



Baselightの強力なグレーディング・ツール群を 直接VFXパイプラインへ



Baselight for NUKEにより、フルBaselightシステムの Powerful なグレーディング・ツールを始めとする総合的な特殊効果ツール群を利用でき、NUKEのショットに高品質で複雑なカラーコレクションを追加することができます。

最大の柔軟性、最大の効率性

クライアントやチームの人たちとVFXのデイリースをレビューしようとしているときに、グレーディング済みのショットが戻ってくるのを待つ必要はありません。あるいは最終的なルックとは異なる簡易グレーディングを当てて時間を無駄にすることもありません。

Baselight for NUKEは、現実世界の複雑なグレーディングをNUKEの中でだけ実現します。シェーブや時間軸グレイン除去、グレイン追加などの二次元効果や時間軸で変移するキーフレームまでも可能です。

完全なグレーディングを前後関係の中で確認することで、ショットにとって重要な要素を最適化することに時間を費やし、最終的なグレーディングによって不要となる部分を無視することができます。

このシンプルで効果的なワークフローはBaselight Linked Grade (BLG) によって実現されます。

Baselight Linked Grade (BLG) ファイル対応

Baselight for NUKEはFilmLightのBLGファイルに対応しています。BLGはマルチ・トラックのOpenEXRファイルでルックを作成・転送・確認するのに使われます。ここで「ルック」というのは、単にLUTのような制約の多いグレーディング情報を意味するわけではありません。BLGにはクリエイティブな制作意図が完全に含まれ、すべてのグレーディング・レイヤーの情報が記録されています。

BLGは持ち運びのできる小さなデータファイルで、Daylight、FLIP、Prelightを含むすべてのBaselightシステムの間でルックの交換を可能にします。ワークフローは完全に双方向で、外部で作成されたグレーディング情報をBaselight for NUKEに持ち込み、あるいはNUKEからBLGを取り出して、グレーディング・ルームに戻すことができます。

Baselight for NUKEでは、そのライセンスを購入するまでもなく、Baselight ノードのプロパティ・パネルにBLGファイルを取り込むだけで、BLGで渡されるグレーディング情報をイメージとして確認し、レンダリングすることができます。

Baselight for NUKEのフル・ライセンスがあれば、必要に応じてグレーディングを修正することができ、NUKEから離れることなくBaselightの中核ツールセットのパワーを享受することができます。ライセンスはソフトウェアの中からも、FilmLightのWebストアからも購入することができます。

Baselight機能のレンダリング対応

Baselight for NUKEによって、VFXスイートでBaselight機能の総合的なサブセットを使って複雑なルックの作成が可能になります。フルのBaselightシステムで作成したBLGを使えば、Baselight for NUKEに備わったほとんどすべてのBaselight機能を使って、NUKEの中から直接、ジョブの最終的なレンダリングをすることも可能となっています。

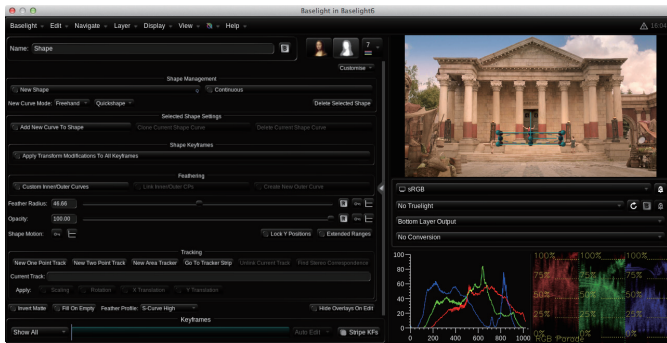
無制限のカラーグレーディング・レイヤー

Baselight for NUKEでは、ひとつのBaselightノードの中で、個々のショットに対して複数のグレーディング・レイヤーを追加することができます。各レイヤーは、ショット全体の効果となるブラマリー・カラーコレクションでも、イメージの一部にだけ効果を及ぼすセカンダリー・カラーコレクションでも構いません。必要なルックを正確に実現するため、レイヤーの数に制限はありません。

慣れ親しんだコントロール

Baselight for NUKEの操作は、フルのBaselightシステムと全く同じトラック8フィールド、独自のウィンドウの中で、あるいはオンザフライで素早く調整するための単純化されたドック・ビューの中で展開されます。いずれの場合にも、変更は即座にNUKEビューワーに出力されます。

Baselightの操作にまだ慣れていなくても、直感的で親しみやすいインターフェースによって、短時間に習得し、すぐに操作を楽しむことができます。Baselight for NUKEは、Avid Artist ColorパネルやTangent Element/Waveパネルのほか、Slate操作パネルもサポートしていますので、より精度の高い実践的な操作によって、Baselightのグレーディング・ツールを使いこなすことができます。



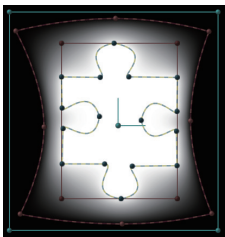
Baselightのユーザー・インターフェース

組み込みのキーヤーとマット作成

Baselightグレーディング・スタックのひとつのレイヤーの中で、マットの内側と外側にそれぞれ別のグレーディングやフィルターを適用することができます。マットは組み込まれたルマ/クロマ/3Dキーヤーによって、あるいはベジエで描画できるシェープで生成することができ、マットのエッジを細かく調整することもできます。

マットの微調整

シェープのフェザリング機能を使うと、シェープに異なる幅のソフトネスを追加して、エッジの折り返しなどの好ましくない結果を回避することができます。また、シェープをアニメーションで動かした際にもエッジが変形することはありません。Baselightのシェープはどんな複雑な形状であっても常にスムーズです。



Baselightによる可変シェープ・フェザリング

BaselightのMatte Toolは、フィルターや微調整とは独立して機能して、マットを操作することができる機能です。フィルターの種類も豊富で、マットの形状を崩すことなく、マットに空いた穴やキズを修復することができます。

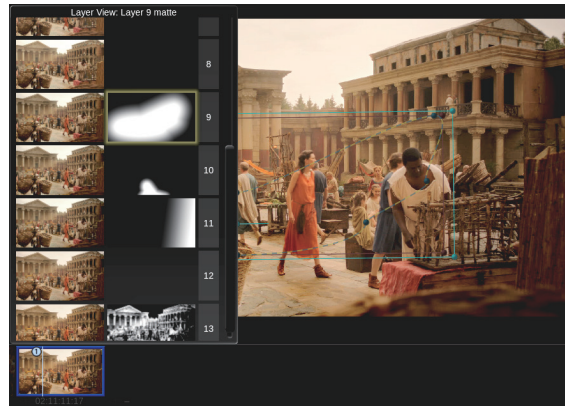
スレッシュホールドとカーブ機能を適用することで、穴を塞ぎ、チョーキングを調整し、マットをさらに細かく改善することができます。

レイヤー・ブレンディング

前のレイヤーの出力を現在のレイヤーにブレンドすることができ、ブレンド量は自在に調整できます。

Mix, Add, Lighten, Darken, Overlay, Screenなど、Photoshopスタイルのブレンド・モードが選択可能で、次のことができます。

- » オリジナルのイメージをグレーディングされたイメージにブレンド
- » ブレンドのソースとして他のレイヤーを選択
- » マットを利用した部分的なブレンド
- » アニメーションによるブレンド量の変化



レイヤー・ブレンディング

NEW 洗練されたコピーとペースト

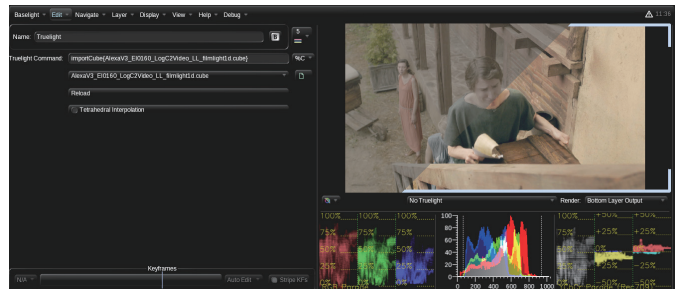
最も複雑なグレーディングも、Baselight for NUKEでは簡単に素早く、コンポジットの間でコピーすることができます。

特定のグレーディング・レイヤー、または現在のショットのグレーディング・スタック全体を専用のキーボード・ショートカットを使ってコピーし、コピー・バッファーの内容を数々のオプションを選択して、別のショットにペーストできます。また、現在のスタックに追加してペーストすることも可能です。

ディスプレイ・オプション

ボタンひとつで、ディスプレイを切り替えて、グレーディングされたショットと元のショットをワイプや左右同時表示で比較することができます。また、他のショットから取得したスナップ・ショットとの比較も可能です。

イメージの下にあるメニューへのアクセスも簡単で、マットの表示オプションもモノクロ表示やマット・オーバーレイなどから選択できます。

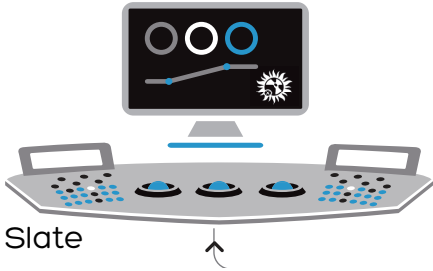


ディスプレイ・オプション (ワイプによる比較)

BLGファイル

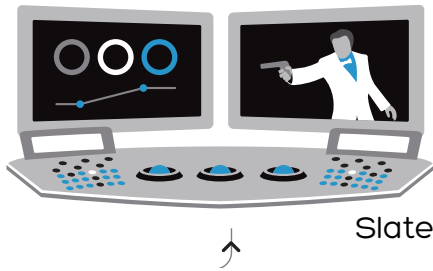


Baselight for NUKE

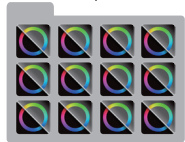


Slate

フルBaselightシステム



Slate



- 双方向で
- BLGの適用
 - グレーディング
 - BLGのエクスポート
 - 最終納品物のレンダリング

Baselight for NUKEとフルBaselightシステム間のグレーディング情報交換

比類のないカラースペース・マネージメント

Baselight for NUKEはパワフルなグレーディング・ツール群を提供するだけでなく、Truelightカラースペースを含む、カラースペース変換を装備し、GPUを使った浮動小数点演算による高速かつ正確でダイナミック・レンジを維持した変換が可能になっています。

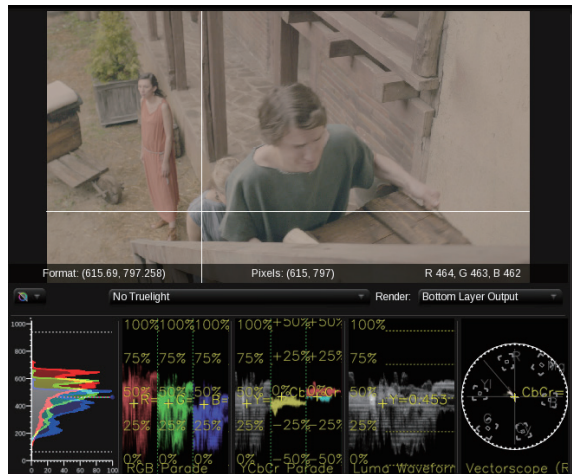
外部で作成したLUTやTruelightプロファイルを必要としない構造になっていますが、必要であれば使うこともできます。LUTやTruelightプロファイルを使った場合でも、Baselightでは、最高の精度で最終納品物のプレビューができます。

GPUによるスコープ

Baselightには組み込みのベクトルスコープ、RGBパレード、Y'CbCrパレード、ルマ波形表示、高精度ヒストグラムが含まれます。高精度のレベル表示は、イリーガル・カラーの表示も可能で、Baselightのユーザーインターフェースの中に表示されます。

ライブ計測

メインのイメージ表示の中でマウスをクリックすると、そのピクセルの値が表示されると同時に各スコープやヒストグラムにそのピクセルの値と位置が表示されます。組み込みスコープの利点は、標準的なビデオ信号のフォーマットの制約を受けないということで、どんな解像度のイメージにも対応できることです。



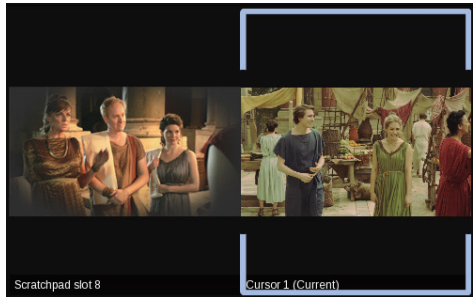
統合されたスコープと計測値の表示

NEW スクラッチパッドを使ったグレーディングの比較

拡張されたスクラッチパッド機能により、グレーディングをより簡単に比較できます。現在のショットまたはオリジナルのショットに、保存したグレーディング・スタックを適用して表示することができます。

スクラッチパッドは、ルックを素早く保存し、あるいは取り出すことができるように設計されており、キーボード・ショートカットやサポートされるパネルの操作でアクセスできます。

スクラッチパッドのスロットを順次使うことでスタックのバージョンを保存することができ、バージョンを比較することも、すべてのバージョンを素早く、一覧で表示することもできます。



スクラッチパッドを使った比較 (左:スクラッチパッド、右:現在のショット)

GPUレンダリング

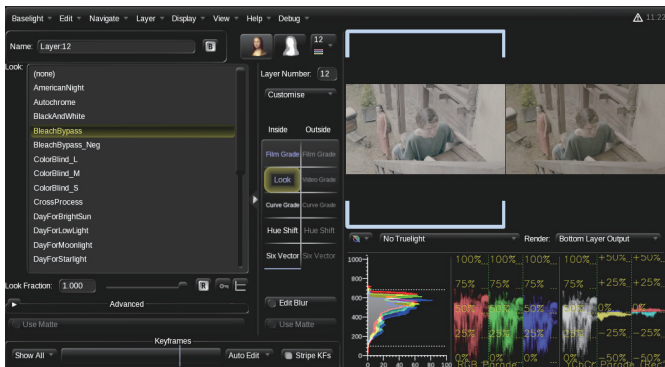
Baselightはシステムに設備されたGPUを利用し、レンダリングのパフォーマンスを最大化し、浮動小数点レンダリングの精度を最大限に活用します。

主な機能

- » ライセンスなしでグレーディングの再現とレンダリング。Baselightのフル機能が必要としない、または使わない複数の部門や施設間での完全なコラボレーションが可能
- » ひとつのBaselightノードで、無制限のプライマリーとセカンダリーのグレーディング・レイヤー
- » Film Grade、Video Grade、Curve Grade、Hue Shift、Six Vectorを含むBaselightのグレーディング・ツール群を完全装備
- » Gaussian Blur、Median、Softenを含む特殊効果フィルター
- » HSL、RGB、ルマ、3Dキーヤーを組み合わせたマット生成機能。どのレイヤーでも無制限に使え、アニメーション、ソフトエッジのベジエ曲線のシェーブと共に利用可能
- » マットの微調整のための総合的なツール群
- » すべてのBaselightパラメータでキーフレーム・アニメーションが可能
- » グレーディング情報の呼び出しと比較が可能な拡張されたスクラッチパッド機能
- » 自在のブレンド量と多彩なブレンド・オプションで、どのレイヤーも現在のレイヤーにブレンド可能
- » FilmLight BLGフォーマットによるグレーディング情報のインポートとエクスポート
- » Truelightカラースペース技術による最高精度のカラースペース変換
- » UI内での完全に色管理されたレイヤー・ビューワーと、選択可能なマット表示による対話的なフィードバック
- » 正確なレベル・コントロールのための高精度ヒストグラム表示に加え、ベクトルスコープ、RGBパレード、Y'CbCrパレード、ルマ波形を含むGPUスコープ群
- » Slateグレーディング制御パネルの他、Avid Artist ColorとTangent Element/Waveパネルのサポート
- » FilmLightのカラーグレーディング・ワークフローの一員として統合

追加の特殊効果

フィルム・スタイル、ビデオ・スタイルのグレーディング・ツール群に加えて、Baselight for NUKEにはRGBとHSLカーブや、Hue Shiftによる選択的グレーディング、表現力を拡張するフィルターの数々が装備されています。たとえば、パワフルなTruelight技術を応用した「ブリーチ・バイパス」や「退色フィルム」といった先進の特殊効果がLookフィルターの中に含まれています。すべてのフィルターはカラーグレーディング機能と一緒に使えるだけでなく、マットと合わせて使えば部分的に適用することができます。



Lookフィルター群

フリーランサー向けの柔軟なライセンス

フリーランスのクリエイターのために特別なライセンス・オプションを設けています。ひとつのジョブが完了した段階で、フルのライセンスを別のシステムに移動することができます。Baselight for NUKEをアクティベートする際に、期間を設定することができます。最短は1日で、ライセンスをアクティベートする回数には制限がありません。

ひとつのライセンスで複数のBaselight Editions

ひとつのシステムに複数のBaselight Editionsがインストールされている場合、それぞれに別のライセンスを購入する必要はありません。同じマシンにインストールされている限り、ひとつのライセンスの購入でBaselight Editionsのいずれにもアクセスが可能で、利用することができます。

現在、Baselight Editionsには、Avid用とNUKE用があります。

Head Office & EMEA

London, UK
t: +44.20.7292.0400

Japan

Tokyo
t: +81.3.6801.6280

Australia

Sydney
t: +61.2.8746.0602

China

Beijing
t: +86.139.1073.7940

Germany

Berlin
t: +49.151.2345.5668

India

Mumbai
t: +91.9819.426.677

Mexico

Mexico City
t: +52(1)55.5165.2132

Singapore

Singapore
t: +65.9670.3283

Thailand

Bangkok
t: +66.891.259.009

USA

Los Angeles
t: +1.323.785.1630

www.filmlight.ltd.uk

