



Final Cut Pro X のライブラリを 使用したメディアの管理

ホワイトペーパー

2014 年 6 月

目次

- 3 **はじめに**
- 4 **Final Cut Pro X 10.1 の新機能**
 - ライブラリ
 - 管理対象メディアおよび外部メディア
 - 自動生成メディア
- 6 **プロジェクトおよびイベントを Final Cut Pro X 10.1 にアップデートする**
 - アップデートの前に
 - プロジェクトおよびイベントをアップデートする際のオプションを選択する
 - プロジェクトおよびイベントを手動でアップデートする
- 9 **Final Cut Pro ライブラリについて**
 - ライブラリ
 - イベント
 - プロジェクト
 - クリップ
- 12 **メディア、ライブラリ、アーカイブを管理する**
 - ストレージの場所を表示および設定する
 - 管理対象メディアおよび外部メディアで作業する
 - 自動生成メディアを操作する
 - メディアおよびライブラリを管理する
 - ライブラリおよびプロジェクトをバックアップする
 - 作品をアーカイブする
 - ほかのエディタと関係する

はじめに

メディア管理は今日のファイルベースのポストプロダクションワークフローの中核です。Final Cut Pro X 10.1 には、ユーザの今後のすべての作業を改善し加速する根本的な変更が含まれます。本書では、メディアやプロジェクトを整理する新しい方法について包括的に説明しています。以前のバージョンの Final Cut Pro X からのアップデートを行う場合の最初の重要な手順についても紹介します。

既存のプロジェクトやイベントをアップデートする前に、「[Final Cut Pro X 10.1 の新機能](#)」に目を通して、Final Cut Pro X 10.1 の主要な変更点の概要を理解してください。アップデートのプロセスは、「[プロジェクトおよびイベントを Final Cut Pro X 10.1 にアップデートする](#)」で詳しく説明しています。これ以外に本書では、将来のポストプロダクションワークフローを計画する上で重要な手法とベストプラクティスを詳しく紹介します。

Final Cut Pro X の機能に関する包括的な情報は、Final Cut Pro X の「ヘルプ」メニューまたはオンラインの <http://help.apple.com/finalcutpro> で見ることができます。

Final Cut Pro X 10.1 の新機能

Final Cut Pro X 10.1 の大きな変化は、メディアの編成方法が作品中心のライブラリフォーマットに変更されたことです。このライブラリモデルにより、エディタは特定の作品のすべてのメディアを単一の場所に収集するだけで、必要に応じて作品をオンラインおよびオフラインに配置することができます。

このライブラリモデルには、Final Cut Pro X 10.1 にアップデートする前に理解しておくことが重要ないくつかの新しい概念が含まれます。

ライブラリ

Final Cut Pro X 10.1 では、作品を整理するための新しい方法がライブラリから読み取れます。1 つのライブラリには、同じ場所にある複数のイベントとプロジェクトが含まれます。Final Cut Pro X 10.1 を最初に起動すると、「ムービー」フォルダにライブラリファイルが作成されます。プロジェクトまたはイベントを作成すると、作成したものは自動的にアクティブなライブラリに追加されます。ライブラリはすべてのメディアファイル、編集済みのプロジェクト、および関連付けられたメタデータを追跡します。

ライブラリは一度に複数開いておくことができ、ライブラリ間ではイベントやプロジェクトを簡単にコピーできます。これにより、メディア、メタデータ、および作品を別のシステムに簡単にすばやく移動できるので、ポータブルコンピュータでの作業やほかのエディタとの共同作業、プロジェクトおよびメディアのアーカイブが可能になります。

Final Cut Pro X 10.1.2 以降では、「ライブラリのプロパティ」インスペクタを使って、それぞれのライブラリのストレージの場所を表示して設定することができます。ファイルはライブラリの内部に保存することも、外部の任意の場所に保存することもできます。以下の 3 種類のファイルについてストレージの場所を設定できます。

- **メディア**：読み込んだファイル、プロキシファイルや最適化されたファイル、および統合されたファイル
- **キャッシュ**：レンダリングファイル、解析ファイル、サムネールイメージ、およびオーディオ波形ファイル
- **バックアップ**：ライブラリデータベースのバックアップ

管理対象メディアおよび外部メディア

特定のライブラリに読み込んだメディアはライブラリの内部に保存され、「管理対象」メディアと呼ばれます。メディアは接続されたボリュームの任意の場所に読み込むかコピーして、「外部」メディアとしてライブラリにリンクすることもできます。この外部メディアをストレージエリアネットワーク (SAN) などの共有ストレージに配置すると、複数のユーザがすぐにアクセスすることができます。Apple の SAN ファイルシステムである Xsan もその一例です。管理対象メディアへのアクセスを共有したい場合は、「統合」コマンドを使用していつでも外部メディアに変換できます。

また、簡単に移動またはアーカイブできるように「統合」コマンドを使って、外部メディアを管理対象のメディアとしてライブラリ内に集めることもできます。

自動生成メディア

レンダリングファイル、最適化されたファイル、およびプロキシファイルは、元のメディアを読み込んだ後にバックグラウンドで生成されるため、すべて「自動生成」メディアとみなされます。Final Cut Pro X 10.1.2 以降では、自動生成メディアはすべて管理対象メディアまたは外部メディアのいずれかになります。ストレージ容量を節約するため、レンダリングファイル、最適化されたファイル、プロキシファイルはライブラリを移動またはアーカイブする前に削除することができます。レンダリングファイルはすぐに再生成できるため、ライブラリ間でプロジェクトをコピーする際にレンダリングファイルはコピーされません。

プロジェクトおよびイベントを Final Cut Pro X 10.1 に アップデートする

アップデートの前に

以前のバージョンの Final Cut Pro X で作成されたプロジェクトやイベントで作業するには、それらをバージョン 10.1 にアップデートする必要があります。既存のプロジェクトやイベントは、Final Cut Pro X 10.1 を最初に起動したときにアップデートすることも、後でアップデートすることもできます。

重要： ファイルを新しいフォーマットに完全にアップデートする前に、ファイルのバックアップコピーを作成することを推奨します (アップデートのプロセスでは、古いプロジェクトやイベントのファイルを別のフォルダに保存することもできます)。プロジェクトやイベントを Final Cut Pro X 10.1 にアップデートした後は、以前のバージョンの Final Cut Pro でそれらを使うことはできなくなります。Final Cut Pro アプリケーションの現在のコピーをバックアップしておく、必要に応じて、別の Mac にファイルを移動し、バージョン 10.0.9 の Final Cut Pro を使って、これらのプロジェクトの作業を継続することができます。ファイルおよび Final Cut Pro アプリケーションのバックアップの詳細については、「[Final Cut Pro X 10.1 : アップデート前に重要なファイルをバックアップする方法](#)」および [Final Cut Pro サポート Web ページ](#) を参照してください。

プロジェクトやイベントをアップデートすると、以下のような変更が行われます。

- 「Final Cut Projects」または「Final Cut Events」という名前のフォルダを含む接続された各ボリュームには、ボリューム名で新しいライブラリが作成されます。既存のプロジェクトやイベントはこの新しいライブラリに移動されます。
- 接続された各ボリューム上のすべてのプロジェクトは、「アップデート済みのプロジェクト」という名前の新しいイベントに集められ、このイベントはそのボリュームに新規に作成されたライブラリに配置されます。
- アップデートの前にプロジェクトライブラリにプロジェクトフォルダが存在していた場合、フォルダにあったプロジェクトには、そのプロジェクトフォルダの名前がキーワードとして割り当てられます。
- 新しいライブラリの独立性を高めるため、ほかのボリューム上の既存の複合クリップやマルチカムクリップもすべて新しいライブラリにコピーされます。
- 別のボリュームのイベントのメディアにリンクされているプロジェクトやイベントがある場合、そのメディア用の Final Cut 外部メディアフォルダが作成されます。アップデート後には、「統合」コマンドを使って、リンク先のメディアをリンク元のイベントと同じボリュームにコピーすることができます。
- アップデートの完了後、古いプロジェクトやイベントのファイルをゴミ箱に移動するかどうかをたずねるメッセージが表示されます。ゴミ箱に移動することを選択した後に何らかの理由で必要になった場合は、Finder の「ファイル」>「戻す」コマンドで元の場所にファイルを復元することができます。ただし、ゴミ箱を空にした後では、削除したプロジェクトやイベントを復元することはできません。

注意： メディアファイルは、アップデートプロセスの中でゴミ箱に移動されたり削除されたりすることはありません。

プロジェクトおよびイベントをアップデートする際のオプションを選択する

Final Cut Pro に既存のプロジェクトやイベントが存在する場合、最初に Final Cut Pro X 10.1 を起動した時点でそれらをアップデートするオプションが表示されます。

Final Cut Pro X 10.1 を最初に起動したときにプロジェクトとイベントをアップデートする

表示されるウィンドウで、以下のオプションのいずれかを選択します。

- **すべてをアップデート** : 「すべてをアップデート」をクリックすると、既存のプロジェクトとイベントがライブラリに配置されます。もっともシンプルなオプションです。各ボリューム上のプロジェクトとイベントはそのボリュームの単一のライブラリに統合されます。アップデート後に、ライブラリとイベントを整理して個別の特定のワークフローに適合させることもできます。
- **後でアップデート** : 方針が未定の場合は、アップデートを延期できます。このオプションを選択すると、新規ライブラリが作成されます。Final Cut Pro X 10.1 の使用をすぐに開始して新規のイベントやプロジェクトを作成できます。後で「ファイル」>「プロジェクトとイベントをアップデート」を選択して、いつでも既存のプロジェクトとイベントをアップデートすることができます。
- **場所を指定** : Xsan ボリューム上の SAN の場所を使用している場合、「場所を指定」をクリックすると、SAN の場所のフォルダを指定してこれらのフォルダをアップデートできます。任意のボリューム、SAN の場所、または「Final Cut Projects」か「Final Cut Events」フォルダを含むフォルダを選択してアップデートできます。これにより、元のプロジェクトとイベントがあったフォルダの隣に新規ライブラリが作成されます。この手動アップデートは、最初に Final Cut Pro X 10.1 を起動したときに SAN の場所が接続されていなかった場合などにいつでも実行することができます。

注意 : 「Final Cut Projects」または「Final Cut Events」フォルダ内のプロジェクトやフォルダは、資産、複合クリップ、およびマルチカムクリップへの参照が適切に解決されるように、すべて同時にアップデートする必要があります。単一のプロジェクトやイベントをアップデートすることはできません。

アップデートプロセスでは、アップデートされたプロジェクトやイベントの古いバージョンのファイルをゴミ箱に移動するかどうかをたずねるメッセージが表示されます。ゴミ箱に移動した後、何らかの理由 (アップデートを済ませていない複数のユーザがシステムに存在する場合など) で古いプロジェクトが必要になった場合は、ゴミ箱を開いてファイルを選択し、「ファイル」>「戻す」を選択するとファイルを復元できます。ただし、ゴミ箱を空にした後では、削除したプロジェクトやイベントを復元することはできません。

注意 : 「戻す」コマンドは SAN の場所では使用できません。

重要 : アップデートプロセスでは、Final Cut Pro によってボリューム間でメディアが自動的にコピーされることはありません (不要なコピーを避けるため)。したがって、アップデート後の最初の作業として、各ライブラリのソースメディアファイルをストレージデバイス上の論理場所に統合することを推奨します。詳細については、「[統合](#)」を参照してください。

プロジェクトおよびイベントを手動でアップデートする

次のようなシナリオでは、最初のアップデート後にイベントとプロジェクトをアップデートする必要があります。

- 最初のアップデート時に接続されていなかったボリューム上のイベントやプロジェクト、または SAN の場所のイベントやプロジェクト
- 接続されたボリュームのルートレベルに保存されていなかったイベントやプロジェクト、または名前が変更されたフォルダに保存されていたイベントやプロジェクト
- Intelligent Assistance 社の Event Manager X アプリケーションの使用時にオフラインだったプロジェクト、イベント、またはイベントのセット
- 最初にアップデートオプションが表示されたときに「後でアップデート」をクリックした場合のすべてのプロジェクトとイベント

プロジェクトおよびイベントを手動でアップデートする

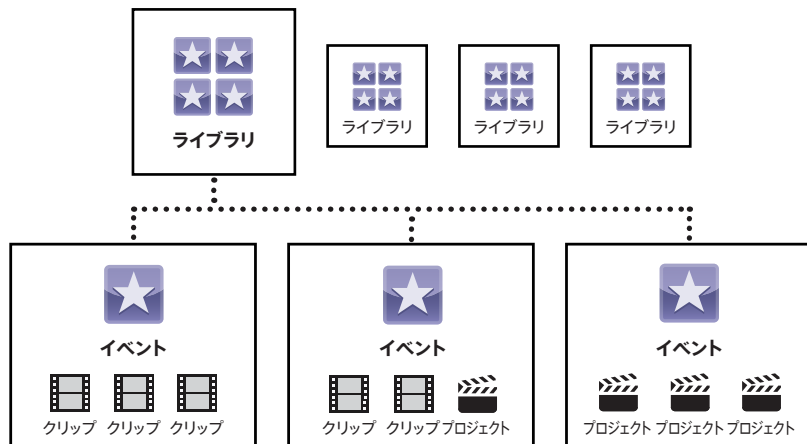
1. 必要に応じて、アップデート対象のプロジェクトとイベントを含むボリュームを接続し、次に Final Cut Pro を起動します。
2. 「ファイル」>「プロジェクトとイベントをアップデート」の順に選択します。
3. アップデートウィンドウが表示されたら、上記の [プロジェクトおよびイベントをアップデートする際のオプションを選択する](#) で説明されているアップデートオプションのいずれかをクリックします。

Final Cut Pro ライブラリについて

Final Cut Pro X 10.1 では、イベントはライブラリ内で整理されます。イベントにはプロジェクトとクリップの両方が含まれます。

ライブラリ

Final Cut Pro X 10.1 は、Aperture などのアプリケーションで採用されているライブラリ概念を基盤として設計されており、この概念をプロ向けビデオのポストプロダクションワークフローに最適化しています。ライブラリは、1 つの作品や 1 つのジョブのような、必要な要素をすべて含む作業単位と考えることができます。



この新しいライブラリモデルの重要な側面を以下に説明します。

- **独立型**：ライブラリは必要な要素をすべて含むよう意図されており、ほかのライブラリのコンテンツに依存しません。ライブラリの外部にあるメディアを参照することはありますが、ほかのライブラリのクリップを参照することはありません。これにより、完成した作品のアーカイブが単純化されます。詳細については、「[作品をアーカイブする](#)」を参照してください。
- **単一のライブラリファイル**：ライブラリファイルは、すべてのライブラリデータベースとその他の関連ファイルを含む、ファイルシステム内の単一のパッケージです。これには、解析ファイル、レンダリングファイル、最適化されたメディア、プロキシメディア、サムネイル、オーディオ波形などの自動生成メディアが含まれます。単一のファイルをコピーしたり移動したりするだけなので、任意のジョブや作品のすべての作業内容を簡単に引き渡すことができます。
- **管理対象のメディアまたは外部メディア**：すべてのソースメディア（カメラファイル、オーディオファイル、静止画、その他のムービー）は、ライブラリファイルの内部（管理対象のメディアとして）、またはライブラリファイルの外部のストレージデバイスやネットワーク上のフォルダのいずれかに存在します。また、レンダリングファイル、最適化されたファイル、プロキシファイルについても、ライブラリの内部（管理対象のファイルとして）または外部フォルダのいずれかに保存することができます。管理対象のライブラリを使用すると、1つの作品に関連付けられたすべてのメディアファイルを簡単にコピーまたは移動することができます。*一方で外部メディアの場合は、複数のユーザとのメディアの共有が簡単になります。たとえば、外部メディアはストレージエリアネットワーク（SAN）などの共有ストレージに保存することができます。
- **複数ライブラリのサポート**：Final Cut Pro X 10.1 では、アプリケーション内で同時に複数のライブラリを開くことができます。たとえば、ストック映像のライブラリを複数開いたり、今の作品を編集しながら古い作品のショットを取り出すライブラリを開いたりすることができます。ライブラリ間で作品を移動またはコピーする方法の詳細については、「[メディアおよびライブラリを管理する](#)」を参照してください。

特定のライブラリを使用する方法は作品やワークフローの性格によって異なりますが、大まかな捉え方として、特定のジョブに必要なメディアファイルはすべてライブラリ内に収められています。ライブラリのワークフローとして以下のような例が考えられます。

- **長編映画**：映画には、イベントに構成された何日分または何週間分もの編集前映像や、最終的なムービーの多数のラフカットが含まれます。複数のエディタが、自分用にコピーしたライブラリの間でイベントを簡単にやりとりすることができます。
- **ドラマシリーズのエピソード**：ライブラリには1つのエピソードの制作に必要なすべての映像を含めることができます。以前のエピソードのコンテンツを使う場合は、そのライブラリを開きメディアやイベントを今のライブラリにコピーします。
- **リアリティショーのシーズン**：リアリティショーは比較的長期間にわたって撮影され、撮影された内容に基づいてストーリーが構成されます。複数のエピソードにまたがってメディアが使用されることはよくありますが、シーズンが変わると登場人物やストーリーが劇的に変化するため、シーズンにまたがって使用されることはそれほどありません。
- **広告キャンペーン**：特定のキャンペーンのシリーズ広告を制作する場合、複数のスポットにわたってメディアや資産（製品のスチールや絵コンテなど）共有します。
- **結婚式などの催事**：結婚式の全体のコンテンツはさまざまな形態の成果物（Web サイトや DVD など）で使用されますが、あるプロジェクトの結婚式のコンテンツが別の結婚式で使用されることはほとんどありません。複数のライブラリを同時に開くことができるため、ユーザは「ストックコンテンツライブラリ」を作成して標準化されたコンテンツまたは再利用可能なコンテンツとして利用することができます。

*Motion プロジェクト（エフェクト、トランジション、ジェネレータなど）および他社製のエフェクトはライブラリ内で管理されないため、個別に追跡およびアーカイブする必要があります。「[作品をアーカイブする](#)」を参照してください。

イベント

イベントは、フォルダのようにクリップやプロジェクトを格納することができます。イベント間でクリップやプロジェクトを簡単にコピーまたは移動してそれらを整理することができます。イベントは、ある日の撮影、ドラマシリーズの 1 エピソード、リアリティショーのロケーションの 1 つ、受付やセレモニーなどの結婚式の一場面、一連の編集済みプロジェクトなどを表すものです。

ライブラリモデルでは、チームの別のエディタやアシスタントに引き渡し可能なコレクションとしてイベントを利用することが推奨されます。たとえば、アシスタントエディタが 1 日分の編集前映像を含むイベントを作成してチーフエディタに渡し、チーフエディタは映画のシーンまたはリール用のカットを含むイベントを作成してアシスタントに差し戻します。

プロジェクト

プロジェクトは、タイムライン内の編集済みシーケンスに相当します。プロジェクトは映画全体またはエピソード全体であることも、引き渡しが必要なサブセクションであることもあります。

Final Cut Pro X 10.1 では、プロジェクトはイベントに含まれるようになりました。プロジェクトを (転送ライブラリ内の) 単一の「転送イベント」に配置することで、より整理された状態になり、同じ作品のほかの作業者とのやりとりがスムーズになります。

クリップ

クリップは、編集されたプロジェクトの中でもっとも基本的な要素です。クリップには 2 つのタイプがあります。

標準クリップ

標準クリップには、ハードディスク上のソースメディアファイルへのリンクが含まれます。さらに、タイムコード、キーワード、マーカーなどのメタデータも含まれます。標準クリップは、デュアルシステムサウンド、タイトル、ジェネレータと同期することができます。イベントの標準クリップをタイムラインのどこに追加しても、新しいタイムラインクリップは元のイベントクリップのコピーになります。

参照クリップ

参照クリップは、ブラウザ内の 1 つの「親」クリップと、親クリップを参照するタイムライン内の「子」クリップで構成されます。子クリップには、親クリップの複雑さを参照しながらも軽量であるというメリットがあります。参照クリップのコンテンツを編集する場合、実際にはブラウザの親クリップを編集していることになります。親クリップに行った変更はすべての子クリップに継承されます。参照クリップには、複合クリップとマルチカムクリップがあります。

- 複合クリップ：複合クリップを使用すると、タイムラインまたはブラウザ内の任意の組み合わせのクリップをグループ化したり、別のクリップ内でクリップをネストしたりすることができます。複合クリップは、タイムライン内でほかのクリップとまったく同様に機能します。
- マルチカムクリップ：マルチカムクリップは、グループ化され、共通の同期ポイントで同期するクリップの集合です。マルチカムクリップを使用すると、マルチカメラ撮影の映像やその他の同期された映像をリアルタイムで編集することができます。アングルビューアで同時に再生されるすべてのアングルを表示したり、アングルのカットと切り替えが簡単にできます。

メディア、ライブラリ、アーカイブ を管理する

ライブラリとイベントを整理して個別のワークフローに適合させると、効率性や創造性を最大限に高めることができます。ライブラリは名前を変更することができ、ライブラリ間でイベントをドラッグすることもできます。イベント、プロジェクト、クリップのコレクションから新しいライブラリを作成することもできます。

Final Cut Pro X 10.1.2 以降では、読み込んだファイルや自動生成メディア（プロキシファイル、最適化されたファイル、レンダリングファイル、キャッシュファイルなど）のストレージの場所を自由にコントロールできます。また、最適化されたファイル、プロキシファイル、レンダリングファイルを Final Cut Pro から簡単に削除できます。

詳細については、Final Cut Pro X ヘルプ (<http://help.apple.com/finalcutpro>) を参照してください。

ストレージの場所を表示および設定する

Final Cut Pro X 10.1.2 以降では、「ライブラリのプロパティ」インスペクタを使って、メディアファイル、キャッシュファイル、およびライブラリのバックアップファイルのストレージの場所を表示して設定することができます。これらのファイルは、ライブラリ内に保存することも、任意の外部フォルダに保存することもできます。また、簡単に移動またはアーカイブできるように、すべてのファイルを管理対象メディアとしてライブラリ内に集める（「統合」する）こともできます。

ライブラリのストレージの場所を表示および設定する

1. 「ライブラリ」リストでライブラリを選択します。
2. 「ライブラリのプロパティ」インスペクタを開くには、次のいずれかを実行します。
 - 「ファイル」>「ライブラリのプロパティ」の順に選択する（または「control + command + J」キーを押す）。
 - ツールバーの「インスペクタ」ボタンをクリックする。

選択したライブラリのストレージの場所の設定がインスペクタに表示されます。「メディアの場所」セクションには、既存のメディアの場所が表示されます。各ストレージデバイスに保存されたオリジナル、最適化済み、およびプロキシメディアの合計サイズも表示されます（これは、選択したライブラリに以前に読み込んだか自動生成されたメディアです）。

3. ストレージの場所を変更するには、「設定を変更」をクリックします。

3 つのポップアップメニューを持つウィンドウが表示され、ストレージの場所を設定することができます。デフォルトでは、メディアおよびキャッシュファイルはライブラリ内に保存され、ライブラリデータベースのバックアップは「ムービー」フォルダに保存されます。

4. ストレージの場所を変更するには、以下のポップアップメニューで「選択」を選択します。

- メディア：読み込んだファイル、プロキシファイルや最適化されたファイル、および統合されたファイルの場所を設定します。
- キャッシュ：レンダリングファイル、解析ファイル、サムネイルイメージ、およびオーディオ波形ファイルの場所を設定します。
- バックアップ：ライブラリデータベースのバックアップの場所を設定します。

Final Cut Pro でライブラリをバックアップしない場合は、「バックアップ」のポップアップメニューで「保存しない」を選択します。

5. 新しいストレージの場所にフォルダを指定して「選択」をクリックします。

6. ストレージの場所の設定が完了したら「OK」をクリックします。

今後のソースメディアファイルの読み込み、キャッシュファイル、バックアップには新しいストレージの場所が使用されます。

重要:既存のソースメディアファイルやバックアップファイルは元の場所に残ります。既存のソースメディアファイルやバックアップファイルの場所を変更するには、下記の「ライブラリのメディアファイルを統合する」を参照してください。キャッシュのストレージの場所を変更すると、既存のアクティブなレンダリングファイルを新しい場所に移動するかどうかたずねられます。

ライブラリのメディアファイルを統合する

1. 「ライブラリのプロパティ」インスペクタで「統合」をクリックします。

2. 最適化されたメディアおよびプロキシメディアを含める場合は、表示されるウィンドウでチェックボックスを選択して「OK」をクリックします。

選択したライブラリファイルまたは外部のストレージの場所にメディアがコピーされます。

ライブラリ、イベント、プロジェクトの統合の詳細については、以下の「[統合](#)」セクションを参照してください。

管理対象メディアおよび外部メディアで作業する

オリジナルカメラメディアとは、制作プロセスの中でカメラおよびその他の撮影デバイスで作成された資産です。これらの資産は事後に再作成することができないため、制作においてもっとも貴重なコンポーネントです。このため、オリジナルの資産を必要とするすべての制作での使用時に注意深く整理と追跡を行うことが非常に重要です。Final Cut Pro X では、オリジナルカメラメディアを追跡する 2 つの方法を提供します。

管理対象メディア

すべてのオリジナル資産がライブラリファイル内にあり、常にライブラリファイルと共に移動します。この方法には、簡単にアーカイブ、配布、整理ができるなどの多くのメリットがあります。ただし、ライブラリファイル内部に資産を格納することで、ほかのエディタや Motion、Adobe Photoshop などのアプリケーションとの共有における効率性が低下します。

管理対象メディアは、以下のタイプのプロジェクトに最適です。

- 単一のユーザ
- 小規模プロジェクト
- 個別のメディアファイルの共有が最小限の場合

外部メディア

オリジナルメディアは、外部メディアとしてライブラリファイルの外に保存することもできます。メディアは、コンピュータ、接続されたストレージデバイス、ネットワークボリューム、Xsan などの共有ストレージやストレージエリアネットワークなどにメディアを保存できます。外部メディアは、その操作を必要とするすべてのアプリケーションやライブラリから見ることができます。ただし、このメリットと引き換えに、ライブラリに必要なメディアはライブラリを移動する際に一緒に移動しなければならず、使用しなくなったソースメディアファイルは個別に削除しなければなりません。ライブラリの外に保存されたメディアを Final Cut Pro X が削除することはありません。そのメディアをほかのライブラリやアプリケーションが参照している可能性があるためです。

外部メディアを伴うライブラリは、以下のタイプの制作に最適です。

- 複数のユーザ
- 中規模から大規模のプロジェクト
- ほかのアプリケーションと連携する場合

Final Cut Pro X 10.1.2 以降では、「ライブラリのプロパティ」インスペクタを使って、メディアのストレージの場所をコントロールできるようになりました。ライブラリのストレージの場所を設定すると、その後新たに読み込んだメディアや生成されたメディアはその場所に保存されます。これは、アシスタントまたはオリジナルのカメラファイルを最初に読み込む者は、共有ストレージのどこにでもファイルを置けるということの意味します。オリジナルメディアが置かれている場所にかかわらず、いつでもメディアを (管理対象メディアとして) ライブラリに統合したり、別の外部の場所に移動したりすることができます。

自動生成メディアを操作する

Final Cut Pro の内部では、数種類のメディアファイルが生成されます。そのほとんどはライブラリファイル内部に保存され、必要に応じて再生成することができます。

レンダリングファイル

レンダリングファイルは、ライブラリの内部で複数のプロジェクトとイベントの間で共有されます。便利な機能として、複製されたプロジェクトは同じレンダリングファイルを共有します。プロジェクト用、イベント用、またはライブラリ全体のレンダリングファイルを削除して、メディアストレージデバイスの空き容量を増やすことができます。自動生成ファイルをライブラリまたはイベントから削除する場合は、すべてのレンダリングファイルを削除するか、使用されていないものだけを削除するか選択することができます。

ヒント：別のシステムへの大きなライブラリの転送を簡単にするには、最初にレンダリングファイルを削除してください。レンダリングファイルは転送後に再生成することができます。

最適化されたメディア、プロキシメディア、およびサムネール

編集時のパフォーマンスがあまり出ない H.264 などのロング GOP 形式で作業する場合、メディアの最適化バージョンまたはプロキシバージョンを作成することができます。Final Cut Pro X 10.1.2 以降では、最適化されたファイル、プロキシファイル、およびレンダリングファイルをライブラリの外に外部フォルダに保存することができます。これらの自動生成ファイルは、ライブラリを移動またはアーカイブする前に 1 つのコマンドで削除できます。

最適化されたメディアは、Apple ProRes 422 コーデック形式を使用します。Apple ProRes 422 コーデックを使うことで、編集時のパフォーマンスが向上し、レンダリング時間が短縮され、合成のカラー品質が向上します。

プロキシメディアは、フレームサイズを小さくした、オリジナルメディアの Apple ProRes バージョンです。プロキシファイルを作成すると、性能が劣るコンピュータでのリアルタイム編集パフォーマンスが劇的に向上します。プロキシメディアは、メディアストレージデバイス上で占めるスペースが小さいというメリットもあります。すべてのプロキシメディアの生成が完了すると、ビューアの右上にある「ビューアオプション」ポップアップメニューを使って、再生中のプロキシメディアとより高品質なメディアを切り替えることができます。

最後に、ビデオフレームのサムネールファイルやオーディオ波形サムネールファイルなどのアプリケーションファイルがあります。これらのサムネールは、メディアコンテンツを視覚的に表します。

Final Cut Pro X のメディア管理コマンドを使用すると、最適化されたメディアとプロキシメディアをコピーしたり移動したりすることができます。レンダリングファイルとサムネールはこの操作ではコピーされませんが、必要に応じて再生成されます。

解析ファイル

Final Cut Pro X は、バックグラウンドでメディアを解析し、オプティカルフローリタイミングと自動カラーバランス調整、さらに人物検出などの動作を可能にするファイルを作成します。

すべての解析ファイルは必要に応じて再生成され、メディア管理操作ではソース資産と共に移動します。

メディアおよびライブラリを管理する

標準的なワークフローには、プロフェッショナルのポストプロダクションで重要なメディア管理を含むものがいくつかあります。以下では、もっとも重要なメディア管理の操作とコマンドをいくつか紹介します。

コピーおよび移動

コピーおよび移動のコマンドは、メディアを別の場所に転送します。この操作の結果、データは最終的な行き先だけに存在する (移動) か、両方の場所に存在 (コピー) します。コピーや移動のコマンドだけでなく、クリップやプロジェクトをドラッグすることでコピーおよび移動することができます。

コピーおよび移動のコマンドは、OS X の Finder でボリューム内およびボリューム間でファイルを動かすのと同じように動作します。項目をライブラリ内部でドラッグすると移動になり、項目を別のライブラリにドラッグするとコピーになります。ライブラリ内部で項目をドラッグするときに「option」キーを押し続けると、項目はコピーされます。

ライブラリ内部でクリップまたはプロジェクトを移動する

- 項目を新しい場所にドラッグします。

管理対象メディアおよび外部メディアは移動しません。クリップまたはプロジェクトのみ移動します。

ライブラリ内部でクリップまたはプロジェクトをコピーする

- 「option」キーを押しながら項目を新しい場所にドラッグします。

管理対象メディアおよび外部メディアはコピーされません。クリップまたはプロジェクトのみコピーされます。

クリップまたはプロジェクトを別のライブラリにコピーする

- 項目を別のライブラリのイベントにドラッグします。

管理対象メディアファイルは新しいライブラリにコピーされます。外部メディアファイルは同じ場所に残ります。

注意：項目を移動するには、「command」キーを押しながら項目をドラッグします。

クリップを別のライブラリのプロジェクトに追加する

- ブラウザから別のライブラリのタイムラインにクリップをドラッグします。

管理対象メディアファイルは新しいライブラリにコピーされます。外部メディアはコピーされません。

統合

「統合」コマンドを使うと、特定のライブラリ、イベント、またはプロジェクトに関連付けられたすべてのメディアを（「ライブラリのプロパティ」インスペクタで指定した）単一のストレージの場所に集めることができます。この場所はライブラリファイルの内部（管理対象）でも外部でも構いません。統合は、整理やアーカイブのためにすべてのメディアを集める簡単な方法です。

- 1 つの管理対象ライブラリに統合することで、アーカイブや転送に便利なパッケージができていきます。
- 管理対象ライブラリに統合すると、メディアはライブラリファイルにコピーされ、オリジナルのメディアはそのままの状態を保ちます（ほかのライブラリやアプリケーションによる参照に影響がありません）。統合の後、ライブラリは管理対象メディアにリンクされます。
- ライブラリを外部の場所に統合すると、そのライブラリが参照するすべてのメディアが単一の場所に移動またはコピーされます。ライブラリファイル内部のメディアは外部の場所に移動され、ライブラリファイルのサイズが小さくなります。元々ライブラリの外にあったメディアはすべて新しい外部の場所にコピーされます。
- 「統合」コマンドは、ある外部の場所から別の外部の場所にメディアをコピーする場合にも使用できます（「ライブラリのプロパティ」インスペクタを使ってストレージの場所を新しい外部の場所に設定した後、「ライブラリのプロパティ」インスペクタで「統合」をクリックするか、「ファイル」>「[項目]を統合」を選択）。

「ライブラリのプロパティ」インスペクタの「統合」ボタンは現在のライブラリに対してのみ機能しますが、「ファイル」>「[項目]を統合」コマンドは、ライブラリや 1 つ以上のイベントおよびプロジェクトに対して使用できます。詳細については、Final Cut Pro X ヘルプ (<http://help.apple.com/finalcutpro>) を参照してください。

自動生成ファイルの削除

自動生成ファイル（レンダリングファイル、最適化されたファイル、プロキシファイル）は、ライブラリまたは 1 つ以上のイベントまたはプロジェクトから削除できます。自動生成ファイルをライブラリまたはイベントから削除する場合は、すべてのレンダリングファイルを削除するか、使用されていないものだけを削除するか選択することができます。

イベントを結合する

「イベントを結合」コマンドを使うと、複数のイベントを 1 つのイベントにまとめることができます。2 つのクリップが互いに完全な複製の場合、結合後のイベントはそのクリップを 1 つだけ含みます。2 つのクリップが少しでも異なる場合は、差異を解消できるように両方のクリップが残ります。

ライブラリおよびプロジェクトをバックアップする

Time Machine などのシステム全体用のバックアップ機能が使用できるだけでなく、作業対象のすべてを自動的にバックアップする Final Cut Pro X のツールを使用することもできます。

プロジェクトをスナップショットとして複製する

「複製」コマンドでプロジェクトを複製できるだけでなく、Final Cut Pro X 10.1 の「プロジェクトをスナップショットとして複製」コマンドを使用すると、後で使用できるように必要な要素をすべて含むプロジェクトをすばやく作成することができます。このスナップショットと通常のプロジェクトの複製との違いは、すべての複製クリップとマルチカムクリップが独立しているため、元のプロジェクトの編集を続けていてもこれらが誤って変更されることがないよう保護されているということです。

ライブラリをバックアップまたは復元する

Final Cut Pro X 10.1 では、定期的なすべてのライブラリデータベースのバックアップを作成し、問題が起きた場合に復元できる機能が追加されました。

Final Cut Pro のバックアップフォルダから、ライブラリの「動作確認済み」のコピーをいつでも開くことができます。このフォルダは、メインのストレージデバイスに障害が発生した場合でも復元に使用できるコピーが確保できるように、別のストレージデバイス上やネットワーク上の特定の場所に置くことができます。このバックアップには、すべてのライブラリ、イベント、およびプロジェクトのデータベースが含まれますが、ユーザのメディアは含まれません。ライブラリの新しいバックアップが作成されると、数日前のバックアップは自動的に削除されます。

バックアップのライブラリを復元すると、新規ライブラリが作成され、必要に応じて動作可能なライブラリから新規ライブラリに変更を移動することができます。

注意：メディア管理操作の際にバックアップファイルはコピーされません。

作品をアーカイブする

重要なプロジェクトはアーカイブする必要があります。短期的なソリューションとしてストレージ容量の解放のためにプロジェクトをアーカイブすることも、長期的に保存してアップデートや再利用が必要なときに取り出せるようアーカイブすることもできます。

作品をアーカイブする

- 1つ以上のイベントまたは最終プロジェクトなどのアーカイブする項目をライブラリで選択します。
アーカイブに含まれるメディアは以下の選択内容によって異なります。
 - イベントを選択すると、使用の有無にかかわらずイベント内のすべてのメディアがアーカイブされます。
 - プロジェクトを選択すると、プロジェクトとそのプロジェクトに必要なメディアがアーカイブされます。この場合、アーカイブのサイズは小さくなります。
- 「ファイル」>「[項目]」をライブラリにコピー>「新規ライブラリ」の順に選択します。新規ライブラリの名前を入力し、新規ライブラリの場所を指定して「保存」をクリックします。
- 表示されるウィンドウで、以下のいずれかを実行します。
 - アーカイブのサイズを最小にしたい場合：「最適化されたメディア」および「プロキシメディア」のチェックボックスの選択を解除します。
 - 最適化されたメディアまたはプロキシメディアを含める場合（コピーの時間とストレージ容量は問題にならない）：「最適化されたメディア」「プロキシメディア」のチェックボックスを選択します（いずれか一方または両方）。
- 「OK」をクリックします。
「ライブラリ」リストに新しいライブラリが表示されます（元のライブラリからストレージの設定を継承）。
- 新しいアーカイブライブラリのストレージの場所を調整する場合は、「ファイル」>「ライブラリのプロパティ」の順に選択し（または「control + command + J」キーを押す）、「ライブラリのプロパティ」インスペクタを開いて変更します。
- 「統合」をクリックするか「ファイル」>「ライブラリファイルを統合」の順に選択して、「OK」をクリックします。
 - 管理対象メディアをライブラリ内部に統合すると、後で必要なすべてを含むライブラリファイルを用意することができます。
 - 外部の場所に統合すると、移動する際の項目が2つになります（ライブラリとメディアフォルダ）。ただし、このメディアは、（ストレージエリアネットワークなどを使用して）後で簡単に複数のエディタと共有することができます。

注意：レンダリングファイルはライブラリ間でコピーされません。レンダリングファイルは、ライブラリを再度開くときに再生成することができます。

最終プロジェクトの Final Cut Pro X から書き出された XML と一緒に、最終プロジェクトのレンダリング済みメディアファイルをアーカイブすることも推奨します。この XML ファイルは、タイムラインの編集済みシーケンスに関する説明 (編集のタイミング、資産の参照、エフェクト、メタデータ、その他の利用可能な情報のすべて) を記述した人の読める形式のテキストです。これは、EDL よりも詳細なアーカイブの選択肢であり、後日プロジェクトをより正確で完全に再作成することができます。XML ファイルの書き出しの詳細については、Final Cut Pro X ヘルプ (<http://help.apple.com/finalcutpro>) を参照してください。

ライブラリのほかにもアーカイブすべき項目がいくつかあります。これらは、新しいシステムを設定してアーカイブされたライブラリを編集する場合に必要なプロジェクトの要素です。

- Motion テンプレート: 「~/ムービー/Motion Templates/」に作成されるカスタムのモーションテンプレート
- フォント: システムに付属しないカスタムのフォント
- プラグイン: FxPlug エフェクト、Audio Units プラグイン、または特定のカメラ形式の再生を可能にするカメラメーカーのプラグイン (例: RED、Sony XAVC、Canon XF) など、プロジェクト内で使用されている他社製のプラグイン

ほかのエディタと関係する

Final Cut Pro に搭載されたパワーと柔軟性を活用すると、簡単かつ効率的にチームのほかのメンバーと関係することができます。引き渡しのプロセスを注意深く管理することで、複数のメンバーが協力して作業できます。

ヒント: プロジェクトの最新バージョンに関する混乱を防ぐため、メディアとプロジェクトは別のイベントに保持してください。このようにすることで、チーフエディタは編集済みシーケンスを専用のイベント内で管理することができます。一方、アシスタントは、エディタが作業中のプロジェクトとは別のメディア専用のイベントを使って、(編集前映像などの) メディアを転送することができます。

すでに作業中のライブラリを持つエディタに新規イベントを引き渡す場合は、作業中のライブラリに直接イベントをコピーしたり、イベントを含む転送ライブラリを作成したりすることができます。

編集前映像を準備する

複数のユーザで共有できるようにメディアを準備するには、必ずメディアを外部の場所 (メディアストレージ用デバイスまたは共有ネットワーク) に保存する必要があります。

1. 新規ライブラリ内に日々の編集前映像専用のイベントを 1 つ作成し、その日撮影したメディアをそのイベントに読み込みます。
2. キーワードを使用し、シーンやテイクなどの重要な分類に基づいてメディアを整理します。

必要に応じて、以下のような新しいクリップを作成することもできます。

- デュアルシステムサウンドと同期したクリップ
- マルチカムクリップ
- 従来の「ストリングアウト」として使用可能な、新規複合クリップの中にラフにまとめた映像

新規ライブラリを引き渡す

イベントを別のエディタに最初に引き渡す場合、そのイベントを含む新規ライブラリを作成する必要があります。たとえば、アシスタントエディタがチーフエディタに引き渡すイベントを含む新規ライブラリを作成し、共有ストレージ上でその新規ライブラリを利用できるようにすることができます。

1. 作業中のライブラリで、引き渡す 1 つまたは複数のイベントを選択します。
2. 「ファイル」>「イベントをライブラリにコピー」>「新規ライブラリ」の順に選択します。

注意：ライブラリを引き渡す場合、最適化されたメディアおよびプロキシメディアを含めることもできます。これらのファイルを含めない場合、コピーの所要時間が短縮され、かつコピー先のメディアストレージデバイスの容量を節約できます。ただし、コピーの所要時間およびストレージ容量を気にする必要がなく、ファイルを含めることでエディタが作業を開始する際の時間の節約になる場合は、自動生成されたメディアももれなくコピーされるようにする必要があります。
3. 新規ライブラリの名前を入力し、新規ライブラリを保存する場所を指定して「保存」をクリックします。
4. メディアファイルをライブラリに含める場合は、以下を実行します。
 - a. 「ライブラリ」リストでその新規ライブラリを選択し、「ファイル」>「ライブラリファイルを統合」の順に選択します。
 - b. 表示されるウィンドウでライブラリファイルを確認して「OK」をクリックします。
5. コピーが完了したら、「ライブラリ」リストでその新規ライブラリを選択して、「ファイル」>「ライブラリを閉じる」の順に選択します。
6. 新規ライブラリがまだ共有ストレージにない場合は、ほかのエディタがアクセスできる場所にライブラリを移動します。

コピーを使用して新規イベントを作業中のライブラリに引き渡す

自分の作業中のライブラリから、共有ストレージ上の別のエディタの作業中のライブラリに新規イベントをコピーすることができます。たとえば、この方法でアシスタントエディタがチーフエディタの作業中のライブラリをアップデートできます。

1. 送信先のシステムで、共有ストレージまたはストレージエリアネットワークにある作業中のライブラリを閉じます。
2. 引き渡し元のシステムの Final Cut Pro でこのライブラリ (送信先ライブラリ) を開きます。
3. ライブラリ (送信元ライブラリ) 内の引き渡すイベントを開いた送信先ライブラリにドラッグします。
 - イベントをライブラリにコピーすると、プロジェクトで使用されているかどうかにかかわらずイベント内のすべてのクリップがコピーされます。
 - プロジェクトをライブラリにコピーすると、そのプロジェクトに必要なクリップだけがコピーされます。
 - 共有ストレージ上の外部メディアで作業している場合、メディアファイルはコピーされません。
4. コピーが完了したら、「ライブラリ」リストでアップデート後の送信先ライブラリを選択して、「ファイル」>「ライブラリを閉じる」の順に選択します。

2 番目のエディタは、自分のシステムでアップデート後の送信先ライブラリを開いて作業を続行できます。

転送ライブラリを使用して新規イベントを作業中のライブラリに引き渡す

新規イベントを共有ストレージ上の作業中のライブラリに引き渡すもう一つの方法は、中間ライブラリ(「転送ライブラリ」)を作成することです。たとえば、アシスタントエディタがチーフエディタに引き渡すイベントを含む転送ライブラリを作成し、転送ライブラリからその新規ライブラリをチーフエディタの作業中のライブラリにコピーすることができます。

1. 転送元のシステムで、引き渡すイベントを選択します。
2. 「ファイル」>「イベントをライブラリにコピー」>「新規ライブラリ」の順に選択します。
3. 標準されるウインドウで新規ライブラリの名前を入力し、新規ライブラリを保存する場所を指定して「保存」をクリックします。
4. 新規の転送ライブラリに最適化されたメディアまたはプロキシメディアを含める場合は、表示されるウインドウで該当するチェックボックスを選択して「OK」をクリックします。
5. 「ライブラリ」リストでその新規ライブラリを選択し、「ファイル」>「ライブラリファイルを閉じる」の順に選択します。
6. 送信先のシステムで「ファイル」>「ライブラリを開く」>「[ライブラリ名]」の順に選択して新規転送ライブラリを開き、アップデートしたイベントを作業中のライブラリにドラッグします。

注意：Motion テンプレートはライブラリ内で資産として管理されませんが、「~/ムービー/Motion Templates/」に保存されます。プロジェクトがカスタムタイトルやその他の Motion テンプレートに依存する場合は、これらを別途引き渡す必要があります。引き渡しプロセスの最後の手順として、共有ストレージ上の一元化された場所にアップデートした Motion テンプレートを配置することにより、プロジェクトに関わるすべてのエディタがいつでもテンプレートにアクセスできるようになります。