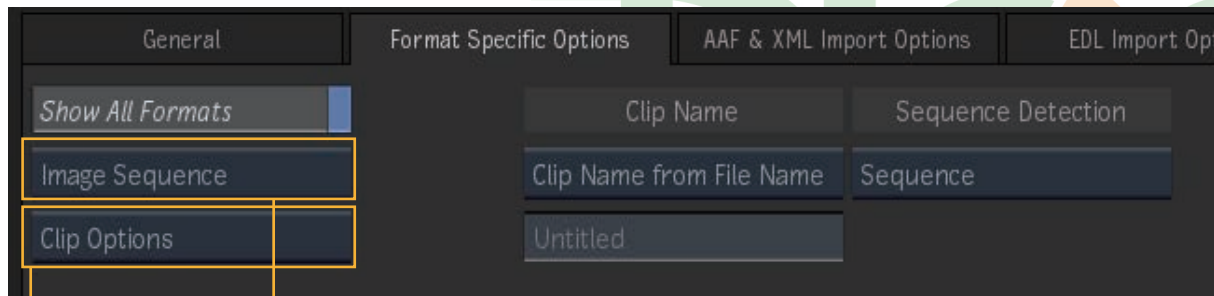


普段は Off になっています。選択したクリップのファイルフォーマットは自動的に Flame で識別され下の Box に表示されます。事前にフォーマット別に設定を変更する場合は有効にすると、File Format box でフォーマットを選択できます。

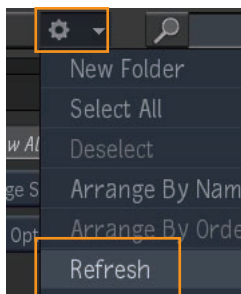
たとえば、R3D の Debayer 設定はこのタブを切り替え右側に表示されるサブメニューより設定します。

Frame 単位で取り込む方法

連番シーケンスの場合、デフォルトではクリップはシーケンス表示になっています。
連番内の特定のフレームを選択して取り込む場合は以下の設定を変更します。



- ①Image Sequence (連番クリップ) を選択するか、連番のフォーマット (DPX など) に変更します。
- ②Clip Options を選択します。
- ③Sequence Detection の設定を Sequence から Frames に変更します。
- ④右クリック、もしくはサブメニューから Refresh を押し更新します。



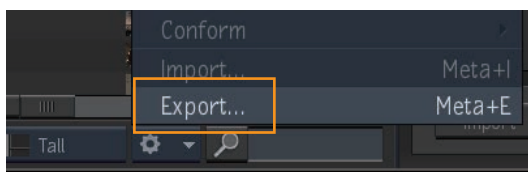
Format Specific Options で変更された設定は File Browser 内すべての素材に対して変更が行われます。
(たとえば R3D の Debayer の Debayer Mode を Half Good に変更した場合は File Browser 内の R3D 素材すべての Metadata の情報が Half Good のサイズに変更され、インポート時に適用されます。)

ファイルのエクスポート

Flame 内のクリップをクリップ単位 (複数選択可) もしくはフォルダ単位で任意の場所にエクスポートできます。

- ①Media Panel 内のクリップを選択します。もしくは Desktop Reels や Thumbnails でクリップを選択します。
- ②エクスポートのポップアップウィンドウを表示させるにはいくつかの方法があります。

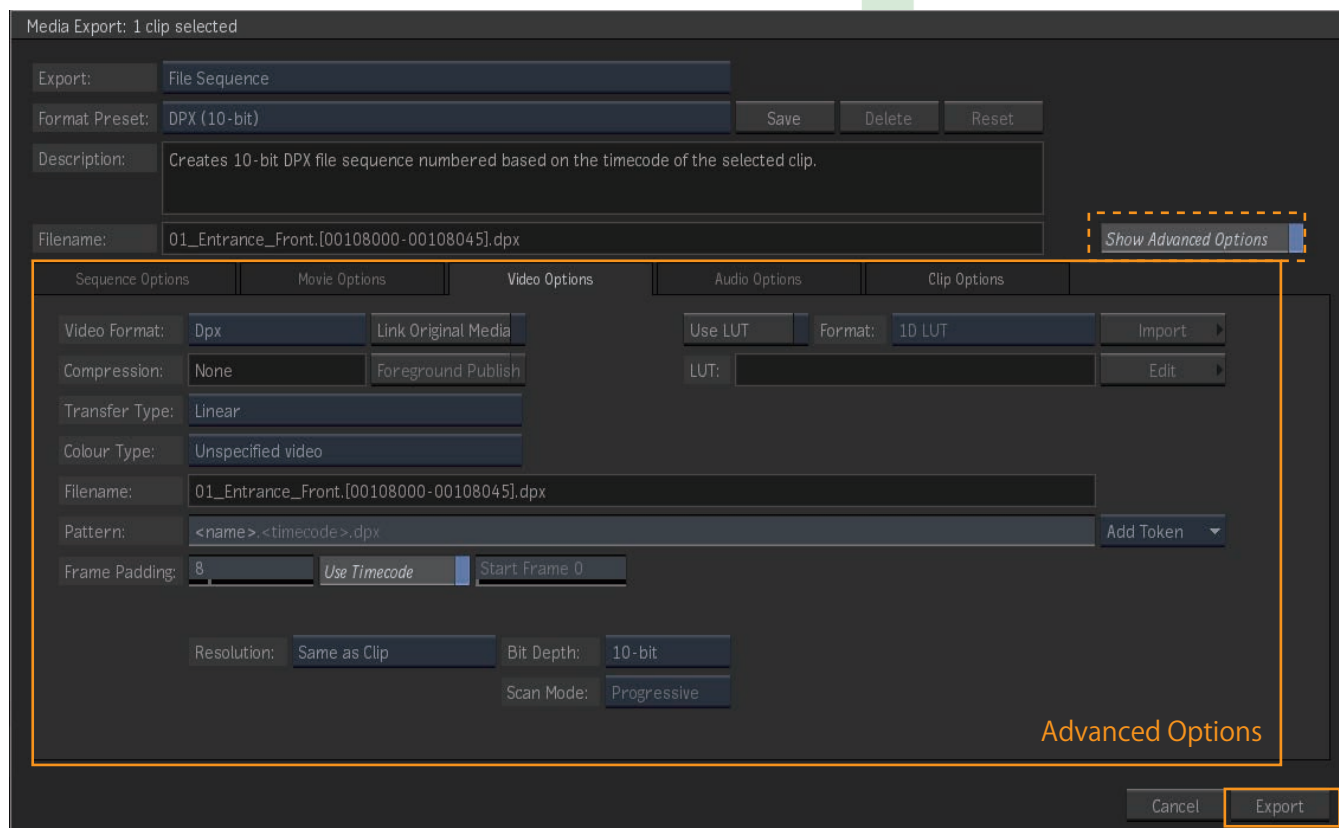
- * MediaHub の場合、File Browser にクリップをドラッグ&ドロップをします
- * 右クリック>Export を選択します
- * サブメニューから Export を選択します



サブメニュー

Media Panel、ビューア、タイムラインエリアの左下には歯車のマークがあります。
歯車マークをクリックすると各エリアで使用できるサブメニューが格納されています。
または、クリップを選択して右クリックをするとそのクリップに対して適用できるサブメニューや
エリア上で右クリックをすると各エリアで使用できるサブメニューが表示されます。

Export ポップアップウィンドウ



Show Advanced Options を有効にすると、下に詳細設定が表示されプリセットのカスタマイズができます。

Export

エクスポートのタイプを選択します。

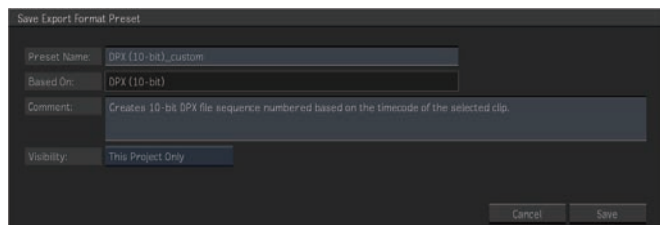
- Sequence Publish：シーケンスタイムラインを書き出す場合
- Movie：ムービーファイルで書き出す場合
- File Sequence：連番ファイルで書き出す場合
- Audio File：オーディオファイルを書き出す場合

Format Preset

書き出しプリセットを選択します（詳細設定でカスタマイズできます）

例えば Sequence Publish には以下のプリセットが用意されています。

- AAF for Avid Pro Tools：オーディオと AAF を書き出します
- EDL Publish：EDL と DPX とオーディオファイルを書き出します
- Simple Publish：タイムラインシーケンスを一つのクリップで書き出します
- Source Media Publish：タイムラインシーケンスで使用されているクリップを別々のファイルとして書き出します
- XML for Apple Final Cut Pro X：FCP X 用の XML と QT を書き出します



Advanced Options でプリセットを変更するとプリセット名の最後に _custom が付きます。このカスタムプリセットは一時的なものでアプリケーションを再起動することで消去されます。カスタムプリセットを保存する場合は Format Preset の右側にある Save ボタンから保存できます。

*エクスポートされたクリップを Browser で確認するときは、一度サブメニューより Refresh を行ってください。
また、マットを含んだマルチレイヤーのクリップを書き出す場合は Matte Container 化したクリップをエクスポートします。

プロジェクト間での素材の転送

プロジェクト間で様々な素材（クリップ、フォルダ、Batch Snapshots、Reels、Desktop Snapshots）をやり取りすることができます。

- ①MediaHub にアクセスし、Browse for を Projects に変更します。
- ②Local Projects にはローカルで使用できるプロジェクトが表示され、Autodesk Network にはネットワーク上のほかのマシンが表示されます。素材を転送したいプロジェクトにアクセスします。ネットワーク上のマシンにアクセスする場合は、マシン名をダブルクリックすると、マシンで保有しているプロジェクトが表示されます。旧インターフェイスで作成されたプロジェクトにアクセスすると Legacy Project と表示されます。
- ③プロジェクト内の素材を Media Panel にドラッグ&ドロップすることで素材の読み込み・書き出しができます。

トラブルシューティング

素材の転送ができない場合はブラウザのメッセージカラムに以下のメッセージが表示されます。

Read Only (In use by...)

この表示が出た場合、2つの原因が考えられます。

- ・別のユーザによって既にプロジェクトが開かれている可能性があります。
- ・誰かが、Exclusive Write Access ボタンが有効な状態で同じプロジェクトをブラウジングしている可能性があります。

この場合プロジェクトから素材を読み込むことはできますが、書き込みたい場合は上記の問題を解決する必要があります。

Owned by...

この表示が出た場合、Workspace は別の Flame や Smoke、Flare などがオーナーになっている可能性があります。

この場合は書き込みをするには Administrator mode を有効にする必要があります。

Unmanaged media contained in selection. Cache media on Wire?

アクセスしているプロジェクトから素材を転送する場合、Unmanaged media contained in selection. Cache media on Wire? というメッセージがポップアップする場合があります。

これは、アクセスしているプロジェクト内のクリップが Cache Source Media で取り込まれていない場合に表示されます。YES を選択すると、素材を Cache Source Media で取り込み、転送します。NO を選択すると、素材をネイティブのまま扱います。

その他のボタン

Exclusive Write Access ボタン

有効にした場合、独占的な書き込み権限を保有します。これは他からコンテンツの書き換えを防止することができます。有効の場合、他のユーザーはクリップを読み込むことしかできなくなります。

Administrator Mode ボタン

ほかのオーナーが作成した Workspace の変更を有効にします。素材を読み込むだけであれば有効にする必用はありません。

Workstation Processing box

素材の転送処理をどちらのマシンで行うかを選択することができます。この操作は選択したマシンのパフォーマンスに影響を与えます。

Background Wire ボタン

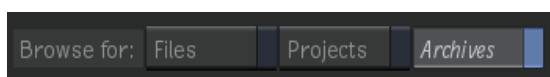
有効にすると素材の転送をバックグラウンドで行うため、作業を続行することができます。無効の場合は、フォアグラウンドで素材の転送が行われます。

Flame でのアーカイブでは、メディアとプロジェクトのセットアップをストレージデバイスまたはファイルシステムに保存することができます。セットアップは Batch などの設定ファイル (/usr/discreet/project/ プロジェクト名以下) です。完全なプロジェクトをアーカイブするだけでなく、Media Panel 内の個々の要素をアーカイブすることもできます。

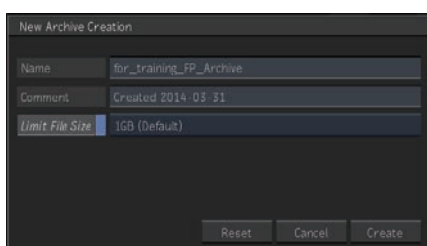
アーカイブを行うことにより、新しいプロジェクトのためのスペースを解放できます。また、アーカイブからプロジェクトやクリップまたはセットアップをリストアすることもできるため、長期でも短期でもプロジェクトをオフラインで保存することができます。プロジェクトアーカイブには、プロジェクトのすべての Media Panel のコンテンツが含まれています。

アーカイブの手順

- 1、MediaHub タブに移動します。
- 2、上部にある Browse for : を Archives に変更します。



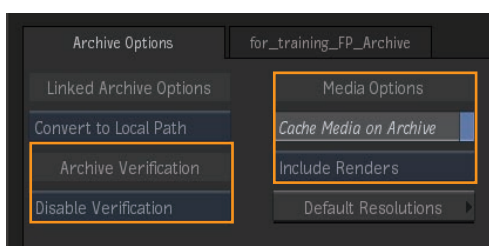
- 3、ファイルアーカイブの場合アーカイブデータを保存する場所を File Browser より選択します。
- 4、左下部の New Archive ボタンを押します。
- 5、下記画面がポップアップされますので必要な情報を入力します。



アーカイブファイルの 1 セグメント容量を設定します。

Segment Size box を長押しすることで Blu-ray や LTO などのプリセットも用意されています。アーカイブファイルサイズに上限を持たせたくない場合は左側にある Limit File Size の無効にします。

- 6、Create をクリックすると Archive 用の View が表示されます。
- 7、Archive Options タブを選択し、設定を確認変更します。



Archive Verification :

アーカイブの際に Verify Source Media はクリップのソースメディアの整合性をチェックします。Verify Archived Data はアーカイブに書かれてるデータの整合性をチェックします。エラーが検出されたらすぐにアーカイブは停止します。デフォルトでは、整合性のチェックに時間がかかるため Disable Verification になっています。

Media Options :

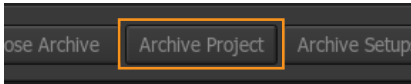
Cache Media on Archive を選択するとアーカイブするメディアはすべて非圧縮素材でキャッシュされアーカイブされます。容量は大きくなりますがアーカイブファイルにすべて書き込まれるためファイルの管理がしやすい方法です。Cache Media on Archive の選択を外すとプロジェクト内でネイティブの素材を扱っているメディア (Cache Source Media で取り込んでいないもの) はアーカイブされずリンク情報のみアーカイブされます。アーカイブファイルは小さくなりますが、リストアの際にリリンクしなければならないことがあります。Include Renders もしくは Exclude Renders を選択し TimelineFX や BFX などのレンダリング済素材を含むか含まないかを選択することができます。

8、アーカイブには2種類の方法があります

- ・現在開いているプロジェクトごとアーカイブする（プロジェクトアーカイブ）
プロジェクトアーカイブを行うと、クリップやセットアップだけでなく、Media Panel 内の構造すべてを1つのアーカイブファイル内に含みます。
- ・任意のクリップ、セットアップを別々でアーカイブする

*プロジェクトアーカイブ：

①下部にある Archive Project ボタンをクリックします。



②プロジェクトの全容量が表示されますのでよければ Confirm をクリックします。

*LTO などでは上限が決まっているメディアにアーカイブする際に、プロジェクト内の素材容量を超えている場合はマルチアーカイブされます。（実行の際に警告が出ます）

③アーカイブが開始されます。

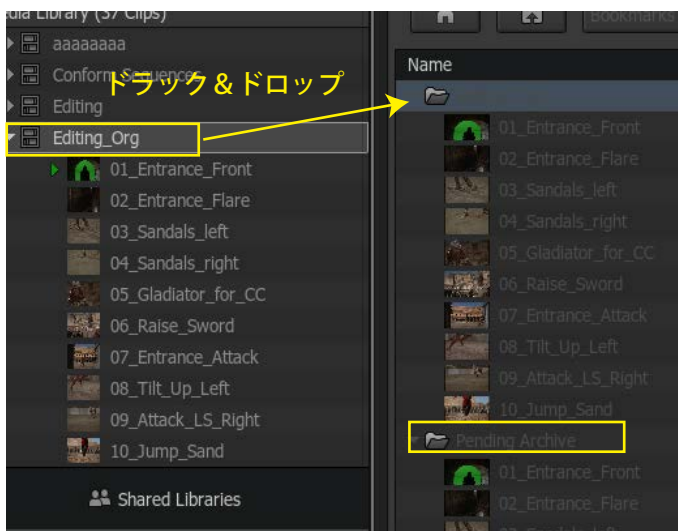
*アーカイブ中に Flame の画面をクリックするとアーカイブをキャンセルできます。

④アーカイブが終了したら必ず Close Archive ボタンをクリックし終了させてください。

*個別でのアーカイブ：クリップのアーカイブ

①アーカイブしたいクリップを選択し、アーカイブフォルダにドラック&ドロップします。

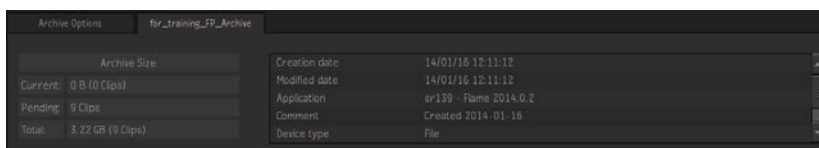
*クリップ単体、Library (Folder) 単位でも移動することができます。



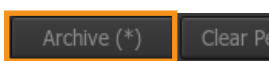
Pending Archive フォルダにはアーカイブ待ちのクリップが一覧で表示されます。アーカイブをキャンセルする場合は、下部の Clear Pending をクリックします。

②アーカイブフォルダ内に移動したクリップがグレー表示されます。この段階ではまだアーカイブされていません。

また、下部の Archive Options の隣のプロジェクト名のタブで現在のアーカイブサイズやその他の情報が確認できます。



③下部の Archive(*) ボタンをクリックするとアーカイブが開始されます。



④アーカイブが終了したら必ず Close Archive ボタンをクリックし終了させてください。

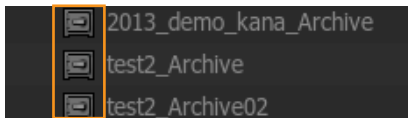
*個別でのアーカイブ：セットアップのアーカイブ

①下部の Archive Setups ボタンをクリックするとセットアップのアーカイブが開始されます。

リストアの手順

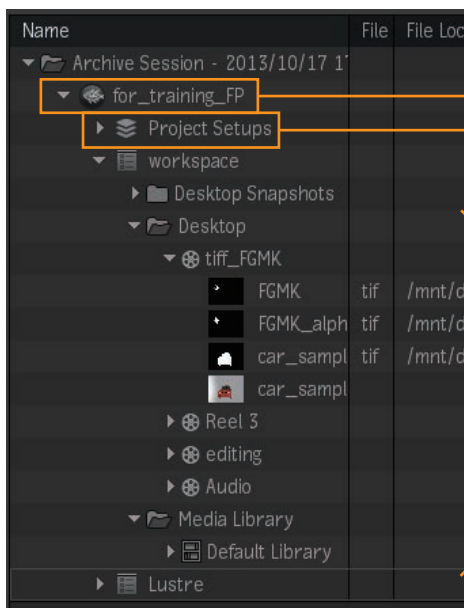
アーカイブデータから素材を Flame 内に読みだします。

- 1、MediaHub タブに移動します。
- 2、Browse for : を Archives に変更し、アーカイブデータがある場所を File Browser より選択します。
- 3、アーカイブデータは Flame では以下のように表示されます。



アーカイブファイルのアイコン

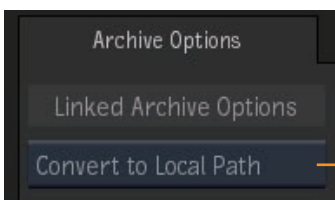
- 4、リストアしたいアーカイブデータをダブルクリックするか下部の Open Archive をクリックします。
*LTO などの場合は Open するか Format するか聞かれます。Format をすると Archive の設定画面が開きます。
- 5、アーカイブデータを開くとアーカイブされているデータは以下のように表示されます。
プロジェクトアーカイブでない場合はクリップのみが表示されるかもしれません。



プロジェクト全体のアーカイブファイル
セットアップのアーカイブファイル

アーカイブされたクリップや階層構造が表示されます。
Desktop や Desktop Snapshot、Batch Snapshot 保存
されている場合はすべてリストアすることが可能です。

- 6、Archive Options を設定します。



Linked Archive Options :

Cache Media on Archive を Off でアーカイブした場合に使用します。
アーカイブを作成するために使われたワークステーション上で
アーカイブをリストアするとき、Use Archived Path を使用します。
その他の場合には、Convert to Local Path を選択します。

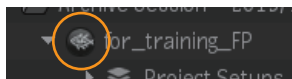
- 7、リストアには 2 種類の方法があります。

- プロジェクトごとリストアする
 - * 同じ名前のプロジェクトが既に存在している場合開くことができないため、同じ名前のプロジェクトは削除してください。
- 任意のクリップ、セットアップを別々でリストアする

*プロジェクトごとリストアする：

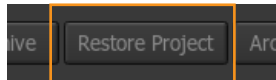
プロジェクトごとリストアすることでアーカイブをしたプロジェクトの階層構造をそのまま再現できます。

- ①プロジェクトアーカイブされているアイコンを選択します。



Flame の丸いマークが左側についているもの

- ②選択すると下部の Archive Project が Restore Project に変わります。Restore Project をクリックします。



- ③リストアが開始されます。

*プロジェクトでリストアする場合現在開いているプロジェクトには影響しません。

別途アーカイブ名のプロジェクトが作成されます。

- ④リストア後は Close Archive ボタンをクリックし終了してください。

*個別でのリストア：クリップのリストア

- ①リストアしたいクリップを選択し、Media Library にドラック&ドロップします。

*クリップ単体、Library 単位でも移動できます。

- ②Media Library に移動したクリップがグレー表示されます。この段階ではまだリストアされていません。

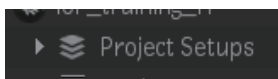
- ③下部の Restore(*) をクリックします。

- ④リストアが開始されます。

- ⑤リストア後は Close Archive ボタンをクリックし終了してください。

*個別でのリストア：セットアップのリストア

- ①アーカイブされている Project Setups を選択します。



- ②下部の Archive Setups が Restore Setups に変わりますので、クリックします。

- ③Setup がリストアされます。

- ④リストア後は Close Archive ボタンをクリックし終了してください。

旧インターフェイスで作成したセットアップファイル (tar ファイル) は MediaHub から File Browser で確認することができ、選択し Restore Setups をクリックして現在のプロジェクトにリストアすることもできます。

Conform

Conform では XML / AAF / EDL の構築や Unlink された素材を Relink する際に使用します。
関連する素材が 1 つのフォルダまたはその階層以外、または別のストレージにある場合などは、シーケンスと素材のリンクを貼り直す必要があります。

Media Hub インターフェイス概要

イベントリスト：選択されている（もしくは読み込んだ XML など）シーケンスのセグメント情報と Status が表示されます

Name	Status	Matches	Record In	File Location	Name	Media	Source Timecode	Handles	Frame Resolut	Bit Depth	Frame Ra	Tape
01_Entrance_Front	N/A		01:00:00:00	/mnt/disk/data/free_soza/demo/Editing/01_Entrance_Front.mov	01_Entrance_Front	V	00:00:00+08 / 00:00:01+13	8 / 9	1920x1080	10-bit	23.976	untitled
02_Entrance_Flare	N/A		01:00:00:16	/mnt/disk/data/free_soza/demo/Editing/02_Entrance_Flare.mov	02_Entrance_Flare	V	00:00:00+22 / 00:00:01+11	22 / 10	1920x1080	10-bit	23.976	untitled
07_Entrance_Attack	N/A		01:00:00:00	/mnt/disk/data/free_soza/demo/Editing/07_Entrance_Attack.mov	07_Entrance_Attack	V	00:00:01+01 / 00:00:01+17	25 / 9	1920x1080	10-bit	23.976	untitled
08_Tile_Up_Left	N/A		01:00:00:16	/mnt/disk/data/free_soza/demo/Editing/08_Tile_Up_Left.mov	08_Tile_Up_Left	V	00:00:01+04 / 00:00:01+22	28 / 14	1920x1080	10-bit	23.976	untitled
09_Attack_IS_Right	N/A		01:00:00:29	/mnt/disk/data/free_soza/demo/Editing/09_Attack_IS_Right.mov	09_Attack_IS_Right	V	00:00:01+12 / 00:00:02+05	38 / 19	1920x1080	10-bit	23.976	untitled
10_Jump_Sand	✓	1	01:00:00:24	/mnt/disk/data/free_soza/demo/Editing/10_Jump_Sand.mov	10_Jump_Sand	V	00:00:00+21 / 00:00:01+19	21 / 5	1920x1080	10-bit	23.976	untitled

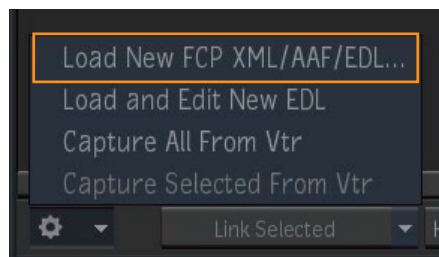
Conform Media :

イベントリストで選択されているイベントと Match Criteria の条件とマッチしているクリップが表示、ハイライトされます。
すでにリンクされているイベントは表示されません。

XML アッセンブル

XML アッセンブルの手順

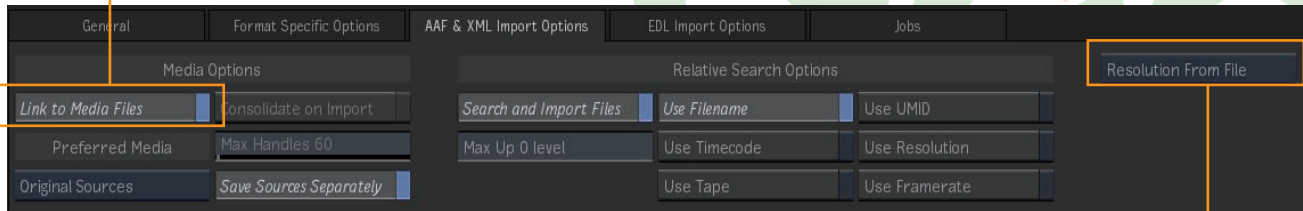
①Media Panel より Flame 側の読み込み先となる Library を選択し、イベントリスト上で右クリックもしくはサブメニューより Load New FCP XML/AAF/EDL... をクリックします。



②File Browser で XML の場所を指定し、選択します。

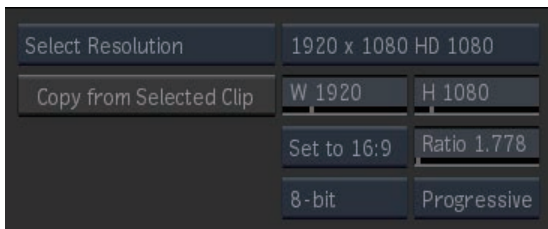
③AAF&XML Import Options を確認します。

*Media Options の Link to Media Files が On になっている場合 XML のパスに従ってイベントの素材を探しに行き自動的にリンクされます。この時 General>Cache Source Media が有効になっていると自動的にキャッシュが始まります。素材が点在している場合や素材量が多い場合はリンクに時間がかかる為、後で Relink してもよいでしょう。



④ベースとなるクリップの解像度が決まっている場合は Sequence Resolution ボックスで設定します。

*デフォルトでは XML のメタデータに従って読み込まれます。




ベースとなるクリップが File Browser で見える場合は Select Resolution に変更した後、クリップが選択された状態で Copy from Selected Clip ボタンをクリックします。解像度が設定されます。

XML のパス先に素材が存在する場合、自動的にクリップはリンクされます。

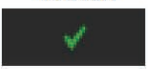
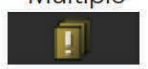

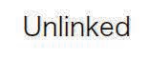

リンクされず、赤い三角マークなどになってしまう場合は引き続き以下の手順を行います

Match の方法

イベントリストの Status が  のマークになっている場合、素材をリンクしている状態になります。

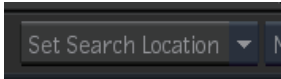
そのほかの表示 (下図参照) の場合 Match の状態からリンクする必要があります。

Status 詳細

表示	説明
Match 	Linking combo ボックスから Link Matched Sources を選択します。Link Matched Sources は Match ステータスのすべてのイベントにリンクします。Match は選択された条件にあったソースを、ソースリストの中から 1 つだけ見つけたことを示します。
Multiple 	リリンクするにはイベントとソースの両方を選択し、Linking combo ボックスから Link Selected を選択します。複数の選択肢がある場合、Match Criteria ドラップダウンメニューから追加条件を設定することができます。試行錯誤することにより、フィルタ処理されたソースの数を減らすことができます。フィルター処理されたソースだけを表示するには、Options > Filter Potential Matches が有効になっていることを確認してください。
Not Found 	Media Library の下にある Media フォルダにソースを追加するか、または Match Criteria ドラップダウンメニューで選択条件を変更します。Not Found は Smoke が条件一致をするには条件が限定的すぎるか、単純にソースがそこにはないという意味です。
Unlinked 	Media Library の下にある Media フォルダにソースを追加します。Unlinked はソースにイベントがリンクしないという意味です。Media フォルダにソースがないときだけ表示され、Media パネルの Conform セクションに 0 Clips が表示されます。
Linked 	何もありません。イベントはすでにリンクされています。Options > Hide Linked が選択されていない場合は、リンクされたイベントだけが表示されます。

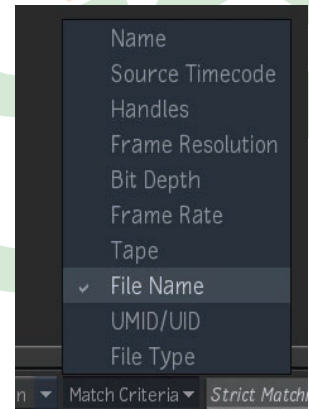
イベントの Status を Match の状態にします。

①イベントリスト中央あたりにある Set Search Location ボタンをクリックします。



②素材の置いてある場所を File Browser より選択し、右下の Set ボタンをクリックします。

③まだ Match の状態になっていない場合は Set Search Location の隣にある Match Criteria からソースとイベントが一致する条件を選択します。

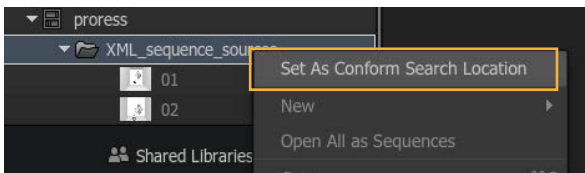


イベントとソースの Match には以下の方法もあります。

方法①

①あらかじめソースとなる素材を Media Library に取り込んでおきます。

②ソースの入っている Library (もしくはフォルダ) を右クリック>Set As Conform Search Location を選択します。



Conform Media 内が選択した Library 内のクリップに置き換わります。イベントリストは選択した Library を検索します。

方法②

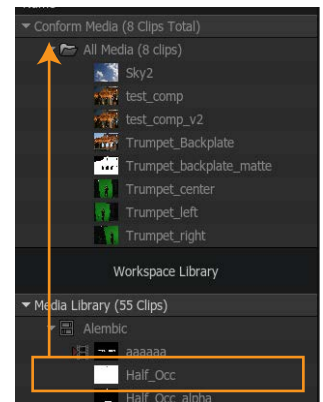
①あらかじめソースとなる素材を Media Library に取り込んでおきます。

②ソースとなる素材 (もしくは Library ごと) を Conform Media にドラッグ&ドロップします。

任意の素材や Library を検索先に追加できます。

うまく Match しない場合は Strict Matching ボタンを無効にすると一致するソースとイベントがある共通の少なくとも 7 文字と対応しているときに Match します。

*Match Criteria の Name と File Name のみ適用されます。

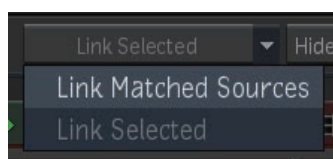


イベントと素材をリンクします。

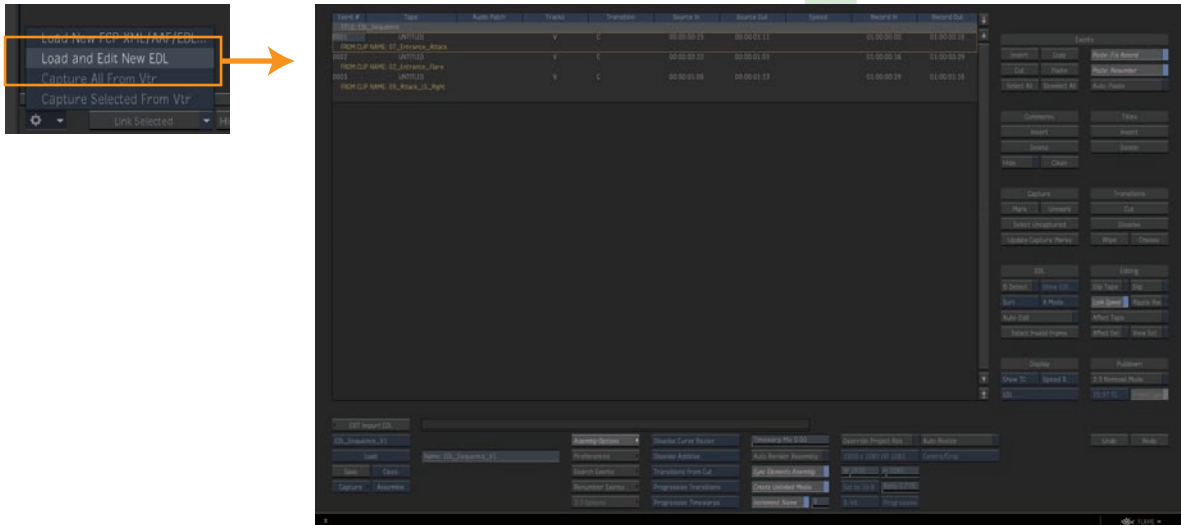
Match の状態になったら Link Matched Source ボタンよりリンクします。

*手動でリンクする場合はイベントと Conform Media でハイライトされているクリップを選択し、

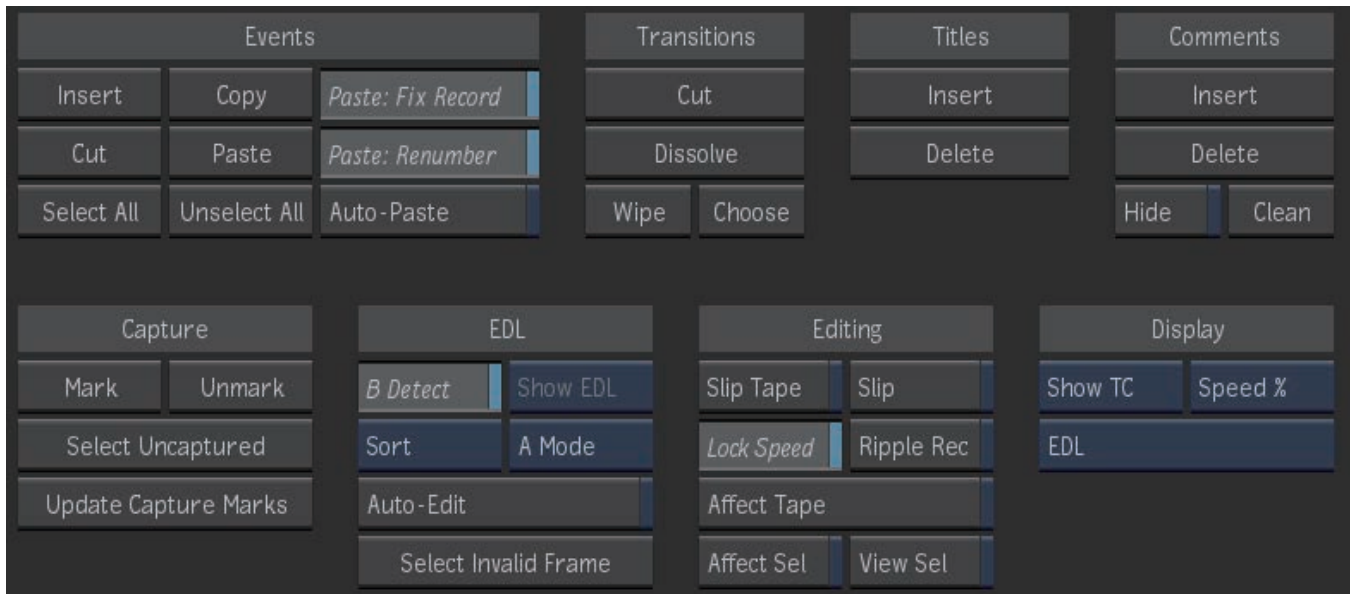
Link Selected ボタンをクリックします



また、Load and Edit New EDL を選択すると、従来と同じ形式で EDL を取り込むことも可能です。

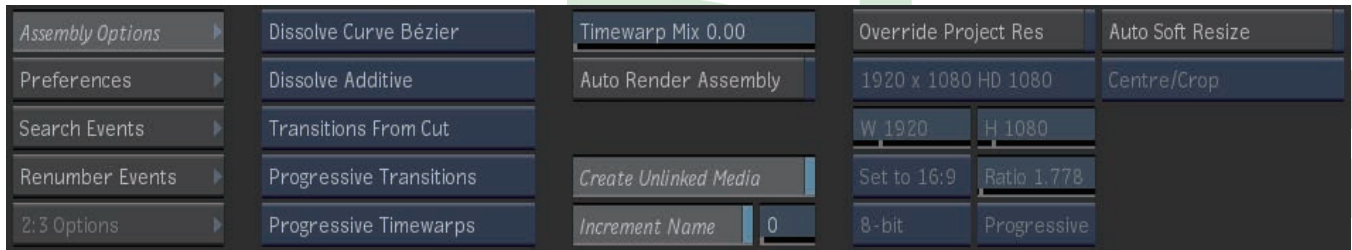


EDL editing tools



- Events EDL 内のイベントをコピーまたはカット&ペーストをすることができます。
- Transitions カット点の追加、またはカット点にディゾルブやワイプを適用することができます。
- Titles EDL のタイトルを追加、または削除することができます。
- Comments イベントのコメントを追加、または削除することができます。
- Capture イベントにキャプチャーするためのマークをつけるかキャプチャーしないかを設定できます。
- EDL EDL グループ内のイベントをソートします。
 - A Mode : RecordTC でソート
 - B Mode : Tape と RecordTC でソート
 - C Mode : Tape ナンバーと SourceTC でソート
 - S Mode : SourceTC でソート
 - by Event# : イベントナンバーでソート
 - by Track : トラックでソート
 - by Uncaptured : キャプチャされていないイベントをソート
- Editing イベントを編集した時にほかのイベントへの影響などを変更できます。
- Display EDL グループの表示を切り替えることができます。

Import EDL menus



• Assembly Options

EDL をアッセンブルするときに影響する項目が含まれています。

Dissolve Curves box：ディゾルブのカーブを決定します。

Dissolve Type box：ディゾルブのレンダリングを決定します。

Transitions Alignment box：トランジションの開始位置を選択します。

Transition Render Option box：トランジションのレンダリングタイプを決定します。

Timewarp Render Option box：Timewarp のレンダリングタイプを決定します。

Timewarp Mix field：Timewarp の Mix 値を設定します。

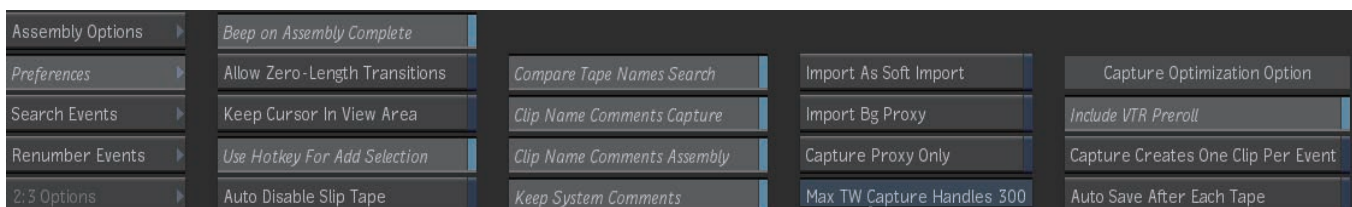
Auto Render Assembly：アッセンブル時に自動的にレンダリングします。

Create Unlinked Media ボタン：メディアのないところを UnlinkMedia フレームに置き換えます。

Increment Name ボタン：アッセンブルされたクリップ名を増やします。

Override Project Resolution ボタン：プロジェクトと異なる解像度の EDL をアッセンブルする際に変更します。EDL のアッセンブルのときにイベントとクリップを一致させるにはフレームレート、解像度、ビット深度を同じにする必要があります。

Auto Soft Resize ボタン：プロジェクトと解像度が違う場合にクリップをどう処理するかを決定します。



• Preferences

EDL 環境設定を変更することができます。

Beep on Assembly Complete ボタン：アッセンブルが完了した際に音を鳴らします。

Allow Zero-Length Transitions ボタン：長さ 0 のワイプやディゾルブを有効にします。

Keep Cursor In View Area ボタン：ビューエリアにカーソルを常に残して表示することができます。

Use Hotkey For Add Selection ボタン：イベントを選択する際にショートカットを使用します。

オフの場合はイベントをクリックすることでイベントの選択と非選択を決定します。

Auto Disable Slip Tape ボタン：Slip Tape オプションを使用したあとに自動的に Slip Tape をオフにします。

Compare Tape Names Search ボタン：アッセンブルの時に TapeName を無視します。

Clip Name Comments Capture ボタン：キャプチャするときコメントにクリップ名が含まれている場合に有効にします。無効の場合はイベント名が各カット名になります。

Clip Name Comments Assembly ボタン：アッセンブルするときコメントにクリップ名が含まれている場合に有効にします。無効の場合は EDL のタイトルがクリップ名になります。

Keep System Comments ボタン：システムコメントを保護するとき有効にします。

Compare Tape Names Search ボタン：アッセンブルの時に TapeName を無視します。

Import As Soft Import ボタン：ソフトインポートでアッセンブルします。

Import Background Proxies ボタン：プロキシをバックグラウンドで生成します。

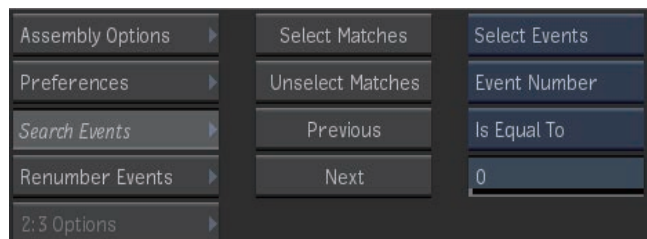
Capture Proxy Only ボタン：HD プロジェクトの時にオートキャプチャプロキシを有効にします。

Max TW Capture Handles field：イベントに Timewarp が設定されている場合、ハンドルの最大値を設定することができます。例えば 30fps のプロジェクトで Timewarp を 500% にして 30 フレームを値として設定していた場合、取り込まれるハンドルは 150 フレームになります。

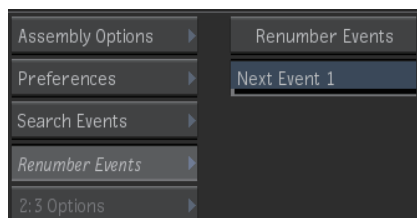
Include VTR Preroll ボタン：1 回のパスで VTR からキャプチャする場合には有効にします。

Capture Creates One Clip Per Event ボタン：1 つのイベントを 1 つのクリップとしてライブラリに保存します。

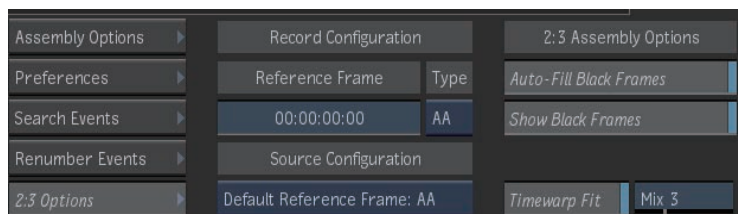
Auto Save After Each Tape ボタン：オートキャプチャの際に各テープ間でオートセーブを実行します。



- Search Events EDL 内のテキストやタイムコードのエントリを検索することができます。
Select Matches ボタン：マッチしたイベントを選択します。
Unselect Matches ボタン：マッチしたイベントを非選択します。



- Renumber Events EDL 内のイベントナンバーを付け直すことができます。



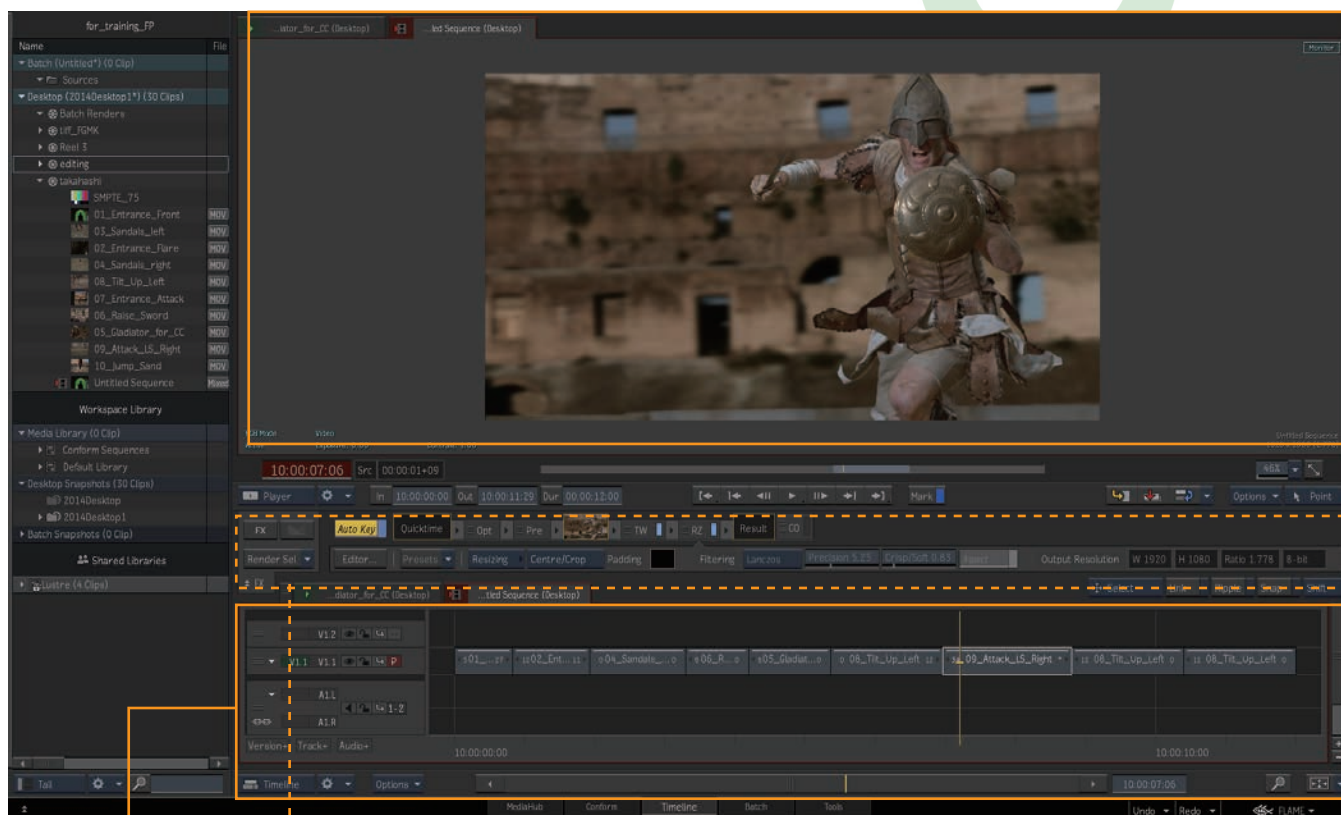
- 2:3 Options EDL を取り込むまえに 2:3 Removal Mode をオンにすると有効になります。
Reference Frame field：参照フレームのためのタイムコードを入力します。
Reference Frame Type box：参照フレームに対応したタイプを選択します。
Auto-Fill Black Frames ボタン：イベントの終了の最後のフレームに黒のフレームを埋めるには有効にします。
Show Black Frames ボタン：どこに黒フレームのギャップが発生したかを EDL イベントでハイライトします。
Timewarp Fit ボタン：EDL で 30fps のイベントが含まれている場合自動的に 24fps と一体化するために Timewarp が適用されます。

Timeline

Timeline タブでは Media Panel 内のクリップを使い編集やセグメントに対して TimelineFX や BatchFX などのエフェクトを適用できます。また、Desktop Reels や Trim View など様々なビューを使い分けることで効率的に作業を進めることができます。

Timeline インターフェイス概要

ビューア：View Mode box を変更することで様々なビューに変更できます。



FX Pipeline Display ボタン：元のクリップから TimelineFX や Batch FX をどのように適用しているかの流れを表示します。またここから詳細な設定画面や Batch Schematic に入ります。

タイムラインエリア、ソースタイムラインやシーケンスタイムラインを切り替え、主に編集を行います。それぞれのセグメントの上で Alt (FCP ショートカットの場合は /) を押しながらかlickするとセグメントの詳細な情報も見る事ができます。

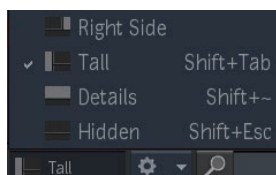
*ビューアとタイムラインエリアをわけている太い線を上下することで各エリアのサイズを調整します。



View Mode Box

サブメニューの左側の View Mode box を変更すると各エリアの「見え方」を変更できます。

Media Panel の View Mode box



Right Side：Media Library が右側に移動します。

Tall：Media Library の高さを短くしたり長くしたりします。

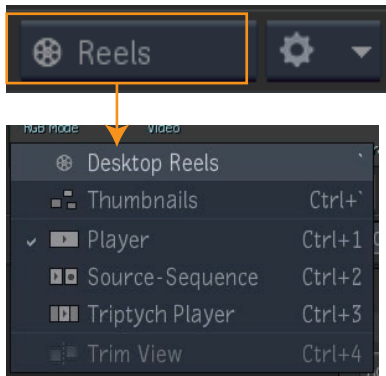
Detail：Timeline タブのみ使用できクリップの詳細を見れます。

Hidden：Media Library を隠します。

*Hidden で Media Panel が隠されている場合どこの位置で Hidden を選択したのかでボタンの位置が変わります。

View Mode の切り替え

クリップの再生や Desktop Reels、 Thumbnails などのビューモードに入る場合は、View Mode box を切り替えます。



Desktop Reels : Desktop Reel ビュー

Thumbnails : サムネイルビュー

Player : クリップの再生

Source - Sequence : ソースとシーケンスを同時に見ながら編集できます

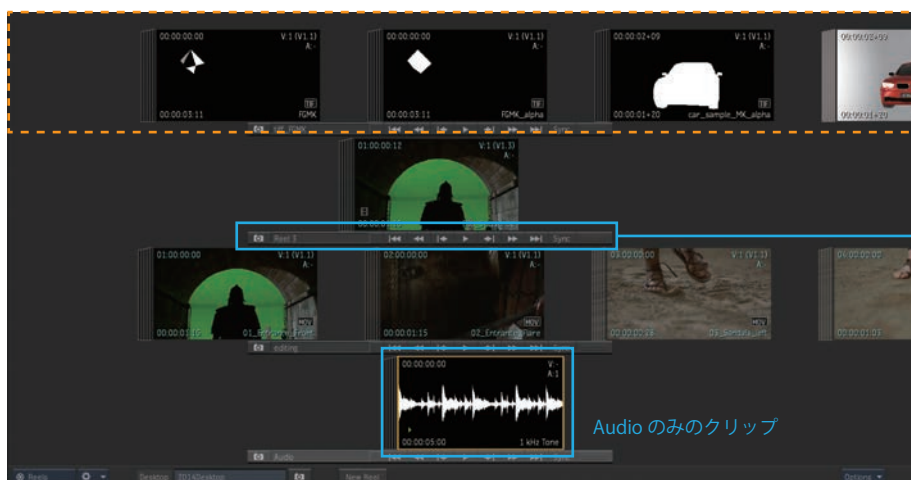
Triptych Player : 3点編集。またカラコレのときに使用します。

Trim View : 詳細な尺の調整ができます。

Desktop / Desktop Reels

Desktop Reels では複数のクリップを整理しコンポジットや編集を行え、また、それぞれのクリップを Desktop Reels で直感的に切ったりつないだりすることができます。またシーケンスのセグメント単位にクリップを整理することでそれぞれのカットに対して行った作業を管理しやすくなります。

Desktop Reels インターフェイス概要

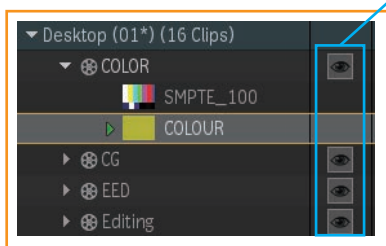


1行が1Reelになり下部のNew ReelボタンでReelを増やします。
それぞれのReelの素材はドラッグ&ドロップで別のReelに移動できます。
編集クリップ・カット素材・CG素材など運用に応じて整理します。

下部のバーでReelを削除したり別Reelのクリップとシンクさせることもできます。

Desktop は複数のクリップを Desktop Reels で整理しコンポジットや編集を行います。それぞれのクリップを Desktop Reels で切ったりつないだりすることもできます。またシーケンスのセグメント単位にクリップを整理することでそれぞれのカットに対して行った作業を管理しやすくなります。

目のアイコンで表示 / 非表示を切り替えます。



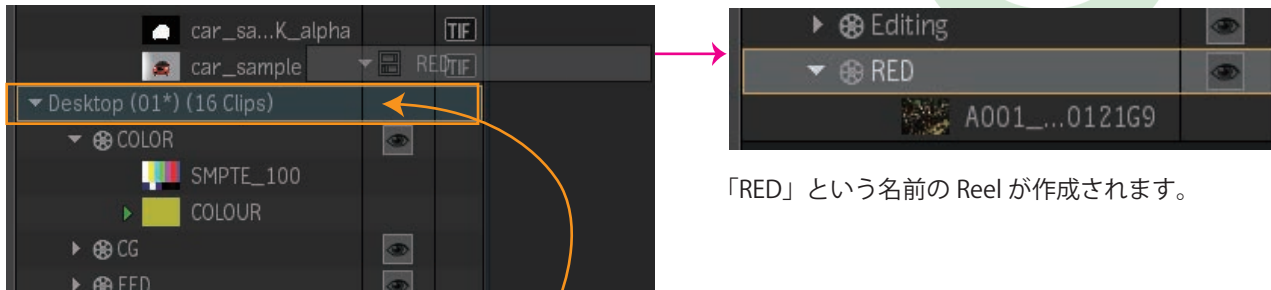
Desktop と同じ名前、クリップを持った Reel が Desktop Reel ビューに表示されます。

Desktop / Desktop Reels にクリップを追加する

基本的な運用としては Media Library などからクリップを Desktop Reels に読み出し、コンポジットなどの作業を行います。Desktop にクリップを追加するには Media Panel の Media Library からクリップをドラッグ&ドロップします。この時、単一もしくは複数のクリップを一度に追加できます。また、Media Library の Library や Folder 単位での追加も可能です。

*Reel 内にドラッグ&ドロップした場合は元から付いている Reel 名を継承しますが、Desktop の最上位に Library や Folder をドラッグ&ドロップして追加することで Library 名（または Folder 名）のついた Reel を Desktop 内に作成できます。

*例えば「RED」という名前の Library(Folder) ごと Desktop にドラッグ&ドロップ



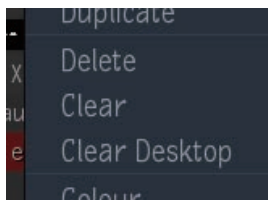
*また、Media Library のクリップを直接 Desktop Reels にドラッグ&ドロップして追加することもできます。

*Desktop 内の Reel やクリップは Desktop Reel ビューと対応しているため、例えば Media Panel の Desktop 内のクリップを移動や消去した場合は、Desktop Reel ビューから同じクリップが移動、削除されます。

*Media Library から Desktop へクリップを移動しても Media Library のクリップはなりません。

Desktop からクリップ、Reel を削除する

Desktop からクリップまたは Reel を削除するには、選択したクリップの上でサブメニュー>Delete を選択します。Desktop から削除すると同時に Desktop Reels のクリップも削除されます。



Reel を選択した状態でサブメニューを開くと Clear・Clear Desktop を選択することもできます。

Clear：任意の Reel 内のクリップをすべて削除します。

Clear Desktop：Desktop Reels のすべてのクリップ及び Reel を削除します。

別の方法としてはクリップを最下部までドラッグ&ドロップします。ごみ箱マークが出たところでペン(マウス)を離します。

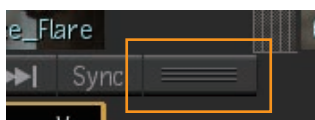
Desktop Reels からクリップ、Reel を削除する

Desktop Reels も同様にクリップの上でサブメニュー>Delete を行います。また Reel の何もないところでサブメニューを表示し Delete Reel を選択すると、Reel ごと削除されます。

別の方法としては Reel の右端の下図のマークを最下部にドラッグ&ドロップし、削除することもできます。

また、別の Reel と位置を入れ替えるときにも使用します。

ショートカットは D です。



サムネイルの情報

クリップのサムネイルの情報はデフォルトでは下図のようになっていますが、Preferences>User Interface>Displayで設定を変更できます。

レコードタイムコード 表示されているトラック番号

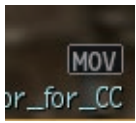


ソースタイムコード クリップ名

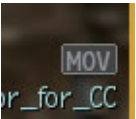
タイムライン表示、フレーム表示の切り替え

Ctrl + Alt + Tで切り替えが可能。または、PreferencesのUser InterfaceのDisplayより変更が可能です。

その他の情報



ファイルフォーマットアイコンがダークグレーで表示されている場合はCache Source Mediaでインポートされた素材。



ファイルフォーマットアイコンがライトグレーで表示されている場合はネイティブのまま（リンクされた状態）インポートされた素材



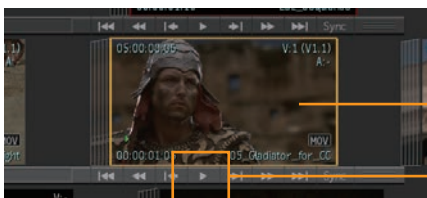
TimelineFX や BatchFX をクリップ化した素材
(クリップのFXをMedia PanelやDesktop ReelsやThumbnailsにドラッグ&ドロップすることで作成できます。)

Desktop Reels の操作

Desktop Reels 内のクリップを再生する。

クリップをPlayerで再生するにはいくつかの方法があります。

- 再生したいクリップの上にカーソルを移動させ、ESCキーを押しプレビューに入ります。
- 再生したいクリップをReelの中央に移動しプレイボタンを押す。



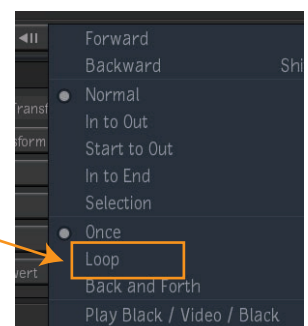
ループ再生

Playerのプレイボタンにはサブメニューが格納されています。(右下に小さく黒い三角マークが確認できます)

プレイボタンを長押しするとサブメニューが表示されるのでその中からLoopを選択することでクリップをループ再生できます。

また、Play Black / Video / Blackにチェックをいれると選択された項目に従って、再生されるクリップ（またはセグメント）の前後に黒みをつけて再生します。

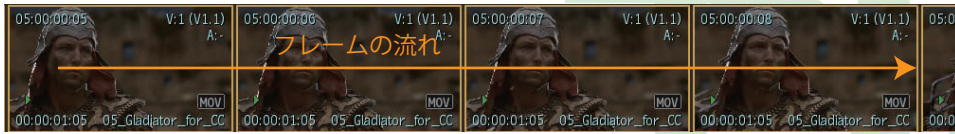
プリロール、ポストロールの設定はViewing Settingで設定できます。



Desktop Reels のクリップをフレーム単位で表示する。

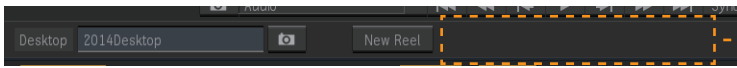
Desktop Reels の任意のクリップの上で C ボタンを押すとクリップをフレーム単位で表示します。

デフォルトでは左から右へフレームが流れています。(Preferences>User Interface で設定の変更ができます。)



また Reel のクリップではない場所で C ボタンを押すと選択されている Reel 内のクリップをすべてフレーム単位で表示します。

Desktop Reels 内のクリップをすべてフレーム単位で表示する場合は下図の場所で C ボタンを押します。

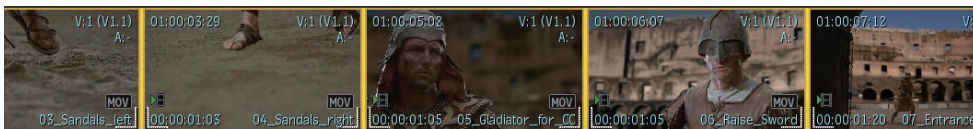


このあたり。Desktop Snapshot の作成も同様の方法で可能です。

Desktop Reels のシーケンスのカット頭を表示する。

Desktop Reels のシーケンスのカット頭を表示するには任意のシーケンスの上で Space+C を押します。

サムネイルの表示はタイムラインのプライオリティに依存します。



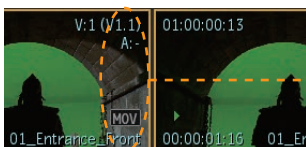
Desktop Reels でのジェスチャー編集

Desktop Reels 上でもクリップ同士をつないだりして編集することができます。

編集されたシーケンスは Media Panel の Desktop 内のシーケンスに反映され、シーケンスをタイムラインに表示している場合、編集結果は常にタイムラインに反映されることとなります。

カット

クリップをフレーム単位で表示しフレームとフレームの間付近にカーソルを移動し、上下どちらかの方向へドラッグします。



このあたりで上下どちらかの方向へドラッグします。

*旧インターフェイスであった Soft Cut の On / Off の概念は新インターフェイスではなくなっており、すべてが Soft Cut が有効の状態です。したがって、カットされた素材は元素材とリンクされている状態であり、それぞれがハンドルを持った状態でカットされます。

ジョイン

2クリップを繋げるにはクリップの端をドラッグしもう一つのクリップの端にドロップします。

以下のマークのときにちょうどクリップの両端がつけられます。



このマークの場合は別のクリップのフレームに上書きして繋げるマークになりますので注意してください。

* 2つのクリップを繋げる場合、どちらのクリップから繋げるかによってシーケンス名やレコードタイムコードが変化しますので注意してください。

クリップのコピー

任意のクリップ上で Shift+Alt を押しながらドラッグ&ドロップでクリップのコピーができます。

+ クリップ上で Shift+Alt を押すと左のマークが表示されます。

またクリップ内に In / Out 点がある場合 Shift+Ctrl を押しながらドラッグ&ドロップをすることで In /Out 間のみクリップのコピーができます。

[+] クリップ上で Shift+Ctrl を押すと左のマークが表示されます。

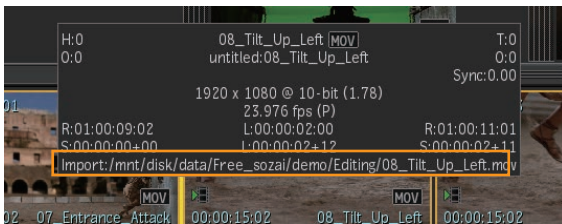
1フレームのコピー

クリップを閉じた状態の時は、サムネイルで表示されている1フレームを Shift+Ctrl+Alt を押しながらドラッグ&ドロップでコピーできます。また開いている状態（フレーム単位で表示）の時は任意のフレーム上で Shift+Ctrl+Alt を押しながらドラッグ&ドロップしてコピーすることもできます。

クリップの詳細表示

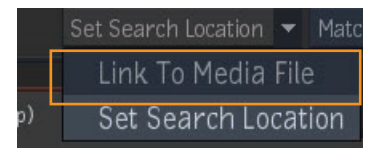
任意のクリップを Alt を押しながらクリックするとクリップの詳細が表示されます。

シーケンスの場合は閉じた状態ではシーケンスの詳細が表示され、開いた状態ではカーソル以下のセグメントの詳細情報が表示されます。



Tips

このセグメントではパス情報を Metadata に含んでいるのがわかります。パス情報を持っている場合、Unlink されたセグメントは Conform でイベントを選択し Link To Media File ボタンを押すことで簡単にパス先のメディアと Relink することができます。またオリジナルのメディアがパス先に存在している場合はフォーマットの設定を変更して取り込みなおすこともできます。



フレームの移動

任意のクリップ上にカーソルを移動し G ボタンを押すとカルキュレーター（計算機）がポップアップされます。

ここで移動したいフレーム数を打ち込み Enter ボタンで決定すると任意のフレーム数に移動できます。

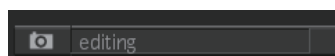
またはサブメニューより Go to... で移動することも可能です。

クリップ名の変更

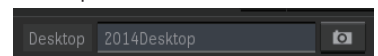
任意のクリップ上で N ボタンを押すと入力フォームが表示されクリップ名を変更できます。

またはサブメニューより Rename で変更することもできます。また、Reel 名 Desktop 名もそれぞれの入力フォームより変更できます。

Reel 名入力フォーム

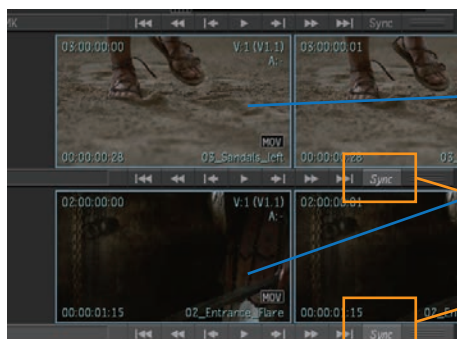


Desktop 名入力フォーム



Sync

Reel の Sync ボタンを使用することで任意のクリップを Desktop Reels で同期をとって動かすことができます。同期を取りたいクリップを Reel の中央に移動し Sync ボタンを押します。このときクリップが開いた状態で任意のフレーム同士を同期することもできます。ショートカットは Y です。



2つのクリップを同時に動かせるようになります。

それぞれ Sync ボタンを選択することでそれぞれの Reel を同期できます。

オフラインとオンラインの絵合わせなどの確認に有効です。

Desktop Reels サブメニュー

Splice Reel

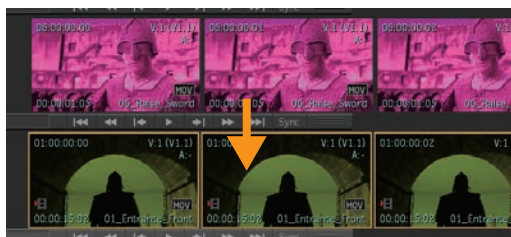
Reel 内のクリップ（シーケンスを含む）すべてを一つのシーケンスに繋げます。

- ① Reel 上の何もなかったところで右クリックよりサブメニューを出し Splice Reel を選択します。
もしくは Reel 上のクリップを選択し、サブメニューより Splice Reel を選択します。
- ② カーソルが Render Here に変わりますので結果を出力するクリップを選択します。

Swap Segments

Swap Segments はシーケンス内の任意のセグメントを別のクリップと差し替える場合に使用します。

シーケンスのセグメントに TimelineFX が適用されている場合 TimelineFX は維持されたままソースクリップを差し替えることができます。ただし BatchFX は差し替えるクリップに BatchFX が適用されていなければ、差し替え先の BatchFX は破棄され、Batch FX が適用されていれば差し替えるクリップの BatchFX が適用されます。



TimelineFX で ColourCorrectが入っているクリップ（差し替えたい素材）

TimelineFX で上のクリップとは違う ColourCorrectが入っているクリップ（差し替え先のセグメント）



Swap Segments をするとソースクリップのみ変更され、差し替え先のセグメントに適用されていた TimelineFX は維持されます。しかし BatchFX は差し替える素材に依存します。

- ① 差し替え先のシーケンスのセグメントを選択します。（選択されているフレームの場所が差し替え先になります）
- ② サブメニューより Swap Segments を選択します。
- ③ 差し替えるクリップを選択します。（選択されたフレームの場所が差し替え先と同期します。）

Create Subclip

クリップ上の特定の1フレームや In/Out 点間を別の素材として作成したい場合に使用します。

- 1フレームの静止画を作成する
 - ①Player やサムネイルで作成したいフレームを表示させます。
 - ②サブメニューより Create Subclip を選択します。同じ Reel 内に_Subclip とついた静止画クリップが作成されます。
- In/Out 点間のクリップを作成する
 - ①Player やサムネイルで作成したいフレームを表示させます。
 - ②In/Out 点を打ちます。
 - ③サブメニューより Create Subclip を選択します。同じ Reel 内に _Subclip とついた In/Out 間のクリップが作成されます。

*ここで作成されたクリップはもとのクリップを切り取っているためストレージの容量は増えません。
作成された Subclip を確認すると Handle を持っているのが分かります。

Hard Commit

シーケンスやセグメントに対して Hard Commit を行うと完全に新しいクリップとしてレンダリングされ、さらにクリップに適用していた TimelineFX や BatchFX データは最終イメージに統合されます。

また、クリップの持っていたパス情報も消去されます。

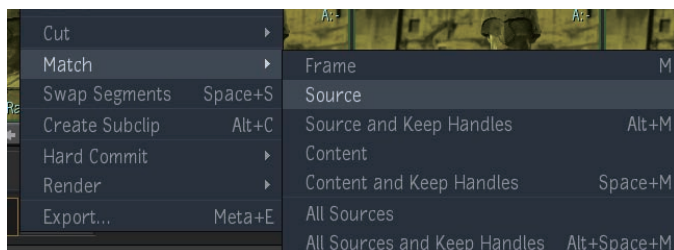
クリップを選択し、サブメニューから Hard Commit>Segment (もしくは Sequence) を選択します。

*Reel の何も無い場所でサブメニューから Hard Commit Reel を選択することで Reel のすべてのクリップを Hard Commit することもできます。

Match

シーケンスタイムラインで使用されているソースクリップを読みだす場合に使用します。

クリップ上で読み出したいセグメントを表示させサブメニューより Match を選択します。



基本的に、同じ Desktop 上にソースクリップがある場合は該当のクリップが中央に表示、ハイライトされます。この時、Match で選択したフレームも中央に表示されます。

Frame : In/Out 点をもったソースクリップを表示します。

Source : シーケンスで選択されているソースクリップを表示します。

Content : TimelineFX、BatchFX 内で使われているソースクリップをすべて表示します。

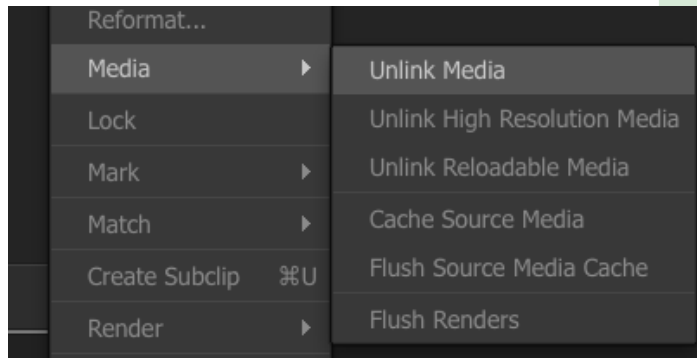
All Sources : シーケンスを選択した状態でのみ選ぶことができ、シーケンス内のすべてのソースクリップを読み出します。この場合すでにソースクリップが存在する場合であっても再度読み出します。

* Keep Handle がついているものは Handle を格納した状態で読みだします。

Media

選択したクリップ（もしくはセグメント）を Unlink したり Cache Source Media として取り込んだりする場合に使用します。クリップを選択しサブメニューより Media を選択します。

*シーケンスに対して適用した場合、シーケンス内すべてのクリップに対して適用されます。



Unlink Media : 素材を Unlink します。Conform で Relink するためには一度 Unlink する必要があります。

Unlink High Resolution Media : プロジェクトでプロキシを On にしている場合、Full Resolution のみ Unlink します。

Unlink Reloadable Media : 内部生成したクリップ（FX 後 Commit したクリップなど）以外を Unlink します。

Cache Source Media : ネイティブの状態で扱っている素材をローカルのストレージに Cache Source Media で取り込みます。

Flush Source Media Cache : Cache Source Media で取り込んでいる素材をネイティブの状態に戻します。

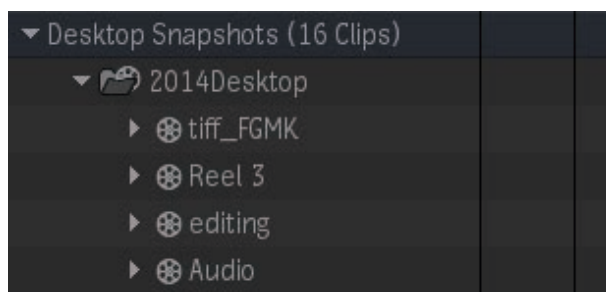
Flush Renders : レンダリングされたクリップを未レンダリングした状態に戻します。

Desktop Snapshots

Desktop Snapshots を使用することで Reel や Desktop の名前や構造を維持したまま Media Panel に保存できます。

保存された Desktop Snapshot は現在の Desktop に追加、または置き換えることができます。

(旧インターフェイスのライブラリセーブと似ています)



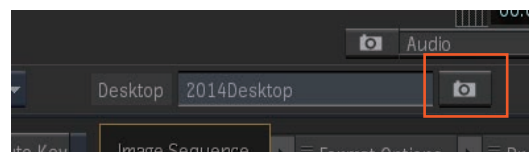
Desktop Snapshot の保存

Desktop Snapshot の保存は Desktop 単位、もしくは Reel 単位で保存できます。

- Desktop の保存

Desktop の下部にある Snapshot ボタンを押します。

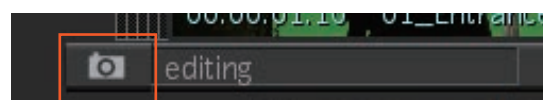
もしくは Desktop 入力フィールドの右の何もないところで S ボタンを押します。



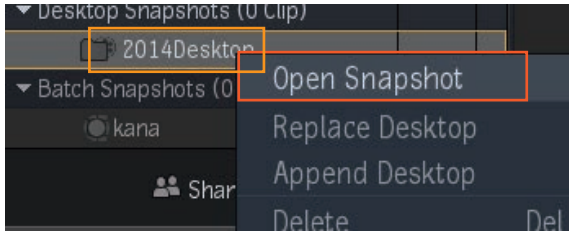
- Reel の保存

Reel 名の隣にある Snapshot ボタンを押します。

もしくは Reel の何もないところで S ボタンを押します。



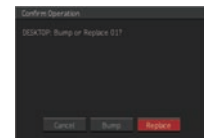
Desktop Snapshot を保存すると、Desktop 名と Reel 名を継承した構造が Media Panel の Desktop Snapshots に作成されます。Reel のみを保存した場合は Desktop と保存した Reel のみが Snapshot されます。作成した直後はリール以下の構造がクローズされています。サブメニューから Open Snapshot で中の構造を見れます。また開いた構造内からクリップや Reel をドラッグ&ドロップで読み出すこともできます。



Desktop Snapshot の保存 (Replace / Bump)

Desktop Snapshots は Desktop 名>Reel 名の順で新たに保存するか上書き保存するかを認識します。

Desktop を保存するとき、同じ名前の Desktop 名が Desktop Snapshots 内に存在する場合は Desktop を Replace するか Bump するかを選択します。

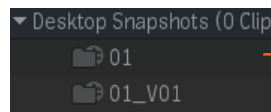


*Desktop Snapshot を置き換える (Replace)

Replace ボタンを押すと同じ Desktop 名で上書きされます。この時 Desktop 内にある同じ名前の Reel は上書きされてしまうため、注意が必要です。また、Desktop 内に保存された Desktop Snapshot とは別の Reel がある場合は Reel が追加されます。

*Desktop Snapshot をバージョンングする (Bump)

Bump ボタンを押すと末尾に _V01 と付いた Desktop Snapshot が保存されます。(_V01 がある場合は _V02 になります) Reel 単位で保存する場合も同様です。



01 という名前の Desktop を Bump した場合

Desktop Snapshot の読み出し

*Desktop を置き換える方法

保存された Desktop Snapshot は、現在の Desktop と置き換え、もしくは追加することができます。また、Snapshot を開き特定の Reel をドラッグ&ドロップで Desktop に追加することもできます。

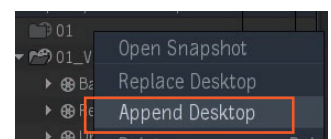
2通りの方法があります。

- 任意の Desktop Snapshot をダブルクリックします。
- 任意の Desktop Snapshot の上でサブメニューから Replace Desktop を選択します。Desktop がすべて入れ替わります。

*Desktop を追加する方法

2通りの方法があります。

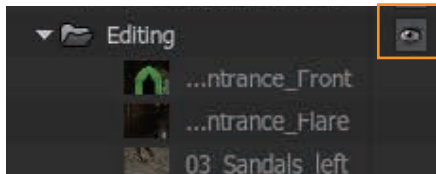
- 任意の Desktop Snapshot の上でサブメニューから Append Desktop を選択します。Desktop Snapshot 内のデータが Desktop に追加されます。



- 任意の Desktop Snapshot の上でサブメニューから Open Snapshot を選択します。Desktop Snapshot の中身を表示、操作することができますので、Desktop に追加したいリールやクリップをドラッグ&ドロップします。

Thumbnails

View Mode box を Thumbnails に切り替えることでサムネイルビューを表示できます。サムネイルビューでは Media Panel 内のクリップを Reel またはフォルダ単位で一括で表示することができます。また、クリップを選択し、サブメニューから様々な操作を行うこともできます。



目のマークを有効にすることで、Editing フォルダ内のクリップが一覧で表示されます。



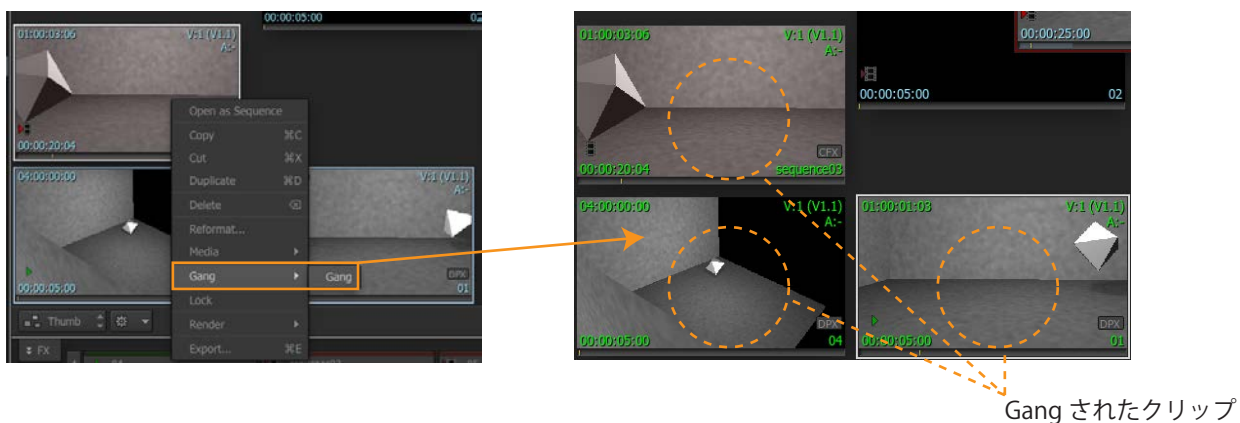
Media Panel からライブラリやフォルダの横の目のマークを切り替えることで、サムネイルビューに表示させたいクリップを選択します。

Thumbnails のサブメニュー

Thumbnails でも Desktop Reels とほぼ同等のサブメニューを使用できます。

Gang

クリップを複数選択し、サブメニューより Gang を選ぶことで、選択されたクリップを同期させて動かします。また、Gang は Desktop Reels ビューでも使用することができます。



Gang されたクリップ

ここでは3つのクリップ選択しを Gang しています。Gang されているクリップを選択するとタイムコードなどの色が「緑色」に変化します。選択されていない場合は「黄色」で表示されます。同じシチュエーションを複数台のカメラなどで撮影した場合に、各カメラのタイミングを同期させる場合に有効です。

Arrange

Thumbnails のサムネイルを整理するためのメニューです。

Clean Up All：Preferences の設定に従ってサムネイルのサイズを一括で揃えます。

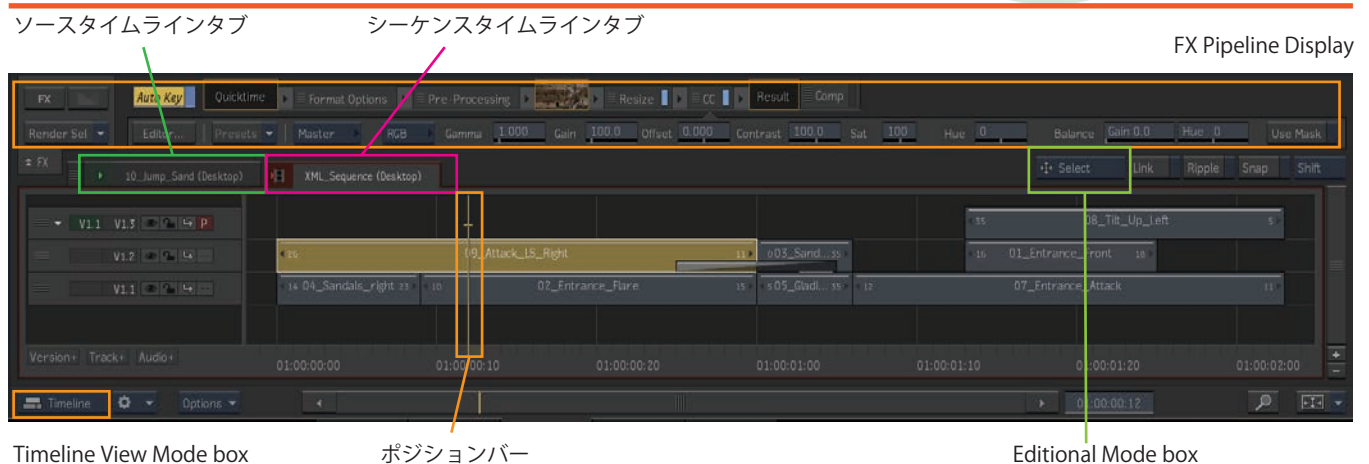
(Preferences>User Interface>Thumbnail View>Thumbnail Height field の値を設定変更できます)

Fit All：サムネイルビューの大きさいっぱいにはサムネイルのサイズを一括で揃えます。

Cascade Selection：選択されたサムネイルを重ねて表示します。

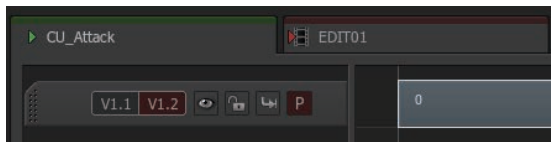
タイムラインの操作

タイムライン概要



ソースタイムラインとシーケンスタイムライン

Timeline にはソースタイムライン（緑）とシーケンスタイムライン（赤）の二つが存在します。



ソースタイムラインでは予めクリップに対してエフェクトをかけたり、トリミングすることができます。

しかしソースタイムラインでは複数のクリップをつないだりすることはできません。シーケンスタイムラインは編集・エフェクトなどを適用し、最終的には一つの作品に仕上げるためのタイムラインです。ソースタイムラインタブは Media Panel などクリップを選択した時点で切り替わり、タイムラインタブにも一つしか表示させることはできません。一方シーケンスタイムラインはいくつでもタイムラインタブに表示させることができます。

*ただし、Desktop Reels にコピーした素材に関しては、ソースタイムラインも編集可能になります。編集すると自動的にシーケンスタイムラインに変更されます。

シーケンスタイムラインの作成

① Media Panel や Desktop Reels などのサブメニューより New>Sequence を選択後 New Sequence Creation ウィンドウが表示され新規シーケンスの設定ができます。

② プロジェクトを作成したときの設定に変更がなければ、Create ボタンを押し、新規シーケンスを作成します。

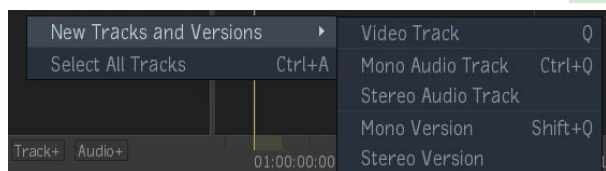
もし、設定に変更がある場合には、各設定を変更します。選択したフォルダに新規シーケンスが作成され、同時にタイムラインとシーケンスビューにもロードされます。

また、Desktop 内のソースタイムラインクリップのサブメニューより Open as Sequence でソースの設定のままソースタイムラインをシーケンスタイムラインに置き換えることもできます。

ソースタイムラインをタイムラインタブエリアにドラッグ&ドロップをしてもシーケンスタイムラインに変換できます。

トラックの追加

トラックの追加はタイムラインの左側にある Patch Panel エリアから右クリックで追加するか、下部にある【version+】などのボタンから追加できます。



*Version、Trackの違い

Version：既にあるトラックとは別バージョンのトラックを作成し、オフラインしたビデオなど参照するビデオを並べて、編集のガイドラインにしたり、別バージョンを作成できます。

Track：シーケンスにすでにあるトラックに対して1階層上に、レイヤーとしてトラックを追加します。削除する場合は、削除したいトラックの上で右クリックをして Delete をクリックします。

Ctrl+【Track+】：トラックをプライオリティの下に挿入できます。

Alt+【Version+】：ステレオバージョンの追加ができます。

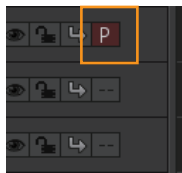
Alt+【Audio+】：ステレオオーディオトラックの追加ができます。

プライオリティ

Version や Track の右端にはプライオリティの表示があります。

プライオリティマークが付いている場合はプレビューやサムネイルはその Track 以下を表示します。

変更するには別 Track (Version) のプライオリティエリアをクリックします。または、PageUp・PageDown ボタンで切り替えることも可能です。しかし、Version をショートカットでまたぐことはできません。



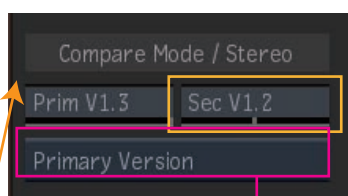
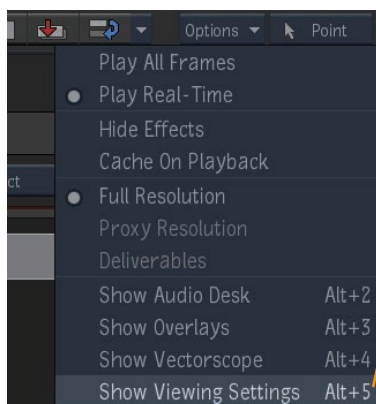
Tips

Viewing Settings の Compare Mode / Stereo を使用するとセカンダリを設定することもできます。

セカンダリを設定することで2つのレイヤーをプレイヤーで比較できるようになります。

Viewing Panel の View Mode box を Player に切り替えます。

右手にある Player Option Box から Show Viewing Settings を選択します。



Secondary Video Track field をドラッグすると別のレイヤーをセカンダリとして設定できます。

Preview Setup box を長押しすることで2トラックをどのように比較するか設定することができます。オフラインクリップとアッセンブルしたクリップを比較するときなどに非常に便利です。



V1.2 はプライマリーに設定されています。

V1.1 はセカンダリに設定されています。

その他の Viewing Setting

Image

Use Ratio：クリップの元のアスペクト比がクリップに適用されます。

Filtering：プレビューのフィルタリングを有効にします。(オペレーションモニタのみ有効) 特にクリップにズームインした場合はなめらかなプレビューが得られます。

Scan Mode ボタン：表示のスキャンモードを変更します。基本的にはクリップのスキャンモードに合うように設定されています。

Playback

Hide Effects：有効にすると、再生中 TFX/BFX を非表示にします。無効にすると TFX/BFX を表示します。
(パフォーマンスに影響を及ぼすかもしれません)

Preroll：範囲を指定して再生する場合のプリロールを設定します。

Postroll：範囲を指定して再生する場合のポストロールを設定します。

Exposure & Contrast

表示上の輝度やコントラストを変更します。

Channels

RGB 別にクリップを表示することができます。Exclusive ボタンを使用すると選んだチャンネルを白黒で表示します。

Image Data Type

Video や Linear 表示に変更します。

Apply All ボタン：ほかのビューにも同じ表示を適用します。シーケンスとソースでは別々の設定になります。

Bypass：現在の Image Data Type での表示をバイパスします。

Preset：Matte を表示する場合に切り替えて表示するためのプリセットです。

1D LUT Display / 3D LUT & Transform Display

Preferences>LUT にて適用した LUT をビューアーにのみ適用できます。

この時ファイル自体には書き込まず、見え方だけに LUT をあてています。

タイムラインの編集

タイムラインでの編集にはボタンによる編集とジェスチャー編集の2通りを組み合わせて使うことができます。

ボタンでの編集

ボタンやショートカットを使用して編集する場合は Source - Sequence ビューが便利です。

View Mode box から Source - Sequence ビューを選択します。

Source - Sequence ビュー



左手には常にソースタイムラインのクリップが表示され、右手には選択されたシーケンスタイムラインが表示されます。

ソース側、シーケンス側の In/Out 点を使用し Edit ボタンで編集していく方法です。

シーケンスタイムラインにソースクリップを編集します。

- ①ソースの In/Out 点を設定することで範囲を指定して編集できます。
キーボードショートカットで In/Out 点を設定することもできます。

- ②編集方法を選択します。
右下にある Edit ボタンから選択します。



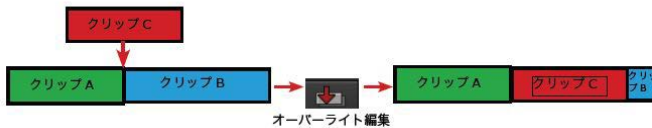
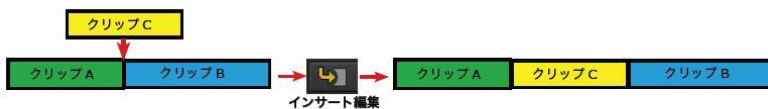
イン点ボタン アウト点ボタン



インサートボタン リプレイスボタン
オーバーライトボタン

その他の編集

インサート編集とオーバーライト編集の違い



リプレイス編集

リプレイス編集はシーケンス側のクリップをソース側のクリップで置き換えます。
シーケンス側のクリップのデュレーションが優先のため、シーケンス全体の長さは変わりません。
もし、ソース側のクリップの長さが短い場合には、最後のフレームが使用されます。



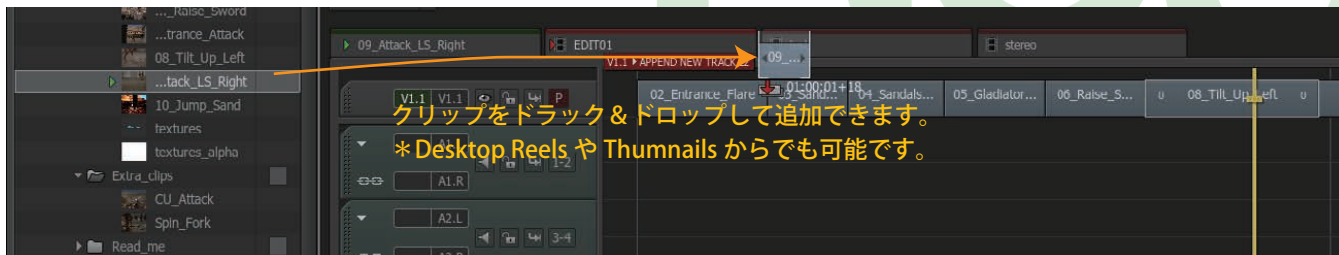
その他の編集

リプレイスボタンの右の▼マークを長押しすると特殊な編集機能が表示されます。

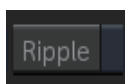
コマンド名	説明
Aligned Edit	この編集は通常二つのトラックで実行されます。揃えたいポイントのタイムライン上にポジションバーを設定します。それから、別のトラックにポジションバーのフォーカスを移動します。ソーストラックのポジションバーを揃えたいポイントに設定します。ソースクリップはトラックに追加され、両ポイントが揃います。
Append (F12)	ソースクリップをタイムラインにあるシーケンスの終わりに追加します。
Prepend (Shift + F12)	ソースクリップをタイムラインにあるシーケンスの始まりに追加します。
Ripple Pelpace (Alt + F11)	インサート編集とリプレイス編集を合わせた機能です。ソースクリップはタイムライン上の選択したクリップと置き換わり、ソースの長さがそのまま編集されるように、すべてのクリップは右側にずれます。
Replace Media (Ctrl + F11)	リプレイス編集を行います。タイムラインにあるリプレイスされるクリップにエフェクトがある場合に、そのエフェクトには影響がありません。
Fit To Fill (Shift + F11)	リプレイス編集と似ていますが、ソースクリップに最後のフレームを追加する代わりに、タイムワープをかけ、クリップでシーケンス側のスペースを埋めます。

ジェスチャーでの編集

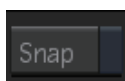
タイムラインに編集したいクリップを Media Panel または Desktop Reels や Thumbnails、Player からドラッグして編集できます。既存のトラックに編集したり、図のように新しいトラックを追加しながら、そのトラックに編集することもできます。トラックを追加して編集するには、クリップをドラッグさせながら、カーソルをトラックの一番上のスペースに移動させます。



Link ボタン：グループ化されたセグメントを同時に選択しトリミングする場合に使用します。一度にグループ内のハンドルを調整するときなどに便利です。



Ripple ボタン：タイムラインの右上にある Ripple の On/Off によって、結果が異なります。Ripple が On の場合には、クリップのインサートになり、Off の場合には、オーバーライトになります。Alt キーの On / Off で Ripple の On / Off を切り替えることができます。



Snap ボタン：ドラッグする際に、カット点に正確にドロップさせたい場合には、Snap ボタンを On にします。

TIPS

- *複数クリップを選択し CapsLock を On の状態で WIN の On / Off で縦に並べるか横に並べるかを選択できます。
- *Ctrl の On / Off で頭合わせか末尾合わせかを選択できます。

カット点の追加

新たに編集点をシーケンスに追加したい場合は、ポジションバーをその場所に移動し、トラックのフォーカスポイントがそのトラックにあることを確認し、キーボードから X を押します。シーケンスを再生しながらも、キーボードから操作することもできます。

ポジションバーの位置にあるすべてのトラックにカット点を追加したい場合には、Ctrl + Shift + X を押します。また、編集点を削除する場合は、Ctrl + Alt + X で編集点を削除します。またはタイムラインエリアのサブメニューから Cut を選択することもできます。

クリップの移動

- ・タイムライン上でセグメントを移動するには、Select ツールの状態でクリップをドラッグして移動させます。
- ・タイムライン上で移動させたいセグメントを選択してから、右クリックのサブメニューより Cut を実行します。次に、クリップを挿入したい部分にポジションインジケーターを移動させ、右クリックのサブメニューより Paste を実行します。タイムラインの右上にある Ripple の On/Off によって、結果が異なります。

トラックの操作

シンクロックボタン

トラックのパネルにあるシンクロックボタンをクリックすると、ボタンの矢印が黄色に変わります。

シンクロックボタン

このシンクロック機能はシーケンスにクリップを割り込ませた場合に、映像と音を同期させることができます。タイムラインの右上にある Ripple の On/Off によって、結果が異なります。



トラックのロック

シンクロロックボタンの隣のカギマークをクリックするとトラックをロックできます。ロックをすると、編集や削除ができなくなります。

セグメントの削除

- ・セグメントを削除する場合はタイムライン上でセグメントを選択し Delete ボタンで削除できます。
- ・セグメントを最下部へドラック&ドロップすることで削除できます。
- *Ripple を On で削除をするとクリップの尺の分後続のクリップが詰められます。(Ripple Delete)
- *Ripple を Off で削除するとクリップの尺の部分が空いた状態で削除されます。
- ・サブメニューより Lift、Ripple Delete で削除の方法を選択することもできます。

トラックのパッチ

トラックのパッチボタンの操作により特定のレイヤーにソースをアサインできます。左側がソースになります。ソースがシーケンスに対応するレイヤーを持っている場合 On / Off することができます。Off にしたレイヤーには編集されません。ただし、ジェスチャー編集の場合は編集することができます。

ソーストラック



シーケンストラック



Audio がアサインされている状態



Audio がアサインされていない状態

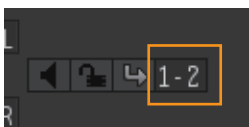
またアサインの別の方法として、ソーストラックをドラッグして別のトラックにアサインさせることも可能です。Audio トラックの場合パッチボタンを左右にドラッグすることでソースのアサイン先を変更できます。



ここを左右にドラッグしてソースを選択できます。

Audio の出力

Audio の出力は下図の部分ドラッグすることでアサインの変更ができます。

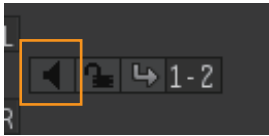


また Player Options Box の Audio Desk の Output Strip Assignment Box で変更することも可能です。



Audio のミュート

下図の Mute ボタンを有効にするか、Player Options Box の Audio Desk の Mute ボタンを有効にします。



また Shift を押しながら Mute ボタンをクリックするとソロにすることができ、任意のトラックの音声のみ有効にできます。

タイムラインからセグメントを移動する

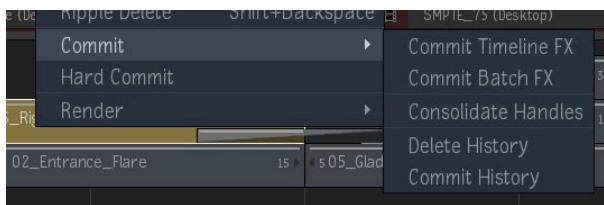
タイムラインからセグメントを選択し、ドラック&ドロップで Media Library や Desktop、別トラックに移動することができます。移動するとタイムライン上のセグメントは削除されます。Shift+Alt を押しながら移動することでタイムラインのセグメントを削除することなくコピーできます。

タイムラインのサブメニュー

Commit

タイムラインからも Hard Commit を選択できます。

また Commit のメニューから TimelineFX のみ Commit することもできます。



Commit TimelineFX : TimelineFX のみ Commit します。

Commit BatchFX : ConnectFX のみ Commit します。

Consolidate Handles : 任意の数値ののりしろを設定できます。

Delete History : History を消去します。

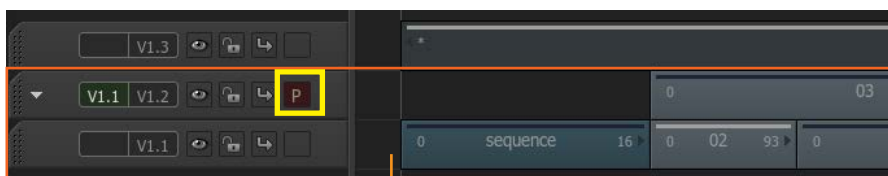
Commit History : History を Commit します。

Merge Tracks

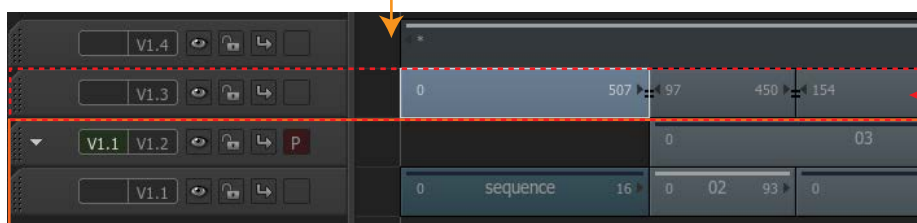
新たなトラックに結果として表示されているタイムラインを Commit しクリップを作成します。

タイムライン左下にある歯車マークのサブメニューから Merge Tracks を選択します。

2トラックまでの結果が表示されています。



結果として表示されていないトラックは Merge されません。



Merge されたクリップを
新たなトラックに追加します。

Merge Track の設定は Preferences>Timeline>Editing から変更できます。

Simple Track Merge：すべてのトランジションをコミットします。

セグメント間のカットポイントが保存され、ハンドルはありません。

Complex Track Merge：トランジションはコミットしますが、クリップハンドル付きの独立したエレメントを作成します。

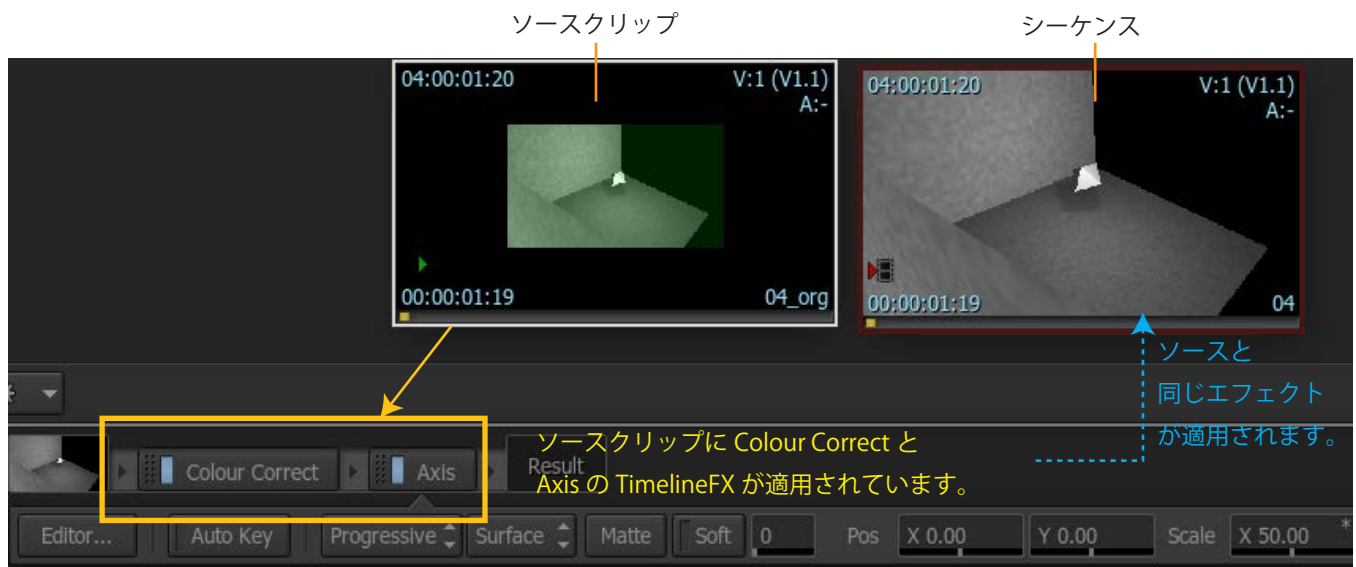
Committed Track Merge：編集可能なトランジションやクリップのハンドルを保持します。

Swap Effects

シーケンスタイムラインで使用されているソースクリップのエフェクトを追加・上書きします。

Swap Effects は TimelineFX のみ有効で、BatchFX は適用されません。また Match でソースとして読み出されるソースクリップに対してのみ有効です。

- ①シーケンスタイムラインでソースクリップから TimelineFX をスワップさせたいセグメントを選択します。
- ②サブメニュー（歯車マーク）より Swap Effects を選択します。
- ③ソースクリップと同じ TimelineFX が適用されます。



Reveal

Reveal はタイムラインで使用されているシーケンスやセグメントのクリップが Media Library のどの場所にあるか表示します。Reveal には Clip と Segment を選択できます。

Clip：シーケンス、またはシーケンス上のセグメントを選択し Reveal>Clip を選択します。Media Library 上にクリップがハイライトされ、選択されているシーケンスを示します。

ショートカットはタイムラインのシーケンスタブをダブルクリックします。

Segment：シーケンス上のセグメントを選択し Reveal>Segment を選択します。

Media Library 上にシーケンスで選択したクリップがハイライトされます。

*Reveal をしても素材がハイライトされない場合、Media Library 上にクリップが存在していません。

(シーケンスの中にのみ含まれている状態です) 一度ソースクリップを Match で読み出すと、Reveal できるようになります。

Timeline Options menu

Scrb Audio : ポジションバーをジョギングした時に音を出力します。

Show Gain Animation : Gain Animation を表示します。

Show Waveforms With Effects : エフェクトやアニメーションによって変化した Waveform を表示します。

Show Waveforms Without Effects : オリジナルの Waveform を表示します。

Hide Waveforms : Waveform を非表示にします。

Increase Waveform Range : Waveform の表示を拡大します。(選択するたびに増加します)

Decrease Waveform Range : Waveform の表示を縮小します。(選択するたびに減少します)

Rectangle Selection : **Bounded** : セグメントを選択範囲で囲むことで選択される。

Partial A/V : 部分選択ができる。Preferences の Tilmeline で

Sub-frame Positioner にしていてもフレーム単位で選択される。

Partial : 部分選択ができる。Preferences の Tilmeline の Positioner の設定に従う。

Inclusive : 選択範囲に触れているセグメントを選択。

*Sub-frame は音声トラックに対してのみ有効です。

Selection Includes Gaps : タイムラインで選択する時、Gap も選択する。

Snap : Snap が On の場合のサブオプションです。1つもしくは両方選択できます。

Snap To Positioner on Gestural Insert : ジェスチャー編集の時にポジションバーに Snap する。

Snap Includes Marks : In/Out 点や Cue Mark に対しても Snap する。

Focus On Trim : トランジションをトリミングする場合、タイムラインのポジションバーが付いてきます。

*チェックマークは複数選択可能、●マークはカテゴリ化されたうちの一つを選択します。

トリミング

トリミング機能

Editional Mode box (Link ボタンの隣) を長押しすると Trim や Slip などを選択できます。

また Ripple の On / Off で色が変わり結果が変わるツールもあります。



Trim : トリミングツールです。

Slip : セグメントの中の使い所を Slip します。

Slide : セグメントを Slide します。

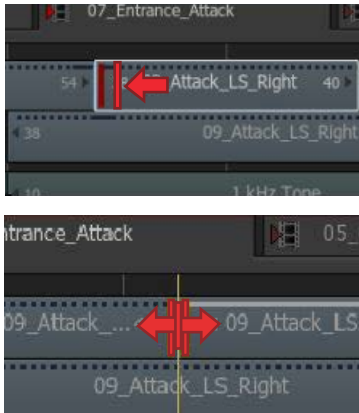
Slide Cut : Slide させながらハンドルを変更します。

Slide Keyframes : キーフレームを Slide します。

Trim



クリップの先頭と末尾の調整ができます。Ripple ボタン On / Off によって変化します。



Trim ツールにした状態でクリップの先頭や末尾にカーソルを近づけると左図のようなカーソルに変わります。この状態でドラックすると先頭、または末尾を調整できます。

また、カット点にカーソルを近づけると左図のようなカーソルに変わります。この状態でドラックすると2クリップのカット点を調整できます。

*Ripple ボタンの On (黄色) と Off (赤) で結果が変わります。

セグメントもしくはセグメントの先頭か末尾を選択し、キーボードの「,」「.」キーで1フレームずつトリミングを行えます。また、カルキュレーターで数値入力後「Shift+,」、「Shift+。」で任意のフレーム数でトリミングも行えます。一度入力した数値はそのまま引き継がれます。

Trim View

トリムツールでカット点をダブルクリックするか、View Mode Box を Trim View に切り替えます。

Trim View を使うことで1フレーム単位の細かい調整ができます。



前カット側、後カット側のエリアをドラックしてスクロールすることでカット点の前後のコマを調整できます。また、Trim View で Slip や Slide ツールを使用してコマの調整をすることもできます。

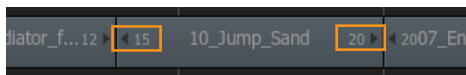
Slip

クリップをトリムすることなく、シーケンスで使用しているクリップの使い所を前後にずらすことをスリップといいます。メニューから Slip を選択し、スリップさせたいクリップを選んで、カーソルを左右に動かします。

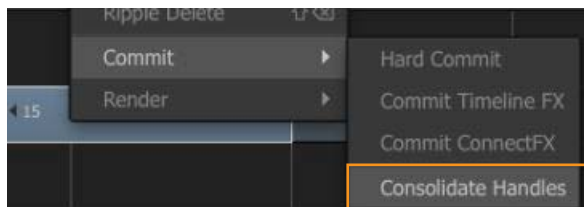


スクロールすることでのりしろが変化し、カットの尺と位置は変えずにソースの In/Out 点をスリップすることができます。

セグメントのハンドル（のりしろ）について



タイムライン上でカット点の横の数字が各カットの先頭と末尾のハンドルになります。トリミングを行うことでハンドルは変化します。またセグメントを右クリックし Commit>Consolidate Handles を選択するとのりしろを指定することができます。またはタイムラインのサブメニューから Consolidate Handle を選択することもできます。



のりしろが*マークになっている場合、静止画などのりしろに制限がない状態です。また、セグメントを選択し、のりしろにカーソルを合わせ Ctrl+Alt を押しながらクリックすると数値入力で伸ばすことができます。



Tips

*複数のセグメントののりしろを伸ばす場合

Ripple を有効にします。のりしろを伸ばしたいセグメントを複数選択し、選択されたセグメントの内ひとつののりしろ部分を Ctrl+Ait を押しながらゆっくり3回クリックします。カルキュレーターが出てきますので、数値を入力すると入力した数値分選択されたセグメントののりしろをトリミングできます。

Slide

選択しているセグメントをトリミングしないで、そのセグメントの前後のセグメントをトリミングし、シーケンス上のセグメントの位置をずらすことをスライドといいます。メニューから Slide を選択し、スライドさせたいセグメントを選びスクロールします。
*Ripple の On / Off で結果が変わります。



Slide Cut

選択されているセグメントの前後のセグメントをトリミングしながら、選択しているセグメントののりしろも変更します。
*Ripple の On / Off で結果が変わります。



Slide Keyframe

セグメントに設定されているアニメーションのキーフレームだけスライドします。

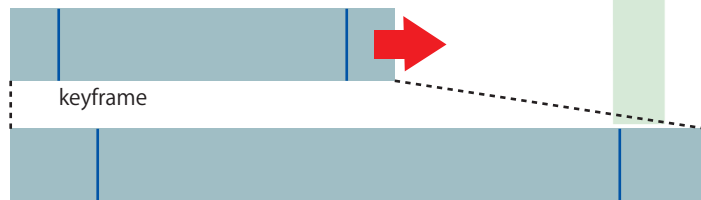


*トリミングをする際は Keyframe Move Modes box の設定によってアニメーションの動きが変化するので注意してください。

Keyframe Move Modes box

Snap ボタンの右にあります。アニメーションされたエフェクトをトリムするとき、アニメーションチャンネルへの影響をどのようにするかを選択します。

Reposition Proportionally



Trim ツールで末尾を伸ばした場合、尺の変更に合わせて keyframe がスケールされます。

Shift With Media



Slip ツールでカット内のソースをスリップした場合、keyframe も同時に移動します。

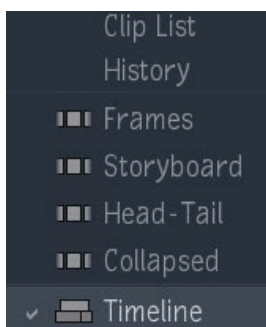
Pin To Segment Start



Slip ツールでカット内のソースをスリップした場合、keyframe はタイムラインに残ります。

Timeline View Mode box

Timeline エリアのビューを作業に応じて変更できます。



Clip List : Timeline で使用されているクリップの情報をリストで表示します。

History : 現在表示されているセグメントのエフェクトをスキーマティックビューやリストで表示します。

Frames : シーケンスを 1 フレーム単位で表示します。

Storyboard : カット頭のフレームを表示します。

Head-Tail : カット頭と末尾のフレームを表示します。

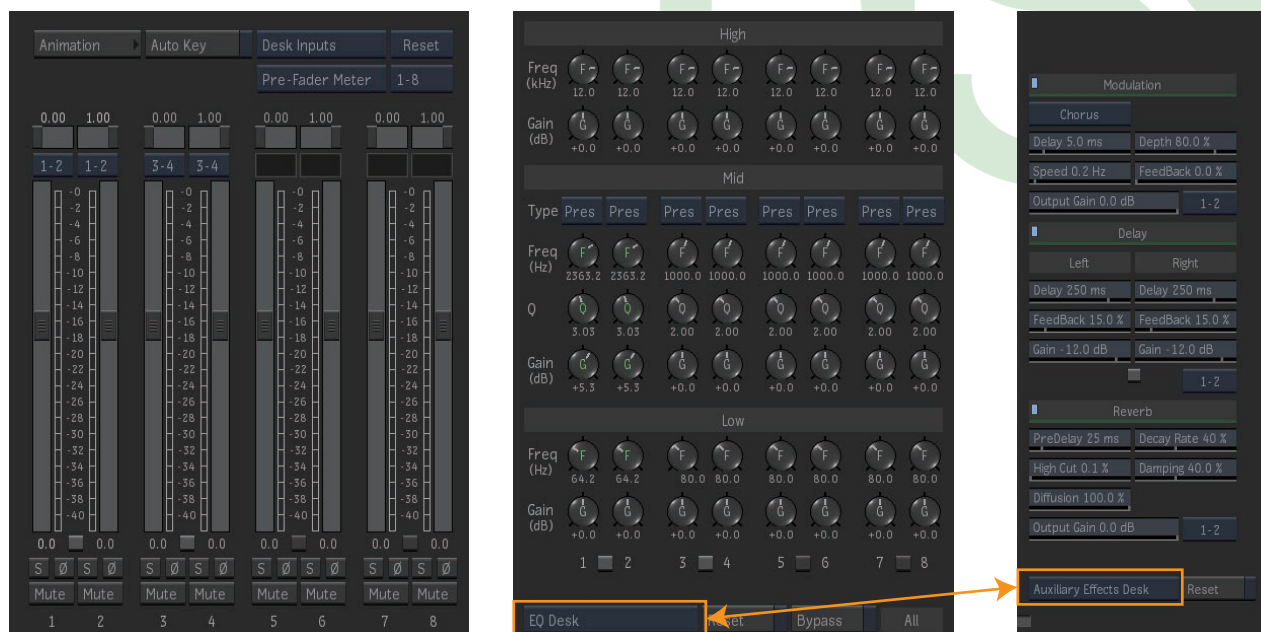
Collapsed : 開かれているシーケンスタイムラインをひとつの塊として表示します。

Timeline : 選択されているクリップのタイムラインを表示します。

プレイヤーを表示している場合、Collapsed など Reel の中央に配置されているクリップがプレイヤーに表示されます。また Desktop Reels のショートカットを使用することで Collapsed と Frames など切り替えることができます。

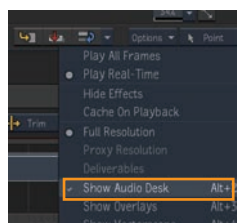
Flame2014 ではトリミングやカット、フェード、ステレオトラックの作成などビデオ編集と同様の効果をオーディオに対して適用できます。Audio のミキシングやマスタリングなどの操作はタイムラインや Audio Desk から適用することができます。

Audio Desk 概要

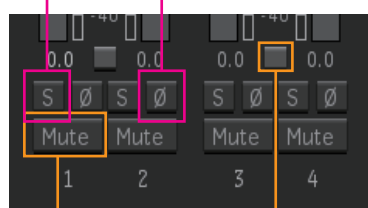


Audio Panel option box を切り替えることで、EQ Desk と Auxiliary Effects Desk が切り替わります。

表示するにはシングルプレイヤーに入り、Player Option box を Show Audio Desk に変更します。

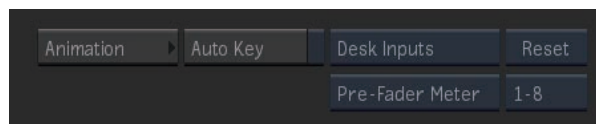


Solo ボタン Phase ボタン



Mute ボタン Fader Lock ボタン

- Solo ボタン 有効にしたトラックのみ出力します。
- Phase ボタン 有効にしたトラックのフェーズを反転します。
- Mute ボタン 有効にしたトラックをミュートします。
- Fader Lock ボタン 有効にすると隣接するモノラルチャンネルのフェーダをペアリングします。



Animation ボタン - アニメーションを調整するための Editor が下部に表示されます。

Auto Key ボタン - オートキーを有効にします。

Input / Output Strip option ボタン - Desk Input と Desk Output を切り替えます。

Pre-fader/Post-fader Meters option box - Audio Desk の設定の適用を先か後かに選択できます。

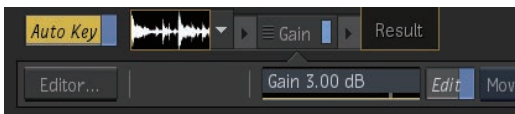
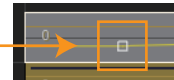
オーディオセグメントにエフェクトを適用

- ①シーケンス上のオーディオセグメントを選択します。
- ②FX タブの FX ボタンを押すか、セグメントを右クリックし、Add Effects を選択します。
- ③オーディオエフェクトの1つを選択します。
- ④オーディオエフェクトのパラメータを調節します。



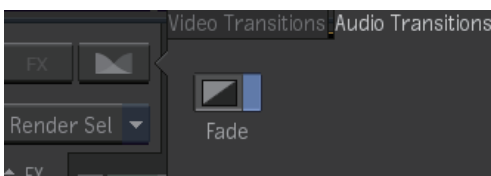
オーディオセグメントのゲインを調整

- ①オーディオセグメントを選択します。
- ②調節したいセグメントにポジションバーを置きます。
- ③FX タブの FX ボタンを選択するか、セグメントを右クリックし、Add Effects を選択します。
- ④Gain Audio エフェクトを選択し、Edit と Auto Key ボタンを有効にします。
- ⑤Gain スライダー上で右クリックし、キーフレームを設定します。
- ⑦シーケンスのポジションバーを移動します。
- ⑧Gain スライダーを調節します。選択したゲインのレベルで自動的に他のキーフレームが作られます。オーディオレベルは新しいゲインで調節されます。また、タイムライン上でキーフレームをジェスチャーで移動することもできます。



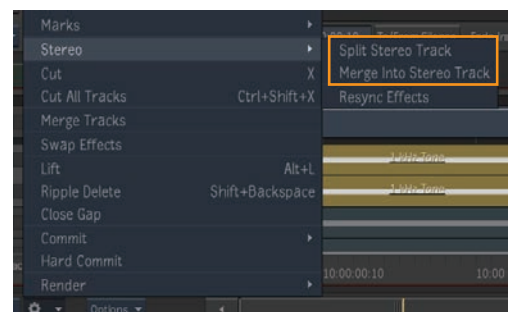
オーディオのフェード

- ①フォーカスポイントをフェードを適用したいトラックに移動します。
- ②フェードをかけたいカット点にポジションバーを移動します。
- ③何も選択されていない状態で FX タブの Transition ボタンが有効になるので、Fade ボタンを押して適用します。
- ④フェードの長さを調整します。



オーディオトラックの変換

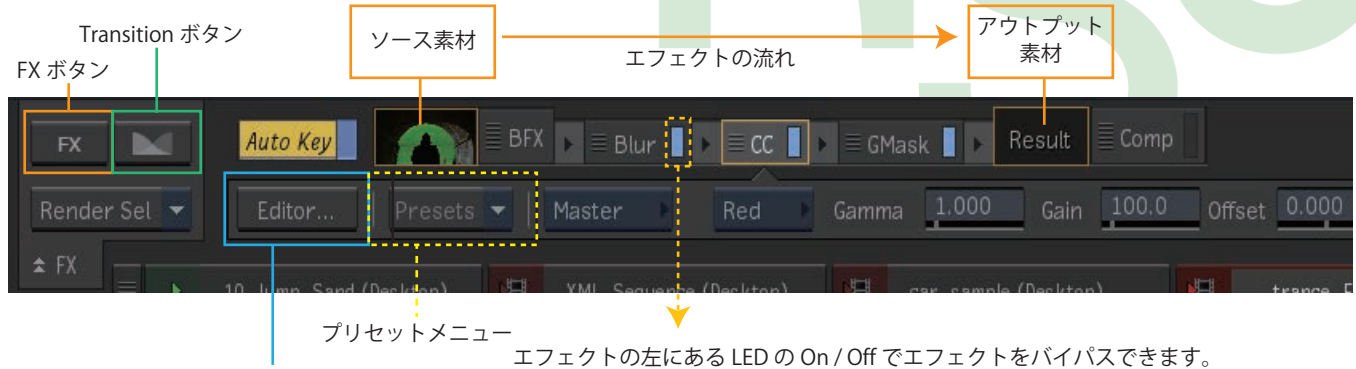
- ①変換したいオーディオトラックを選択します。複数選択する場合には、Ctrl キーを押しながら選択します。
- ②サブメニュー（歯車マーク）から、ステレオチャンネルを2つのモノラルトラックに変換したい場合には、Stereo > Split Stereo Track を選択します。またモノラルトラックをステレオトラックに変換したい場合には、Stereo > Merge Into Stereo track を選択します。



TimelineFX

TimelineFX ではカット変わりにトランジションを追加したり、セグメントに対してエフェクトを追加できます。追加するためには FX タブを開き FX ボタンや Transition ボタンから追加します。

FX Pipeline Display 概要



Editor... ボタンよりエフェクトの詳細モードに入れます。

FX Pipeline Display にはよく使うメニューが表示され、いくつかのエフェクトには予めプリセットが用意されているものもあります。また、素材は左から右に流れているのがわかると思います。TimelineFX はドラッグ&ドロップで入れ替えます。(Timewarp や Comp などの変更できません) また、最終結果は FX の並び順にレンダリングされます。

トランジションエフェクト

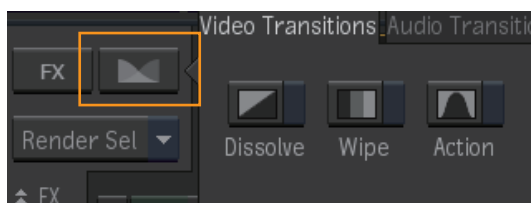
①カット点にポジションバーを移動します。カーソルの上下でカット点にジャンプできます。

②タイムラインエリアの左上の FX タブを開き Transition ボタンをクリックします。

*この時タイムライン上のクリップを選択している場合、Transition ボタンを選択することはできません。

別の場所をクリックもしくはサブメニューから Unselect All を選択するなどして選択を解除してください。

③カット点に追加したいエフェクトを選択します。



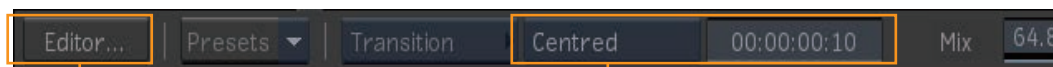
Dissolve : カット間にディゾルブをかけます。

Wipe : カット間をワイプアニメーションでつなぎます。

Action : background に手前のカット、foreground に次のカットが適用された Action に入ることができます。

タイムライン上のカット点やクリップにエフェクトをかけると下図のように編集ボックスが追加されます。

詳細にエフェクトを設定したい場合は一番左の Editor ボタンより詳細メニューに入れます。



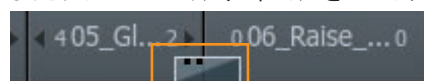
詳細メニューに入ることができます。

Transition Alignment ボックス

トランジションエフェクトの開始点を設定できます。

右の入力フィールドの値を変えることでデュレーションを変更できます。

またトランジションアイコンを Trim ツールでデュレーションを変更することもできます。



トランジションアイコン

タイムライン上のセグメントへのエフェクトの適用

カット点ではなく、タイムライン上のセグメントにエフェクトをかけます。

①エフェクトをかけたいタイムライン上のセグメントを選択します。

ひとつのセグメントだけではなく、セグメントを複数選択しエフェクトを追加することも可能です。

②FX タブを開き FX ボタンより追加したいエフェクトを選択します。もしくはエフェクトを適用したいセグメントを選択し右クリックのサブメニューより Add Effect を選択します。



Flame2014 では 12 個の TimelineFX を 1 つのセグメントに適用することができますが、同時に同じ TimelineFX を適用することはできません。左図では Colour Correct と Resize を適用している状態です。

TimelineFX

2D Transform：イメージの移動やカメラシェイクやスタビライズを適用できます。

Action：1 レイヤーのみの Action を使用できます。

Blur：ブラーを適用できます。

Colour Correct：色調を調整できます。

Colour Warper：色調の調整、特定の色域を調整できます。

Flip：イメージを上下反転できます。

Gmask：マスクパスを書くことができます。

Resize：素材のサイズを変更します。(TimelineFX では出力の Resolution がソースの設定に制限されます)

Spark：Flame に追加しているサードパーティ製品のプラグインを使用できます。

Stereo Toolbox：3D 効果を維持したまま片方にしか表示されていない Stereo 3D コンテンツをクロップできます。

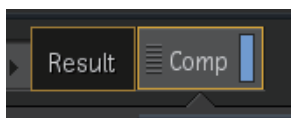
Text：テキストを追加します。

TimeWarp：時間調整をかけることができます。

*Result の右側には予め Comp ノードが追加されています。LED の点灯によって On / Off を切り替えます。

Comp エフェクトは、Container Matte の素材などがタイムラインに追加された場合などは自動的に有効になり

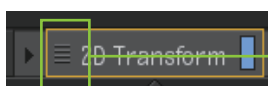
Container Matte のマスクを適用して下のトラックと合成します。無効の場合はマスクは適用されません。



エフェクトの削除

エフェクトを削除するには、次のいずれか 1 つを実行します。

- ・セグメントを右クリックして、メニューから Remove All Effects を選択します。(すべてのエフェクトが削除されます)
- ・セグメントにあるエフェクトアイコンをスクリーン下にドラッグします。



このギザギザがあるところは基本的につかんで移動できます。

・FX Pipeline Display でエフェクトを選択し右クリックから Delete を選択します。

・タイムラインのトラックを上下に広げるとエフェクトを表示させることができます。削除したいエフェクトをスクリーン下にドラッグします。

エフェクトのレンダリング

エフェクトを追加した場合、そのまま再生するとコマ落ちや Unrendered Frame の表示が出て最終結果をプレビューができないことがあります。最終結果をリアルタイムでプレビューする場合レンダリングが必要になります。



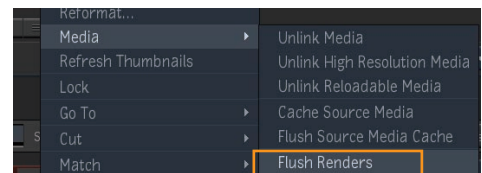
シーケンスタイムラインをレンダリングをする場合は FX タブにある Render ボタンを選択します。

任意のセグメントのみレンダリングする場合は Render ボタンの右の▼マークより Render Selection を選択します。

また、Desktop Reels や Thumbnails、Media Panel 内のクリップを選択しサブメニューからレンダリングすることも可能です。

*未レンダリングの状態に戻すには

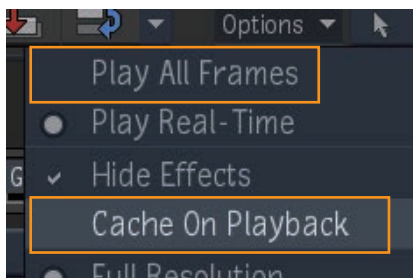
未レンダリングの状態にしたいセグメント、またはクリップを選択しサブメニューより Media>Flush Renders を選択します。未レンダリングの状態に戻すことによって一度キャッシュされたレンダリングクリップのスペースを開放することができるのでストレージやアーカイブの容量を減らせます。



Cache On Playback

Player Options box から Cache On Playback を選択すると、ポジションナーバーの位置にあるフレームをレンダリングします。

また、Cache On Playback と Play All Frames を有効にすることで、エフェクトを適用したセグメントを一度再生すると、二回目の再生からはレンダリング済のクリップになるため、リアルタイムでの再生が可能になります。



Gap エフェクト

タイムライン上のクリップ間のスペースを選択すると Gap という透明なセグメントが表示されます。

Gap エフェクトをその Gap に作ることができます。Gap エフェクトは Timeline FX と似ていますが、実際にはメディアを持たないエフェクトです。その代わりに、Gap エフェクトはその下のレイヤにあるメディアに影響を与えます。



この範囲にエフェクトがかかります。

この範囲にエフェクトがかかります。

また、Gap はトリミングやカットを行えますので、Gap エフェクトを特定の範囲に適用することも可能です。

*TimeWarp エフェクトをかけることはできません

エフェクトのコピー

追加したエフェクトを他のセグメントに適用させる方法がいくつかあります。

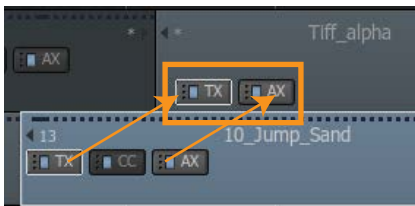
サブメニューでのコピー

- ①TimelineFX のサブメニューよりコピーしたいエフェクトを選択して右クリックより Copy を選択します。
- ②エフェクトをコピーしたいセグメントを選択し FX パイプラインの Result 上でサブメニューの右クリックより Paste [エフェクト名] を選択します。



タイムライン上でのコピー

- ①レイヤーの高さを上げるとセグメントに適用されているエフェクトアイコンを確認できます。
- ②エフェクトのアイコンを選択（複数可）し別のセグメントにドラッグ&ドロップすることでエフェクトをコピーできます。
*複数選択している場合は Ctrl を押しながらドラッグ&ドロップで複数コピーすることもできます。



Desktop Reels や Thumbnails、Media Panel にエフェクトを保存する

- ①TimelineFX や ConnectFX を選択（複数可）し、Desktop Reels や Thumbnails にドラッグ&ドロップすると FX アイコンがついたクリップが作成されます。
- *この FX を持ったクリップを任意のセグメントにドラッグ&ドロップすることでエフェクトをコピーできます。

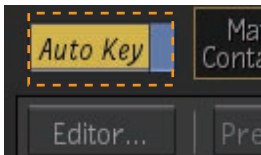


アニメーション

Auto Key

エフェクトを適用したときに、キーフレームを追加してエフェクトをアニメーションできます。

AutoKey を有効にすると、タイムライン上で変更したパラメータに自動的にキーフレームが打たれアニメーションされます。



キーフレームの追加の方法

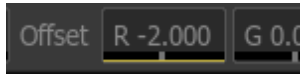
- Autokey 有効の状態ではエフェクトのパラメータの数値を変更する。
- パラメータ上で右クリックより Set Keyframe を選択する。
- BatchFX の場合 Animation ボタンより SetKey を選択する。（すべてのパラメータに対してキーフレームが打たれます）



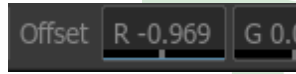
タイムライン上でキーフレームが打たれているフレームにマークがつきます。

キーフレームを打つとパラメータの下部にラインが追加されます。

ポジションバーがキーフレーム上にある場合は黄色、そのほかの場合は青に変わります。



ポジションバーがキーフレーム上

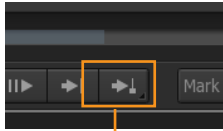


ポジションバーがキーフレーム上でない

キーフレームへの移動

キーフレームへ移動する場合プレイヤーの Go To Next ボタンを変更することで移動できます。

ボタンを長押しし Keyframe を選択すると、キーフレームへ移動するボタンに変更できます。(デフォルトではショートカットは設定されていません。)



Go To Next ボタン



キーフレームの削除

①ポジションバーを消去したいキーフレームへ移動します。

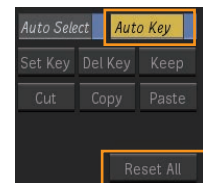
②消去したいパラメータの上で右クリックし Delete Keyframe を選択し削除します。

*セグメントの各 Channel 内のキーフレームをすべて削除する場合は Reset Channel を選択します。

Current Value と Default Value を選択することでパラメータの値を維持するかデフォルト値に戻すかを選択できます。

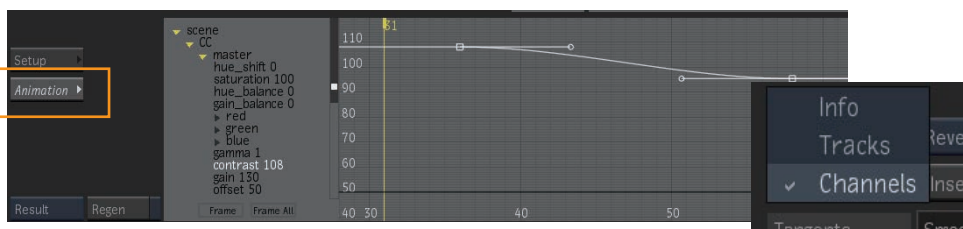
また、Editor メニューより Reset All をクリックすると同様にキーフレームを削除できます。この場合すべての値はデフォルト値にリセットされます。

*Editor 内からもキーフレームの削除ができます。Auto Select を有効にすると変更した各パラメータのキーフレームのみがタイムラインバーに表示されます。



Animation Curve ウィンドウ

また、アニメーションキーフレームの調整は Editor 内の Animation Curve ウィンドウでも可能です。



右下の Cannel View box で表示を切り替えます。

Channel

Animation Curve ウィンドウを使って、アニメーションのカーブを編集します。アニメーションカーブだけでなく、タイミングと、各チャンネルを構成する個々のキーフレームと接線の値を編集するためにも使用します。

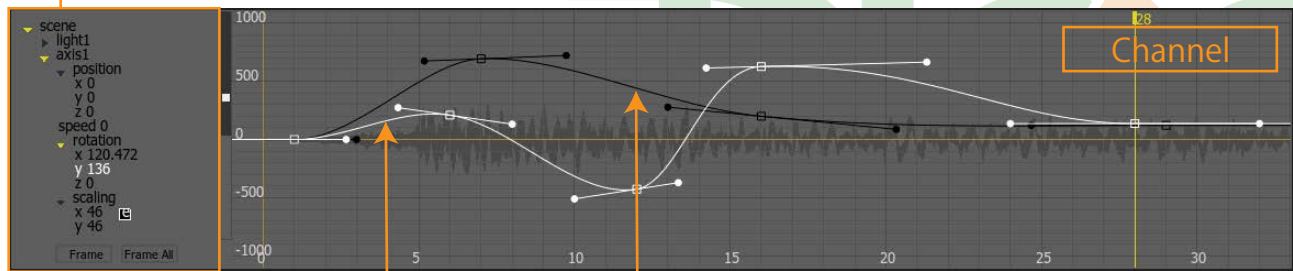
Track

全体のアニメーションチャンネルと同様に、各チャンネルを構成する個々のキーフレームのタイミングを編集するために、トラックエディタを使用します。

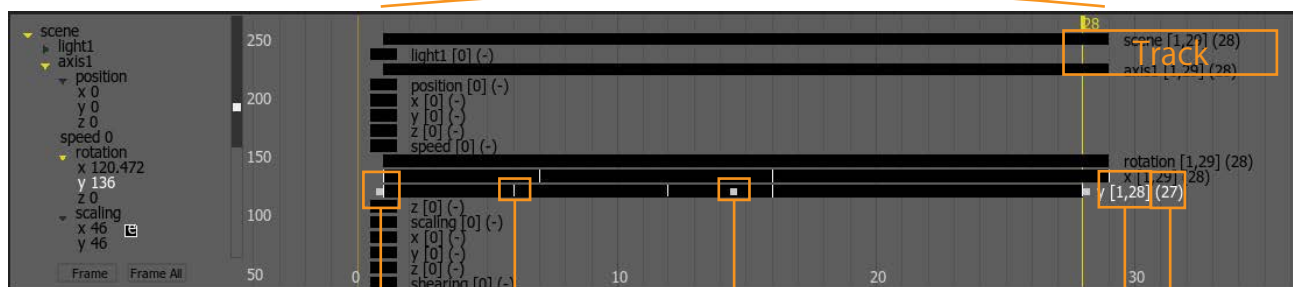
Info

キーフレーム値をテキスト形式でリスト表示します。またトラックに適用されるエクスプレッションを表示することもできます。

Channel の階層：左の三角マークをクリックすることで階層を開いたり閉じたりできます。また、Alt を押しながら開くと下位の階層をすべて開くことができます。また Tab を押すと現在選択されているチャンネルに含まれているキーフレームカーブをすべて表示します。



選択されているチャンネル 選択されていないチャンネル
トラックのデュレーション

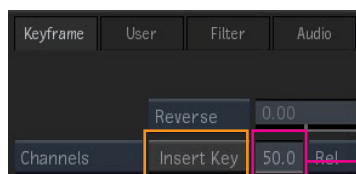


ハンドル キーフレーム 中央のハンドル トラック内のフレーム
トラックの最初と最後のフレーム

Animation Curve の操作

キーフレームの割り込み

リップルでキーフレームをインサート（割り込み）するために Insert Key や Duration フィールドを使用します。アニメーションカーブの終わりでキーフレームをインサートすることもできます。

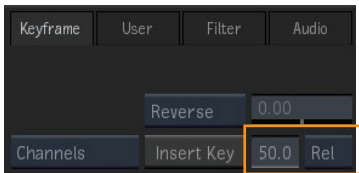


- ①キーフレームをインサートさせたいカーブを選択します。
- ②キーフレームをインサートしたいフレームに移動します。
- ③Keyframe タブを選択し、Insert Key をクリックします。Insert Key ボタンはポジションバーの位置するフレームによって動作が異なります。

- * ポジションバーが最後のキーフレームに位置している場合、現在のフレームにキーフレームが打たれ、最後のキーフレームは Duration フィールドで設定したフレーム数先に移動します。
- * ポジションバーが最後のキーフレームより前のキーフレームに位置している場合、現在のフレームにキーフレームが打たれ、Duration フィールドで設定したフレーム数だけそのあとのキーフレームが移動します。
- * 現在のフレームがキーフレームの間にある場合、Set key ボタンと同じ動作になります。新しいキーフレームが作成され、デュレーションは変わりません。

キーフレーム間のデュレーションを変更する

- ①変更したいデュレーションのアニメーションカーブとキーフレームを選択します。
- ②Keyframe タブを選択します。
- ③Abs / Rel ボックスを使って、どのように新しいデュレーションを適用したいかを選択します。
 - Abs : キーフレーム間を新しいデュレーションにします。
 - Rel : 現在のデュレーションに相対的な新しいデュレーションを適用します。
- ④Duration フィールドに新しいデュレーションを入力します。キーフレーム間の長さがすぐに変更されます。



Tangent の設定

Tangent はアニメーションカーブの変調を定義します。設定するとカーブ全体に反映されます。

Auto	上または下からの曲線に影響されず、タンジェントハンドルは水平方向に固定されます。キーフレームを隣接するキーフレームよりも高くまたは低く移動すると、できるだけ均一にカーブが残るように、隣接するキーフレームの接点が変わります。Auto に設定されているタンジェントハンドルの先端は白い枠の円で表示されています。キーフレームのタンジェントハンドルを手動で動かすと、この設定は無効になり、Fixed のタンジェントハンドルになります。
Fixed	キーフレームを移動しても、そのタンジェントハンドルもその隣接するキーフレームのものを変更しないように、タンジェントハンドルはその現在の位置に固定されています。タンジェントハンドルの先端は白い円です。
Smooth	セットアップの以前のバージョンとの互換性を確保するための設定。タンジェントハンドルは、Auto 設定を使用するときのようにロックされておらず、隣接するキーフレームの動きの影響を受けます。この設定を使用する他の利点はありません。

Interpolation の設定

Interpolation はキーフレーム間のアニメーションカーブの形状を定義します。カーブ全体またはキーフレーム間のトランジションの滑らかさを Interpolation モードで設定します。それぞれのキーフレームのトランジションが滑らかだと、結果としてジッターが少なくなります。

Constant	正方形の曲線を作成します。1 キーフレームの値は、次のキーフレームまで一定に保たれます。
Linear	直線を使ってキーフレームを結合します。Linear インターポーレーションは、アニメーションの急激な動きになることがあります。
Hermite	キーフレーム間の移行を滑らかにする滑らかな曲線を作成します。アニメーションカーブ上の各キーフレームは、関連するタンジェントハンドルを持っています。タンジェントハンドルをドラッグしてアニメーションカーブの形状を変更することができます。タンジェントハンドルを移動すると、それが塗られた丸に変わります。
Natural	Hermite(ハーミット) より、よりスムーズで連続的な曲線を作成します。このアニメーションカーブは、ハーミット曲線に似て自然な 3 次スプラインを持っていますが、スプラインのタンジェントハンドルは、各キーフレームで、第 1 および第 2 から派生したものを一致するように自動的に自分自身を調整します。非常に滑らかな曲線で、この結果、曲線上の点を移動したときにそれぞれのタンジェントハンドルが再計算されます。
Bézier	Hermite または Natural のいずれよりも少ないキーフレームで滑らかな曲線を作成します：似たような曲線を得るために、他の 2 つのタイプの半分のキーフレームを使用します。それぞれのキーフレームには 2 つにタンジェントハンドルがあります。1 つのインカミングで 1 つはアウトゴーイングのためです。ハンドルを移動すると、それは黒丸に変わります。

Extrapolation の設定

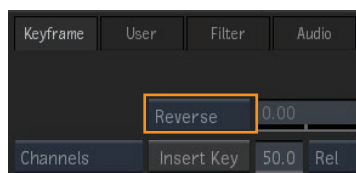
Extrapolation は、曲線の最初のキーフレームの前、最後のキーフレームの後にアニメーションカーブのシェイプを定義します。

Constant	最初のキーフレームの前にすべてのフレームの最初のキーフレームのチャンネル値が適用されず、最後のキーフレームの値は、最後のキーフレームの後にすべてのフレームに適用されます。
Linear	最初のキーフレームの前と最後のキーフレームの後に直線的に曲線を続けます。
Cycle	曲線のサイクルを作成します。各サイクルの期間は、最初と最後のキーフレームによって決定されます。
Revers andCycle	曲線を繰り返し、反転、そしてサイクルします。

*Interpolation、Extrapolation は Preferences>General>Animation でデフォルトの設定を選択できます。

アニメーションカーブの変更

アニメーションカーブの変更や調整は Curve Function box から選択することができます。

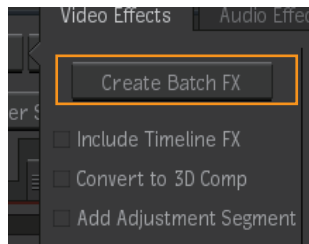


Reverse	チャンネルまたはキーフレームグループを水平に反転させます。
Negate	チャンネルまたはキーフレームグループを垂直に反転させます。
Average	ジッターのあるアニメーショントラックからジッターを取り除きます。Curve Value フィールドで、平均値を出すためのキーフレーム数を入力します。
Jitter	アニメーションカーブまたはキーフレームからジッターを取り除きます。Curve Value フィールドに値を入れます。一般的なルールとして、ゆっくりなジッターを削除するには、大きな値で開始し、早いジッターの場合には小さい数字から始めます。Jitter オプションは一般的には、Stabilizer のシフトデータとして使われ、カメラの移動をそのままにして、ジッターを削除します。
Simplify	アニメーションカーブまたはキーフレームでキーフレームの数を変更します。選択した山と谷のあるアニメーションカーブがアナライズされ、Curve Value フィールドで指定する数の、キーフレームが作られます。20 や 30 のような大きな数はキーフレームの数を減らし、1 や 2 のような小さな数では、キーフレームの数を増やします。
Bake	アニメーションカーブまたはキーフレームを動かします。Extrapolation Cycle カーブを普通のカーブに変更したいときに便利です。また Expression のある他のカーブにリンクされたカーブの依存関係を削除するときにも使用されます。
FrmSnap	キーフレームがフレームの間に入ってしまったのを元の状態に戻します。他のアプリケーションでアニメーションされた素材をインポートした後、XScale のような機能を使用したり、アニメーションのタイミングを変更するために Track Editor を使うと起きやすくなります。
Swap	2つのチャンネルでアニメーションを交換することができます。Swap は Copy や Cut と一緒に使用されます。1つのキーフレームを交換することもできますが、キーフレームのグループはできません。
TranslateX	カーブまたはキーフレームを水平方向にオフセットできます。オフセット値は Curve Value フィールドに入力します。マイナスの値はチャンネルまたはキーフレームを左に、プラスの値は右に動かします。
TranslateY	カーブまたはキーフレームを垂直方向にオフセットできます。オフセット値は Curve Value フィールドに入力します。マイナスの値はチャンネルまたはキーフレームを下に、プラスの値は上に動かします。
TangentL	アニメーションのスピードとスムーズさをコントロールするために、キーフレームのタンジェントハンドルの左側を回転させて、アニメーションカーブの形状を変更します。
TangentR	アニメーションのスピードとスムーズさをコントロールするために、キーフレームのタンジェントハンドルの右側を回転させて、アニメーションカーブの形状を変更します。
Colour	チャンネルまたはフォルダの色を変更します。アニメーションカーブやトラックに違いを付けたいときに便利です。

BatchFX は、すべてのエフェクトや画像処理コマンドにアクセスできる統合された合成ツールで、合成フローをグラフィカルに表示できます。BatchFX で作成されたエフェクトは複数のタイムラインセグメントに直接適用できるセットアップです。BatchFX のパイプラインは固定ではないため、エフェクトの並び替えに柔軟性があります。

BatchFX へのアクセス

BatchFX を適用したいセグメントを選択し、FX ボタンの Create Batch FX を押します。



その他のアクセス

Include TimelineFX : TimelineFX を BatchFX に統合します。

Convert to 3D Comp : TimelineFX は統合され、また予め Action ノードが接続されています。

Add Adjustment Segment : 新たにトラックを追加し BackClip としてソースが追加されます。

Batch Schematic 概要

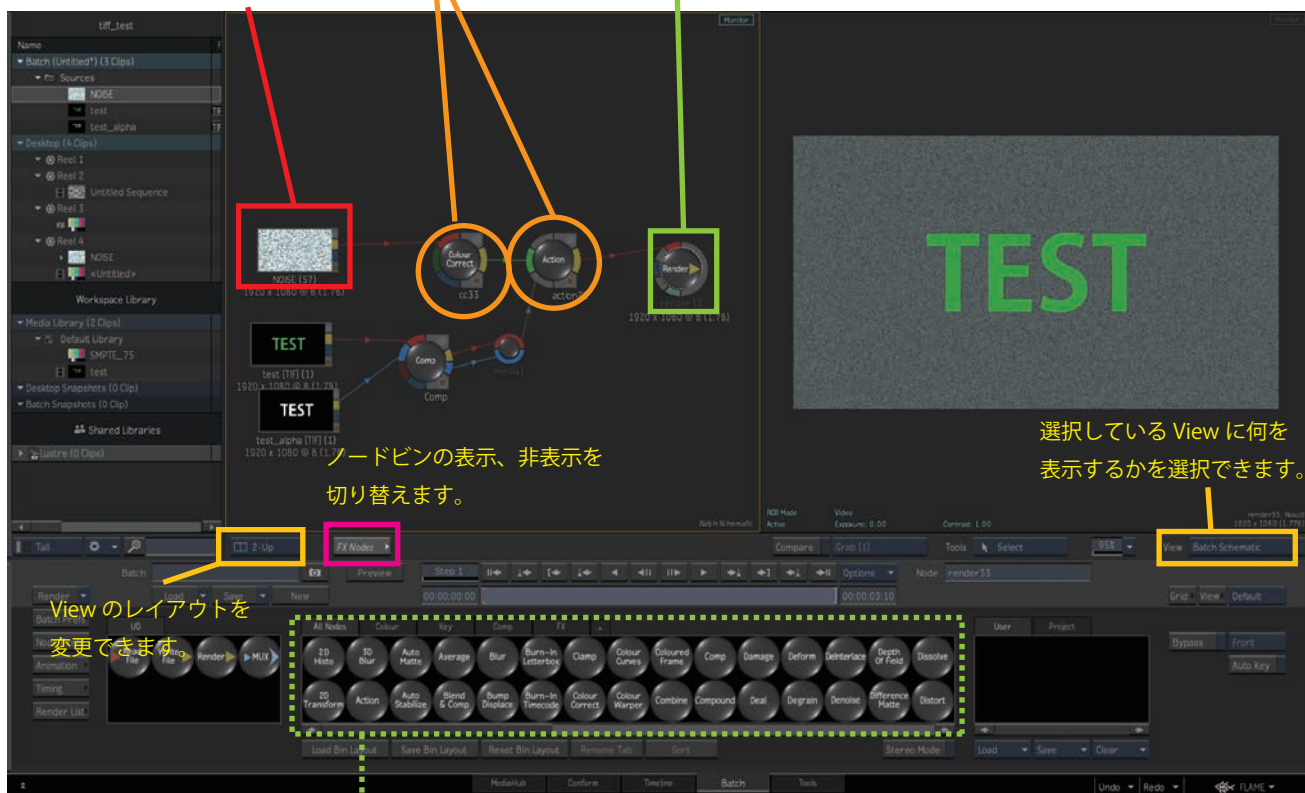
BatchFX Schematic はプロセスをツリーで表示する画面です。

* 下図は Viewport Layout box が 2-Up になっている状態です。

ノード : ノードピンから読み出し、エフェクトを加えたりすることができます。

BatchFX を適用したインプットソース

Output ノード : 最終的な結果を出力します。



ノードピン : さまざまなノードが格納されており、ダブルクリックもしくはドラック&ドロップで SchematicView に読み込みます。

クリップの読み込み

Batch Schematic へクリップを読み込むにはいくつかの方法があります。

Media Panel からクリップを読み込む

以前のインターフェイスでは I/O ノードピンに Desktop や Library から読み込むためのノードが存在していましたが新しいインターフェイスにはありません。その代わりに、Media Panel をいつでも表示することができますので、そこからクリップを読み込みます。読み込みたいクリップ（もしくはライブラリやフォルダ単位でも可能）を選択しドラッグ&ドロップで Batch Schematic に読み込めます。

I/O ピンから Read ノードを使って読み込む

Read ノードを Batch Schematic にドラッグ&ドロップすると、ブラウザが表示されます。ここから任意のクリップを選択して直接 Batch Schematic に読み込めます。ただし素材はネイティブの素材をリンクした状態で読み込まれます。

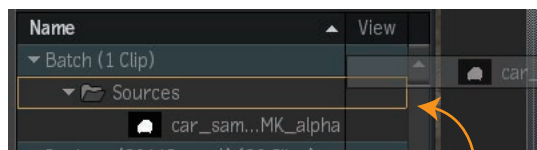
OpenEXR などマルチレイヤーがクリップ内に存在する場合などに有効です。



Timeline タブから Batch Schematic にクリップを送る

Batch Schematic で使用するクリップをあらかじめ Timeline タブエリアから Batch タブエリアへ送ることができます。

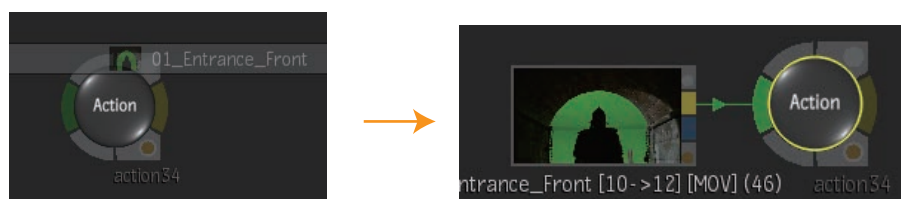
送りたいクリップを Media Library や Desktop Reels、Thumbnails などから選択し、Media Panel の上部にある Batch というエリアにドラッグ&ドロップします。



クリップの操作

直接ノードに読み込んだクリップをつなぐ

Media Panel から読み込んだクリップを直接ノードの Front などにドラッグ&ドロップすると、ノードにつないだ状態でクリップを読み込めます。ドラッグ&ドロップでノードの入力が点灯します。



クリップを別のクリップと差し替える

Batch Schematic にあるクリップを Media Panel 内の別のクリップに差し替えるには、差し替えたいクリップを Media Panel から Batch Schematic の差し替え先のクリップの上までドラッグし、下図のマークが出たらドロップすることでクリップを差し替えます。

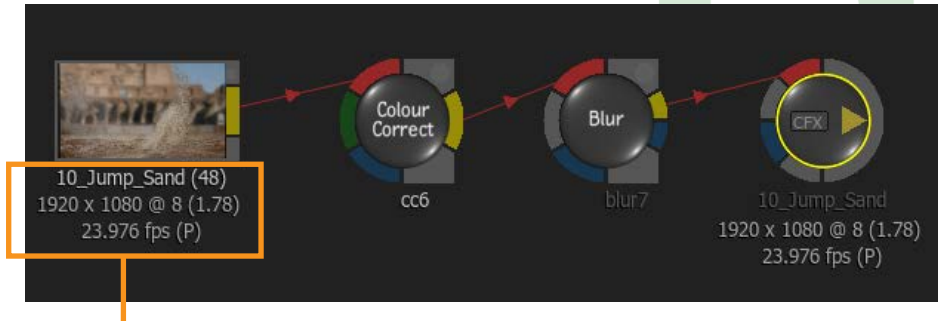


ノードの概要

BatchFX Schematic はプロセスをツリーで表示する画面です。

BatchFX Schematic でノードをつなぐことでクリップに対してエフェクトを加えます。

下図ではプロセスの流れは左から右へ流れています。また、クリップに対して ColourCorrect と Blur のエフェクトが適用されていることが分かります。



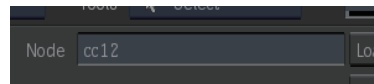
クリップの名前や Resolution が表示されています。*表示内容は Batch Prefs で変更することが可能です。

またノードには左側に赤や緑や青などのいくつかのインプットがあり、右側には黄や青などのアウトプットがあります。



- a : Front - 前景の素材をつなぎます
- b : Back - 背景の素材をつなぎます
- c : Matte - マスク素材をつなぎます
- d : Warning - クリップがつながっていない解像度が違うなど
ノードが正常に機能していない場合に点灯します
- e : Result - 結果を出力します
- f : Cache を有効にすると点灯します

ノード名。右下の Node Name Field で命名できます。



ノードの操作

Schematic へノードを読み込む

ノードビンから使用したいノードをダブルクリックするか、Schematic にドラッグ&ドロップします。

ノードのつなぎ方

- A. インプットもしくはアウトプット部分からドラッグすると白い線が表示されるので、接続したいノードの任意のインプットにドラッグする。

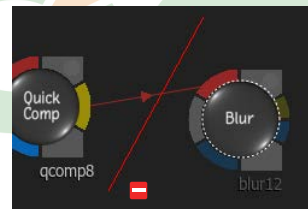


- B. ノードを選択し、Shift を押しながら別のノードにひっかけることで接続できます。
- C. ノード間をつないでいる線の上に接続したいノードをドラッグすると、オレンジの線に変化し、放すことで接続されます。デフォルトではこの機能は off になっており、Batch Prefs>Preferences>Schematic>Auto Insert を On で有効になります。



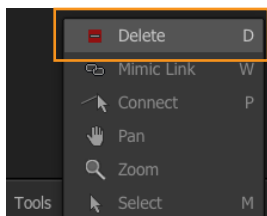
ノードのはずし方

- * Schematic でカーソルをドラックすると赤い線がでます。この赤い線でノード同士を繋いでいる線を切ります。
- * Alt+WIN キーを同時に押し、はずしたいノードを選択しドラックすると特定のノードをパイプラインからはずすことができます。



ノードの削除

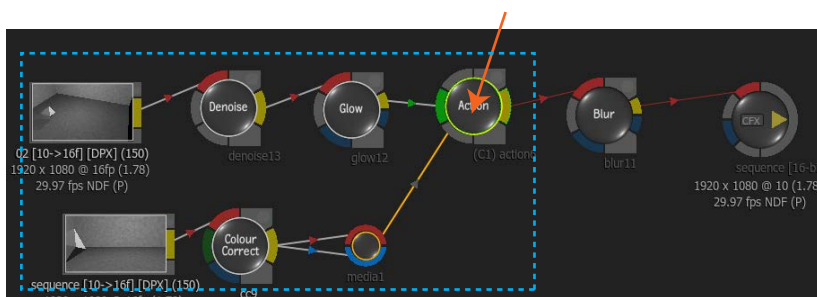
- ノードを削除するにはいくつか方法があります。
- * ノードを選択し右クリックから Delete を選択します。
- * ノードを選択し、Delete キーを押します。
- * ノードを選択、ドラックし最下部に持っていくと「ごみ箱マーク」にアイコンが変わるのでその状態でドロップします。
- * Edit Mode を Delete に変更し消したいノードをクリックします。



ノードの選択・移動

- * 単一でノードを選択・移動する。
ノードを選択し、ドラックします。
- * ノードツリーを選択・移動する。
ノードツリーの最後のノードを選択し、Alt を押しながらドラッグします。
- * ノードを複数選択して移動する。
ノードを Ctrl 選択で複数選択、もしくは Ctrl ドラックで赤い枠線で囲んで選択し、ドラックします。
また、Ctrl+A で全選択し、すべてのノードを移動することもできます。

Alt+ 選択で移動



Ctrl で囲んだノードをまとめて移動できます。

ノードのコピー

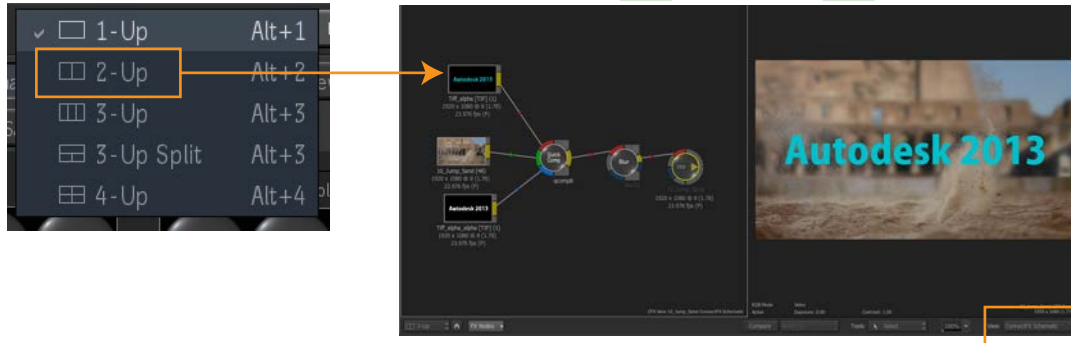
- 選択したノードをコピーすることができます。
- ① コピーしたいノードを選択します。
- ② 右クリック>Copy して右クリック>Paste を選択します。
もしくは右クリックから Duplicate を選択すると複製できます。

エフェクトノードを追加する。

ノードを使用してエフェクトを追加するプロセスです。

- ①追加したいノードをノードビンから Schematic に読み込みます。
- ②ノードをダブルクリックするとノードのパラメータが下部に表示されます。
- ③パラメータはノードによって変わりますが Viewport Layout が 2-up の場合、デフォルトで選択したノードの結果が右手の View に表示されます。

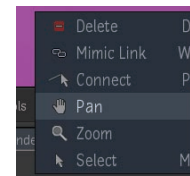
*ビューアのレイアウトは Schematic View の Viewport Layout box から選択し切り替えます。



*View box で選択されている
ビューアに何を出力するかを選択します。

Schematic View の操作

Schematic のパンやズームは Tool box を切り替えて操作します。また、デフォルトではパンはスペースを押しながらズームは Ctrl+ スペースを押しながらドラッグすることで操作できます。



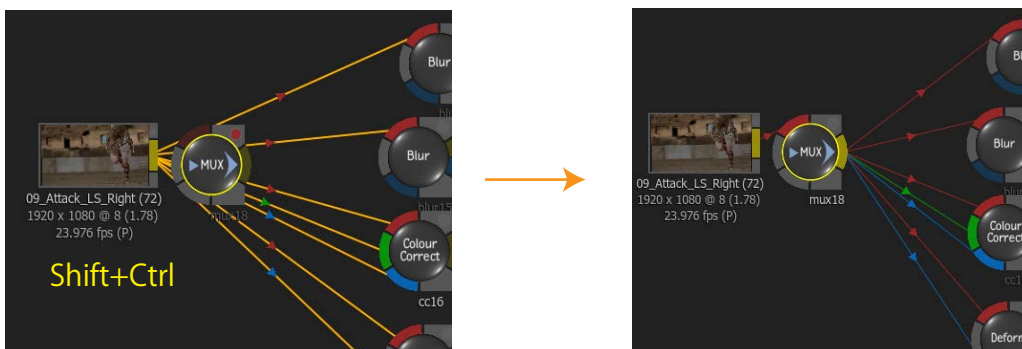
ナビゲータの表示

デフォルトのショートカットは Ctrl+Alt+N で Batch Schematic のナビゲータを表示できます。

その他の操作

MUX ノード

I/O ビンにある MUX ノードは、Schematic 上で 1 つのインプットから複数のアウトプットを分配するためのノードです。また MUX ノードでフリーズフレームを作ったり、クリップをスリップさせることもできます。1 つのクリップからいくつものノードがつながっている場合、Shift+Ctrl を押しながら接続することで一気にクリップとつながっているノードへ接続できます。また、MUX ノードを使用することでクリップの切り離しが簡単になります。



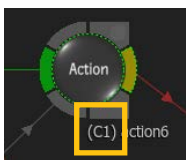
Context

ビューアの表示に Context の表示があります。Context を使えば任意のノードまでの結果をビューアに表示できます。これにより任意のノードまでの結果を見ながら途中のノードのパラメータを変更できます。

*Context は最大2つまで使用できます。Context が既に2つある状態で新たに設定すると古い Context から解除されます。

Context の使用方法

- ①Schematic で Context で表示させたいノードを選択し、右クリックのサブメニューから Set as Context を選択します。この時ノードの下部に (C1) と表記されます。



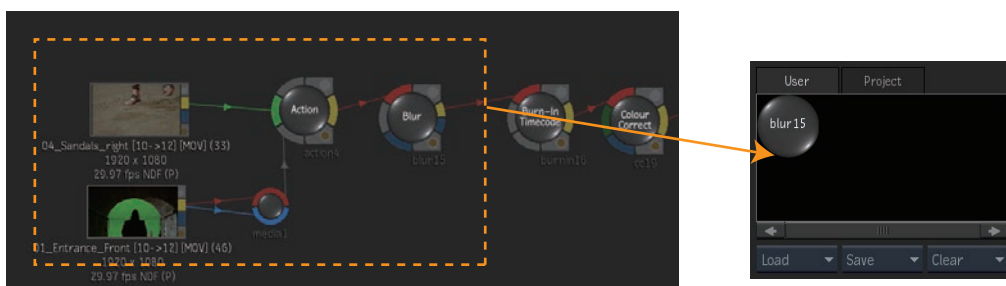
Context は2つまで設定できます。

C1 にあたるビューアが Context1、C2 にあたるビューアが Context2 になります。

- ②結果を表示させたいビューアを選択し View box を Context1 か Context2 に切り替えます。デフォルトのショートカットは「1」「2」です。

カスタムノードピン

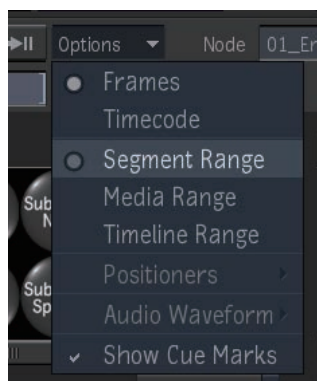
Schematic でコンポジット作業のとき、いくつかのノードのつながりやパラメータをまとめてプリセット化して保存できます。プリセット化したいノードや、ブランチ、ツリーなどを選択しカスタムノードピンへドラッグ&ドロップします。読み込む場合はカスタムノードピンから Schematic へドラッグ&ドロップします。またカスタムノードピンはセーブもできます。



囲んだ部分をカスタムノードとして保存する場合、上図の場合、最後の Blur ノードまでのブランチをカスタムノードピンへドラッグ&ドロップします。カスタムノードの名前は掴んでいるノード名で保存されます。(この場合は Blur ノード名) User ビン、Project ビンを選択することで、ユーザ、もしくはプロジェクトごとに保存できます。

Range

BatchFX の場合、Batch schematic の尺の長さはタイムラインで使用されているソースクリップ (BatchFX を適用したセグメント) の尺でデフォルト表示されます。変更するには Timebar の右側の Options から選択します。ここでは Schematic 内を Frame 表示か /TC 表示に切り替えられます。



Frame : Timebar をフレーム単位で表示します。

Timecode : Timebar をタイムコード表示します。

Segment Range : ハンドルが切られた状態 (タイムラインの使いの部分)

Media Range : タイムラインで選択されたセグメントの素材全て

Timeline Range : タイラインの尺で表示

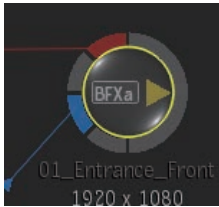
Positioners : ビューアの数を増やした時に、ポジションナーをシンクさせたり別々の場所に設定できます。

Audio Waveform : Audio 付きのクリップの場合、Waveform を表示できます。

Show Cue Marks : Cue Mark を表示します。

Output

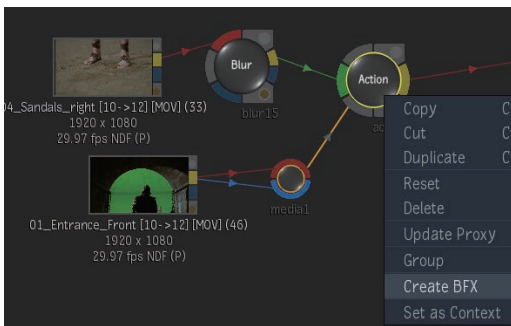
タイムラインのセグメントから BatchFX に入ると、予めソースクリップと Output ノードがつながっています。このソースクリップと Output ノードは消去することができません。また、Output ノードにプロセスが繋がっていない場合 BatchFX を抜けることができません。



Output ノードには Front と Matte を入力できます。Batch FX の場合 Resolution は常にソースクリップに依存しますので注意してください。また、Matte にマスクを入力した場合は TimelineFX の Comp エフェクトが自動的に有効になり下位のレイヤーと合成されます。(Preferences>TimelineFX / BFX>BatchFX で設定を変更できます)

また、BatchFX の場合、Output ノードは 1 つの BatchFX に対して 1 つしか存在しません。途中結果を一つのクリップとして出力する場合は以下の手順で途中までの Batch を含んだクリップ (BFX) を生成します。

- ①途中結果までの最後のノードを選択し、右クリックのサブメニューより Create BFX を選択します。



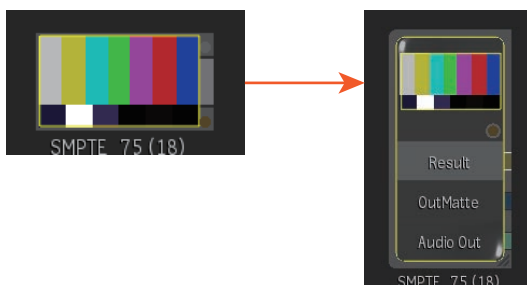
- ②Schematic と Media Panel の Batch Library に BFX のクリップが作成されます。
- ③Media Panel の作成した BFX クリップを Desktop や Media Library にドラッグ&ドロップすることで、途中までの結果をクリップとして出力することができます。



また、このクリップを BFX 内で選択し右クリックのサブメニューから Explode FX を選択すると BFX 内のノードの構造を展開することができます。

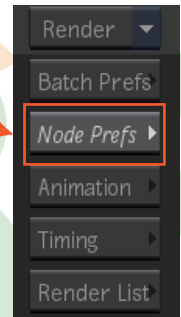
クリップのアウトプットが3つ以上ある場合

Schematic に読み込んだクリップのアウトプットが3つ以上ある場合 (Foreground、Matte、Audio など) クリップやノードの Result のがグレイアウトします。この状態ではアウトプットからノードをつなぐことができません。デフォルトではクリップを選択し Shift+C で開くことができます。クリップを開くことですべてのアウトプットを表示できるようになります。



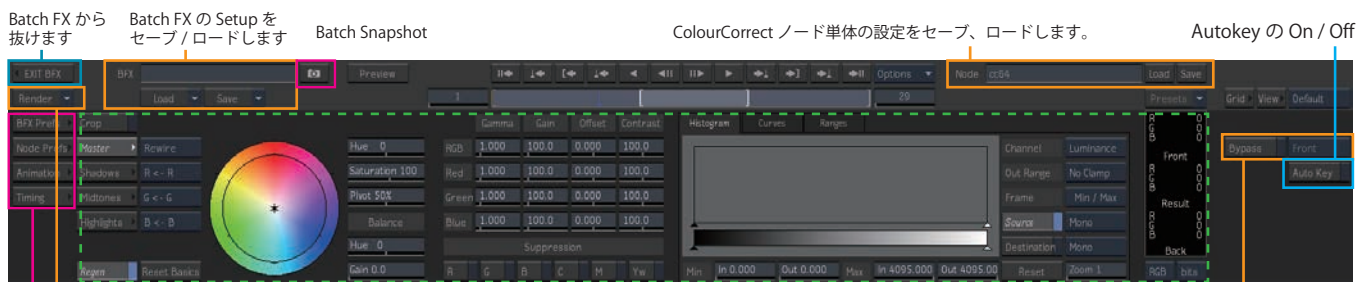
ノードのパラメータ

それぞれのノードのパラメータに入るには、ノードをダブルクリックすることで切り替えることができます。パラメータは下部に表示されます。また Action など一部のノードでは Node Prefs から選択しているノードの設定を変更できます。



パラメータエリアの概要

例) ColourCorrect ノードのパラメータ



BFX をレンダリングします。レンダリングするには BFX ノードを選択している必要があります。

ColourCorrect ノードをバイパス (非適用) します。
右側のタブでどのインプットをバイパスするか選択できます。

ColourCorrect ノードのパラメータです。

BFX のメニューを切り替えます。選択すると各項目の設定が右側に表示されます。

ノードのパラメータに戻る場合はもう一度選択されているメニューのボタンをクリックします。

BFX Prefs : Batch FX (Batch) のプリファレンスを設定します。

Node Prefs : 選択しているノード個別のプリファレンスを設定します。ノードによって設定項目は変化します。

Animation : アニメーションメニューに入ります。

Timing : BFX 内で使用されている素材をずらせます。

(ここでのクリップのトリミングはタイムラインにも反映されますが、タイムライン上の尺は変更することはできません。)

パラメータの数値変更

数値の変更

パラメータを変更する場合は項目をドラックしてスクロールするか、クリックをしてカルキュレーターより数値入力します。

数値のリセット

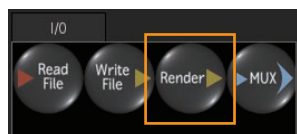
- ・右クリックから Reset Channel を選択します。
- ・Ctrl を押しながらか項目をクリックします。(デフォルトの数値に戻ります)
- *アニメーションキーフレームが入っている場合はポジションバーがあるフレームでデフォルトの数値のキーフレームが入ります。
- *アニメーションキーフレームが入っている場合は、Alt を押しながらか項目をクリックすると、数値はそのままにアニメーションを解除します。

Batch

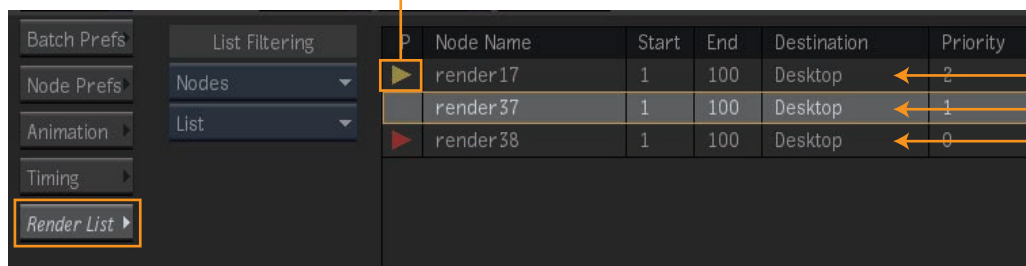
Batch は、BatchFX の Schematic が独立したメニューです。シーケンスのセグメントに適用する BatchFX に対して Batch はそれぞれのクリップを Schematic に持ち込みコンポジットを行います。Batch FX と違い、中間結果を Render ノードで書き出すことができ、また Resolution の制限もありません。

Render ノード

Batch Schematic でコンポジットした結果を書き出すには Render ノードを接続します。Schematic に何個でも読み込むことができ、パラメータエリアの Render List よりレンダリング後のクリップ名や尺などを設定します。



三角マークをクリックすることでアクティブ/非アクティブを切り替えます。

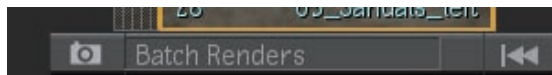


アクティブな Render ノード

非アクティブな Render ノード

エラー

Batch でレンダリングを行うと、自動的に Desktop Reels に Batch Renders という Reel が作成され、レンダリングクリップはこの Batch Renders に表示されます。Batch Renders の Reel がある場合はレンダリングクリップだけが Batch Renders の Reel に追加されます。(この Reel が非表示の時はレンダリング時に自動的に表示が有効に切り替わりレンダリングクリップが追加されます。)



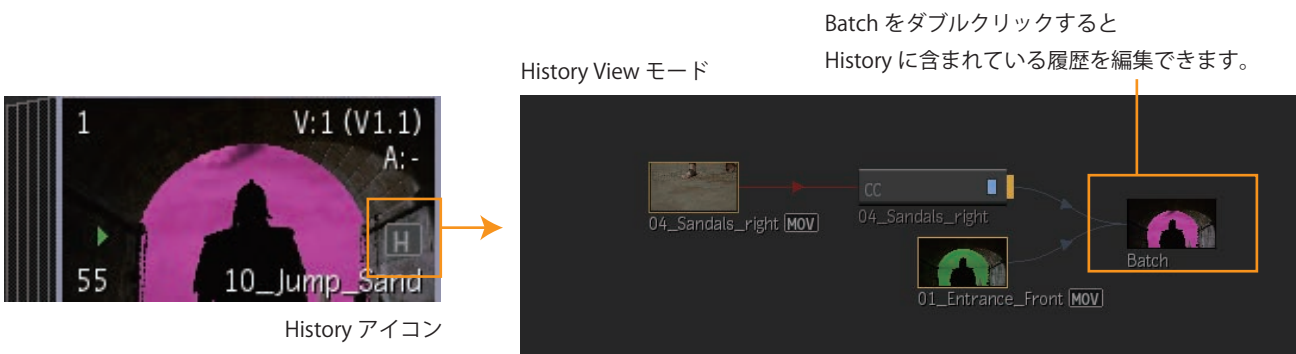
TIPS

Render ノードを選択した状態で、N キーを押しながら任意のクリップを選択すると、ソースクリップ名を Render ノードにコピーできます。また、T キーを押しながら任意のクリップを選択すると、ソースクリップの Resolution と尺を Render ノードにコピーできます。

History

History を使用するとレンダリングされたクリップの履歴をクリップ内に保存できます。Batch の Setup は常に読み込む際にソースクリップを探しに行きますが、History (Batch FX も) はクリップ内の Setup で使用されているソースクリップを含んでいます。また History を持っているクリップはサムネイルの右下に H マークが表示されます。

Timeline View Mode box を History に変更することで、クリップがどのような履歴を持っているかをフローチャートで確認できます。ここからソースの素材を差し替えることも可能です。



Batch Snapshots

Batch タブでセットアップをセーブやロードをする代わりに、Snapshots を使用してセーブやリストアを行えます。Batch Snapshots はセットアップだけでなくセットアップで使用されるソースクリップも同時に保存します。Batch Snapshots は Media Panel に配置され、Desktop Snapshots と同様の方法で複数の Batch Snapshots を管理（作成や開くまたは閉じる）することができます。また、Batch Snapshots は Schematic 上を置き換えたり追加することができます。

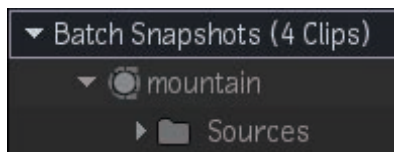
Batch Snapshots の保存

Batch Schematic でコンポジットした結果を書き出すには Render ノードを接続します。Schematic に何個でも読み出すことができ、パラメータエリアの Render List よりレンダリング後のクリップ名や尺などを設定します。

- ①セットアップ名をつけ、Snapshot ボタンをクリックします。



- ②Workspace Media Panel の Batch Snapshots エリアに閉じた状態の Snapshot が作成されます。
右クリック>Open Snapshot を選択すると、保存された Snapshot のソースクリップを確認することができます。



- ③再度 Batch Snapshot を保存する場合上書きするか、別名で保存するか選択できます。

Batch Snapshot も Close しておくことでメモリの節約をすることができます。Close Snapshot は右クリックのサブメニューより行うことができます。また Preferences>Timeline FX/BFX>Batch Snapshot で Also Save Batch File を有効にすると Batch Snapshot を保存すると同時にセットアップも自動的に保存されます。Batch Snapshot を削除してもこのセットアップは削除されません。

Batch Snapshots の読み込み

Snapshot は置き換え、または追加することができます。

- Batch 内から読み込むには Batch Snapshot をドラッグ&ドロップすると置き換えか追加を選択できます。
- Batch Snapshot を Media Panel の Batch Source フォルダにドラッグ&ドロップします。置き換えると自動的に Batch タブに移動します。
- Batch Snapshot を右クリック>Replace Snapshot もしくは Append Snapshot を選択します。実行すると自動的に Batch タブに移動します。
- Batch Snapshot をダブルクリックすると置き換えることができます。実行すると自動的に Batch タブに移動します。

Batch FX にも Batch Snapshot を読み込めますが、置き換えはできません。また、追加された Batch Snapshot に Render ノードが存在している場合はグレーアウトで表示されます。

Preferences

Audio Preferences

Player

Monitor Sync ボックス	クリップを再生するとき（ブロードキャストモニターまたは高解像度モニター）オーディオの同期が取れるモニターを指定します。
Broadcast Delay フィールド	ブロードキャストモニターに同期するとき、オーディオ信号を遅延させるためのフレーム数を表示します。編集可能。
Hi-Res Delay フィールド	グラフィックスモニターに同期するとき、オーディオ信号を遅延させるためのフレーム数を表示します。編集可能。
Auto Fade フィールド	各オーディオセグメントの始まりと終わりにフェードが追加された時間（0～10 ミリ秒）の量を表示します。オーディオの素材間でクリック音が聞こえるのを回避するためにこの設定を調整します。

Meters

Meter Range フィールド	フェーダーメーターの全体的なスケールを表示します。編集可能。
Meter Green フィールド	緑色のメーターレンジを表示します。編集可能。
Meter Yellow フィールド	黄色のメーターレンジを表示します。編集可能。
Meter Step フィールド	メーターのステップ値を表示します。より詳細なメーターを表示するには低い値を入力します。
Meter Units ボックス	メーターがデジタルまたはアナログ単位のどちらを表示するかを選択します。

Tone

Audio Tone ボックス	デフォルトのオーディオトーンを選択します。
Reference Level フィールド	カスタムオーディオトーンの基準レベルを表示します。編集可能

Tracks

Consider Audio Head / Tail ボタン	ムービーファイルをエクスポートするとき、ビデオの前または後にオーディオののりしろを組み込むことができます。
Supported Playback Tracks フィールド	サウンドカードでサポートされている再生トラックの数を表示します。編集不可能。
Supported I/O Tracks フィールド	サウンドカードでサポートされている I/O トラックの数を表示します。編集不可能。
Supported Audio Monitoring フィールド	サウンドカードでサポートされているオーディオのモニタリングオプションを表示します。編集可能。

Inputs

Input Source ボックス	現在のすべての入力を表示します。編集不可能。
Input Sampling Rate フィールド	現在の入力のサンプルレートを表示します。編集不可能。

Backburner Preferences

Backburner Manager ボックス	ワークステーションからサブミットされたバックグラウンドジョブを処理する Backburner Manager システムのホスト名。
Backburner Group ボックス	アプリケーションによってサブミットされたジョブを処理するために使用されるサーバーグループ (レンダーノードのプリセットグループ) を指定します。デフォルトでは、Backburner マネージャーはそれを処理することができる利用可能なすべてのレンダリングノードにジョブを割り当てます。ジョブを処理するための専用のレンダーノードグループがある場合は、レンダーノードグループの名前の値を設定します。グループの作成については、Backburner のユーザーガイドを参照してください。
Burn Job Type ボックス	バックグラウンド処理のネットワークにおけるノードの GPU 能力に応じて設定します。 ◆Software : バックグラウンド処理のネットワークにあるノードには、いずれも GPU を搭載していません。アプリケーションはレンダーノードによって、ソフトウェアモード (OSMesa を使用) でのみジョブを処理することができ、バックグラウンド処理ネットワークには GPU を必要とするジョブは送信しません。 ◆GPU Burn: バックグラウンド処理のネットワークのすべてのノードは GPU に対応しています。一部のジョブが GPU のノードを必要としない場合でも、アプリケーションは、バックグラウンド処理ネットワークにある GPU を搭載したノードへすべてのジョブを送信します。GPU を搭載したレンダーノードは、OSMesa ジョブと同様 GPU を必要とするジョブをレンダリングします。バックグラウンド処理のネットワークは GPU を持たないノードも含まれており、この設定が使用されている場合には、すべてのジョブが GPU を搭載したレンダーノードだけに送信され、GPU なしのノードが使用されることはありません。
Burn Priority フィールド	1 (最高の優先度) から 100 (最低) に、レンダリングジョブの優先度を設定します。
Wire Priority フィールド	1 (最高の優先度) から 100 (最低) に、このワークステーションから/このワークステーションに転送のための優先順位を設定します。
Store Priority フィールド	1 (最高の優先度) から 100 (最低) に、このワークステーション上でインポートしたメディアをキャッシュするための優先順位を設定します。
Burn Export フィールド	1 (最高の優先度) から 100 (最低) に、このワークステーションからクリップをエクスポートするための優先度を設定します。

※ 新しい値を設定したり、またはシステムがレンダリングされる前にフレームを転送してしまう可能性がある場合、異なる優先順位に関しては、注意が必要です。

Broadcast Monitor Preferences

Broadcast Monitor

Broadcast Monitor ボックス	ブロードキャストモニターで使用する出力デバイスを選択するか、または Off にします。
Broadcast Selection ボックス	ブロードキャストモニター (オンザフライで変更することができます) でプレビューしたいことを選択します。
Always Send Grab Area ボタン	プレイヤーまたはビューポート出力を、そのモジュールを使用していない時でも表示可能です。Screen Grab オプション選択時に使用可能です。
Scale Clip to Fit Monitor ボタン	ブロードキャストモニターにフィットするためにクリップのサイズを変更することができます。Show Selected Item オプション選択時に使用可能です。
Use Ratio ボタン	クリップの本来の比率を維持できます。モニタ比率を使用するには無効にします。Show Selected Item オプション選択時に使用可能です。

Broadcast Multiview

Viewport Monitoring ボタン	ビューアに表示される[Monitor]を選択しているビューポートを、ブロードキャストモニタに送信できます。追加のビューポートとしてブロードキャストモニタを使用するにはこれを無効にし、他のビューポートと同じようにブロードキャストモニタを制御するために Broadcast Monitor ツールバーを使用します。
Hide Broadcast Toolbar ボタン	Broadcast Monitor のツールバーを非表示できます。デフォルトでは、ツールバーはグラフィックスモニターの上隅に表示されます。ブロードキャストモニタのツールバーを移動するには、スペースキーを押しながらクリックします。

Image Data Type

Image Data Type ボックス	ブロードキャストモニタに表示している画像データの種類を選択します。コントラストを変更するために、クリップに適用される変換の種類をその選択で決定します。
Bypass ボタン	ブロードキャストモニタで画像データタイプの表示設定を無効にできます。

Broadcast LUT

Use 3D LUT in Monitor ボタン	3D LUT リストからブロードキャストモニタに 3D LUT を適用できます。
3D LUT List ボックス	LUT メニューにインポートした 3D LUT のリストを表示します。

Broadcast Overlay

Broadcast Overlay ボックス	ブロードキャストモニタに表示されるオーバーレイを選択します。"Off" はレターボックスまたはリファレンスオーバーレイなし、"Letterbox" はアスペクト比とレターボックスのガイド、"All" はレターボックスとすべてのリファレンスオーバーレイエレメント。
------------------------	---

Broadcast Stereo

Broadcast Stereo ボックス	現在のステレオスコピック表示のオプションを表示します。
-----------------------	-----------------------------

Broadcast Colour Space

Broadcast Colour Space ボックス	ブロードキャストモニタに出力される色空間を設定します。
-----------------------------	-----------------------------

Broadcast Timing

Broadcast Timing ボックス	ブロードキャストモニタに出力されるイメージのタイミングを設定します。
Lock Timing ボタン	選択しているタイミングで固定します。

General Preferences

Project Information

Project Framerate フィールド	現在使用しているプロジェクトのデフォルトの解像度に対応するフレームレートを表示します。編集不可能。
-------------------------	---

Incoming Sync

Incoming Sync フィールド	ワークステーションが受け取った同期信号を表示します。編集不可能。
---------------------	----------------------------------

Timecode

Display Dual Timecodes ボタン	Player とタイムライン上に 29.97 と 23.97 fps の両方のタイムコードを表示することができます。2:3 の挿入が適用されたとき、トランジションがジッターフレームに当たるかモニターすることができます。
Dual TC: 23.97->29.97 fps NDF/DF ボックス	Dual Timecode 表示で、ドロップフレームまたはノンドロップフレームのどちらで 29.97 fps のタイムコード を見るかを選択します。
Drop Frame Reference Timecode フィールド	29.97 fps 素材が 23.97 fps 素材と同期している点を表示します。編集可能。
Drop Frame Bump Mode ボックス	無効なカルキュレーターエントリの変換モードを選択します。

Player

Source Time Mode ボックス	Player でソースクリップのフレーム数やタイムコード、キーコードを表示するために選択します。
Auto-Toggle Player ボタン	再生のキーボードショートカットを押すとき、自動的に Player が開くようになります。
Display Sequence Viewer ボタン	Thumbnail ビューで赤いボーダーの付いたサムネイルとして、現在選択されたシーケンスを表示することができます。無効になっているとき、選択されたシーケンスは Thumbnail ビューには表示されません。
Jog / Shuttle on Drag ボタン	有効にするとプレイヤーでドラッグすることでクリップをジョギングすることができます。
Auto-Toggle Trim View ボタン	タイムラインでカット点をダブルクリックすると、Trim View モードに入ることができます。

Untitled Clip Name

Untitled Clip Name ボックス	簡単に複数の<Untitled>クリップを区別するために、名称未設定のクリップの名前を変更するための自動タイムスタンプオプションを選択します。
-------------------------	---

Rendered Clip Name

Rendered Clip Name ボックス	セットアップ名がクリップに存在しない場合は、接頭辞または接尾辞からレンダリングされたクリップ名に、レンダリングされたソフトウェアの領域を示す頭字語を追加するかどうかを選択します。
-------------------------	---

Stereo Naming

Left Eye フィールド	分割またはエクスポートされたステレオクリップで左目のメディアを識別するために使用する印を表示します。編集可能。
Right Eye フィールド	分割またはエクスポートされたステレオクリップで右目のメディアを識別するために使用する印を表示します。編集可能。

Animation

Default Interpolation ボックス	チャンネルエディタのデフォルトインターポーレーションを選択します。
Default Extrapolation ボックス	チャンネルエディタのデフォルトエクストラポーレーションを選択します。

Audio Gain Animation

Default Audio Interpolation ボックス	チャンネルエディタのデフォルトオーディオインターポーレーションを選択します。
----------------------------------	--

Autosave

Soft Save フィールド	ソフトオートセーブの遅延時間を表示します。ソフトオートセーブが起こる前（アプリケーション内のあらゆる動きでキャンセルすることができます）に2秒の遅延を示す小さな赤いアイコンが表示されます。編集可能。
Hard Save フィールド	ハード自動保存の遅延時間を表示します。ハードオートセーブはユーザーの介入に関わりなく、指定した時間で起こります。編集可能。
Tools Save フィールド	Tools タブからアクセスしたツールを使用しているときオートセーブの遅延時間を表示します。
Protection Mode ボックス	有効にするとクリップを MediaHub から読み込んだ際や Batch でレンダリングされたクリップが Desktop に読まれた際などに AutoSave が実行されます。

Help Location

Help Location ボタン	ヘルプのある場所を表示します。デフォルトで、ヘルプはオンラインで利用できます。参照するにはインターネットへの接続が必要です。Autodesk のウェブサイトからローカルにダウンロードし、インストールすることもできます。
-------------------	---

Setup

Scale Setups ボタン	現在のプロジェクトの解像度と異なる解像度で作られたセットアップを読み込むときに、セットアップのサイズを変更することができます。
------------------	---

Image Data Type

Image Data Type ボックス	デフォルトイメージタイプの設定を選択します。
----------------------	------------------------

Undo

Clear Buffer ボタン	アンドウバッファからクリップを削除し、フレームストア上のディスクスペースを解放します。
Undo Level フィールド	何回前までの情報がアンドウバッファに保存されるかを表示します。編集可能。

Clip Select

Ignore Scan Format ボタン	スキャンモードのミスマッチを無視できます。
------------------------	-----------------------

Background Tasks

Update フィールド	Backburner Queue を更新するための待機時間を、秒単位で表示します。
--------------	---

Rendering Display

Rendering Display ボックス	Display All Frames を選択する通常通りレンダリングされている全フレームがモニタに表示されます。Allow tearing を選択するとモニタのリフレッシュサイクルが完了する前にレンダリングされたイメージを表示します。その結果、レンダリング速度が向上します。この場合レンダリング表示にティアリングがおこる可能性があります。
------------------------	---

Default Rendering Options

Render ボックス	Rendering のデフォルトを設定します。
-------------	-------------------------

History

Keep History Mode ボックス	クリップの歴史を扱う際に、ソースまたは中間素材+ソースをワークスペース上に表示するかどうかを選択します。
------------------------	--

Shared Libraries

Shared Libraries Refresh Rate フィールド	アプリケーションが Shared Library を更新する頻度を設定します。編集可能。
Shared Libraries Lock Timeout フィールド	Write Access が可能な状態の Shared Library が自動的に非アクティブになるまでの時間を設定します。編集可能。

Media Library

Protect from Editing ボタン	有効にすると Media Library の素材を編集する場合は Desktop Reels や Batch に持ち込む必要があります。
--------------------------	--

Input Devices Preferences

Pointer

Tablet Model フィールド	現在インストールされているタブレットのモデルを表示します。編集不可能。
Pointer Reset ボタン	すべてのポインターのプリファレンスをデフォルト値に戻します。
Threshold Test ボタン	インタラクティブにペンの感度を評価します。ボタン上でペンを押して、メッセージバー上のスライドする灰色のバーが加えられる圧力に応じて表示します。
Pressure Threshold フィールド	ペンを使用しているときに、適用したい圧力の量を表示します。ペンの感度を減少させる（もっと圧力が必要）には高い値を使用します。
Use Mouse Cursor ボタン	タブレットを使うとき、タブレットのカーソルの代わりにマウスカーソルを使うことができます。
Trackball Pressure ボタン	スタイラスを使用しているときトラックボールが圧力の変化に対応するために有効にします。

Tablet Margins

Proportional Margins ボタン	均等に 4 マージンコントロールを変更できます。
Top Margin Control フィールド	タブレットのアクティブ領域の上の境界線を調整するために%値で表示します。編集可能。
Bottom Margin Control フィールド	タブレットのアクティブ領域の下の境界線を調整するために%値で表示します。編集可能。
Left Margin Control フィールド	タブレットのアクティブ領域の左の境界線を調整するために%値で表示します。編集可能。
Right Margin Control フィールド	タブレットのアクティブ領域の右の境界線を調整するために%値で表示します。編集可能。

LUT Preferences

1D LUT/3D LUT and Colour Transform リスト	インポートされた 1D LUTs または 3D LUTs のリストと別タブの Colour Transforms を表示します。
LUT Type ボックス	ガンマ機能を定義したり、またはハイライトされた行の 1D LUT ファイルをインポートし、対応するキーボードショートカットを割り当てるかどうかを選択します。
Import ボタン (1D LUT)	Import LUT ブラウザを開きます。インポートするために 1D LUT を見つけ、リストに読み込むために選択します。このボタンは LUT Type ボックスが LUT File に設定しているとき、使用できません。
Value フィールド	ガンマ値を表示します。このフィールドは LUT Type ボックスが Gamma に設定されているときに使用できます。
Select ボタン	ハイライトされたガンマまたは 1D LUT をすべての表示された画像に適用します。
Import ボタン (3D LUT & Colour Transform)	Import LUT ブラウザを開きます。インポートするために 3D LUT または Colour Transform を見つけ、3D LUT と Colour Transform リストに読み込むために選択します。
Reset ボタン	リストからハイライトされたアイテムを削除します。
Reset All ボタン	現在のリストからすべての LUTs と Colour Transforms を削除します。

Sync Color

Shared Directory	共有されたカラートランスフォームのディレクトリへのファイルパスを表示します。これは、Autodesk カラーマネージメントを使用する他のアプリケーションで使用できるトランスフォームを保存するための便利な場所です。
Broadcast Monitor Transform	Broadcast Monitor エイリアスを別の CTF ファイルで参照されている場合に使用されている CTF ファイルを指定します。
Graphics Monitor Transform	Graphics Monitor エイリアスを別の CTF ファイルで参照されている場合に使用されている CTF ファイルを指定します。
Default Look Transform	Default Look エイリアスを別の CTF ファイルで参照されている場合に使用されている CTF ファイルを指定します
Browse	異なる共有されたディレクトリを選択するためにブラウズします。選択したパスは同じワークステーション上にあり互換のあるアプリケーションで使用されます。
Default	デフォルトのパスにリセットします。

Storage Preferences

Space Calculation

Space Calculation オプション (Available / Available&Purgeable / Force Purge)	利用できるフレームをメッセージバーに表示するか (Available)、利用/削除できるフレームをメッセージバーに表示するか (Available&Purgeable)、容量の計算を行う前に、フレームを削除するかを選択します。(Force Purge)
Volume Statistics ボタン	クリップライブラリに保存されているオーディオソース、プロキシ、フレームと各プロジェクトの主な作業領域の数をリストします。
Video Framestore Estimate ボタン	ビデオのフレームストアの推定される空き容量を表示します。

Framestore

Test Disks ボタン	1秒間に読み込むことのできるフレーム数、単一のフレームを読み込むのに必要な秒数、1秒あたりの読み取り、メガバイト、およびデータ量を表示します。
----------------	---

Local Gateway

Restart ボタン	ローカルの Wiretap Gateway をリスタートします。
-------------	----------------------------------

Temporary Libraries

Clear All ボタン	クリックで選択されているプロジェクトのテンポラライブラリを削除します。 注意：バックグラウンド処理が実行されている場合は使用しないでください。バックグラウンドタスクモニタなどでタスクを完了していることを確認してから使用してください。 テンポラライブラリはバックグラウンドタスクによって使用され、自動的にアプリケーション側で削除されます。しかし、正しく削除されないときに、ストレージ側に残ってしまいます。これらのライブラリを削除することでスペースを確保することができます。この操作はバックグラウンド処理が走っていない限りは安全な操作です。
---------------	--

Support Preferences

Upload Config Info Only ボタン	Autodesk Customer Support に構成情報だけをアップロードするためにクリックします。Autodesk Customer Support から指示された場合にのみ使用します。
Upload Config Info and Logs ボタン	Autodesk Customer Support に該当する構成情報とシステムログをアップロードするためにクリックします。Autodesk Customer Support から指示された場合にのみ使用します。
Max Logged Days フィールド	Autodesk Customer Support にアップロードされた情報の記録された日数を表示します。編集可能。
Case ID フィールド	アップロードを行う情報に含まれるように、Autodesk Customer Support によってあなたに与えられたケース ID 番号を入力します。

Timeline Preferences

Editing

Default Timecode フィールド	レコードエリアで表示するデフォルトの開始タイムコードを表示します。
Merge Layers Mode ボックス	Merge Layers コマンドを使うとき、どのようにタイムラインを1つのレイヤにするかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> Simple Track Merge - すべてのトランジションをコミットします。クリップのカットポイントが保存され、クリップハンドルはありません。 Complex Track Merge - トランジションはコミットしますが、クリップハンドル付きの独立したエレメントを作成します。 Committed Track Merge - 編集可能なトランジションやクリップハンドルを保持。
Auto Timewarp ボタン	ソースとレコードクリップにフレーム数の異なるイン点とアウト点をつけ、その4ポイントでリプレイスまたはオーバーライト編集をしたときの動作を決めます。
Framerate Converter ボタン	ソースクリップにビデオタイムワープを適用することで、ソースクリップのフォーマットを正しい目的のフレームレートにできます。
Snap Includes Marks ボタン	タイムラインにあるマークにスナップできます。
Snap with Positioner ボタン	ポジショナーにセグメントをスナップできます。
Display Phantom Marks ボタン	タイムラインとソースクリップにファントムマークをつけられます。ファントムマークはマークがどのように設定しているかに関わらず、4ポイントの結果を示します。

Containers

Uncontain options ボックス	コンテナセグメントを解除するとき、新しいレイヤーやトラックを追加させるかまたは上書きされるかを選択できます。 <ul style="list-style-type: none"> Uncontain & Overwrite - コンテナセグメントとぶつかってしまうコンテナがあるレイヤーやトラック外にセグメントを上書きします。 Uncontain & Add Tracks - コンテナを解除するとき、以前に含まれたセグメントを配置するために新しいレイヤーとトラックを十分に追加することで、トラックを保持します。コンテナの内側と外側のすべてのトラックが保存されています。
Contain Timewarped Edits ボタン	Fit-to-Fill の4ポイント編集で編集点を保持できます。インカミングクリップをコンテナ化し、クリップの代わりにコンテナにタイムワープを適用します。

Segment Display

Handles ボックス	タイムラインにあるセグメントののりしろを表示するためのオプションを選択できます。
--------------	--

Navigation

Frame Positioner ボックス	フレームからフレームにタイムラインのポジションバーをスナップさせるか、サブフレームをベースにするか（フレームの10分の1）を選択します。
Autoscroll フィールド	タイムラインをスクロールする速度を設定します。左右にドラッグするか、値を入力します。デフォルトの速度は100%です。
Scroll During Playback ボタン	フレームポジションバーを見せながら、再生中にタイムラインをスクロールできます。
Scroll Past First Frame ボタン	ポジションバーを最初のフレームの前に移動できます。

Transitions

Dissolve Duration フィールド	ディゾルブのデュレーションを設定するために左右にドラッグするか、値を入力します。
Transition Alignment ボックス	ディゾルブやワイプ、Axis、カスタムトランジションをかけるデフォルトの位置を設定します。
Curve Type ボックス	ディゾルブのデフォルトカーブとして Bezier または linear を選択します。

Rendering

Timeline Effects Render Mode ボックス	TimelineFX がクリップに追加されるときレンダリングモードを選択します。
Timewarp Render Mode ボックス	タイムラインでタイムワープが作成されたときのデフォルトのレンダリングモードを選択します。
Transitions Render Mode ボックス	タイムラインで作成されたトランジションのレンダリングモードを選択します。
Timeline Effects Rendering ボックス	全体の最初のトラック、そして次のトラックの順にレンダリングするか（Track Based Render）、全てのトラックを1フレーム毎にレンダリングするか（Frame Based Render）を選択します。

TimelineFX/BFX Preferences

Batch FX

Interactive Max フィールド	システムがエフェクトをプレビューするとき、レンダリングを試みるために使用する秒数を表示します。編集可能。
Add Comp On Matte Output ボタン	タイムラインの Output ノードからマットが出力されるとき、タイムラインに Comp タイムラインエフェクトが自動的に有効になります。
Always Load Nodes ボタン	有効の場合、セットアップを読み出すときに自動で全ての FX ノードがメモリにロードされます。無効にした場合、各 FX レベルに入った際にロードされます。
Clear Rendered Memory ボタン	FX ノードの出力がレンダリングされると、メモリからそのノード（とクリップ内にネストされたセットアップにあるすべてのノード）を自動的にクリアできます。

Batch FX Mode

Head Media option ボックス	クリップの前に不足している情報をどのようにするかを選択します。
Gap Media option ボックス	クリップの中の不足している情報をどのようにするかを選択します。
Tail Media option ボックス	クリップ後の不足している情報をどのようにするかを選択します。

BFX Automatic Node Copy

Automatic Nodes Copy ボックス	FX ノードをメモリ上にコピーしない、常にコピーする、セットアップに Action ノードが含まれていた場合にコピーする、部分的にレンダリングされたセットアップがある場合コピーする等から選択します。
---------------------------	---

Timeline Timewarp

Interpolation Option ボックス	組み入れたタイムワープの補間オプションを選択します。
Use Last Speed ボタン	今後のタイムワープに最後のタイムワープスピードを適用できます。
Timewarp Speed Display ボックス	タイムワープスピードを%または fps で表示するか選択します。
Timewarp Sample Option ボックス	タイムワープ時のサンプリングを先頭、中間、最後のタイミングで設定するかどうかを選択します。Timewarp エフェクト内でも変更可能です。

Timeline Resize

Fit Method ボックス	プロジェクトと解像度が異なり、リサイズが必要なクリップがタイムラインに追加されたときのフィットオプションを選択します。
Resize Quality ボックス	タイムラインにリサイズされなければならないクリップが追加されたときのサンプリングのアルゴリズムを選択します。
Keep Aspect ボタン	タイムラインにリサイズしなければならないクリップが追加されたとき、アスペクト比を保持できます。

Timeline Text

Text Anti-aliasing ボックス	テキスト用にアンチエイリアスのサンプリングレートを選択します。
Default Font フィールド	フォントブラウザを開きます。デフォルトのフォントを選択し、Load をクリックします。

Timeline Action

Use Background ボタン	有効の場合 TimelineFX で Action を使用した時にバックグラウンドへ自動的に BackClip が接続されます。
--------------------	--

Viewport Setting

Default Viewport ボックス	デフォルトのビューポート数を設定します。
-----------------------	----------------------

BFX Cache Life Span

Cache Life Span フィールド	Batch FX クリップがキャッシュされる日数を設定します。編集可能。
-----------------------	--------------------------------------

Batch Cache Life Span

Cache Life Span フィールド	Batch クリップがキャッシュされる日数を設定します。編集可能。
-----------------------	-----------------------------------

Batch Read File Node

Absolute Frame Offset ボタン	有効にすると Batch 内に読み込んだクリップノードの開始フレームを使用します。
---------------------------	---

Batch Snapshot

Also Save Batch File ボタン	Batch snapshot を保存するときに、Batch Setup を保存する時に有効にします。
--------------------------	--

User Interface Preferences

Colour

Background フィールド	バックグラウンドの明るさを設定します。編集可能。
Brightness フィールド	ボタンやフィールドのようなインターフェースの明るさを設定します。編集可能。
Contrast フィールド	ボタンやフィールドなどのようなインターフェースのコントラストを設定します。編集可能。

On-Screen Widgets

On-screen Keyboard ボタン	フィールドでテキストを入力するとき、キーボードをスクリーンに表示します。
Calculator Placement ボックス	数値入力フィールドでクリックしたときの、カルキュレーターを表示させる場所を選択します。

Display

Clip Information ボックス	タイムライン下方のフィールドやセグメント、タイムバーなどでの表示を、フレームまたはタイムコード等から選択します。
Bold Font ボタン	ボタンのフォントを太字にできます。

Auto Key Button Look

Auto Key look ボックス	Auto Key ボタンに Classic (グレー) または Coloured (黄色) を適用するためにどちらかを選択します。
--------------------	---

Thumbnail View

Snap to Grid ボタン	グリッドにサムネイルをスナップできます。このボタンが有効のとき、グリッドが見えるようになります。
Grid Size フィールド	グリッドを作るボックスサイズのピクセル値を入力します。
Thumbnail Height フィールド	Thumbnail ビューで表示されるサムネイルの高さをピクセル値で入力します。すべての新しいサムネイルが指定した高さで作成され、既存のものはそのままです。

Tooltips

Auto Display ボタン	Toolstips を自動的に表示できます。無効にした場合には、キーボードショートカットの Ctrl+W を使って、選択したボタンの Toolstips を表示できます。
Hover フィールド	Toolstips を表示する前にマウスをオブジェクト上に置かなければならない時間を表示します。

Reels

Friction フィールド	マウス/ペンを放した後、リールがどのぐらいスクロールするかを表す数値を表示します。マウス/ペンを放した後、リールをスクロールした量を制限するためには値を増やします。
Reel Orientation ボックス	デスクトップリールを縦か横かを選択します。
Reverse ボタン	デフォルトでリール上のクリップは左から右に流れます。有効の場合は逆になります。
Clip Spacing フィールド	リール上でクリップ間の距離を設定します。
Number of Default Reels フィールド	デフォルトのリール数を設定します。
Broadcast Display ボタン	有効の場合、リールを Broadcast Monitor に表示します。

Gestural Workflow

Swipe Bars ボタン	プロジェクトの異なる領域でビューを切り替えることができるスワイプバーを有効にするためにクリックします。
Layout Selection Overlay ボタン	Timeline ビューでメニューオーバーレイを有効にすることができます。Timeline ビューで何を表示するのかわるため、メニューオーバーレイを使うことができます。