

What's New for Avid® Media Composer® v8.5

新機能一覧

以下は新しく加わった機能の一覧です。

機能	内容	詳細
メニューの簡素化	アプリケーションのメニューの一部が簡素化され、メニュー位置が変更されました。	p.4「 メニューの簡素化 」をご参照ください。
メディアリンクの変更	メディアをリンクするときの自動検知の方法に変更を加えました。	p.9「 メディアリンクの変更 」をご参照ください。
タイムラインでのトラックの追加	タイムライン上でクリップをドラッグすることでトラックを追加できます。	p.9「 タイムラインでのトラックの追加 」をご参照ください。
Live Dragging	タイムライン上でセグメントを表示したままドラッグできます。	p.9「 Live Dragging 」をご参照ください。
カスタムコラムの追加	カスタムコラムの追加方法を簡単にしました。	p.25「 カスタムコラムのビンへの追加 」をご参照ください。
複数コラムの追加	複数のコラムの追加方法を簡単にしました。	p.25「 複数コラムのビンへの追加 」をご参照ください。
設定ダイアログへのアクセスの簡素化	設定ダイアログを開く方法を簡素化しました。	p.11「 プロジェクトウインドウ内で設定ダイアログを開く 」をご参照ください。
64 オーディオトラック	64 オーディオトラックをサポートしました。	p.12「 64 オーディオトラック 」をご参照ください。
オーディオミキサーツールの変更	オーディオミキサーの操作に機能を追加しました。	p.12「 オーディオミキサーツールの変更 」をご参照ください。
インタラクティブ・ビデオフレームキャッシュ	作成されたフレームをメモリーにキャッシュします。	p.14「 ビデオメモリーとビデオフレームキャッシュの設定 」をご参照ください。

機能	内容	詳細
FrameFlex ローテーション	FrameFlex ソース設定内でフレーム枠を回転させられるようになりました。	p.25 「 FrameFlex ローテーション 」をご参照ください。
Project フォーマットプリセットの管理	Project フォーマットとしてカスタム設定したプリセットを変更・削除できます。	p.16 「 Project フォーマットプリセットの管理 」
HDR サポート	HDR (High Dynamic Range) をサポートしました。	p.16 「 HDR (High Dynamic Range) サポート 」をご参照ください。
エフェクトパレットの改良	目的のフィルターやエフェクトを探しやすくするために、エフェクトパレットを改良しました。	p.17 「 エフェクトパレットの改良 」をご参照ください。
プロジェクトウィンドウやタイムラインの背景色の変更	プロジェクトウィンドウとタイムラインの背景色を変更できます。	p.17 「 プロジェクトウィンドウやタイムラインの背景色の変更 」をご参照ください。
フォントやフォントサイズ設定のオーバーライド	プロジェクトやビンのフォントやフォントサイズのオーバーライドが設定できます。	p.18 「 ビンやプロジェクトのフォントやフォントサイズのオーバーライド設定 」をご参照ください。
オーディオ波形でのグループクリップの作成	オーディオ波形解析を元にグループクリップが作成できます。	p.31 「 オーディオ波形解析によるグループクリップの作成 」をご参照ください。
Timecode Burn-in エフェクトの改良	Timecode Burn-in エフェクトにフレームカウントが追加されました。	p.20 「 Timecode Burn-in エフェクトの改良 」をご参照ください。
ビンコラムでのフレーム数のコピー&ペースト	ビン内で複数アイテムのコラムに同じテキストを入力できます。	p.22 「 複数アイテムのコラムに同じテキストを適用する 」をご参照ください。
Broadcast Wave ファイルのリンクとインポート	Broadcast WAV ファイルのリンクとインポートが改良され、リンクまたはインポートされたファイルの先頭部分が失われることがなくなりました。	p.22 「 Broadcast Wave (BWF) ファイルのリンクとインポート 」をご参照ください。
オーディオサラウンドトラックの名称変更		p.23 「 オーディオサラウンドトラックの名称変更 」をご参照ください。

機能	内容	詳細
レンダラーエフェクトの検索	Title および Matte Key のレンダリングファイルとエフェクトのレンダリングファイルをそれぞれ別に検索できるようになりました。それぞれを分けて削除したい時などに便利です。	p.24 「 レンダラーエフェクトの検索 」をご参照ください。
アンシラリーデータ SCC インポート	Scenarist Closed Caption ファイル (.scc) のインポートをサポートしました。	

メニューの簡素化

アプリケーションメニューが再構成されました。一部のメニューについては、より論理的にわかりやすい位置に移動しています。例えば、「ビン」メニューにはビンのコンフィギュレーションに関する機能メニューが含まれています。「クリップ」メニューにはビン内で選択したオブジェクトに対する機能メニューが含まれます。新しい「Timeline」メニューにはタイムラインに対する機能メニューが含まれます。

ビン、タイムライン、コンポーザーコンテキスト、ファストメニューも再構成されています。「モニタ消去」のようなメニューは、ソースまたはレコードモニター内で右クリックすることで表示されます。

以下の表は位置が変更されたメニューの対照表です。

メニュー	旧	新
新規ビン	ファイル > 新規ビン	ファイル > 新規 > 新規ビン
新規エクスポートボリューム	ファイル > 新規エクスポートボリューム	ファイル > 新規 > Volume for Export
新規スクリプト	ファイル > 新規スクリプト	ファイル > 新規 > 新規スクリプト
AMA ファイルエクスポート	ファイル > AMA ファイルエクスポート	ファイル > Output > AMA File Export
エクスポート	ファイル > エクスポート	ファイル > Output > Export to File
インポート	ファイル > インポート	ファイル > Input > Import
送信	ファイル > 送信	ファイル > Output > Send to
EDL をインポート	ファイル > EDL をインポート	ファイル > Input > Import EDL
メディアにリンク	ファイル > メディアにリンク	ファイル > Input > Link to Media
ストック素材ファイルにリンク	ファイル > スtock素材ファイルにリンク	ファイル > Input > Link to Stock Footage Files
メディアディレクトリを更新	ファイル > メディアディレクトリを更新	ファイル > Media > メディアディレクトリを更新

メニュー	旧	新
メディアデータベースをロードする	ファイル > メディアデータベースをロードする	ファイル > Media > メディアデータベースをロードする
アンマウント	ファイル > アンマウント	ファイル > Media > アンマウント
タイムラインクイック検索	編集 > タイムラインクイック検索	Timeline > Quick Find
表示フォント設定	編集 > 表示フォント設定	ウインドウ > 表示フォント設定
ビンのバックグラウンド設定	編集 > ビンのバックグラウンド設定	ビンの中で右クリック > Set Background Color
AutoSync	ビン > AutoSync	クリップ > AutoSync
グループ	ビン > グループ	クリップ > グループ
ステレオクリップの作成	ビン > ステレオクリップの作成	クリップ > Stereoscopic > Create Stereoscopic Clips
ステレオクリップを更新	ビン > ステレオクリップを更新	クリップ > Stereoscopic > Update Stereoscopic Clips
サブクリップをステレオサブクリップに変換	ビン > サブクリップをステレオサブクリップに変換	クリップ > Stereoscopic > Transform SubClips into Stereoscopic clips
マルチグループ	ビン > マルチグループ	クリップ > マルチグループ
自動 VO	ビン > 自動 VO	クリップ > AutoVO
AutoSequence	ビン > AutoSequence	クリップ > AutoSequence
インジェスト中のリンククリップを更新	ビン > インジェスト中のリンククリップを更新	クリップ > インジェスト中のリンククリップを更新
カスタム表示	ビン > カスタム表示	ビン > Sift Bin Contents
選択を反転	ビン > 選択を反転	ビン > Select > Reverse
オフラインアイテムを選択	ビン > オフラインアイテムを選択	ビン > Select > Offline Items
関連するメディアを選択	ビン > 関連するメディアを選択	ビン > Select > Media Relatives

メニュー	旧	新
ソースの選択	ビン > ソースの選択	ビン > Select > Sources
関連のないクリップの選択	ビン > 関連のないクリップの選択	ビン > Select > Unreferenced Clips
未レンダータイトルを選択	ビン > 未レンダータイトルを選択	ビン > Select > Unrendered Titles
選択したクリップをループ再生	ビン > 選択したクリップをループ再生	クリップ > Loop Selected Clips
コラムを揃える	ビン > コラムを揃える	ビン > Align and Fill > コラムを揃える
選択したものをグリッドに並べる	ビン > 選択したものをグリッドに並べる	ビン > Align and Fill > 選択したものをグリッドに並べる
ウインドウを埋める	ビン > ウインドウを埋める	ビン > Align and Fill > ウインドウを埋める
ソート順に整列	ビン > ソート順に整列	ビン > Align and Fill > ソート順に整列
新規シークエンス	クリップ > 新規シークエンス	Timeline > 新規 > Sequence
新規ビデオトラック	クリップ > 新規ビデオトラック	Timeline > 新規 > Video Track
新規オーディオトラック	クリップ > 新規オーディオトラック	Timeline > 新規 > Audio Track
新規データトラック	クリップ > 新規データトラック	Timeline > 新規 > Data Track
フリーズフレーム	クリップ > フリーズフレーム	Composer > フリーズフレーム
すべてのパンをセンターに設定	クリップ > すべてのパンをセンターに設定	クリップ > Audio > Center Pan
すべてのパンをリセット	クリップ > すべてのパンをリセット	クリップ > Audio > Remove Pan
クリップゲインを適用	クリップ > クリップゲインを適用	クリップ > Audio > Apply Gain
サンプルレート変更	クリップ > サンプルレート変更	クリップ > Audio > サンプルレート変更
この位置でエキスパートレンダ	クリップ > この位置でエキスパートレンダ	Timeline > Render > この位置でエキスパートレンダ

メニュー	旧	新
この位置でレンダリング	クリップ > この位置でレンダリング	Timeline > Render > この位置でレンダリング
この位置のレンダリング消去	クリップ > この位置のレンダリング消去	Timeline > Render > Clear Renders at Position
未レンダータイトルメディア作成	クリップ > 未レンダータイトルメディア作成	Timeline > Render > 未レンダータイトルメディア作成
プルダウン位相を修正	クリップ > プルダウン位相を修正	クリップ > Modify > プルダウン位相を修正
リンクを解除	(Windows) クリップメニューを Shift+Ctrl クリック (Mac) クリップメニューを Shift+Command クリック	クリップ > Modify > Unlink Media
ビデオテープにアーカイブ	クリップ > ビデオテープにアーカイブ	(削除)
ビデオテープから復元	クリップ > ビデオテープから復元	(削除)
先頭にフィラーを追加	クリップ > 先頭にフィラーを追加	Timeline > Add Filler > At Start
マッチフレーム編集を削除	クリップ > マッチフレーム編集を削除	Timeline > マッチフレーム編集を削除
ブラックホールの検索	クリップ > ブラックホールの検索	Timeline > ブラックホールの検索
フラッシュフレーム検索	クリップ > フラッシュフレーム検索	Timeline > Find Flash Frame
全トラックをモノに分割	クリップ > 全トラックをモノに分割	Timeline > 全トラックをモノに分割
クリップをミュート	クリップ > クリップをミュート	Timeline > Mute Clips
クリップのミュートを解除	クリップ > クリップのミュートを解除	Timeline > Unmute Clips
サイト設定	特殊 > サイト設定	ウインドウ > Site Settings
オーディオミックスダウン	特殊 > オーディオミックスダウン	Timeline > Mixdown > Audio
ビデオミックスダウン	特殊 > ビデオミックスダウン	Timeline > Mixdown > Video
データミックスダウン	特殊 > データミックスダウン	Timeline > Mixdown > Data

メニュー	旧	新
オーディオ TC 読み取り	特殊 > オーディオ TC 読み取り	クリップ > Read Audio Timecode
シンクポイント編集	特殊 > シンクポイント編集	Composer > Sync Point Overwrite
ファントムマークを表示	特殊 > ファントムマークを表示	Composer > ファントムマークを表示
レンダーオンザフライ	特殊 > レンダーオンザフライ	Composer > レンダーオンザフライ
マルチカメラモード	特殊 > マルチカメラモード	Composer > マルチカメラモード
リモートプレイ/キャプチャ	特殊 > リモートプレイ/キャプチャ	Composer > Remote Play and Capture
デバイス	特殊 > デバイス	Composer > Device
フルスクリーン再生	特殊 > フルスクリーン再生	Composer > Full Screen Playback
シングルモニターを表示	特殊 > シングルモニターを表示	Composer > Show Single Monitor
ソフトウェアライセンスのアクティベーションを解除	特殊 > ソフトウェアライセンスのアクティベーションを解除	ファイル > Deactivate Software License
フローティングライセンス	特殊 > フローティングライセンス	ファイル > フローティングライセンス
キャプチャツール	ツール > キャプチャ	ビン > Go to Capture Mode
リストツール	アウトプット > リストツール	ツール > List Tool
初期設定読み込み	特殊 > 初期設定読み込み	ウインドウ > 初期設定読み込み
ハードウェア	ツール > ハードウェア	プロジェクトウインドウ > 情報タブ > ハードウェア
メディアクリエーション	ツール > メディアクリエーション	ファイル > Media > Media Creation Settings
デバイスにエクスポート	アウトプット > デバイスにエクスポート	ファイル > Output > デバイスにエクスポート
デジタルカット	アウトプット > デジタルカット	ファイル > Output > Digital Cut

メディアリンクの変更

ファイル>Input>Link to Media を選ぶと、Files of Type プルダウンメニューはデフォルトでは「Autodetect Plug-in」になっています。メディアをリンクするときの、この自動検知の方式を変更しました。この変更に伴い、以下をお勧めします。

- ファイルをリンクするときは、メニューから適したプラグインを選択してください。
- ボリュームをリンクするときは Autodetect を使用してください。

以下のプラグインは表示されなくなりました。

- AS-11 : Autodetect または MXF プラグインを使用してください。
- QuickTime (WAV、AIF、AIFF) : WaveAiff プラグインを使用してください。
- All (Folder) : Autodetect を使用してください。

タイムラインでのトラックの追加

タイムライン上でクリップをドラッグするだけで、トラックが追加できるようになりました。

タイムラインでトラックを追加するには

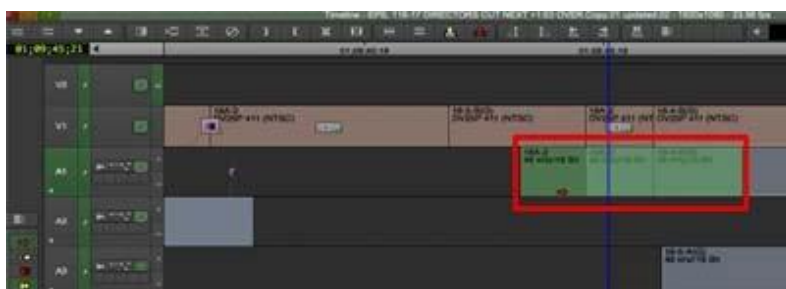
1. タイムライン上でクリップを選択します。
2. 選択したクリップをタイムライン上で上または下にドラッグします。
3. クリップを離すとタイムライン上に新しいトラックが追加されます。



ドラッグした回数だけトラックが追加できます。

Live Dragging

トリムモードやセグメントモードでセグメントをドラッグするとき、セグメントがはっきり見えたままドラッグできるようになりました。クリップをドラッグすると、そのままの形でタイムライン上を移動します。移動中は半透明になり、タイムライン上のクリップの位置がわかりやすくなります。



また、シングルローラートリムでトリミング中のリップルの効果についても確認できます。

リフト/オーバーライトモード（赤い矢印）でドラッグすると、セグメントの波形やマーカー等の表示がそのまま見えます。

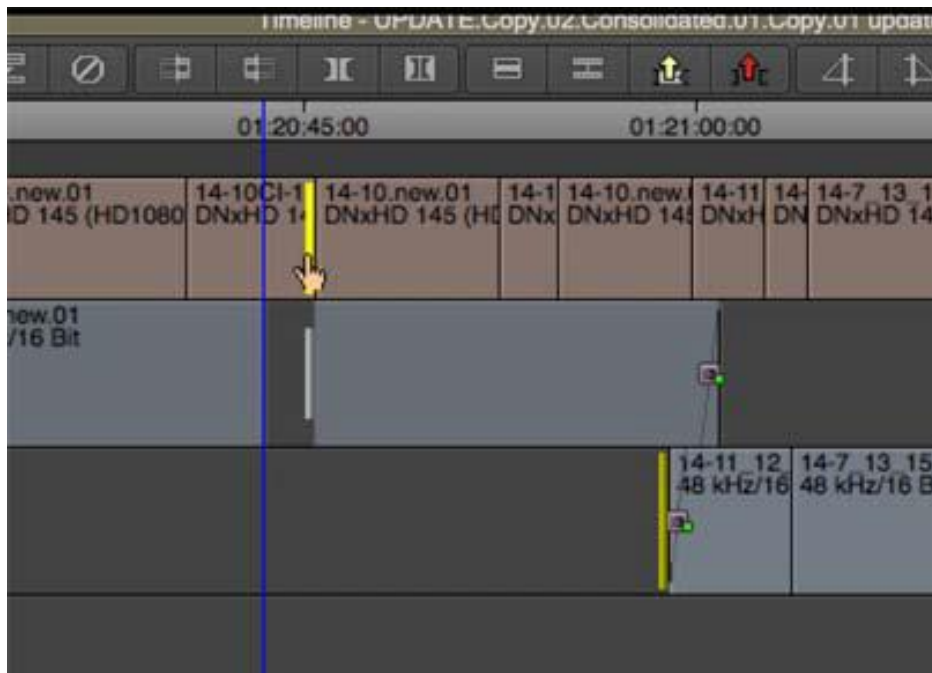
エクストラクト/スプライスインモード（黄色い矢印）でドラッグすると、そのクリップがインサートされたときのトラック上のクリップの移動が確認できます。また、トリム中にはオーディオ波形が逐次アップデートされます。



これらの効果が必要ないときは、*Timeline* 設定の「Wireframe Dragging」にチェックを入れてください。

シンクロロックが On のときのトリミング

シンクロロックしたトラックに対し、シンクロローラーが使えるようになりました。これにより、トリミングしたときの状態がわかりやすくなります。以前のバージョンでは、トリムの作業が終了するまでトリムの結果がどうなるかわかりませんでした。新しいバージョンでは、シングルローラートリムに入ると各トラックに明るい黄色またはグレーのローラーが表示されます。グレーのローラーは、選択したローラーの直下に別のクリップがあるときに表示されます。黄色いローラーは、選択したローラーの直下がフィラーだったときに、次のクリップの左側に現れます。黄色いローラーは通常のトリミングと同じように働きます。グレーのローラーはその位置でセグメントを分割し、フィラーを追加します。これにより、どのトラックがトリミングの影響を受けるかがわかりやすくなり、またその結果がどうなるかをトリミングしながら確認することができます。



シンクロローラーの状態では、<shift> キーを押しながらトラックのトランジションを

選択すると、トリムはローラーを追加せず、選択したトランジションに変わります。

この機能を使用するには、プロジェクトウインドウの Trim 設定を開き、「機能」タブから「Sync Rollers for Sync Locked Tracks」を On にしてください。

カスタムコラムのビンへの追加

通常のコラムプリセットに加え、クリップやシークエンスに対するオリジナルのカスタムコラムを追加できます。例えば、ショットの内容（クローズアップ、ワイドショット、マスターショット等）の情報を追加したい時などに便利です。

新しいコラムを追加するには:

1. テキストビューまたはスクリプトビューでコラムヘディングの欄にカーソルをおき、右クリック > Add Custom Column を選択します。
テキストボックスが表示されます。デフォルトのコラム名は「Untitled」です。
2. コラムの名前を入力して Enter キーを押します。

複数コラムのビンへの追加

複数のコラムをビンに追加すると、選択したコラムの右隣に現れます。これまでは追加されたコラムがビンのあらゆる場所に現れてしまい、追加したコラムがどこに置かれたのかわかりにくくなってしまっていました。

新しいコラムを追加するには:

1. テキストビューでコラムヘディングの欄にカーソルを置くかビン内で、右クリック > コラムの選択 を選択します。
コラム選択ダイアログが表示されます。
2. 追加したいコラムを Shift+クリックで選択し、Enter (Windows) または Return (Mac) キーを押します。
選択したコラムが、最初に選択したコラムの右隣に追加されます。



最初にコラムを選択しなかった場合は、ビンの最後尾（右端）に追加されます。

プロジェクトウインドウ内で設定ダイアログを開く

プロジェクトウインドウで設定ダイアログを開くとき、より簡単にアクセス

できるような変更を行いました。ダイアログを開くためにマウスを使う必要はありません。

設定ダイアログを簡単に開くには:

1. プロジェクトウインドウで設定タブを選択します。
2. 開きたい設定項目に最初の文字をキーボードから入力し、Enter (Windows) または Return (Mac) キーを押します。

設定ダイアログが開きます。

64トラックオーディオ

これまではオーディオトラックは最高 24 トラックでした。新しいバージョンでは最高 64 トラックまで追加できます。



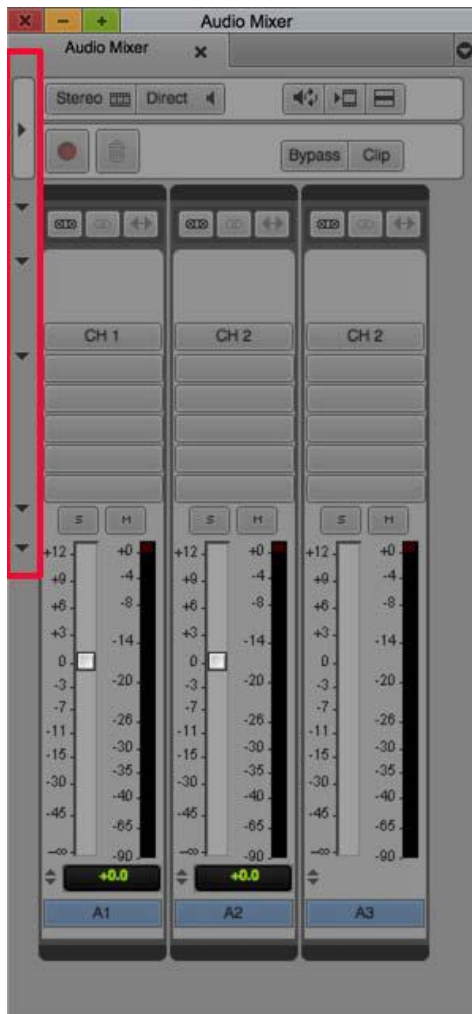
新しいバージョンで 64 オーディオトラックを持つシークエンスを作成し、以前のバージョンで開こうとした場合、64 トラック以上のオーディオトラックを持つシークエンスは開けない旨のエラーメッセージが表示されます。

アプリケーションには 64 ボイスまでの制限があります。したがって:

- 64 本のモノラルトラック = 64 ボイス
- 10 本の 5.1 ch サラウンドトラック + 4 本のモノラルトラック = 64 ボイス
- 8 本の 7.1 ch サラウンドトラック = 64 ボイス

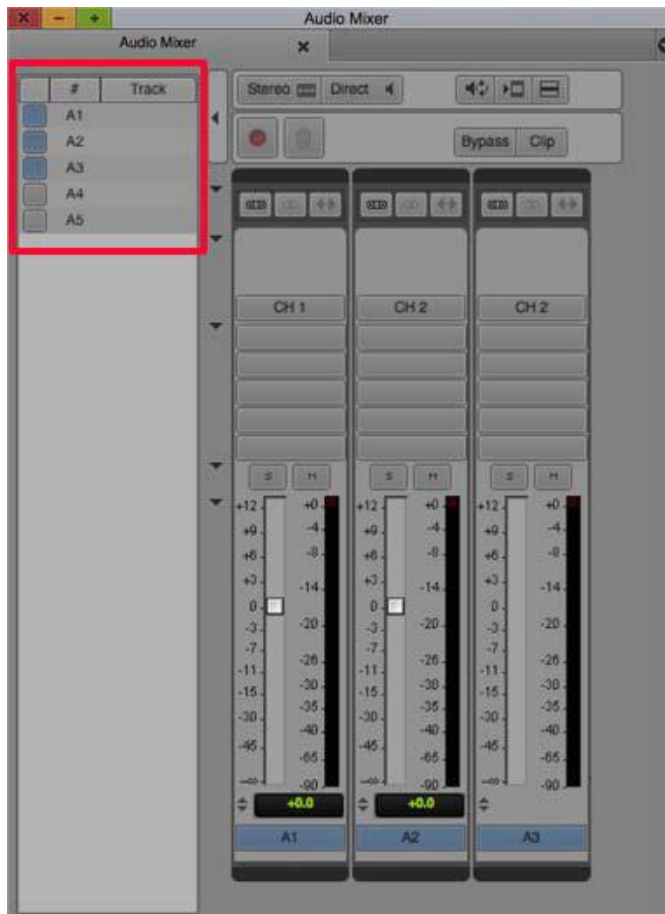
オーディオミキサーツールの変更

64 オーディオトラックをサポートするために、オーディオミキサーツールもアップデートされました。パラメーターの表示/非表示を選択する、三角形のアイコンが追加されています。これにより、必要なパラメーターだけを表示させ、ミキサーの縦方向の表示スペースを最適化できます。



三角形のアイコン。上から下に：トラックサイドバー、グループ/リンク/ミラーボタン、パン、エフェクト、ミュート/ソロ、フェーダー/メーターの各ボタンの表示/非表示

一番上の三角形をクリックすると、トラックセレクター・サイドバーが表示されます。このサイドバーで、ミキサーツールに表示させたいトラックを選択してください。これにより、トラック数が増えたときに横方向の表示スペースを最適化できます。



一番上のコラムをクリックすることで、トラックサイドバー内をソートすることもできます。#をクリックするとトラックナンバーでソートします。Trackコラムをクリックするとトラックラベルでソートします。

ビデオメモリーとビデオフレームキャッシュの設定

Media Cache 設定に Video Memory タブが追加されました。ここで、アプリケーションの稼働に必要なビデオメモリー量を設定できます。アンダーランが発生したときに便利です。



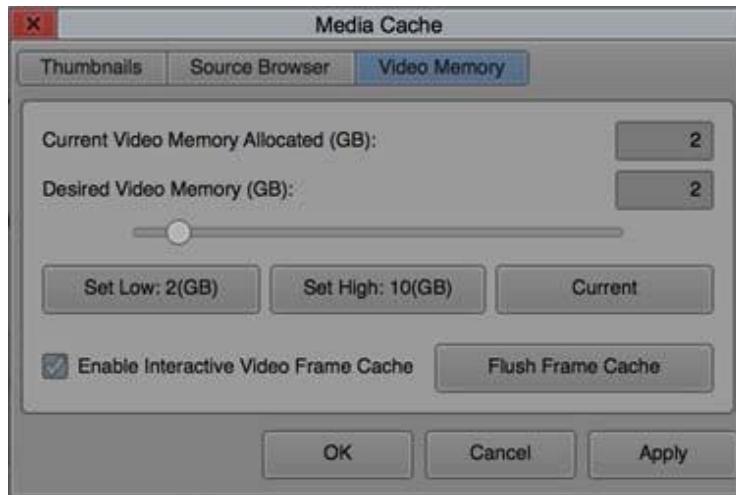
ビデオメモリー量を増やすことで、アンダーランを避けることができます。

Media Cache 設定の Video Memory タブで、インタラクティブ・ビデオ・フレーム・キャッシュが設定できます。キャッシュを使用することで、再生中のシーケンスで作成されたフレームをメモリーにキャッシュすることができます。同じ場所を再生するときにもう一度フレームを作りなおす必要がなくなり、編集集中のレスポンスを早くすることができます。

ビデオメモリーの設定

ビデオメモリーを設定するには:

1. プロジェクトウインドウから「Media Cache」を選択します
2. Video Memory タブを選択します。
メディアキャッシュダイアログボックスが開きます。



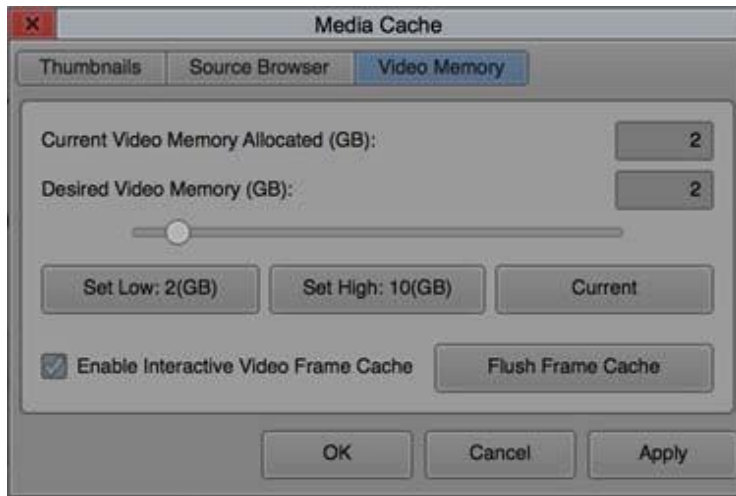
3. アプリケーション稼働中に Media Composer が確保するメモリー量を設定するには、以下のうちどれか1つを実行します。
 - 「Set Low」 : システム環境を元に、必要な最小容量を設定します。
 - 「Set High」 : システム環境を元に、必要な最大容量を設定します。
 - スライダーを動かして必要なメモリー量を設定します。
4. Apply をクリックします。
5. OK をクリックします。

インタラクティブ・ビデオ・フレーム・キャッシュの設定

キャッシュサイズを設定するには、以下の操作を実行してください。

キャッシュを設定するには:

1. プロジェクトウインドウから「Media Cache」を選択します。
2. Video Memory タブをクリックします。
メディアキャッシュダイアログボックスが開きます。



3. 「Enable Interactive Video Frame Cache」をチェックします。



キャッシュを使用することで、現在のフレームを再利用することができ、パフォーマンスを向上させることができます。Video Memory の量を増やすことで、再利用できるフレーム数を増やせます。

4. Apply をクリックします。
5. OK をクリックします。

Project フォーマットプリセットの管理

カスタムマスターで作成したプロジェクトフォーマットを変更/削除できるようになりました。プリセットを変更するには、プロジェクト選択ウインドウで「Manage Presets」ボタンをクリックし、Preset Manager ウインドウから変更したいプリセットの値を変更します。このダイアログでプリセットの追加や削除も行えます。

HDR (High Dynamic Range) サポート

High Dynamic Range (HDR)カラースペースをサポートしました。ビデオ信号 (100IRE) 以上のハイレンジをサポートします。

プロジェクトで HDR カラースペースが設定されると、すべての素材ファイルに自動的にカラー変換が適用されます。例えば REC 709 の素材は自動的に HDR に変換され、接続された HDR モニターで確認できます。

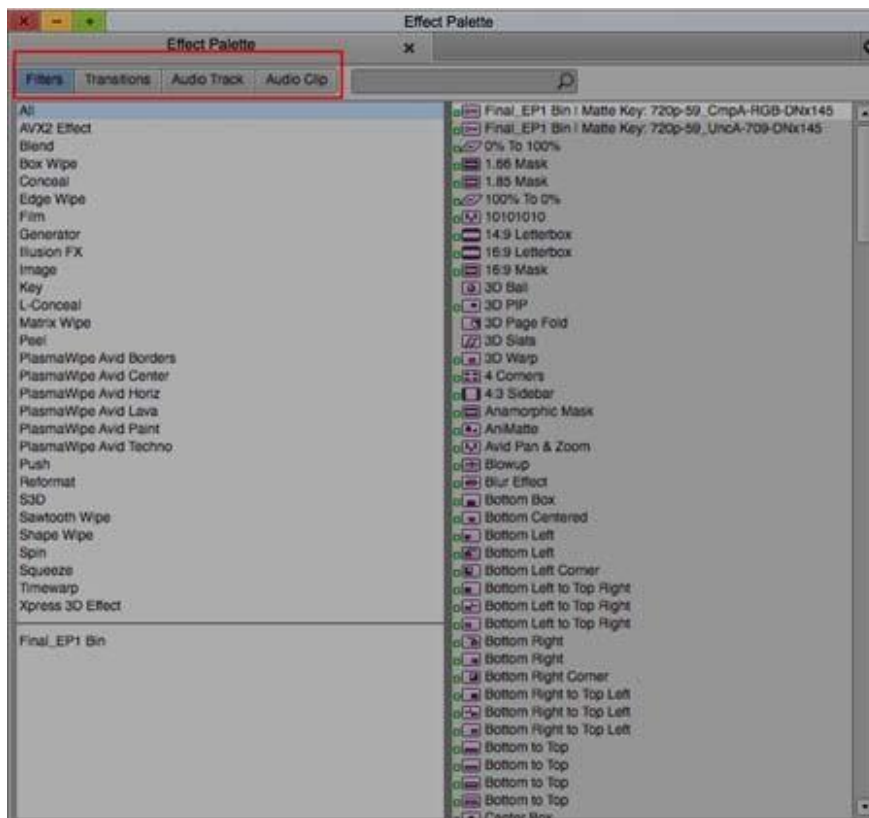
HD プロジェクトで作業しているときは、10-bit をサポートする DNxHD444 または HQX を使うことをお勧めします。HD 以上では 12-bit をサポートする

DNxHR444 または DNxHR HQX をお使いください。

エフェクトパレットの改良

エフェクトパレットが、目的のフィルターやエフェクトを簡単に見つけられるように改良されました。エフェクトは、ビデオで2つ（Filter、Transitions）、オーディオで2つ（Clip Effects、Track Effects）の 카테고リーに分類されています。

また、クイック検索で目的のエフェクトを探すこともできます。デフォルトではすべてのカテゴリーにまたがって検索しますが、特約のカテゴリーを選択することで、そのカテゴリー内だけを検索することもできます。

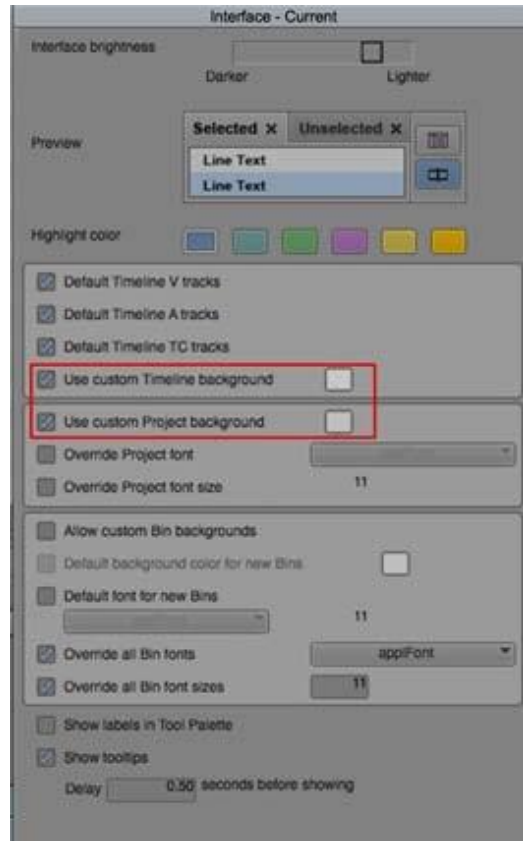


プロジェクトウィンドウやタイムラインの背景色の変更

プロジェクトウィンドウやタイムラインのバックグラウンドカラーを簡単に変更できるようになりました。

プロジェクトウィンドウやタイムラインのバックグラウンドカラーを変更するには:

1. プロジェクトウインドウの設定タブから、Interface 設定を開きます。
インターフェース設定ダイアログが開きます。



2. タイムラインのバックグラウンドカラーを変更したいときは「Use custom Timeline background」にチェックを入れ、カラーピッカーで色を選びます。
3. プロジェクトウインドウのバックグラウンドカラーを変更したいときは「Use custom Project background」にチェックを入れ、カラーピッカーで色を選びます。
4. 「適用」をクリックします。

タイムラインやプロジェクトウインドウのバックグラウンドカラーが選択した色に変更されます。

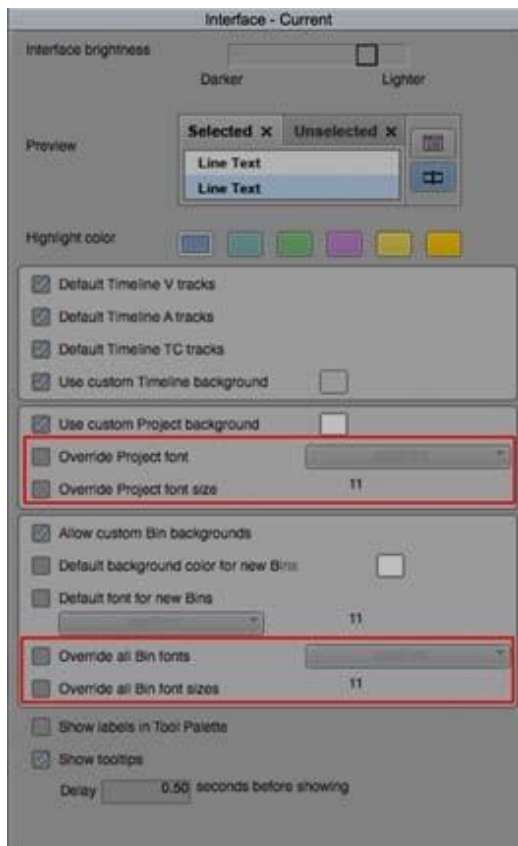
ビンやプロジェクトのフォントやフォントサイズのオーバーライド設定

通常、プロジェクトウインドウのフォントはプロジェクトファイル内に、ビンフォントはそれぞれのビンに保存されます。個別のビンやプロジェクトに対するフォントやフォントサイズの設定を上書きする設定を、ユーザー設定として

保存できるようになりました。プロジェクトやビンを別のユーザーと共有したり、別のシステムに移ったりしたときは、設定したフォントやフォントサイズが変わってしまうことがあります。このようなとき、すべてのインターフェース設定を簡単に切り替えることができ、便利です。Override を Off にすれば、個別のオリジナル設定に戻ります。

ビンやプロジェクトのフォントやフォントサイズを上書き設定するには:

1. プロジェクトウインドウで設定タブを選び、Interface 設定を開きます。インターフェース設定ダイアログが開きます。



2. プロジェクトフォントを上書き設定するには、「Override Project font」にチェックを入れ、プルダウンメニューからフォントを選びます。
3. プロジェクトフォントサイズを上書き設定するには、「Override Project font size」にチェックを入れ、フォントサイズを入力します。
4. ビンフォントを上書き設定するには、「Override all Bin fonts」にチェックを入れ、プルダウンメニューからフォントを選びます。

5. ビンフォントサイズを上書き設定するには、「Override all Bin font sizes」にチェックを入れ、フォントサイズを入力します。
6. 「適用」をクリックします。
プロジェクトとビンのフォントとフォントサイズが設定した値に変更されます。

オーディオ波形解析によるグループクリップの作成

これまでは、グループクリップは In 点、Out 点、タイムコードのどれかで同期させることができました。新しいバージョンではオーディオ波形の解析によりグループクリップを同期させることができます。

オーディオ波形の解析を元にグループクリップを作成するには:

1. ビンでグループにしたいクリップを複数選択します。
2. クリップ>グループクリップを選択します。
グループクリップダイアログが開きます。



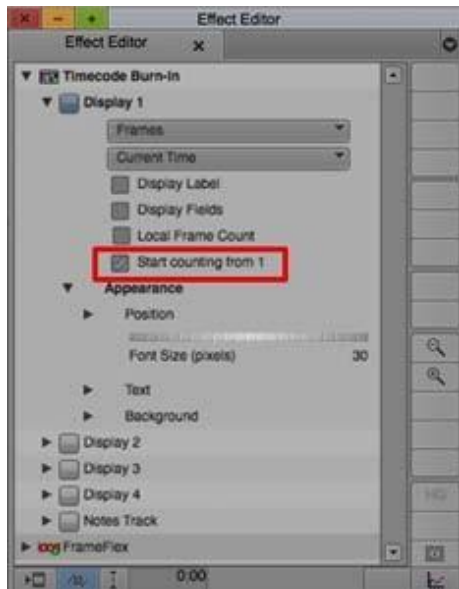
3. 波形解析を選択します。
4. OK をクリックします。

システムは選択されたクリップのオーディオ波形を解析し、グループクリップを作ります。解析が終了すると、作成されたグループクリップがビンに表示されます。グループクリップのクリップ名は、グループの最初のクリップのクリップ名の最後に「Grp.n」が付加されたクリップ名となります。n は同じビンで同じ名前のグループクリップが作られるときに自動的に付加される枝番です。

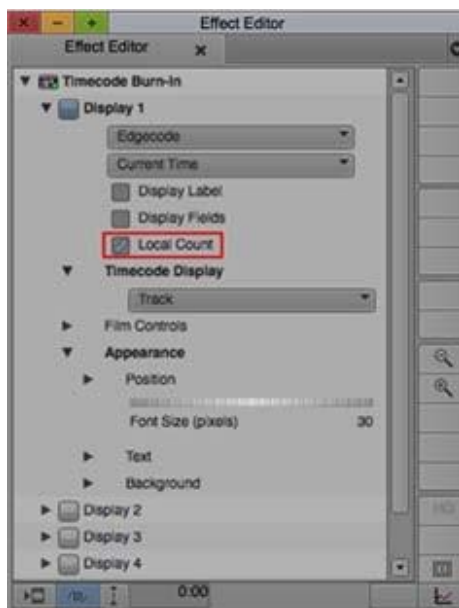
4面または9面スプリット画面で、クリップが同期していることを確認してください。

Timecode Burn-In エフェクトの改良

これまでのバージョンでは、Timecode Burn-in エフェクトは、フレーム数を 0 からカウントしていました。しかし、例えば 3rd パーティアプリケーションとの連携時に、フレーム数を 1 からカウントする必要がある場合があります。新しい Timecode Burn-in エフェクトでは、カウント数を 1 からカウントさせることができるようになりました。



また、feet & frames (35mm 4Perf) のフレーム数を表示することもできます。Timecode Burn-in エフェクトプロパティエディターを開き、Edgecode を選んでから Local Count を選択してください。



複数アイテムのコラムに同じテキストを適用する

ビンの複数アイテムに対する **Frame Count Start**、**DPX**、**Ink Number** コラムに、同じテキストを適用できるようになりました。ビン内の複数の素材に対して同じフレームカウントを適用したいときなどに便利です。

複数アイテムのコラムに同じテキストを適用するには:

1. ビンで、同じテキストを適用したいクリップを選択します。
2. 変更したいコラム上で右クリックし、「選択したクリップのコラム<コラム名>を設定」を選択します。
3. 設定したい値を入力します。入力した値がセルに表示されます。

Broadcast Wave ファイル(BWF)のリンクとインポート

Broadcast Wave ファイルのインポートとリンクが変更されました。インポートまたはリンクされた Broadcast Wave ファイルの先頭部分が失われる問題を解消しました。

Broadcast Wave ファイルのインポート

インポートした Broadcast Wave フォーマットのオーディオファイルの、オーディオサンプルに記録されたスタートタイムがフレームエッジであるとき、クリップの先頭には無音が補完されます。これまではスタートタイムが一番近いフレームエッジに移動させていたため、場合によっては先頭部分が失われてしまうことがありました。この変更はインポートされたメディアとスタートフレームナンバーに適用されます。

これにより、インポートされたクリップは最初のオーディオサンプルから最後のオーディオサンプルまでを完全に含む形となります。

この設定は、**Import** 設定のオーディオタブ内にある「BWFの開始時間に対するサブフレームの調整」設定でコントロールできます。これをチェックしないと、インポートされたファイルの先頭を無音で埋めません。

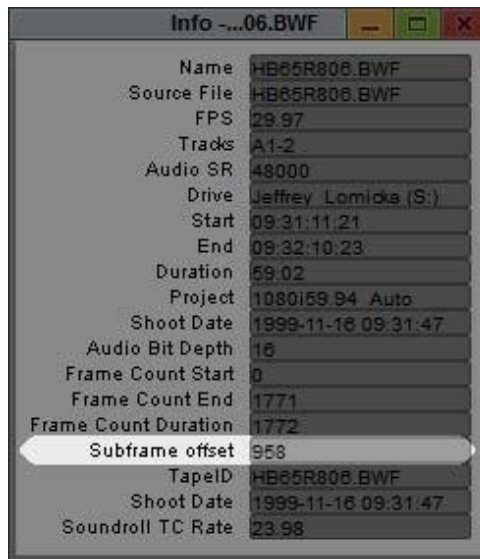
Broadcast Wave ファイルのリンク

これまでは、Broadcast Wave ファイルを AMA ファイルリンクすると、ファイルに記録されたスタートタイムが一番近いフレームエッジにリンクしていました。メディアのスタートタイムがフレームエッジとは違う値だった場合、オーディオは最高 0.5 フレームの範囲で開始時点がずれることになり、これは正確に同期編集しなければならないファイルがあるときに混乱のもととなりました。

新しいリリースでは、Broadcast Wave ファイルが WaveAIFF プラグインを使って AMA リンクされ、そのファイルの開始時間がフレームエッジとは異なる値を持

っていた場合、クリップの先頭は無音で埋められます。この変更はリンクされたメディアとスタートフレームナンバーに適用されます。これにより、リンクされたクリップは最初のオーディオサンプルから最後のオーディオサンプルまでを完全に含む形となります。以前のバージョンでリンクされたクリップについては適用されません。

クリップを選んで右クリック>情報表示を行うと、選んだクリップに対してどれだけのオフセットが行われたかをサブフレーム単位で表示します。



インポートと異なり、リンクに対してのコントロール設定はありません。

ダウンストリームの作業においてサブフレーム置換が必要な場合は、リンクされたクリップはコンソリデートまたはミックスダウンすることを強くお勧めします。ダウンストリームの作業において使用するシステムが、サブフレーム置換の情報を扱えない場合があるからです。コンソリデートまたはミックスダウンを行えば、先頭が無音で埋められた、正しい時間に開始するファイルを作ることができます。

オーディオサラウンドトラックの名称変更

7.1 トラックの新しいオーダーレイアウトが追加されました。この変更により、Pro Tools との互換をサポートします。新しいトラックオーダー名は「7.1 SMPTE-DS」で、SMPTE ST 428 に準拠しています。これに伴い、以前までの 7.1 SMPTE トラックは「7.1 EXT」（Microsoft Wave Extensible 準拠）と名称変更されました。この 2 つのトラックの違いは、5~8 チャンネルの配置の違いです。

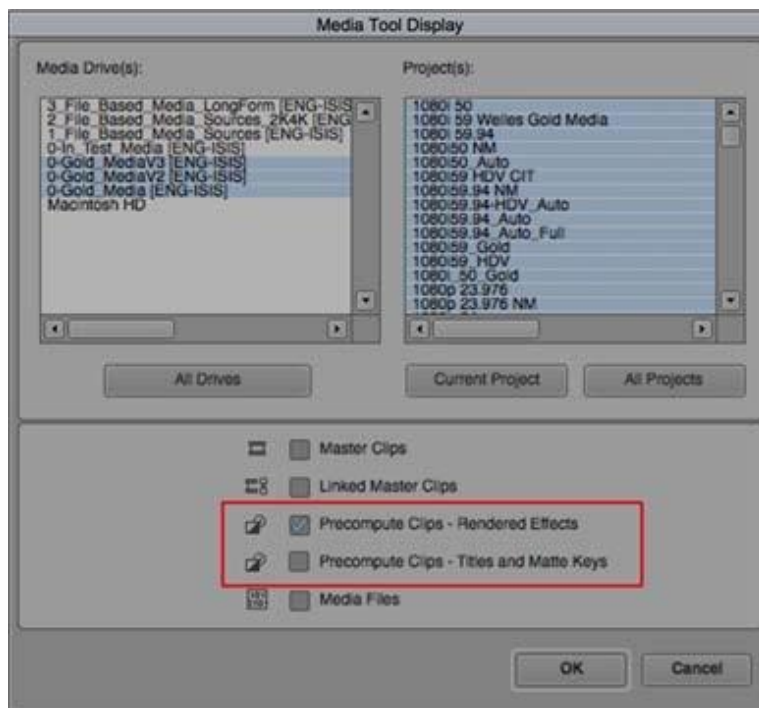
- 7.1 EXT : L、R、C、LFE、Left Rear、Right Rear、Left Side Center、Right Side Center
- SMPTE-DS : L、R、C、LFE、Left Side Center、Right Side Center、Left Rear、Right Rear

この名称は、キャプチャツール、**Modify>Modify Clip>マルチチャンネルオーディオ設定**、**Import 設定>オーディオタブ>マルチチャンネルオーディオ編集ウインドウ**、**Link 設定>リンクオプションタブ>マルチチャンネルオーディオ編集ウインドウ**に現れます。

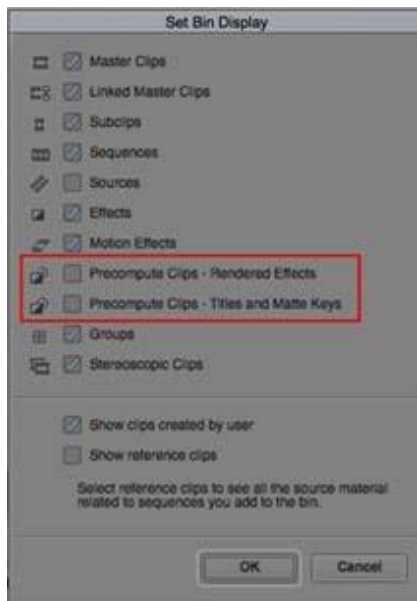
また、**Audio Project 設定**のアウトプットタブとオーディオミキサーにも表示されます。

レンダリエフェクトの検索

レンダリングされたメディアファイルの検索がしやすくなりました。これまでのメディアツールでは、「レンダリングクリップ（プリコンピュートクリップ）」とはタイトルメディア、マットキーメディア、レンダリングされたエフェクトのメディアのすべてを含んでいました。新しいメディアツールでは、タイトル&マットキーメディアを分けて検索できます。これにより、レンダリングされたエフェクトのメディアを簡単に削除できるようになりました。



また、タイトル&マットキーメディアとエフェクトメディアを分けてビン内に表示させることもできます。



FrameFlex ローテーション

横に寝てしまった素材等を回転させたいとき、FrameFlex ソース設定の Z 軸スライダで回転させることができます。カラーチップの横にあるボタンを使って、ローテーションスライダを ON/OFF させることもできます。この ON/OFF は（不注意で動かしてしまわないように）画面内のハンドルの表示を ON/OFF させるだけであり、設定したローテーションはリセットされません。ON/OFF ボタンはエフェクトエディターにも表示されます。ローテーションハンドルが ON のときは、画面に素材の天地を示す矢印が表示されます。



重要：Media Composer v8.5 でメディアを Z 軸方向に回転させ、そのピンを以前のバージョンの Media Composer で開くと、回転のパラメーターは失われ、v8.5 で開き直しても再現できなくなります。

素材は **Spatial** アダプターがついた状態でビンに保存されます。微調整が必要な場合はソース設定ダイアログの **FrameFlex** タブで調整します。フレーミングボックス内の映像がプロジェクト解像度に表示される最終結果となり、シークエンスの中で使用される領域となります。

Reformat 設定は各クリップに対してビンの中で設定/保存されます。クリップがタイムラインに載せられると、ソースアダプターが適用されていることを示すアイコンが表示されます。アプリケーションはオリジナル素材を呼び出し、再生中に **Reformat** を適用します。エフェクトはこれらの設定にもとづいて適用され、レンダリングされます。



既にタイムラインに載せられているクリップを変更した場合は、シークエンスを更新することで変更をシークエンスに反映させることができます。

Spatial アダプターが適用されたクリップを含むシークエンスをトランスコードするときは、ソースの解像度を維持したままトランスコードすることをお勧めします。詳細は **Media Composer Help** の「Using the Transcode Command」をご参照ください。

フレーミングを設定するには：

1. ビンの中で1つまたはそれ以上のクリップを選び、右クリック>ソース設定を選びます。
2. ソース設定ダイアログボックスにビューワーが表示されていないときは、**Show Viewers** チェックボックスをクリックします。
3. **FrameFlex** タブをクリックします。

フレーミングオプションディスプレイがフレーミングボックスとともに表示されます。



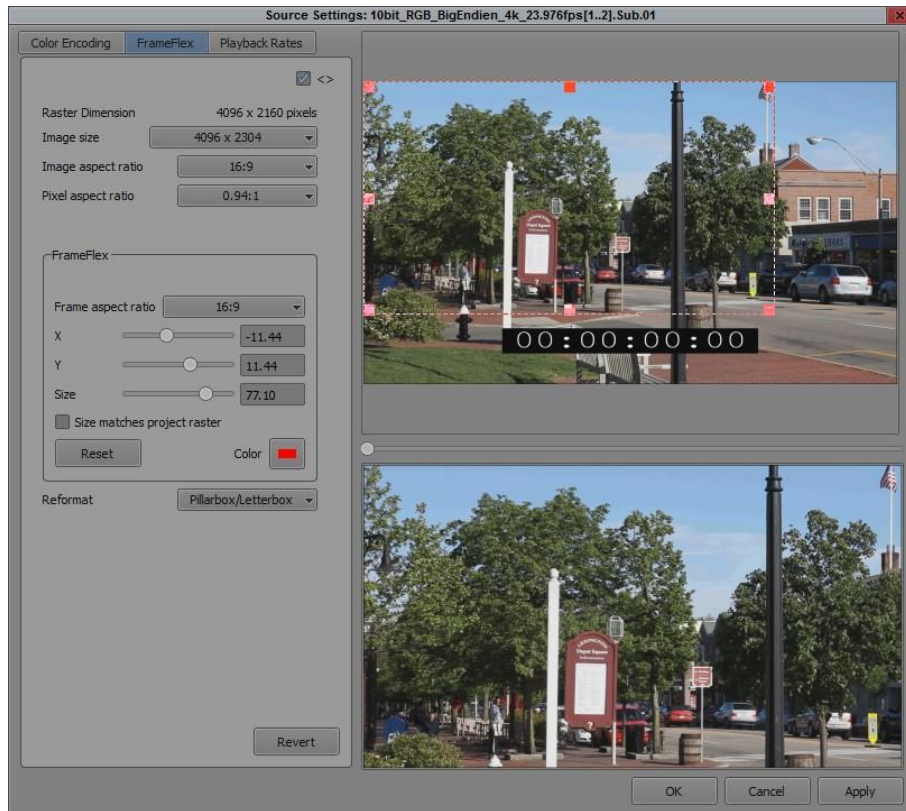
フレーミングパラメーターがメタデータとして記録されているときは、そのパラメーターに準じた表示がされています。

4. フレーミングボックスを操作してフレーミングパラメーターを調整します。

パラメーター	内容
ラスターサイズ	素材のオリジナル解像度です。
画像サイズ	<p>選択した素材の解像度を設定します。選択した素材がプロキシー解像度を別に持っている時などに便利です。</p> <p>例えば 4K 画像から HD プロキシーを（Reformat を行わずに）作成したとします。ソース設定を見るとラスターサイズは HD（1920x1080）ですが、画像サイズは 4K のままです。これにより、「今見ている素材は HD サイズだが、オリジナル素材は 4K であり、後で 4K ファイルと再リンクを取る」ことがわかります。</p>

パラメーター	内容
画像のアスペクト比	画像のアスペクト比変更することで画像サイズを変更します。
アスペクト比	ピクセルのアスペクト比を変更することで画像サイズを変更します。1はスクエアピクセル (1:1) を示します。
フレームアスペクト比	フレーミングボックスのアスペクト比を変更します。
X	フレーミングボックスを X 方向へ移動します。
Y	フレーミングボックスを Y 方向へ移動します。
サイズ	フレーミングボックスのサイズを縦横比を維持したまま変更します。
Z Rotation	フレーミングボックスを回転します。
サイズがプロジェクト ラスタに一致	フレーミングボックスのサイズをプロジェクト解像度と一致させます。
カラー	フレーミングボックスの色を変更します。
リセット	フレーミングボックスの大きさと位置をリセットします。
Reformat	
ストレッチ	プロジェクトサイズに収まるように（場合によっては縦横比を変更して）伸ばします。
ピラーボックス/ レターボックス	縦または横がプロジェクトサイズに収まるまで、縦横比を維持したまま伸ばします。縦方向または横方向に隙間ができるときは、左右（ピラーボックス）または上下（レターボックス）を黒で埋めます。
センタークロップ	縦横比を維持したまま伸ばします。はみ出した部分はクロップされます。
中央でサイズを維持	オリジナルサイズを変更せず、中央に配置します。プロジェクトサイズからはみ出した部分はクロップされます。
復帰	最後に Apply ボタンを押した時の状態に戻します。

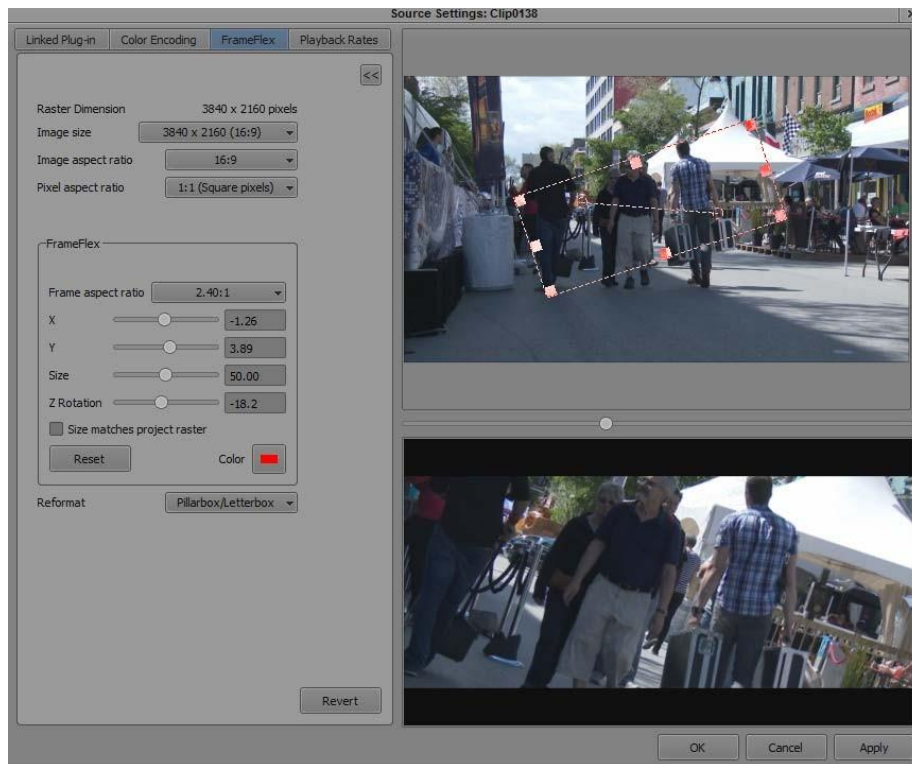
パラメーター	内容
Apply	すべての設定を素材に適用します。



5. 下のビューワーで、設定の状態を確認できます。
6. **Apply** をクリックします。
変更内容は、素材をソースビューワーまたはタイムラインにドロップした時に確認できます。タイムライン上のクリップには「S」アイコンと緑のドットが表示され、**Spatial** アダプターが適用されていることを示します。
7. リフレーミングを行う前にタイムラインに素材を置いていたときは、クリップ>**Refresh Sequence**>アスペクト比とリフォーマットオプションを選択して変更を更新し、タイムライン上に反映させることができます。詳細は **Help** の「**Refreshing Clips to Use Current Clip Attribute**」をご参照ください。
8. タイムライン上で変更を行いたいときは **Spatial** アダプターエフェクトを開いてください。詳細は **Help** の「**Panning a Shot**」をご参照ください。

フレームを回転させるには：

1. ソース設定ダイアログボックスで **Z Rotation** スライダーを動かします。また、画面内のハンドルを持ってドラッグすることでも回転できます。



2. 下のビューワーに結果が表示されます。
3. **Apply** をクリックします。

変更内容は、素材をソースビューワーまたはタイムラインにドロップした時に確認できます。タイムライン上のクリップには「S」アイコンと緑のドットが表示され、Spatial アダプターが適用されていることを示します。

4. リフレーミングを行う前にタイムラインに素材を置いていたときは、クリップ>Refresh Sequence>アスペクト比とリフォーマットオプションを選択して変更を更新し、タイムライン上に反映させることができます。詳細は Help の「Refreshing Clips to Use Current Clip Attribute」をご参照ください。

Legal Notices

Product specifications are subject to change without notice and do not represent a commitment on the part of Avid Technology, Inc.

This product is subject to the terms and conditions of a software license agreement provided with the software. The product may only be used in accordance with the license agreement.

This product may be protected by one or more U.S. and non-U.S. patents. Details are available at www.avid.com/patents.

This document is protected under copyright law. An authorized licensee of Avid Media Composer may reproduce this publication for the licensee's own use in learning how to use the software. This document may not be reproduced or distributed, in whole or in part, for commercial purposes, such as selling copies of this document or providing support or educational services to others. This document is supplied as a guide for Avid Media Composer. Reasonable care has been taken in preparing the information it contains. However, this document may contain omissions, technical inaccuracies, or typographical errors. Avid Technology, Inc. does not accept responsibility of any kind for customers' losses due to the use of this document. Product specifications are subject to change without notice.

Copyright © 2015 Avid Technology, Inc. and its licensors. All rights reserved.

The following disclaimer is required by Apple Computer, Inc.:

APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES IS NOT PERMITTED BY SOME STATES. THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. THERE MAY BE OTHER RIGHTS THAT YOU MAY HAVE WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

The following disclaimer is required by Sam Leffler and Silicon Graphics, Inc. for the use of their TIFF library:

Copyright © 1988–1997 Sam Leffler Copyright ©
1991–1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software [i.e., the TIFF library] and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

The following disclaimer is required by the Independent JPEG Group:

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This Software may contain components licensed under the following conditions:

Copyright (c) 1989 The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms are permitted provided that the above copyright notice and this paragraph are duplicated in all such forms and that any documentation, advertising materials, and other materials related to such distribution and use acknowledge that the software was developed by the University of California, Berkeley. The name of the University may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Copyright (C) 1989, 1991 by Jef Poskanzer.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. This software is provided "as is" without express or implied warranty.

Copyright 1995, Trinity College Computing Center. Written by David Chappell.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. This software is provided "as is" without express or implied warranty.

Copyright 1996 Daniel Dardailler.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Daniel Dardailler not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Daniel Dardailler makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Modifications Copyright 1999 Matt Koss, under the same license as above. Copyright (c)

1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

The following disclaimer is required by Nexidia Inc.:

© 2010 Nexidia Inc. All rights reserved, worldwide. Nexidia and the Nexidia logo are trademarks of Nexidia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All Nexidia materials regardless of form, including without limitation, software applications, documentation and any other information relating to Nexidia Inc., and its products and services are the exclusive property of Nexidia Inc. or its licensors. The Nexidia products and services described in these materials may be covered by Nexidia's United States patents: 7,231,351; 7,263,484; 7,313,521; 7,324,939; 7,406,415, 7,475,065; 7,487,086 and/or other patents pending and may be manufactured under license from the Georgia Tech Research Corporation USA.

The following disclaimer is required by ParadigmMatrix:

Portions of this software licensed from Paradigm Matrix.

The following disclaimer is required by Ray Sauers Associates, Inc.:

"Install-It" is licensed from Ray Sauers Associates, Inc. End-User is prohibited from taking any action to derive a source code equivalent of "Install-It," including by reverse assembly or reverse compilation, Ray Sauers Associates, Inc. shall in no event be liable for any damages resulting from reseller's failure to perform reseller's obligation; or any damages arising from use or operation of reseller's products or the software; or any other damages, including but not limited to, incidental, direct, indirect, special or consequential Damages including lost profits, or damages resulting from loss of use or inability to use reseller's products or the software for any reason including copyright or patent infringement, or lost data, even if Ray Sauers Associates has been advised, knew or should have known of the possibility of such damages.

The following disclaimer is required by Videomedia, Inc.:

"Videomedia, Inc. makes no warranties whatsoever, either express or implied, regarding this product, including warranties with respect to its merchantability or its fitness for any particular purpose."

"This software contains V-LAN ver. 3.0 Command Protocols which communicate with V-LAN ver. 3.0 products developed by Videomedia, Inc. and V-LAN ver. 3.0 compatible products developed by third parties under license from Videomedia, Inc. Use of this software will allow "frame accurate" editing control of applicable videotape recorder decks, videodisc recorders/players and the like."

The following disclaimer is required by Altura Software, Inc. for the use of its Mac2Win software and Sample Source Code:

©1993-1998 Altura Software, Inc.

The following disclaimer is required by Ultimatte Corporation:

Certain real-time compositing capabilities are provided under a license of such technology from Ultimatte Corporation and are subject to copyright protection.

The following disclaimer is required by 3Prong.com Inc.:

Certain waveform and vector monitoring capabilities are provided under a license from 3Prong.com Inc.

The following disclaimer is required by Interplay Entertainment Corp.:

The "Interplay" name is used with the permission of Interplay Entertainment Corp., which bears no responsibility for Avid products. This product includes portions of the Alloy Look & Feel software from Incors GmbH.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

© DevelopMentor

This product may include the JCifs library, for which the following notice applies:

JCifs © Copyright 2004, The JCIFS Project, is licensed under LGPL (<http://jcifs.samba.org/>). See the LGPL.txt file in the Third Party Software directory on the installation CD.

Avid Interplay contains components licensed from LavanTech. These components may only be used as part of and in connection with Avid Interplay.

Attn. Government User(s). Restricted Rights Legend

U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS. This Software and its documentation are "commercial computer software" or "commercial computer software documentation." In the event that such Software or documentation is acquired by or on behalf of a unit or agency of the U.S. Government, all rights with respect to this Software and documentation are subject to the terms of the License Agreement, pursuant to FAR §12.212(a) and/or DFARS §227.7202-1(a), as applicable.

Trademarks

003, 192 Digital I/O, 192 I/O, 96 I/O, 96i I/O, Adrenaline, AirSpeed, ALEX, Alienbrain, AME, AniMatte, Archive, Archive II, Assistant Station, AudioPages, AudioStation, AutoLoop, AutoSync, Avid, Avid Active, Avid Advanced Response, Avid DNA, Avid DNxcel, Avid DNxHD, Avid DS Assist Station, Avid Liquid, Avid Media Engine, Avid Media Processor, Avid MEDIArray, Avid Mojo, Avid Remote Response, Avid Unity, Avid Unity ISIS, Avid VideoRAID, AvidRAID, AvidShare, AVIDstripe, AVX, Axiom, Beat Detective, Beauty Without The Bandwidth, Beyond Reality, BF Essentials, Bomb Factory, Boom, Bruno, C|24, CaptureManager, ChromaCurve, ChromaWheel, Cineractive Engine, Cineractive Player, Cineractive Viewer, Color Conductor, Command|24, Command|8, Connectiv, Control|24, Cosmonaut Voice, Countdown, d2, d3, DAE, Dazzle, Dazzle Digital Video Creator, D-Command, D-Control, Deko, DekoCast, D-Fi, D-fx, Digi 003, DigiBase, DigiDelivery, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Development Partners, Digidesign Intelligent Noise Reduction, Digidesign TDM Bus, DigiLink, DigiMeter, DigiPanner, DigiProNet, DigiRack, DigiSerial, DigiSnake, DigiSystem, Digital Choreography, Digital Nonlinear Accelerator, DigiTest, DigiTranslator, DigiWear, DINR, DNxchange, DPP-1, D-Show, DSP Manager, DS-StorageCalc, DV Toolkit, DVD Complete, D-Verb, Eleven, EM, Euphonix, EUCON, EveryPhase, Expander, ExpertRender, Fader Pack, Fairchild, FastBreak, Fast Track, Film Cutter, FilmScribe, Flexevent, FluidMotion, Frame Chase, FXDeko, HD Core, HD Process, HDPack, Home-to-Hollywood, HYBRID, HyperControl, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, iKnowledge, Image Independence, Impact, Improv, iNEWS, iNEWS Assign, iNEWS ControlAir, Instantwrite, Instinct, Intelligent Content Management, Intelligent Digital Actor Technology, IntelliRender, Intelli-Sat, Intelli-sat Broadcasting Recording Manager, InterFX, Interplay, inTONE, Intraframe, iS Expander, ISIS, IsoSync, iS9, iS18, iS23, iS36, ISIS, IsoSync, KeyRig, KeyStudio, LaunchPad, LeaderPlus, LFX, Lightning, Link & Sync, ListSync, LKT-200, Lo-Fi, Luna, MachineControl, Magic Mask, Make Anything Hollywood, make manage move | media, Marquee, MassivePack, Massive Pack Pro, M-Audio, M-Audio Micro, Maxim, Mbox, Media Composer, MediaFlow, MediaLog, MediaMatch, MediaMix, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaServer, MediaShare, MetaFuze, MetaSync, MicroTrack, MIDI I/O, Midiman, Mix Rack, MixLab, Moviebox, Moviestar, MultiShell, NaturalMatch, NewsCutter, NewsView, Nitris, NL3D, NLP, Nova, NRV-10 interFX, NSDOS, NSWIN, Octane, OMF, OMF Interchange, OMM, OnDVD, Open Media Framework, Open Media Management, Ozone, Ozonic, Painterly Effects, Palladium, Personal Q, PET, Podcast Factory, PowerSwap, PRE, ProControl, ProEncode, Profiler, Pro Tools LE, Pro Tools M-Powered, Pro Transfer, Pro Tools, QuickPunch, QuietDrive, Realtime Motion Synthesis, Recti-Fi, Reel Tape Delay, Reel Tape Flanger, Reel Tape Saturation, Reprise, Res Rocket Surfer, Reso, RetroLoop, Reverb One, ReVibe, Revolution, rS9, rS18, RTAS, Salesview, Sci-Fi, Scorch, Scorefitter, ScriptSync, SecureProductionEnvironment, Serv|LT, Serv|GT, Session, Shape-to-Shape, ShuttleCase, Sibelius, SIDON, SimulPlay, SimulRecord, Slightly Rude Compressor, Smack!, Soft SampleCell, Soft-Clip Limiter, Solaris, SoundReplacer, SPACE, SPACESHift, SpectraGraph, SpectraMatte, SteadyGlide, Streamfactory, Streamgenie, StreamRAID, Strike, Structure, Studiophile, SubCap, Sundance Digital, Sundance, SurroundScope, Symphony, SYNC HD, Synchronic, SynchroScope, SYNC I/O, Syntax, TDM FlexCable, TechFlix, Tel-Ray, Thunder, Titansync, Titan, TL Aggro, TL AutoPan, TL Drum Rehab, TL Everyphase, TL Fauxlder, TL In Tune, TL MasterMeter, TL Metro, TL Space, TL Utilities, tools for storytellers, Torq, Torq Xponent, Transfuser, Transit, TransJammer, Trigger Finger, Trillium Lane Labs, TruTouch, UnityRAID, Vari-Fi, Velvet, Video the Web Way, VideoRAID, VideoSPACE, VideoSpin, VTEM, Work-N-Play, Xdeck, X-Form, Xmon, XPAND!, Xponent, X-Session, and X-Session Pro are either registered trademarks or trademarks of Avid Technology, Inc. in the United States and/or other countries.

Adobe and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Apple and Macintosh are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks contained herein are the property of their respective owners.

Footage

Arri — Courtesy of Arri/Fauer — John Fauer, Inc.

Bell South “Anticipation” — Courtesy of Two Headed Monster — Tucker/Wayne Atlanta/GMS.

Canyonlands — Courtesy of the National Park Service/Department of the Interior.

Eco Challenge British Columbia — Courtesy of Eco Challenge Lifestyles, Inc., All Rights Reserved. Eco

Challenge Morocco — Courtesy of Discovery Communications, Inc.

It’s Shuttletime — Courtesy of BCP & Canadian Airlines.

Nestlé Coffee Crisp — Courtesy of MacLaren McCannCanada. Saturn

“Calvin Egg” — Courtesy of Cossette Communications.

“Tigers: Tracking a Legend” — Courtesy of www.wildlifeworlds.com, Carol Amore, Executive Producer. “The Big

Swell” — Courtesy of Swell Pictures, Inc.

Windhorse — Courtesy of Paul Wagner Productions.

Arizona Images — KNTV Production — Courtesy of Granite Broadcasting, Inc.,

Editor/Producer Bryan Foote.

Canyonlands — Courtesy of the National Park Service/Department of the Interior. Ice Island

— Courtesy of Kurtis Productions, Ltd.

Tornados + Belle Isle footage — Courtesy of KWTW News 9. WCAU

Fire Story — Courtesy of NBC-10, Philadelphia, PA.

Women in Sports – Paragliding — Courtesy of Legendary Entertainment, Inc.

What’s New for Media Composer v8.5 • Created 10/19/15