



Final Cut Pro Xを使用した RED ワークフロー

ホワイトペーパー
2013 年 12 月

目次

3	はじめに
4	XMLを使用したラウンドトリップワークフロー Final Cut Pro XでRED RAWファイルのレベルを調整する RED RAWファイルをApple ProResにトランスコードする(オプション) Final Cut Pro Xで編集してXMLを書き出す DaVinci ResolveでカラーグレーディングしてXMLに書き出す Final Cut Pro Xからマスターを書き出す
10	追加のソフトウェアを使用した大規模ワークフロー REDCINE-X PROを使用してRED RAWファイルをApple ProResにトランスコードする ワンライトカラーコレクションを適用する オーディオとビデオのファイルをバッチで同期する Final Cut Pro Xにファイルを読み込む
13	複数フレームサイズを操作する方法
15	結論

はじめに

RED® ファミリーのカメラ (www.red.com) の人気が根強いことから、Final Cut Pro X のエディタは REDCODE® RAW ファイルを処理する際の実績のあるワークフローを求めてきました。このホワイトペーパーでは、Final Cut Pro X 10.1 でネイティブ RED サポートを使いこなす方法を説明しています。また、RED カメラで撮影する際、Final Cut Pro X で編集する際、DaVinci Resolve などのアプリケーションで仕上げる際に、プロの制作会社がどのようにして素晴らしい結果を得ているかを説明します。

本書では、RED ベースの 2 つの完全なポストプロダクションワークフローを紹介します。最初の方法では Final Cut Pro X 10.1 以降が備える機能に着目し、2 番目の方法では大規模な制作に適した一連の他社製アプリケーションを使用します。

XMLを使用したラウンドトリップ ワークフロー

シームレスなXMLワークフローを採用すると、Final Cut Pro XでR3D RAWプロジェクトを編集し、DaVinci Resolveでカラーグレーディングすることができます。概要は以下の通りです。

1. REDCODE RAW (R3D) ファイルを Final Cut Pro X 10.1 以降に読み込みます。

重要：メディアを読み込む際は、「最適化されたメディアを作成」および「プロキシメディアを作成」の各オプションの選択を解除してください。以降のステップでRAW設定を調整すると、読み込み中に実行されるトランスコードの結果は破棄されるためです。また、「フォルダをキーワードコレクションとして読み込む」も選択を解除してください（各R3D RAWファイルはそれぞれのフォルダにあるため、このオプションを選択すると、役に立たないキーワードコレクションがライブラリに多数生成されるため）。

2. Final Cut Pro Xの「RED RAW設定」コントロールを使用して、読み込んだメディアのレベルを調整します。
3. オーディオとビデオのファイルを同期します（「クリップ」>「クリップを同期」の順に選択）。
4. または、メディアをApple ProResにトランスコードすることもできます（最適化されたメディアまたはプロキシメディア）。
5. Final Cut Pro Xでプロジェクトを編集し、写真をロックします。
6. プロジェクトのXMLファイルをFinal Cut Pro Xから書き出します。
7. XMLファイルをDaVinci Resolveに読み込み、プロジェクトをカラーグレーディングします（高品質なApple ProResファイルまたはR3D RAWファイルを使用）。

注意：プロジェクトのXMLファイルは、REDCINE-X PRO®またはDaVinci Resolveで元のR3Dファイルに再接続することができます。

8. DaVinci ResolveからレンダリングしたApple ProResファイルを生成してXMLファイルを書き出します。次にFinal Cut Pro XにXMLファイルを読み込んで戻します。
9. 最終調整を行ってから、Final Cut Pro Xでミキシング済みのサウンドトラックを同期します。
10. Final Cut Pro Xから最終マスターファイルを書き出します。

この方法では、両方の世界の長所を組み合わせています。すなわち、さまざまなノートブックおよびデスクトップシステムにおけるApple ProResによる編集の高速性と、最終段階でのRAWのカラーグレーディングの優位性です。

以下のセクションでは、このワークフローの各ステージでの詳細を説明します。

Final Cut Pro X で RED RAW ファイルのレベルを調整する

RED RAW メディアを Final Cut Pro X に読み込んだ後、「RED RAW 設定」コントロールによる調整が可能です。

REDCODE RAW (R3D) ファイルに関するメタデータは、以下の 2 つの場所に保存できます。

- 内部 (埋め込み) 設定：これは、カメラによって記録され、R3D RAW ファイルに埋め込まれるメタデータ情報です。この情報は常にファイルに残ります。これらのカメラ設定は外部 RMD ファイルの設定によって無効化されることはありませんが、上書きされることはありません。既存の RMD ファイルを削除するか、「RED RAW 設定」ウインドウの「元に戻す」ポップアップメニューで「元のカメラ設定」を選択することで、これらのカメラ設定に戻すことができます。
- 外部 RMD ファイル：これは、.RMD の拡張子を持つ外部メタデータファイルです。このファイルは、Final Cut Pro X、REDCINE-X PRO、または類似のソフトウェアアプリケーションによって作成されます。Final Cut Pro X で「RED RAW 設定」を調整するときにすでに RMD ファイルが存在している場合、その既存のファイルは変更が保存されたときに上書きされます。埋め込まれているカメラ設定はそのまま残ります。

RED RAW ファイルのレベルを調整する

1. 適切なプラグインをインストールします。

Final Cut Pro X で R3D RAW ファイルを認識できるようにするには、対応するプラグインをダウンロードしてインストールする必要があります。詳細については、www.red.com を参照してください。

2. ブラウザまたはタイムラインで調整したいクリップ (複数可) を選択します。

注意：元の R3D RAW クリップを選択し、Final Cut Pro X の「RED RAW 設定」コントロールを使用してレベルを調整する場合、それらの R3D RAW クリップを参照する参照クリップ (同期したクリップ、複合クリップ、およびマルチカムクリップなど) は自動的にアップデートされます。

3. インスペクタを開くには、次のいずれかを実行します。

- 「ウインドウ」> 「インスペクタを表示」の順に選択する (または「command + 4」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。

4. 表示されるパネルの上部にある「情報」ボタンをクリックします。

5. 「情報」インスペクタで、「RED RAW 設定を変更」ボタンをクリックします。

6. 「RED RAW 設定」ウインドウで設定を調整します。

色空間、ガンマ、ISO などの R3D RAW ファイルの見た目と映像のレベルを調整する重要な設定をコントロールできます。Final Cut Pro X には、そのセットの写真のディレクタが定義した RAW カメラ設定、または REDCINE-X PRO で定義された外部 RMD 設定 (存在する場合) が表示されます。

Final Cut Pro X で RAW ファイルを調整した場合、変更は、.RMD のファイル拡張子を付けて外部メタデータファイルに非破壊で保存され、既存の RMD メタデータファイルは上書きされます。クリップに適用されるビデオエフェクトとは異なり、これらの調整は RMD メタデータファイルを通じてファイルに関連付けられます。これらの設定に加えた変更は、選択したクリップのすべてのコピーに適用されます。

「RED RAW 設定」ウインドウ下部の「元に戻す」ポップアップメニューで「元のカメラ設定」を選択することで、いつでも元の (埋め込み) 設定に戻すことができます。最初の RED RAW 設定を調整した後、Final Cut Pro X カラーボードを使用した精細なカラーグレーディングの決定に進むことができます。

RED RAW ファイルを Apple ProRes にトランスコードする (オプション)

RED RAW ファイルを Final Cut Pro X に読み込み、RED RAW 設定の最初の調整を完了したら、すぐにメディアの整理と編集に取りかかることができます。RED カメラが記録する RAW ファイル (R3D) は、元のセンサーデータを表示可能なピクセルに変換するための「ディベイヤ」伸張を行わなければビデオ編集ソフトウェアで再生できません。Final Cut Pro X は、すばらしいパフォーマンスで RED RAW ファイルを再生できますが、速度の遅い Mac や古い Mac をお使いの場合は、RAW ファイルを Apple ProRes にトランスコードしてパフォーマンスを向上することを推奨します。Apple ProRes は品質と編集速度の両面で最適化されたコーデックのため、この変換には最適な選択肢です。Apple ProRes は、フルフレームサイズ、イントラフレームのコーデックです。再生とレンダリングにマルチプロセッサを効率的に使用するように設計されています。

編集中にバックグラウンドで Apple ProRes にトランスコードすることもできます。

RED RAW ファイルを Apple ProRes にトランスコードする

1. ブラウザで RED RAW クリップを選択し、「control」キーを押しながらクリックしてショートカットメニューの「メディアをトランスコード」を選択します。
2. 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。
 - 最適化されたメディアを作成：Apple ProRes 4444 ファイルを作成します。このオプションを選択すると編集を開始することができ、新しい Apple ProRes 4444 メディアが作成されたときに、ブラウザ内の R3D RAW ファイルは置換されます。
 - プロキシメディアを作成：フレームサイズが $1/2 \times 1/2$ の Apple ProRes 422 (プロキシ) ファイルを作成します。このオプションを選択すると、新規メディアを使用するユーザー環境設定を変更する前に、すべてのプロキシメディアが作成されるまで待つ必要があります。

3. 「OK」をクリックします。

トランスコードプロセスの所要時間は、選択したオプションによって異なります。実行中のバックグラウンドプロセスの状況は、「バックグラウンドタスク」ウィンドウですべて確認できます。トランスコードが完了するまで、オリジナルメディアを使って編集を続けることもできます。

注意：オプションの RED ROCKET® カードを取り付けている場合、Final Cut Pro X はカードを使用して Apple ProRes へのトランスコードを高速化することができます。

4. 「プロキシメディアを作成」オプションを選択した場合は、トランスコードの完了後、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で「プロキシ」を選択します。

後で RED RAW 設定を変更すると、変更された設定で新しいメディアを生成する必要があるため、最適化されたメディアまたはプロキシメディアを先に削除するよう求められます。プロキシメディアを使用している場合は、変更を加える前に「ビューアオプション」ポップアップメニューで「最適化/オリジナル」を選択します。アップデートされたクリップ用の新規プロキシメディアが再生成されるまでに数分かかることがあります。その後、プロキシメディアを使って編集を続行できます。トランスコードが完了するまで、オリジナルメディアを使って編集を続けることもできます。

Final Cut Pro Xで編集してXMLを書き出す

すべてのメディアを読み込み終わったら、ほかのプロジェクトと同様に編集を行うことができます。

Final Cut Pro Xは最新のファイルベースのワークフロー向けに設計されているため、大量の素材を簡単に参照、整理、編集することができます。スキミングを使うと、素材をすばやく表示できます。範囲ベースのキーワードとよく使う項目をマークし、カスタム検索をスマートコレクションとして保存します。タイムラインでクリップをすばやく簡単に並べ替え、タイトルやエフェクトを追加します。これらは作業中にバックグラウンドでレンダリングされます。

編集が完了したら、DaVinci Resolveなどの他社の仕上げ用システムでプロジェクトを開くことができます。タイムラインでプロジェクトを開くかブラウザでプロジェクトを選択して、「ファイル」>「XMLの書き出し」の順に選択し、XMLファイルを保存する場所を選択します。

DaVinci ResolveでカラーグレーディングしてXMLに書き出す

グレーディングでApple ProResまたはRAWを選択する

Final Cut Pro XのXMLファイルをDaVinci Resolveに読み込む前に、いくつかの異なるカラーグレーディングワークフローの中から選択することができます。Apple ProRes 422 (HQ)またはApple ProRes 4444を使用してFinal Cut Pro Xで編集した場合、これらの同じファイルをDaVinci Resolveでグレーディングすることを推奨します。

または、DaVinci ResolveまたはRED CINE-X PROのいずれかでプロジェクトを元のR3Dファイルに再接続することもできます。これらのRAWファイルは、グレーディングの際に使用するさまざまな値を提供するため、照明を緻密にコントロールせずに撮影されたイメージやユニークなスタイルを必要とするイメージの見た目を向上するのに役立ちます。さらに、ハイライトやシャドウからイメージの詳細を取得することができます。これは、カラーグレーディングの段階で多くのカラーリストがRAWファイルを選択する理由です。

DaVinci Resolve 10で元のR3Dメディアに再接続する

1. DaVinci Media ページで、R3D ファイルの場所をメディアプールに追加します。

注意：プロジェクト設定がメディアのプロパティと一致しない場合は、プロジェクト設定をアップデートする手順を示すウィンドウが表示されます。

2. 「Edit」ページを開き、「File」>「Import AAF, EDL, XML」を選択します。
3. Final Cut Pro X から書き出した XML ファイルを選択します。
4. 「Load XML」ウィンドウで、「Automatically import source clips into media pool」チェックボックスの選択が解除されていることを確認します。
5. このプロジェクトに該当するその他のオプションをすべて選択します。
たとえば、Final Cut Pro X のサイズと色の情報を読み込むと、DaVinci Resolve のグレーディング時に使用されます。
6. 「OK」をクリックします。

DaVinci Resolve によって XML ファイルが読み込まれ、リールの名前とタイムコードを使って自動的に元の R3D ファイルに再接続されます。

新規メディアをレンダリングする

DaVinci Resolve で最終プロジェクトをカラーグレーディングした後、「Deliver」ページで「Export to Final Cut Pro easy setup」を選択し、

次に最終納品に基づいてレンダリング形式を選択します。たとえば、劇場映写用には

Apple ProRes 4444 のレンダリングを選択し、

Web または TV 向けにマスターを納品する場合は、Apple ProRes 422 を選択します。より長いディゾルブの追加や編集の拡張などの変更を追加できるように、レンダリングしたメディアにハンドル長 (1 秒以上) を設定することもできます。

詳細については、www.blackmagicdesign.com/support で DaVinci Resolve のマニュアルを参照してください。

DaVinci Resolve から XML を書き出して Final Cut Pro X に読み込む

DaVinci Resolve でメディアをレンダリングした後、DaVinci Resolve から XML ファイルを書き出すとプロジェクトを Final Cut Pro X に戻すことができます。

DaVinci Resolve から XML ファイルを書き出す

1. 「Edit」ページを開き、XML ファイルに書き出すタイムラインを「Timeline」リストで選択します。
2. 「File」>「Export AAF, XML」を選択します。
3. 「Export XML」ダイアログの「Format」ポップアップメニューで XML のバージョンを選択します。
お使いのシステムと互換性のある最新のバージョンを選択してください (Final Cut Pro X 10.1 をお使いの場合は、FCPXML 1.3 Files を選択)。
4. 名前を入力し、書き出す XML ファイルの場所を選択して「Save」をクリックします。

そのセッションの XML バージョンが保存されます。このファイルは、レンダリングしたグレーディング済みのメディアへの内部参照を備え、Final Cut Pro X に読み込むことができます。

「ファイル」メニューの「読み込む」>「XML」コマンドを使って Final Cut Pro X に XML ファイルを読み込みます。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で「最適化 / オリジナル」を選択することで、高品質のメディアに接続されるようにします。これで、完成したオーディオの追加、タイトルの調整、グラフィックスの挿入ができるようになり、編集上の変更を続行することもできます。単一の QuickTime ムービーではなく、個別のメディアファイルと XML メタデータを読み込んだので、文字通り納品直前まで変更を加えることが可能です。Final Cut Pro X の詳細については、[Final Cut Pro X ヘルプ](#) を参照してください。

Final Cut Pro X からマスターを書き出す

ワークフローの最終ステップは、Final Cut Pro X から完成したマスターを書き出すことです。

マスターファイルとしてプロジェクトを書き出す

1. ブラウザでプロジェクトを選択し、「ファイル」>「共有」>「マスターファイル」の順に選択します。
2. 「共有」ウインドウで「設定」をクリックし、「ビデオコーデック」ポップアップメニューで品質が適切に設定されていることを確認します。

配信または展示用のマスターファイルの場合は、Apple ProRes 422 (HQ) や Apple ProRes 4444 などの高品質設定を選択します。ほかのオプションの詳細については、[Final Cut Pro X ヘルプ](#)を参照してください。

3. 「次へ」をクリックして名前を入力し、書き出すファイルの場所を選択して「保存」をクリックします。

大規模なプロジェクトの場合は、書き出す前に保存先のディスクに十分な空き容量があることを確認してください。予想サイズが「共有」ウインドウの下部に表示されます。

レビュー用に Web に書き出す場合は、YouTube または Vimeo の個人用アカウントに直接 H.264 バージョンで書き出すことができます。プロジェクトを DVD または Blu-ray ディスク (他社製の Blu-ray レコーダを備える場合) に書き込むこともできます。

Compressor をインストールしている場合は、「ファイル」>「Compressor へ送信」を選択してプロジェクトを Compressor に転送することで、最終的な書き出し設定を総合的にコントロールすることができます。Compressor を使用すると、ネットワーク上の複数のコンピュータのプロセッサを使用するレンダリングクラスタを設定したり、カスタムの書き出し設定を作成して独特な納品要求に応えたりすることもできます。

テープに出力しなければならない場合、主なビデオ I/O デバイスメーカーではテープ納品をサポートする無料のソフトウェアを提供しています。AJA 社の VTR Xchange、Blackmagic Design 社の Media Express、Matrox 社の Vutura などがある例です。お使いのビデオ I/O デバイスに適合するアプリケーションをダウンロードし、QuickTime 書き出しを使って Final Cut Pro X からテープにレイバックしてください。

追加のソフトウェアを使用した 大規模ワークフロー

プロジェクトに多数のファイルが含まれ、多くのエディタが関わっている場合は、以下のようなワークフローを検討してください。このワークフローでは、Final Cut Pro X に読み込む前に他社製のアプリケーションを使用します。

1. REDCINE-X PRO を使用して REDCODE RAW ファイルを Apple ProRes にトランスコードします。
2. 必要に応じて、トランスコードプロセスでワンライトカラーコレクションを適用します。
3. オーディオとビデオのファイルをバッチで同期します。
4. 同期したファイルを Final Cut Pro X にファイルを読み込みます。

読み込み時、Final Cut Pro X は自動的に編集用に軽量の Apple ProRes 422 (プロキシ) ファイルを作成することができます。または、素材が多くエディタが複数の場合は、Compressor を使って Apple ProRes 422 (プロキシ) ファイルを作成することもできます。この場合は、Final Cut Pro X の (プロキシではなく) 標準モードで編集し、DaVinci Resolve で元の RED RAW ファイルに再接続します。

以下のセクションでは、このワークフローの各ステージでの詳細を説明します。

REDCINE-X PRO を使用して RED RAW ファイルを Apple ProRes にトランスコードする

RED 社の無料のアプリケーションである REDCINE-X PRO を使用すると、バッチでファイルをトランスコードできます。REDCINE-X PRO は Apple ProRes エンコードをサポートしており、RED ROCKET カードを使用するとエンコードを高速化することができます。REDCINE-X PRO は、トランスコードの処理中に「ワンライト」カラーコレクションを適用することもできます。このカラーコレクションは、Final Cut Pro X で実行できる調整と同様のものです。この方法を使って RED RAW 設定を調整し、Apple ProRes へのトランスコードを行うと、ビデオ設定に変更を加える際は REDCINE-X PRO アプリケーションに戻る必要があります。その後新規メディアを再生成する必要があります。詳細については、「[ワンライトカラーコレクションを適用する](#)」を参照してください。

REDCINE-X PRO を使用してファイルを Apple ProRes にトランスコードする場合は、作品に適切な品質レベルを選択してください。

ワークフロー	Apple ProRes コーデック
ディスクの空き容量に配慮しなければならない、または大規模なマルチカムプロジェクトを編集している。	Apple ProRes 422 (プロキシ) または Apple ProRes 422 (LT)
Web または TV 向けに最終マスターとして Apple ProRes ファイルを納品する。	Apple ProRes 422 または Apple ProRes 422 (HQ)
劇場映写向けの納品、またはエフェクトの合成	Apple ProRes 4444

最終納品の品質にトランスコードして、ポストプロダクションを通じてそのファイルで作業することもできますが、手動による編集では、フレームサイズを小さくし、イメージの圧縮率を高めた方が効率的に作業できます。したがって、現場では4Kまたは5Kの解像度で撮影したとしても、小さいフレームサイズにトランスコードして時間とディスク容量を節約することができます。たとえば、解像度を1920x1080または1280x720に設定し、ディベイヤ品質を1/4に設定できます。

プロキシメディアとして使用するためにApple ProRes ファイルを生成する場合は、ソースのタイムコードとファイル名をイメージにスーパーインポーズ（「バーンイン」）することもできます。これにより、ポストプロダクション中の任意の時点で元のR3Dファイルに戻ることが簡単になり、ファイルが正しいことを目視でダブルチェックすることができます。詳細については、www.red.com/downloadsでREDCINE-X PROのマニュアルを参照してください。

ワンライトカラーコレクションを適用する

REDのカメラで記録する場合、シーンを「フラット」に撮影してハイライトやシャドウをクリッピングするのを避け、ポストプロダクションでイメージを操作する際の柔軟性を高めるようにすることが一般的です。このような方法で記録した素材は、見た目が色あせた印象になります。エディタやクライアントの多くは、コントラストと彩度が高く視覚的に訴求性のあるイメージで作業することを希望します。

無料のREDCINE-X PROアプリケーションを使用すると、トランスコードプロセスの一環としてワンライトカラーコレクションを適用できるため、このワークフローを実現することができます。用意されているプリセットを選択することで、より一般的な見た目や独自の見た目を生成することができます。Apple ProResの新規メディアを生成する際は、後で簡単に再接続できるように、R3Dファイルの元の名前を保持してください。

トランスコード時にワンライトカラーコレクションを適用すると、元のR3Dファイルに戻って新規のApple ProResバージョンを作成するまで、その効果はイメージに残ります。

オーディオとビデオのファイルをバッチで同期する

すべてのメディアのトランスコードが完了すると、セカンドソースオーディオをビデオファイルに同期できるようになります。ビデオファイル内のスクラッチオーディオをフィールドレコーダからの高品質オーディオとマッチングするための波形を解析する付属の同期機能を使用して、Final Cut Pro Xでファイルを直接同期することができます。

Intelligent Assistance社のSync-N-Link X (www.intelligentassistance.com)、RED社のREDCINE-X PRO (www.red.com/learn)、Red Giant社のPluralEyes (<http://www.redgiant.com>)などの他社製のアプリケーションを使用することもできます。オーディオファイルとApple ProResビデオファイルをすべて選択し、バッチで同期します。次に、XMLファイルをFinal Cut Pro Xに書き出すと、同期されたすべての素材がライブラリに読み込まれて編集ができるようになります。

Final Cut Pro X にファイルを読み込む

REDCINE-X PRO で Apple ProRes ファイルを作成した後、これらのファイルは Final Cut Pro X に直接読み込むことができます。Apple ProRes 4444 などの高品質な Apple ProRes コーデックに R3D ファイルをトランスコードするとしても、編集には軽量の Apple ProRes 422 (プロキシ) を使うこともできます。Final Cut Pro X では、バックグラウンドで Apple ProRes プロキシファイルを生成し、編集時にシームレスにこれらのファイルに切り替えることができるため、ノートブックで編集する場合などに高い柔軟性が得られます。

メディアを読み込みながらプロキシファイルを生成する

1. Final Cut Pro X で、「ファイル」>「読み込む」>「メディア」を選択します。
2. 読み込むファイルまたはフォルダを 1 つ選択するか、「command」キーを押しながらクリックして複数のファイルを選択します。
3. 読み込む準備ができたなら、「選択した項目を読み込む」をクリックします。
4. 表示されるウインドウで、以下のいずれかを実行します。
 - 読み込むファイルを既存のイベントに追加するには：「既存イベントに追加」を選択し、ポップアップメニューからイベントを選択します。
 - 新規イベントを作成するには：「新規イベントを作成」を選択し、新規イベントを作成するライブラリを選択してイベント名を入力します。
5. メディアストレージセクションで、以下のようにメディアファイル用のストレージの場所を選択します。
 - ライブラリまたはハードディスク上の別のフォルダにファイルをコピーするには：「ファイルをコピー」を選択し、現在のライブラリを使用するか、ポップアップメニューを使用して別のライブラリまたはフォルダを選択します。
 - ファイルの現在の場所でファイルに接続するには：「ファイルをそのままにする」を選択します。SAN を使用していて、ファイルを集中管理したい場合はこのオプションを選択します。
6. 「トランスコード」セクションでは、「プロキシメディアを作成」チェックボックスを選択します。

このオプションを選択すると、メディアファイルの読み込み後に、バックグラウンドで Apple ProRes 422 (プロキシ) ファイルが作成されます。プロジェクトの編集を開始した後、プロキシファイルが利用可能になった時点でプロキシファイルに切り替えることができます。
7. 「読み込む」をクリックします。

Final Cut Pro X は、バックグラウンドでメディアを読み込み、次にバックグラウンドでプロキシファイルを生成します。実行中のバックグラウンドタスクの進行状況は、「バックグラウンドタスク」ウインドウで確認できます。読み込みとトランスコードが完了していなくても、オリジナルメディアを使って編集を開始することができます。
8. トランスコードの完了後に Apple ProRes プロキシファイルに切り替えるには、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で「プロキシ」を選択します。

クリエイティブ編集を終了し、カラーとエフェクトを最高品質で作業するために元のメディアに戻るときも非常に簡単に切り替えることができます。以上の設定変更を行うと、ライブラリ内部のすべてのメディアに影響があります。

複数フレームサイズを操作する方法

多くのプロジェクトでは、制作中にさまざまなカメラを使用するため、同じプロジェクト内に違うフレームサイズが混在することになります。プロジェクトの最終納品要件が複数ある場合（放送または Web 用に HD バージョン、劇場リリース用に 4K バージョンなど）、多数のショットについてトラッキング、位置変更、フレーム変更を行う必要が生じる場合があります。4K または 5K のフレームサイズで作業するメリットは、2K または 1080 で納品する場合にエディタはフレームについてクリエイティブな選択ができることです。

以下に説明するプロセスは、すでに説明したいずれのワークフローでも採用することができます。キーワードを使うと、さまざまなフレームサイズのクリップを管理したり、異なる成果物用に別のプロジェクトを作成したりすることができます。

フレームサイズが小さいバージョンのプロジェクトを作成する

1. 特定のフレームサイズのクリップを読み込む際に、フレームサイズを示すキーワードを適用します。
2. 異なるフレームサイズで新規のマスタープロジェクトを作成するには、ブラウザで「control」キーを押しながらプロジェクトをクリックし、ショートカットメニューの「プロジェクトを複製」を選択します。
3. ブラウザで複製したプロジェクトを選択し、「ウインドウ」>「プロジェクトの情報」の順に選択します（または「command + J」キーを押します）。
4. 「情報」インスペクタ下部の「設定を変更」をクリックします。
5. 表示されるウインドウで、納品要件に合うようにフレームサイズを変更して「OK」をクリックします。
6. ブラウザでプロジェクトをダブルクリックしてタイムライン内で開きます。
7. Final Cut Pro X のメインウインドウの左下にあるタイムラインインデックスボタンをクリックし（または「command + shift + 2」キーを押し）、タイムラインインデックス上部の「タグ」ボタンをクリックします。
8. 位置を変更する必要があるすべてのショットをすばやく見つけて選択するには、タイムラインインデックス上部の検索フィールドに（ステップ 1 で作成した）フレームサイズのキーワードを入力します。
タイムラインインデックスを使用し、すべてのクリップを選択して一度にすべてを調整するか、順番に各クリップに移動して個別に調整するかのいずれかを行ってください。

9. タイムラインでクリップを選択した状態でツールバーのインスペクタボタンをクリックし、表示されるパネルの上部にある「ビデオ」ボタンをクリックします。
10. 「ビデオ」インスペクタの「変形」セクションで、新しいプロジェクトのフレームサイズに適合するように、選択したクリップのフレームサイズをスケールスライダを使って調整します。
11. プロジェクト内の個別のクリップのスケールリングや位置合わせを微調整するには、クリップを1つずつ選択してから、ビューアの左下のポップアップメニューで「変形」を選択します (または「shift + T」キーを押します)。

Final Cut Pro X は、リサイズされた 2K または 1080 フレームではなく、元の 4K または 5K のフレームを使用しているため、このような審美的な変更によってイメージの品質が劣化することはありません。

結論

Final Cut Pro X バージョン 10.1 では、RED RAW ファイルを使用する場合のパワフルなワークフローを提供します。いずれのワークフローでもポストプロダクションを簡素化および高速化することができます。元のファイルで作業することも、フォアグラウンドで編集をしながらバックグラウンドでトランスコードすることもできます。また、編集に Apple ProRes を使用し、カラーグレーディングには R3D RAW ファイルを使用することで、スピード、品質、クリエイティブコントロールの面で最適化された高度にフレキシブルなワークフローが実現します。このプロセスでは、今後のファイルベースの制作を念頭に設計された、Final Cut Pro X のメタデータおよび XML の機能も活用しています。RED および Final Cut Pro X を使用する際のテンプレートとして本書を使用することで、エディタの方々やポストプロダクションの施設では、独自のニーズに合わせてプロセスをさらにカスタマイズすることができます。