



最高品質のグレーディングとフィニッシングを 究極のコントロールと柔軟性で実現

パワフルで多様なシステム

Baselight TWOは、4つのGPUを備えたパワフルで多様なシステムです。映像制作ポストプロダクションのあらゆる領域において、広範囲なグレーディングとフィニッシングに対応します。長編映画からコマーシャル、テレビ番組からオンラインの音楽ビデオまで、Baselight TWOは最大のクオリティとパフォーマンスを供給します。

Baselight TWOは、UltraHDの潜在能力を解き放ち、最高の映像品質を引き出すための理想的なプラットフォームです。すべてのシステムはUltraHDのビデオ出力と統合されたオーディオ出力を提供します。

要求水準の高いワークフローを完全にサポート

Baselight TWOは長編映画やハイエンド制作環境を快適にサポートします。Sony F65、ARRIRAW、RED Epicといった最新のデジタル収録フォーマットはもちろん、VFXやアニメーション、あるいはフィルム・スキャナーから出力されるハイ・ダイナミック・レンジのフレームシーケンスにも対応します。

テレビ放送の作品や一般的なHDやSDのプロジェクトでも、Baselight TWOは、ProResやDNxHDなどのプロフェッショナル向けコーデックによる圧縮フォーマットに対応できるだけでなく、今日のポストプロダクションのワークフローでよく使われるQuickTime、MXF、MPEG、AVIなどの各フォーマットも直接扱うことができます。

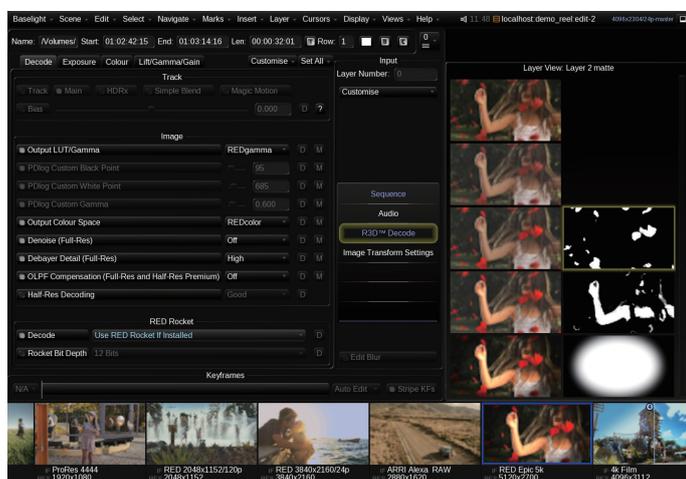
完全なネイティブ対応

パワフルなハードウェアと高度に最適化されたソフトウェアにより、入力素材を予めトランスコードする必要はありません。カメラからの素材をそのままネイティブに扱うことができます。また、先進のキャッシング・システムによって、リアルタイム・グレーディングが可能で、事前に低解像度のプロキシを作成する必要もありません。

すべての素材を制限なく同じタイムラインに並べることができるので、どのような作品においても完全な柔軟性と高い自由度で作業することができます。どの入力素材も変換する必要がないゆえ、変換に要する時間とディスク・スペースを節約することができます。

妥協のない品質とパフォーマンス

Baselight TWOは、HDR/EXRや4Kワークフローに対応する能力を備えた最新のマルチGPU技術と、Linuxベースのパワフルなソフトウェアを組み合わせることによって、最高レベルの品質とパフォーマンス、そして信頼性を実現しています。



ネイティブな素材のタイムラインとRAWデコーディング制御の組み合わせ

直感的で高速なツール群

Baselight TWOの総合的なツールセットにより、選択したどの方法でも、イメージを自由に操ることができます。RGBやYCrCbといった異なるカラーフォーマットであっても、トラックボール、リング、ノブ、スライダー、ボタン、そしてカーブのツールを単独でも、あるいは組み合わせても使うことができます。プライマリーとセカンダリーのグレーディング・コントロール、キーヤー、ソフトエッジのベジエ・シェープ、エクスターナル・マツ、フィルター、イメージの合成オプションなどツール群によって、求めるルックを正確に、しかも素早く創り出すことができます。

9のパワー

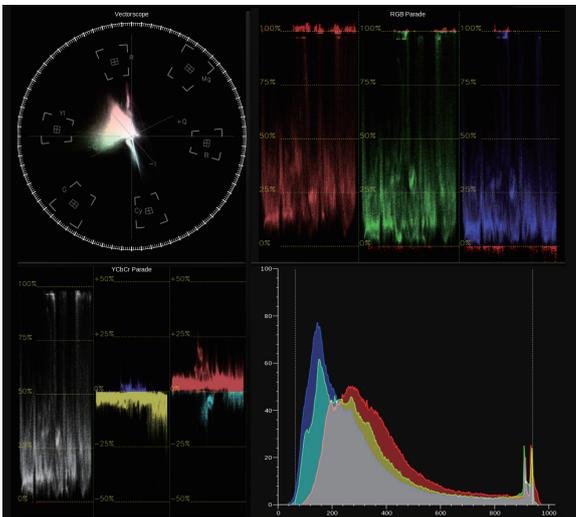
最大9個のタイムラインを最大9つの異なるジョブから同時に開くことができます。マルチ・ビュー・ディスプレイ機能によって、これらのイメージをすべて同時に再生することができます。単純にタイムラインに置くだけで、簡単にすくさま直接的な比較ができ、ルックをショットからショット、シーンからシーンへコピーすることができます。同一のプロジェクトでも完全に異なるプロジェクトでも制限はありません。



グリーン・スクリーン・オーバーレイを表示できるマルチ・ビュー・ディスプレイ

組み込まれたスコープ

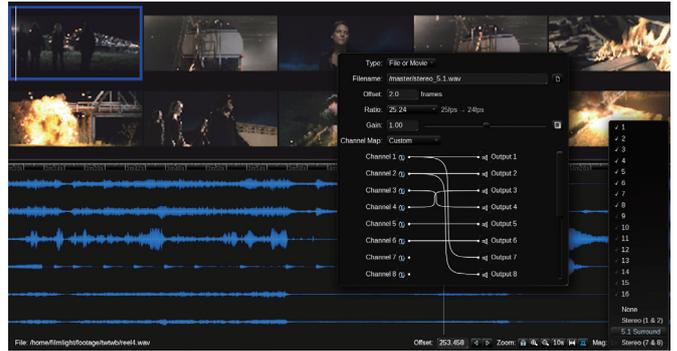
高精度のスコープが組み込まれており、フローティング・ウィンドウとしてもGUIに固定しても使うことができます。必要な全ての種類のスコープを搭載しているため、正確なイメージのコントロールが可能で、最終的な納品物が規格に合致していることを確認することができます。スコープはどの組み合わせでも使うことができ、「pick」機能によりイメージを直接クリックすることで正確な値を測ることができます。



組み込まれた高精度のスコープとヒストグラム

統合されたマルチ・チャンネル・オーディオ

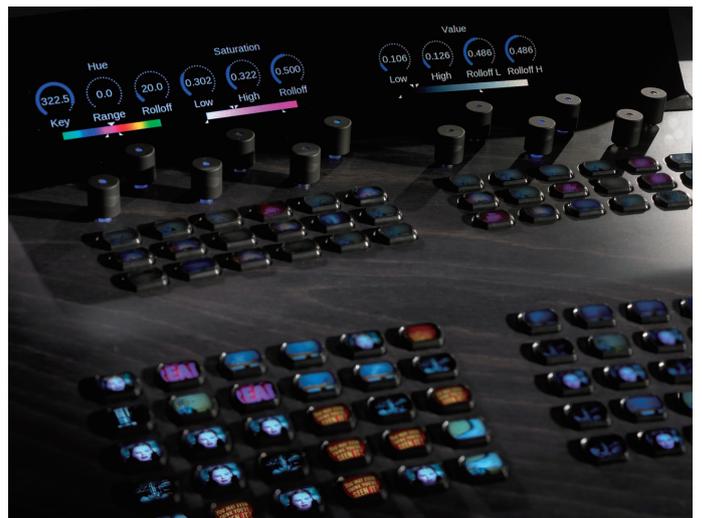
最大16チャンネルのオーディオをモニターすることが可能です。フル・サラウンドであっても、グレーディング環境から離れることなく、デジタル・オーディオ出力から再生することができます。オーディオ・システムに対応し、基本的なレベル・コントロール、オーディオ同期ツール、タイムラインのオーディオ波形表示も備えていますので、オーディオを伴った完全なプレビューが可能になっています。



オーディオ波形表示と出力ルーティング設定パネル

豊富で柔軟性の高いユーザー・インターフェース

Baselight TWOシステムのパワフルなホスト・プロセッサによって供給されるユーザー・インターフェースは、最大3つのディスプレイをサポートします。これにより、より多くのツール群、サムネイル・ギャラリー、プロジェクトの重要な情報に直接アクセスすることができます。キーボード・ショートカットによって予め設定したレイアウトを呼び出すことが可能で、UIワークスペースはユーザーごとに設定し、特定のオペレーションに必要なツールを並べておくことができます。



Blackboard 2 グレーディング・コントロール・サーフェス

Baselight TWOには、FilmLightのフラッグシップ・コントロール・サーフェスBlackboard 2が標準で装備され、究極の使い勝手と完全な柔軟性を実現できます。各ボタンには高解像度のフルカラー・スクリーンが備えられ、キートップの表示は、現在のオペレーションに追従してダイナミックに変化します。この技術により、表示ラベルは豊富な種類のフォント、言語、文字種に対応することができます。

比類のないカラースペース・マネージメント

Truelightカラースペースによって、カラースペースの変換は高速で正確に処理されます。ネイティブのフローティング・ポイントGPU機能により、ダイナミック・レンジも損なうことがありません。

外部のLUTやTruelightプロファイルは必要ありません。カラースペースの定義は外部で行われるため、新しいカメラが登場してきたら、新しいカラースペースを追加することで対応できます。

システム統合とワークフロー管理

Baselight Cloudは、デュアル10GbEインターフェースによる20Gb/sネットワークにより結合され、システム間の超高速な素材共有が可能で、複数のBaselightシステム間でも4K素材のリアルタイム再生が可能です。ジョブのデータとメディアは、他のBaselightシステムと簡単に交換することができ、Daylight、FLIP、Baselight Editionsとの間でもメタデータやグレーディング情報を容易に共有することができます。

イーサネット、Infiniband、ファイバーチャネルの各インターフェースを追加することで高速接続ができ、NASやSANなどのBaselight Cloudネットワーク外のシステムとも接続できます。また、Avid Unityとも直接のワークフロー統合が可能です。

AvidやFinal Cut Proの環境で作成したプロジェクトは、これらの編集システムに戻すことが可能で、更新されたAAFやXMLを使うことで、すべてのオリジナルのメタデータを維持し、オンライン・フィニッシング工程にシームレスに統合することができます。

コンフォームと編集

Baselight TWOには、インテリジェントなコンフォーム・エンジンが組み込まれているので、複数の場所に散在する多くの素材を高速に検索し、必要なショットを選択することができます。編集情報フォーマットとしてはCMX EDL、Avid AAF、Final Cut Pro 7 XMLをサポートし、これらの対応フォーマットからメタデータを読み出し、コンフォームのプロセスを簡素化しています。コンソリデイト機能を使うと散在した素材に設定したハンドルを追加して、コンフォームで使われた素材だけを一箇所に集めることができます。

Baselight TWOは、タイムライン・ソート機能や編集ツールも搭載しているので、ショットの順番を変えたり、ショットをトリミングしたりすることができます。

タイムライン・ソート機能を使うと、タイムラインを素材のリール名とタイムコードの順番に並べ替えることができ、グレーディング済みの素材を外部に渡す際の間違いを最小限にすることができます。

サポートとトレーニング

FilmLightは、顧客やその他の業界のメンバーとともに協力しあうことで、強力で友好的なユーザー・コミュニティを長年にわたって培ってきました。定評あるカスタマー・サポートは、グローバルな電話とEメールによってプロダクト・エンジニアに直接コンタクトできるだけでなく、プロジェクトに関するアドバイス、トレーニング、インストラクションの他、専門的なコンサルティング業務も提供します。

ステレオ3D

Baselight TWOは、2Dの作業と同等の容易さで3Dの作品づくりができるように設計されています。シングル・スタックのステレオ・タイムライン、部分的カラーマッチング機能、完全に自動化されたステレオ・ジオメトリ修正ツールなどを特殊な3Dディスプレイ・モードと組み合わせることにより、素早く負担の少ないステレオ3D制作環境を提供することができます。

ワンクリックでコンバージェンス調整ができるツールや革新的なステレオ・グレーディング・ツールによって、ワークフローのどの時点でも、ショットの3D表現にアーティスティックな変更を素早く効果的に加えることができます。



ワンクリック・コンバージェンス調整のBefore/After

知性を持ったストレージ

Baselight TWOには専用の広帯域の40TBまたは80TBの内蔵ディスクシステムが搭載されています。このストレージは、2セットの12ドライブからなるRAIDを構成し、それぞれRAID 6によって保護されています。

このRAIDの上位にあるRAID 60スタイルのコンフィギュレーションは、FilmLightが開発したCRAB (Constant Rate Allocated Blocks) と呼ばれるソフトウェアRAIDで、ひとつのディスクセットの外縁部の高速ブロックともうひとつのディスクセットの中心部の低速ブロックを組み合わせることで安定したスピードを確保しています。

この優れた定速デバイスはさらにXFSファイル・システムによって管理され、FilmLight独自のIOサブシステムによって定期的にデフラグメントされ、安定した能力を維持します。

Baselight TWOのオプション

Baselight TWOの接続性を拡張するオプションが用意されており、これらのいずれかを選択することができます。

10GbEインターフェース

CX4またはデュアルSFP+のポートを持つインターフェースによってBaselight Cloudネットワークまたは他のシステムとの接続が可能です。

ファイバーチャネル・インターフェース

SANストレージ・システムとの接続が可能です。

主要な機能

- 40TBまたは80TBのRAID 6で保護された統合ストレージ・システム。
- Blackboard 2を標準装備。また、Slateをはじめ、Avid Artist Color、Tangent Wave/Elementといった他社のパネルを設定メニューから選択して使うことも可能。
- ユーザー・インターフェース用のホスト・プロセッサを装備。最大3式のUIディスプレイに対応。
- ユーザー・インターフェースのワークスペースのレイアウトは自由にカスタマイズが可能。
- ほとんどの素材にネイティブ対応。事前にトランスコードすることなく、デジタルカメラの素材をそのままストレージにコピーするだけで再生とグレーディングが可能。
- すべての解像度とフォーマット（ネイティブなカメラ・フォーマットを含む）を同一のタイムラインに自由に配置可能。
- SD、HD、2Kそして4Kのフル10 bit 4:2:2あるいは4:4:4、最大60FPSのビデオモニター出力を搭載。ステレオ3Dも可能。
- HDMI 2.0b出力により4K/UHDを最新のUltraHDモニターに出力可能。UltraHDモニタリングを手軽に実現。
- 無制限の「Inside/Outside」グレーディング・レイヤーとエフェクト・レイヤー。ソフトエッジのシェープは矩形、楕円、自由曲線に対応、ピニエツなどプリセットのシェープも搭載。
- 直感的なRGBとYCrCbのグレーディング・コントロール。RGB/HSLカーブと先進のHue-Shift機能も搭載。
- 自動化されたバックグラウンド・レンダリングと高速キャッシングによるリアルタイム再生。
- パワフルなフィルターと画質改善ツール群。Temporal DeGrainによるグレイン除去、DSpotによるキズ消し。
- 総合的な編集情報によるコンフォーム。CMX EDL、Avid AAF、FCP7 XMLに対応。
- 内蔵された高精度スコープ（ルミナンス波形、RGBパレード、ベクトル・スコープ）とヒストグラム。
- 高速で正確なポイント・トラッカーとエリア・トラッカー。シェープの追従とスタビレーションに利用。
- Truelightカラースペースによる高速・高精度のカラースペース変換。
- ショットごと、あるいはシーン・ベースのマルチ・チャンネル・オーディオのモニター。
- 高速CloudネットワークによるBaselightシステム間でのプロジェクト交換。
- オプションのHD/SD/3G-SDIのビデオ入出力（重畳オーディオを含む）、デッキ・コントロールにも対応。
- FilmLight独自のBLG (Baselight Linked Grade) 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。
- BaselightとAvid/FCPなどの編集システムとの直接的なプロジェクト交換。AAFとXML、ネイティブなメディア・フォーマットに対応。
- Daylight、FLIP、Baselight Editionsなど、他のFilmLightシステムとの総合的な互換性。他社システムやワークフローとの容易な統合。

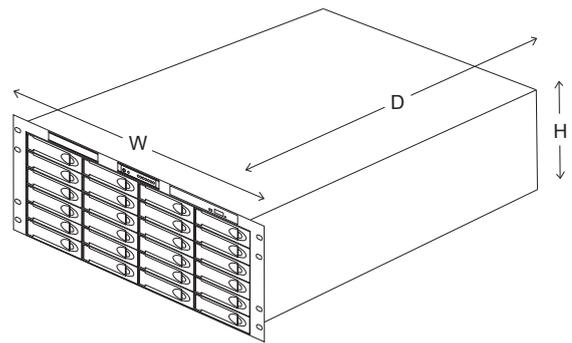
主要諸元

マスター・ユニット (本体)

シャーシ = 5U 19インチ・ラックマウント
 寸法 (WxDxH) = 482x220x721mm
 重量 = 50kg
 電力消費 = 100-240V, 14A (Max @ 110V)
 熱量 = 2kW (6824 BTU/h)

ユーザー・インターフェース用host PC

寸法 (WxDxH) = 440x150x330mm
 電力消費 = 100-240V, 5A (Max @ 110V)



Head Office & EMEA

London, UK
 t: +44.20.7292.0400

Australia

Sydney
 t: +61.2.8746.0602

Germany

Berlin
 t: +49.151.2345.5668

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

