

Prelight & Prelight On-Set

FilmLight

Interactive colour correction right from the start



洗練されたカラーコレクションとカラーマネージメントで オンセットからポストまで淀みのないワークフローを実現

PrelightはMac OS X用の新しいアプリケーションで、プリプロダクションはもちろん、ポストまでの工程すべてにおいて、撮影監督や他のクリエイティブ・スタッフがルックを作成・適用・修正できるように設計されています。フリーライセンスのPrelightでは以下のことが簡単にできます。

- ▶ RAWカメラフォーマットはもちろん、多くのプロフェッショナル・フォーマットでの静止画のインポート、あるいはSDI信号からの静止画のキャプチャー
- ▶ LUTまたはBLG (Baselight Linked Grade) EXRファイルの取り込み、Prelightのルック・ライブラリーへの追加
- ▶ FilmLightアプリケーションの基本となっているプロセスとカラーサイエンスを応用したグレーディング
- ▶ 各種スコープとヒストグラムによる画像解析、保存されたリファレンス・ルックとのイメージの比較
- ▶ 一般的なポストプロダクション・フォーマットでの参照用静止画、ASC CDLおよびBLGファイルのエクスポート
- ▶ SDIモニタリングによるリファレンス・ディスプレイでのグレーディング結果の確認

プロダクション段階ですべての機能が必要であれば、有償版のPrelight On-Setにアップグレードすることも可能です。このアップグレードによって次の機能が追加されます。

- ▶ あらゆる他社フォーマットに対応した3D LUTのエクスポート
- ▶ カメラの出力からのライブSDI入力と静止画キャプチャー、SDI出力による映像のモニタリング
- ▶ 複数のLUTボックスの同時制御
- ▶ ARRI ALEXA SXTカメラのカメラメディアに直接3D LUTとBLGを埋め込み可能

このアップグレードはオプションで、FilmLightのWebストアから直接購入することができます。フリー版で作成されたBLGファイルは、それをイメージに適用する上で何も制限はありませんが、これらのBLGにはDaylightやBaselightの中で素材に自動的にリンクするときに必要となるメタデータが含まれていません。

シンプルであるという仕様

Prelightは複雑なカラーコレクターとは一線を画すように設計されています。もともとFLIPの制御用にDITのために開発されたiPadのAppのシンプルなおペレーションをベースに開発されているからです。

そうは言っても、限られた創造性しか持たず、入出力のカラースペース変換の機能もない単純なLUT発生機と比べ、はるかに多くの機能を持っています。Prelightで作成されたルックは、その後の工程で様々な環境の中で使われるような、非常に価値の高いクリエイティブ・ルックとなっています。

Prelightでは、対話的なカラーコレクションによってルックを作ることができます。LUTボックスやカメラ、モニターを接続している場合には、Prelightの操作が直接これらのデバイスを制御して、その結果を見ながら、ルックをオンセットで作成し、プレビューできます。あるいはRAWファイルから予めインポートしておいた静止画ファイルを使って、ダウンタイムにルック作ることもできます。いずれの方法によって作成されても、ルックに記述された内容は、後の工程でも意味があり、役に立つものです。



Prelightのユーザーインターフェイス

オンセットでグレーディングを開始

テスト撮影中にグレーディング・シアターで作成したルックをPrelightにインポートして、最新の素材をプレビューしながら、さらにルックを調整することができます。Prelightのグレーディング・ツールはシンプルでありながらパワフルです。変更したルックや最初からPrelightで作ったルックはエクスポートしてグレーディング・シアターに送り、収録したRAW素材を使った最終グレーディングが可能です。このとき現場で見たものと完全に同じルックを再現することができます。

ルックがLUTでは表現できないようなものであっても、LUTボックスを使っておおよそのルックをライブでプレビューできます。このような場合でも、望むルックを忠実に再現したものを保存し、他の部門に送ることができます。

どの工程でも一貫したビジョンを保つ

セットからメタデータを次の工程に送ることで、Prelightを使って決めたクリエイティブな意思決定を含め、ポストプロダクションのパイプラインのすべてのステージで同じビジョンが再現されます。ルックデータや変換LUTは直接DaylightやBaselight、Baselight Editionsにインポートでき、オリジナル・カメラ素材からルックを再現し、VFXや編集、最終グレーディングで同じルックを共有することができます。

もちろん、BLGベースのワークフローの利点を活用することができますが、標準的なASC CDLやサードパーティの3D LUTを出力できることから、Prelightはどんなポストプロダクション・ワークフローにも統合することができます。

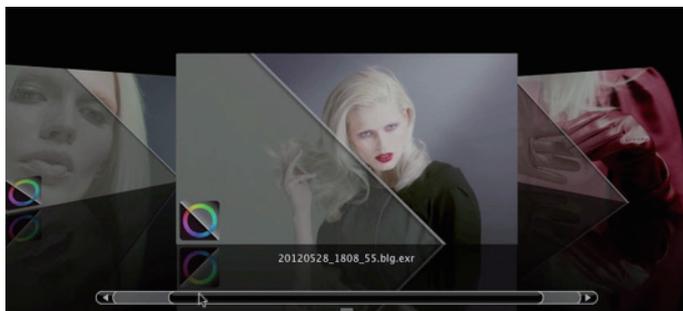
Baselight Linke Grade (BLG) ファイル

PrelightはFilmLightのBLGファイル・フォーマットを想定して設計されています。BLGはマルチトラックのOpenEXRファイルで、ルックの作成、転送、レビューに役立ちます。小型可搬のデータファイルで、DaylightとBaselight Editionsを含む、すべてのBaselightシステムで共有・交換が可能です。

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の制作意図なのです。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。

クリエイティブな意思決定をPrelightからBLGファイルとしてエクスポートし、Baselight、Baselight Edition、Daylightにインポートできます。その逆も可能です。FilmLightのハードウェアやソフトウェアがなくても、BLGに含まれたルックを確認することができます。

BLGファイルによって、パワフルで高速なデイリーズ・ワークフローを構築することができます。また、Baselight for AvidやBaselight for NUKEと組み合わせ、レンダーレス・ワークフローも可能です。



Mac Cover Flowで表示したBLGファイル

Truelightカラースペース

Prelightは異なるカラースペースの間でルックを合わせることができます。モニター出力にLUTを適用しても、あるいはRAWデータに適用しても、ルックは変わりません。

PrelightはACESのカラー・ワークフローを完全にサポートしています。

Prelightのすべての画像処理は32ビット浮動小数点で実現され、可能な限り最高の色の忠実性を保ちます。Truelightカラースペース技術に新たに組み込まれた進化によって、Prelightは最新のハイ・ダイナミック・レンジ (HDR) ワークフローにも最適のシステムということができます。

Truelightカラースペースによって、Prelightは新しいカメラやディスプレイのカラースペースに対応することができます。カラースペース定義ファイルを追加するだけで、Prelight自体のソフトウェア・アップデートを待つことなく、最新のフォーマットにダイナミックに対応できます。

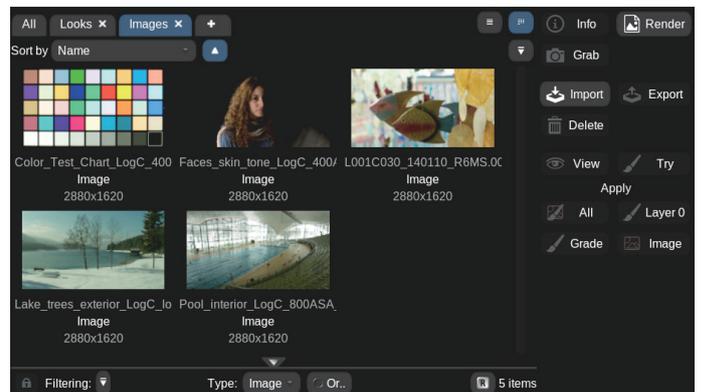
さらに、DaylightやBaselightと同じように、Colour Space Journeyと呼ばれる表示によって、カラースペース変換の様子を詳細に示すことができます。この表示により、異なるアプリケーションを使っていても、制作過程の全工程にわたって共通の言葉でコミュニケーションできるようになります。



PrelightのColour Space Journey

ライブラリー

Baselight、Baselight Editions、あるいはPrelight自体で作成したルックをLibraryから適用することができます。以前に保存したルックを呼び出すのも簡単で、そのルックがどこから来たものでも同じです。



Prelightのライブラリー

Prelightにはパワフルなメタデータのフィルター・ツールが搭載され、検索条件をタブとして登録し、後で簡単に呼び出すことができます。ファイルのメタデータが変更されるとタブ内も自動的に更新されます。フィルターをロックして、タブ内のファイルが変更されないようにすることもできます。

ファイル・フォーマットとコーデックのサポート

フルのBaselightシステムが対応しているRAWやその他のファイルフォーマットから参照用静止画をインポートできます。使われるデコードの方式やディベーターのパラメータと処理は最終グレーディングと同じです。参照用イメージをカラーコレクションした後、Baselightソフトウェアがサポートする静止画フォーマットのいずれかで保存することができます。

Baselightがサポートするコーデックについては別のデータシートをご参照ください。

主な機能

グレーディング・ツール群

Prelightには、Baselightと同じプライマリーとセカンダリーのグレーディング・ツール群がフルセットで搭載されています。このツール群はBaselightシステムとまったく同じ動作をします。2次元フィルター機能やキーヤーによって生成されるマットの内外の操作も含まれます。無制限のレイヤーで、具体的に以下の機能が使えます。

- » Grades
 - Blur/Sharpen
 - CDL Grade
 - Curve Grade
 - DeFuse
 - Film Grade
 - Glow
 - Grain
 - Hue Shift
 - Look
 - Six Vector
 - Soften
 - Truelight
 - Video Grade
- » Mattes
 - Shapes (調整可能なエッジ、コーナー、スポット、ヴィニエット)
 - Matte RGB
 - Hue Angle
 - DKey (表示のみ)

すべてのグレーディングは、それが別のどこのチェーンで適用されても再現性・一貫性が保たれ、必要なカラースペース変換が行われるように管理されたフレームワークで処理されます。

もちろんこの一貫性を保つために、Baselightのリリースに追加される機能は、Prelightにも追加されます。たとえば、Baselight 5.0のBase Gradeも追加されます。これは、カラーグレーディングに対する新しいアプローチで、より自然に写真の現像のような動作をする機能です。

対応するサードパーティ・デバイス

Prelight On-Setは大多数のプロフェッショナルなLUTボックスやカメラに適合するLUTを生成し、直接送り込むことができます。その結果、最も近似のLUTを使ったライブ・プレビューが実現されます。サポートされるデバイスは以下のとおりです。

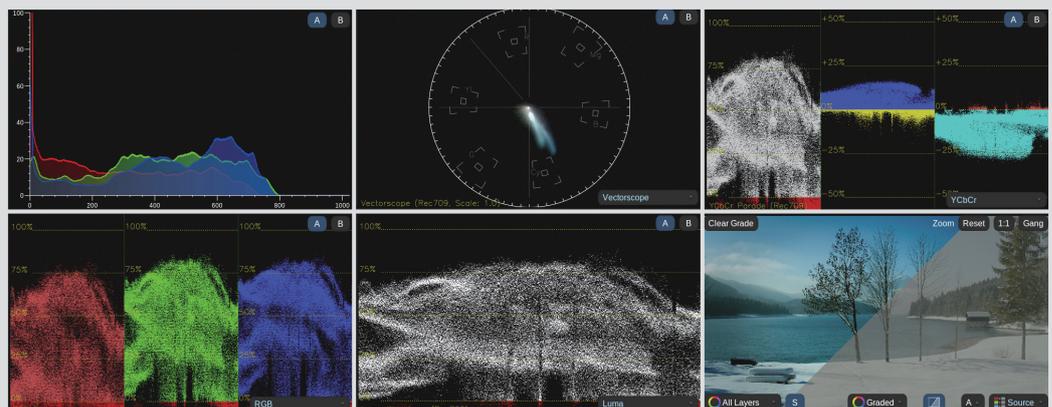
- » LUTボックス
 - Teradek COLR
 - WOWOW Entertainment IS-mini (別途ライセンスが必要)
 - FSI BoxIO
 - FilmLight Truelight On-Set (販売終了)
 - Pandora PLUTO
- » カメラ
 - ARRI ALEXA SXT, ALEXA Mini & AMIRA
 - Panasonic VARICAM 35 (将来対応)

これらのデバイスはチャンネルの中でグループとして管理され、Prelightアプリケーションから同時にルックをアップデートすることができます。

画像解析

映像のクオリティを一目で評価することができるように、Prelightは、以下のツールを備えています。

- » ヒストグラム
- » ベクトルスコープ／色度図
- » Y'CbCrパレード
- » RGBパレード
- » ルマ波形
- » カラーピッカー
- » ワイブによる比較

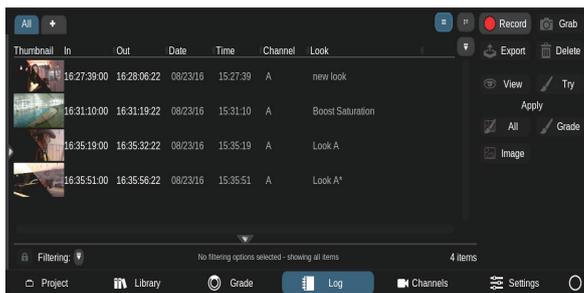


ロギング

Prelight On-Setには総合的なロギングの機能が備わっていて、グレーディング情報とカメラまたは時刻タイムコードとを組み合わせ、その履歴を記録することができます。ログはBLGファイルとして記録されますので、プロダクションの後の工程で、グレーディング情報をDaylightやBaselightのショットに自動的に関連付けることができます。

ロギング・システムが対応するのは以下のとおりです。

- » AJA Io ExpressやAJA Io 4K経由で、以下のANCデータをカメラのSDIモニター信号から抽出
 - 収録フラグ
 - イン点・アウト点タイムコード
 - テープ名
 - BLGポスターフレーム画像
- » 時刻タイムコード
- » ARRI ALEXA SXTなど、WiFiまたはイーサネット接続をサポートするカメラに対応
- » マニュアルでのメタデータ入力と、それともなうBLGのポスターフレームの取り込みと内在するBLGの自動更新



Prelightのログ画面

チャンネルの簡単な設定

Prelight On-Setのチャンネル設定は直感的で柔軟な操作を提供します。入力と出力のデバイスをリンクし、チャンネルごとのデバイス・セットに対して、異なるカラースペースを適用することができます。ライブラリーにあるルックを適用したり、グレーディングを変更すると、その結果は有効なチャンネルのすべてのデバイスに出力されます。

たとえば、チャンネルを追加して、ローカルのディスプレイでルックを試したいとき、気に入ったルックができれば、別のチャンネルにそのルックをパブリッシュすることができます。また、複数のカメラを使っているとき、それぞれのカメラに別々にカラー・パイプラインを構築したい場合には、それぞれのチャンネルのどのLUTボックスにも同じ設定を適用します。

ALEXA SXTの統合

ARRIの新しいカメラ、ALEXA SXTをPrelight On-Setと一緒に使うと、プロセスはよりシンプルになります。グレーディングをプレビューした3D LUTも完全なグレーディング・パラメータも、カメラ内で記録されるデータに直接含めることができます。

Prelight On-SetにALEXA SXTを接続すると、次の情報がカメラに送られます。

- » ALEXA SXTのEVF (Electronic ViewFinder) やモニター出力に適用できる、Prelightのルックに合った3D LUT
- » ルックと3D LUTの作成に使われたグレーディングのパラメータとカラースペース変換を記述したLUTデザインデータ

この情報は、ALEXA SXTが記録するARRIRAWファイルとProResファイルの中に自動的に、しかも非破壊的に保存されます。BaselightやDaylightでこれらのファイルをロードすると、オンセットで作成したグレーディングのスタック (レイヤー構成) が再現されます。他のファイルは必要ありません。

仕様

Prelightの使用に必要なもの

- » 10.9以降のMac OS X
- » MacBook ProまたはMac Proで以下の最小構成を満たすもの
 - 1GB GPUメモリ
 - 8GB メインメモリ

Prelightは現在SDI入出力のために以下のSDIハードウェアをサポートしています。

- » AJA Io Express
- » AJA Io 4K
- » AJA KONA 3G
- » AJA KONA 4
- » AJA T-TAP
- » Blackmagic Design UltraStudio 4K
- » Blackmagic Design UltraStudio Express
- » Blackmagic Design UltraStudio Mini Monitor
- » Blackmagic Design UltraStudio Mini Recorder

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

