

Daylight

Unlimited creativity for dailies

FilmLight



撮影素材管理と高性能トランスコードのための パワフルなデイリース・プラットフォーム



Available for Mac and Linux

グレーディングはもはや「離れ小島」ではありません

Daylightは、デイリース・ワークフローに必要なすべての処理ができるように設計されています。撮影素材をインGESTし、その再生を確認できます。編集やVFX、その他の用途に使われる素材のトランスコードも可能です。DaylightはBaselightシステムのコア・テクノロジーを応用していますが、Mac OS X用のソフトウェア・オンリーのパッケージで、ニアセット環境ですぐに使えるようになっています。

作品のルックが制作過程が進むにつれて徐々に洗練されていくとしたら、最終納品物の価値は大きく向上します。ニアセット環境でカラーグレーディングができるとしても、もしそれが最終的なものだったり、この後のプロセスと完全に切り離されていたりしたら、洗練度が増していくことは期待できません。FLIPやPrelightのような製品を使ってオンセットで作ったルックは、Baselight Editionsによって編集やVFXでアクセスでき、最終的なカラーグレーディングとフィニッシングの段階でBaselightによって磨きがかけられます。つまり、早い段階での制作意図が次の工程へ伝えられ、制作段階を経るにつれて作品が洗練されていくのです。

Daylightは、オンセット・プレビューとポストプロダクションの間にあるギャップを埋め、カラーに対する制作意図を生成物に埋め込み、それが洗練されていくのを助けます。

V5による加速

V5は、制作の初期段階から最終段階まですべてにわたって、新しいレベルのカラーと創造性をもたらします。Baselight V5の革新的なカラー・ツール群は、FilmLight製品のすべてに導入されています。Baselightから、Baselight Editions、Daylight、そしてPrelightまで。

つまり、現代的なカラー・ワークフローとHDRのために生まれた最新のプライマリー・グレーディング・オペレーターであるBase Grade、従来のカラーコレクションとVFXの境界線の間にあるようなPaint、Perspective Tracking、Warping、Relighting、その他多くの機能がV5によって追加されるのです。

Baselightのクリエイティビティのすべて

標準的なクロス・プラットフォームのワークフローでは、CDLの値や出力された3D LUTではグレーディング情報を十分に伝えることはできません。しかしながら、最小公倍数の制約に甘んじる必要はありません。FilmLightのワークフローを使えば、すべてのショットがBaselightの洗練されたルック情報を持つことができます。ルック情報は、コンパクトなグレーディング情報インターフェースファイルとして受け渡されます。Avid、NUKE向けのBaselight Editionsのユーザーにはお馴染みのBLGファイルです。

広範囲のメタデータをサポート

Daylightは、入り口から出口まですべてのメタデータを総合的に扱うことができます。カメラの映像ファイルやオーディオファイルのヘッダーから読み取る限りのデータを読み出し、Sequence BrowserやShots Viewのメタデータ領域に表示します。さらに、SceneやGalleryのサムネールにもメタデータを選択的に表示できます。

Daylightには強力なフィルター機能が搭載され、メタデータを使って検索する際にフィルターをタブとして保存できるので、後で簡単に再検索できます。タブの内容はメタデータの変更で自動更新されますが、ロックして検索結果を固定することもできます。

サムネールやShots Viewの表示から、メタデータを編集したり、新たに作成したりすることができます。ファイル・フォーマットによっては、レンダー出力のファイルにメタデータを埋め込むことができます。これによって、すべての関連性のあるデータがポストプロダクションの制作パイプラインの中でスムーズに引き継がれることとなります。

必要なメタデータ・フィールドに対応していないファイル・フォーマットで出力する場合、たとえばテープで素材を渡すような場合には、これらのメタデータを独立したファイル（たとえばEDLやAvid ALE）として渡すこともできます。

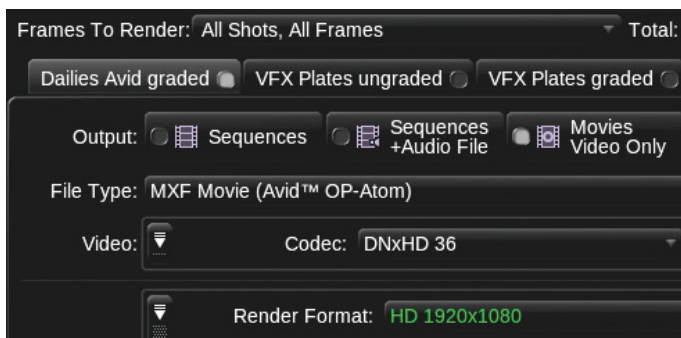
レンダー・キューと複数の納品物

Daylightでは、次の操作を始めるのにレンダリングを待つ必要はありません。レンダー・キューを使って、レンダリングを一時停止したり、順番を変えて、再スタートすることができるので、作業の効率がアップします。

また、スループットの高いプロジェクトの場合、たとえば複数の高解像度カメラ撮影のようなとき、FLUX Storeシステムを40Gのイーサネットで接続するなどしてパワーを増強することもできます。

同時に複数の納品物を生成

デイリース作業の際に、当日の撮影から複数のレンダーを同時にキューアップしたい場合、ひとつのシーンから複数の納品物を同時にレンダリングすることで、プロセスを最適化することができます。たとえば、QuickTimeのムービーを作成しながら、同時にDPXの連番ファイルを作成するといったことです。



Renderビュー

オーディオの同期と再生

オーディオは簡単にカメラの映像素材に同期させることができます。タイムコードを使って自動的に、あるいはカチンコが閉じた瞬間の映像とカチンコの音を合わせるカチンコ認識機能を使って半自動的に同期できます。

複数のカメラテイクにまたがるような音声ファイルの場合でも、オーディオ波形表示を使って、ショットごとにマニュアルでオーディオ同期を取ることができます。

複数のグループのオーディオ・トラックが収録されている場合、トラックを別々にモニターしたり、選択的にレンダリングしたりすることができます。

最も速いレンダーとはレンダーしないこと

BaselightやBaselight Editionsをポストで使っていれば

グレーディングしたファイルを納品する場合には、もちろんDaylightの洗練されたレンダー・キューは喜ばれるでしょう。しかしながら、最速のレンダーとは、レンダリングしないことです。レンダリング結果の代わりに、グレーディングのメタデータを納品することです。

ポストプロダクションにBaselightまたはBaselight Editionsが設備されていれば、Daylightのグレーディング情報をBLGというフォーマットの完全な形でプラットフォームの垣根を超えて余すところなく伝えることができます。どんなにGPUを追加しても、どんなに速いCPUを使っても、このワークフローのスピードより速くはできません。

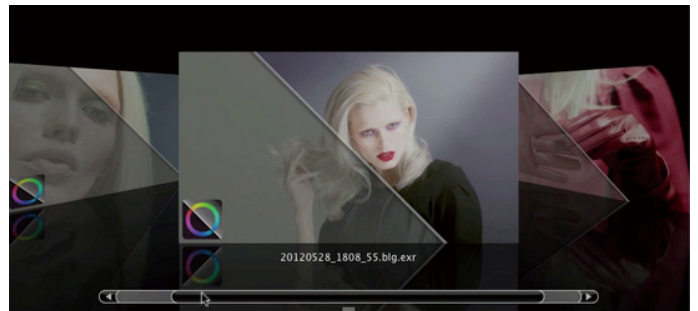
BLG (Baselight Linked Grade) とは？

BLGは、ルックを作成し、転送し、レビューできるマルチトラックのOpenEXRファイルフォーマットです。

ここで「ルック」と呼んでいるのは、LUTや制約のあるグレーディング情報ではありません。BLGに含まれるルックは、完全なクリエイティブ意図なのです。すべてのグレーディング情報はもちろん、カラースペース変換、Truelightキューブ、コンフォームのメタデータ、そしてキーフレームまでも含んでいます。

BLGは、Baselight、Prelight、Daylight、そしてAvid、NUKE用のBaselight Editionsでも相互運用が可能なフォーマットです。しかも、BLGはFilmLightのハードウェアやソフトウェアがなくてもレビューすることができます。

BLGファイルを表示してみると、グレーディング済みのイメージとオリジナルがワイプされ、識別のためにBLGのロゴも表示されます。

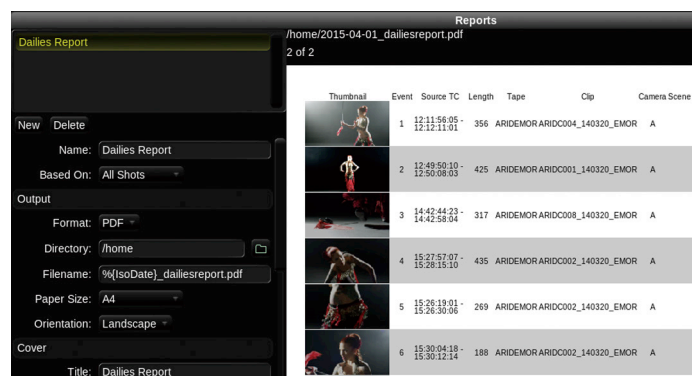


MacのCover Flowで表示されたBLGファイル

Daylightには現在のグレードからBLGファイルを生成する機能、あるいは既存のBLGをインポートする機能が装備されています。

カスタム・レポート作成

Daylightは広範囲のメタデータが扱えるだけでなく、洗練されたレポート作成機能によって、メタデータに追加情報、正確な色のサムネール、そしてカバーページを追加してレポートを作ることができます。これにより、一貫したプロフェッショナルなレポートをその日その日で出力することができます。



Reportsビュー

Prelight ON-SETの完璧なパートナー

Prelight ON-SETを使うと対話的なカラーグレーディングが可能です。LUTボックスを直接アップデートしたり、カメラやモニターを直接制御したり、RAWファイルを処理したりできます。

Prelightは、カメラからの信号や実時間のタイムコードをグレーディングの意思決定を記録します。そうするとDaylightはカメラのRAWデータに対して自動的にグレーディング情報を自動的に適用することができます。もしARRI Alexa SXTやPanasonic Varicamなどであれば、プロセスはさらにシンプルです。BLG、つまりグレーディングのメタデータを直接カメラが記録するデータに埋め込むことができます。



Prelightのユーザー・インターフェース

プロフェッショナル・パネルに対応

Daylightでは、TangentのWaveとElementパネル、AvidのArtist ColorとTransportパネルを使うことができます。しかしながら、Daylightの目的はデイリース・グレーディングですので、完全なカラーコレクション環境で使われるような、専用設計のコントロール・サーフェスはサポートされていません。FilmLightのSlateパネルは、Blackboard 2で使われているのと同じ先進技術を用いていながら、ニアセットに適したサイズとなっており、Daylightで使うことができます。

Chalk

Chalkアプリケーションを使うと、Slateのボタンの配列をカスタマイズし、効率的なデイリース処理に求められる高生産性を実現することができます。

現在のボタンを機能を別のものに置き換えたり、あるいは単にボタンの位置を入れ替えることもできます。また、カスタムボタンを作成して、アクションを適用することもできます。ボタンは、ドラッグ・ドロップで位置を変えたり、機能を割り当てたりすることができます。独自のカスタム・レイアウトを作成する柔軟性があり、変更はすぐに反映されます。HD-SDIモニタリング

プロフェッショナルなグレーディングには、プロフェッショナルなモニター環境が必要です。Daylightは、コンピュータ・モニターの代わりに、HD-SDIディスプレイに出力することができ、AJAの表示デバイス、T-TAP、Io XT、Io 4K、KONA 3Gなどを使うことができます。

ポストでのトランスコード

Baselightは、すべての一般的なカメラRAWフォーマットと納品コーデックにネイティブ対応します。リリースされるすぐに対応することもよく知られています。Daylightは、この技術を利用して、すべてのフォーマットに総合的に対応しています。オーディオモリタイム機能もその中に含まれます。

高品質のスケーリング、フィルタリング、マスキング、バーンインに対応するほか、Truelightカラースペースで正確なカラー変換が行われます。つまり、納品フォーマットを作成するためのすべての機能がひとつのアプリケーションに収まっているのです。

現在、トランスコードの方法にも様々な選択肢があります。そこで、クライアントごと、あるいはワークフローごとにテンプレートを作成できる機能は、常に一定の仕様の納品フォーマットを出力する上で非常に便利です。高度に技術的で、ときに報われずエラーを起こしやすい作業を自動化することで、クライアントに一貫した、精度の高い素材を常時提供することを確約できます。

Daylightのこのパワフルな機能はレンダー・キューと合わせることで、ポストプロダクション環境において、最適最強のトランスコード・ステーションとなります。

サポートされている全フォーマットのリストは、Baselight Codec Supportデータシートをご参照ください。

カメラ・フォーマットと納品フォーマットの総合的なサポート

ネイティブ・フォーマットが扱えるのはもちろん、Daylightでは、ユーザー定義フォーマットにも対応します。また、洗練されたフォーマット・マッピング機能により、ひとつのプロジェクトの中で異なるフォーマット（解像度、アスペクト・レシオ、フレーム・レート、カラースペース）の素材を扱うこともできます。

どんな出力フォーマットでも、バーンインを追加することができます。選択されたメタデータとロゴやその他のテキストやグラフィックを表示することができます。いくつかのバーンイン用テンプレートも供給され、シンプルなテンプレート編集機能で必要に応じて追加のテンプレートを作成することも可能です。

このアプリケーションはMac OS Xで走るので、exFATフォーマットのデータ・バックやThunderboltドライブをマウントするなど、たいいてい一般的なニーズには簡単に応えることができます。

TruelightカラースペースとACES

Daylightで使われるカラースペース・フォーマットは、Daylightアプリケーションの外部で定義できます。強力なファンクション・セットによって、以前はTruelightのような3D LUTメカニズムでしかできなかった複雑な変換が可能です。

Truelightカラースペースには、ARRI LogCやSony S-LogといったカメラのスペースやDCI X'Y'Z'やP3といった表示用スペースの総合的なセットが提供されています。これらのカラースペースの変換は、高速・高精度でダイナミック・レンジを維持したまま、ネイティブのフローティング・ポイントでGPU機能で処理されます。

Truelightカラースペースは、ACES (Academy Color Encoding Specification) フレームワークに完全に適合します。シームレスで生産性の高いデイリース・グレーディングが、複数のカメラ・ソースからのデータを使って可能になります。

また、カラースペースはソフトウェアの外部で定義されるため、新しいカメラが開発されると、ソフトウェアのバージョンアップを待つことなく、それに合わせたカラースペースを加えることができます。

導入のしやすさ

Daylightは、購入することも3か月単位でレンタルすることもできます。また、フリーランス・ライセンス機構により、Webベースの認証システムを使って、マシンからマシンにライセンスを移動することが可能です。

Daylightソフトウェアは、OS X 10.9以降のMacシステムであれば動作します。Baselight Editionsと同じ考え方で、Daylightはどんな種類のGPUカードがインストールされていても構いません。ことさらCUDAが必要ということはありません。カスタムメイドの高性能Macにも、あるいはシンプルなポータブルのラップトップにもインストールして使うことができます。

必要に応じたスケーリング

Daylightのテスト済みコンフィグレーションは、デイリース・パイプラインが予算に合致し、制作上の必要に応じたサイズを選択することができます。macOSのソフトウェア・ライセンスから始めて、ストレージを40GbE接続したLinuxシステムに至るまで選択肢が豊富です。そのなかには、Codex Vaultのようなサードパーティ製品との統合も含まれます。

仕様

macOS

macOS 10.12-10.14をサポート

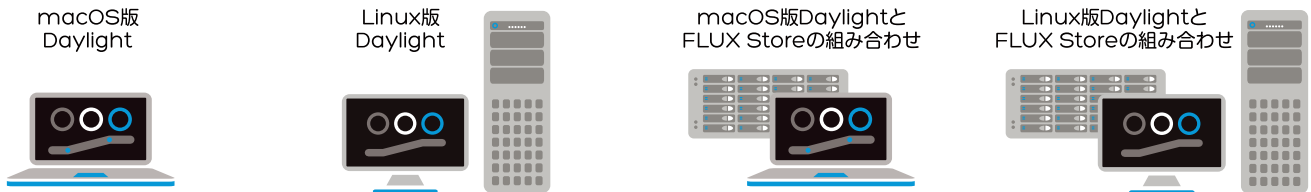
| | |
|------|--------------------------|
| 最小構成 | » MacBook Pro or Mac Pro |
| | » 1GB GPUメモリー |
| | » 8GB RAM |

推奨構成

| |
|-------------------|
| » 2013 Mac Pro |
| » 2GB GPUメモリー |
| » 16GB RAM |
| » 外部高性能ディスクシステム |
| » AJAビデオ・モニタリング装置 |

Linux (タワーユニット)

| | |
|-------------|--------------------------|
| 寸法 (WxHxD) | 444x203x525mm |
| 重量 | 22.8kg (50.4lbs) |
| 重量 (ディスク含む) | 29.2kg (64.3lbs) |
| 消費電力 | 90-269V 12A @ 100 VAC |
| 熱量 | 1125kW (3838 BTU/hr) |



主な機能

- » デイリース・ワークフローのためのソフトウェア・ソリューション
- » Mac OS XプラットフォームでBaselightのコア技術を採用
- » カメラ素材のインジェストから再生レビュー、そしてすべての納品フォーマットの生成
- » グレーディング・メタデータによる意思疎通によって実現されるレンダー不要のワークフロー
- » Baselightの完全なクリエイティブ・ツール群によるグレーディング
- » レンダー不要のワークフローと、メタデータによるルックの引き継ぎ
- » すべてのデジタル・カメラと納品フォーマットを総合的にサポートするパワフルなトランスコード・エンジンと、間違いのない一貫した納品を可能にするトランスコード・テンプレート
- » オンセットとポストプロダクションのギャップを埋める役割
- » 洗練されたレポート生成機能

Head Office & EMEA

London, UK
t: +44.20.7292.0400

Australia

Sydney
t: +61.2.8746.0602

Germany

Munich
t: +49.89.323.09485

Mexico

Mexico City
t: +52(1)55.5165.2132

Thailand

Bangkok
t: +66.891.259.009

Japan

Tokyo
t: +81.3.6801.6280

China

Beijing
t: +86.139.1073.7940

India

Mumbai
t: +91.9819.426.677

Singapore

Singapore
t: +65.9670.3283

USA

Los Angeles
t: +1.323.785.1630

www.filmLight.ltd.uk

