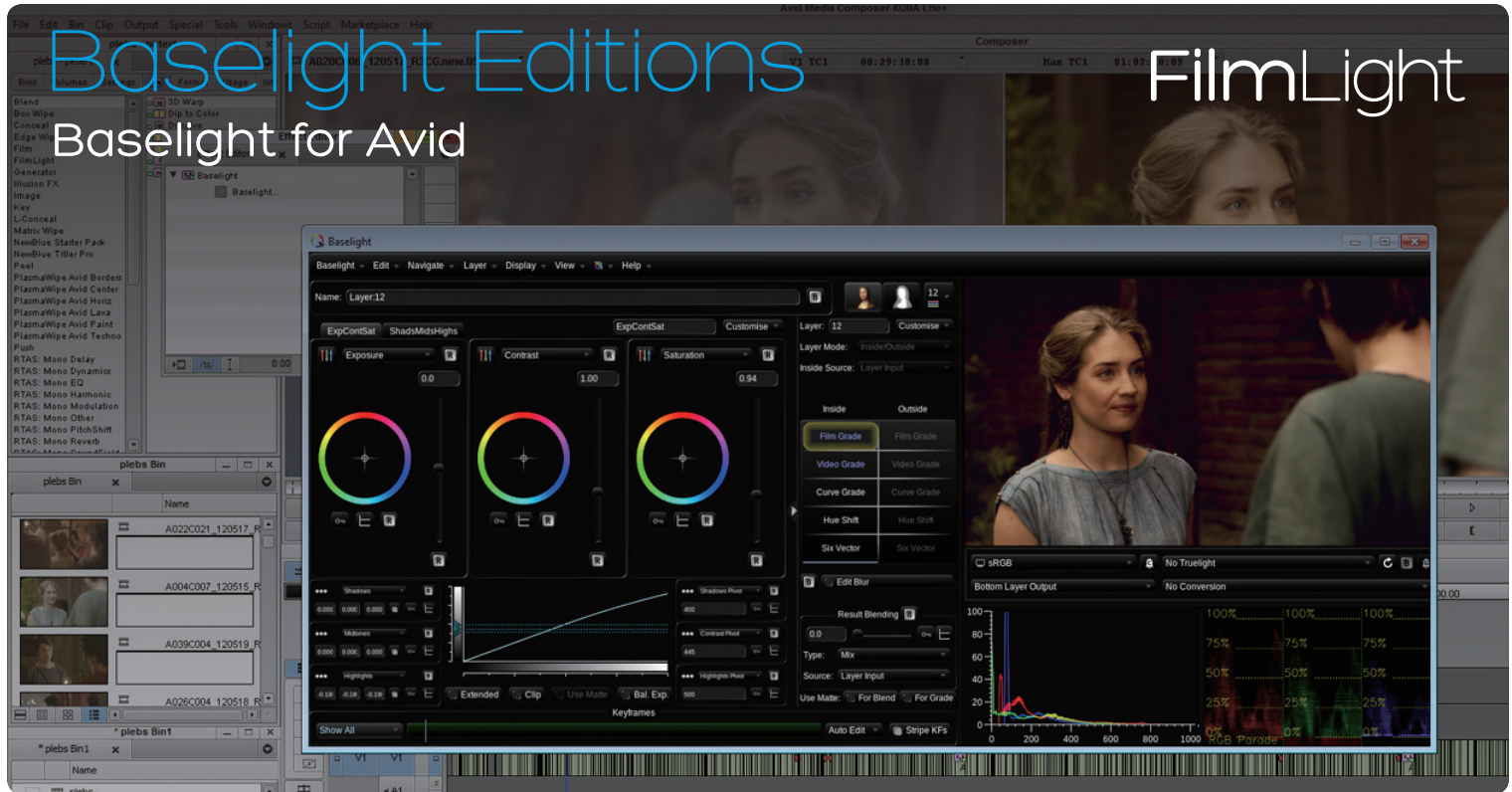




Avid Media ComposerとSyphonyの中から 直接、世界最高のカラー・コレクション・システムの 利点を享受



Baselight for Avidは、Baselightのフルシステムに搭載されたパワフルで総合的な機能セットを使って、ショットにすばらしいカラー・コレクションを付加することができるだけでなく、高速で効果的なワークフローを提供しますので、時間とコストを節約することができます。

Available for Mac and Windows

究極の効率と柔軟性のためのレンダーレス・ワークフロー

Baselight for Avid、あるいはBaselightフルシステムで実行したすべてがプロジェクトの中に保存され、AAFの中に組み込むことができます。グレード情報はBaselightのフルスイートからエクスポートし、Baselight for Avidにインポートできます。すなわち、複雑なグレーディングも瞬時に、レンダーリングすることなく、完全に適用できます。すべてのグレーディング・レイヤーを含み、トラッキング情報やキーフレームまで扱えるので、マニュアルで調整することは何もありません。

そしてワークフローは完全に双方向です。つまり、グレーディングはAvidの中で変更することができ、Baselightシステムや他のAvidとの間で交換することができ、すべての編集情報も維持されるので、コンフォームの必要もありません。

Baselight Linked Grade (BLG) ファイル対応

更新したAAFファイルによってグレーディング情報を更新できるだけでなく、Baselight for Avidは、FilmLightのBLGフォーマットにも対応します。AAFファイルやAvidプロジェクトファイルに加えて、BLGだけで使うことができます。BLGファイルは、コンパクトなデータファイルで、Baselight以外にもDaylight、FLIP、Prelightとの間でルックの交換が可能です。

Baselight for Avidでは、AAFファイルに組み込まれたBLGデータによってグレーディングを渡すことによって、ライセンスを購入することなく、グレーディングを表示し、レンダーリングすることができます。ルックのクリエイティブな操作が不要な、Baselightを持っていない部門や施設との間で完全なワークフローが構築できるのです。

Baselight for Avidのライセンスがあれば、必要に応じて、Baselightのツールセットを駆使して、Avidから離れることなくグレーディングを変更することができます。

Baselight機能のレンダーリング対応

Baselight for Avidは、再生や確認のためにレンダーリングする必要がないだけでなく、Baselightの機能の99%を実現する先進のレンダーリング機能を持ち、Baselightのフルシステムから来たグレーディングであっても、Avidから直接、完成版をレンダーリングすることができます。

Avidからレンダーリングできるということは、すなわち、プロジェクトはレンダーされたショットに直接リンクすることを意味します。

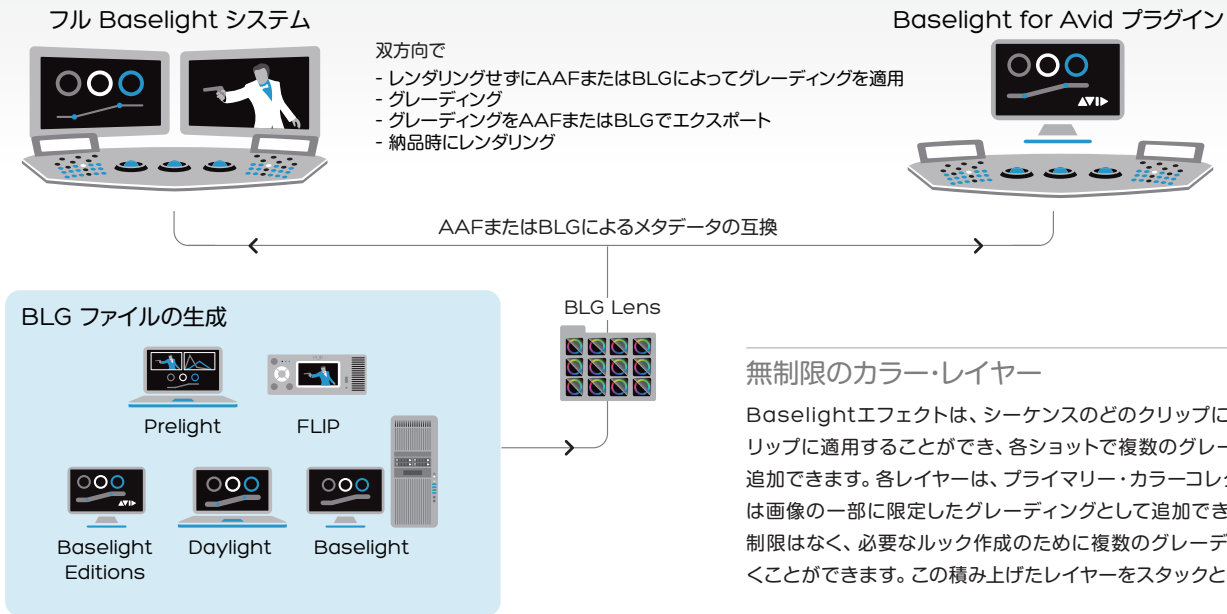
遅延のないグレーディングの読み込みと書き出し

Baselight Lens機能はワークフローをさらに加速します。時間がなく、クリエイティブな要求が高まれば、グレーディングにプレッシャーを感じるようになるでしょう。しかし、Baselight Lensによって時間を使うことも、結果に妥協することも必要なくなります。

Lens機能はAvidのシーケンス上の特殊効果レイヤーに位置します。BLGファイルの含まれるディレクトリーを指定すれば、Baselight for Avidは、それぞれクリップに正しいグレーディングを適用します。

それだけでなく、Avidの中でそのルックを調整し、それを元のディレクトリーに書き戻すことができます。どの編集ステーション、あるいはグレーディング・システムから見ても、最新バージョンが維持されます。

Lensはリアルタイムに動作します。シーケンスを再生すれば、Baselight for Avidは再生カーソルに追従して、最新のルックをメタデータだけによって再現します。



Baselight for AvidとBaselightフルシステムとの間のデータの相互交換

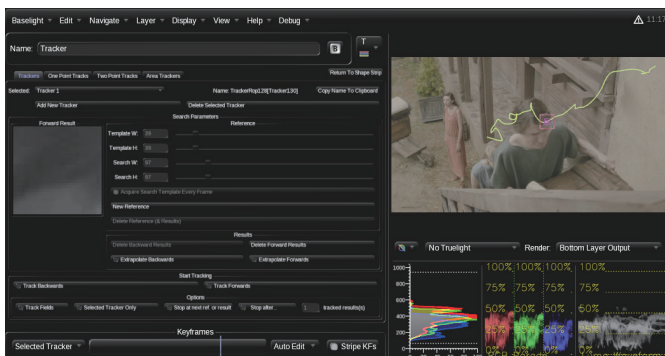
慣れ親しんだコントロール

Baselight for Avidの操作は、専用のウィンドウで、Baselightフルシステムとまったく同じルック&フィールのユーザー・インターフェースを提供します。Baselightに慣れていなくても、その直感的で親しみやすいユーザーインターフェースによって、容易に習得でき、操作を楽しむことができます。

Baselight for Avidは、Avid Artist ColorとTangent Element/Waveパネルの他、Slateコントロールパネルもサポートし、高精度かつ実践的な制御で、Baselightのグレーディング機能を駆使できます。

自動化されたトラッキング

Baselightの自動トラッキング・システムには、ショットをとおして物体を追尾する複数のオプションがあります。1ポイント、2ポイント、そしてエリア・ベースのトラッカーです。非常に正確で高速なエリア・トラッカーによって、複数のポイントを選択する代わりに一定の領域を指定することで、Baselightは物体の移動、回転、サイズの変化を高い精度で追尾します。ポイント・トラッカーと同様に、順方向または逆方向に追尾でき、また、追尾中に新しい参照点を追加してオフセットすることができます。



自動トラッキング

無制限のカラー・レイヤー

Baselightエフェクトは、シーケンスのどのクリップにも、あるいは全てのクリップに適用することができ、各ショットで複数のグレーディング・レイヤーを追加できます。各レイヤーは、プライマリー・カラーコレクションとして、あるいは画像の一部に限定したグレーディングとして追加できます。レイヤーの数に制限はなく、必要なルック作成のために複数のグレーディングを積み上げていくことができます。この積み上げたレイヤーをスタックと呼びます。

グレーディングを簡単にカスタマイズ

Baselight for Avidでは、エフェクトのトラックに編集点を追加して、グレーディングを分割するオプションが提供されます。

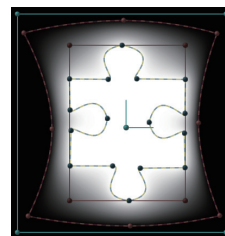
この機能は、複数の連続したショットにすばやく同じグレーディングを適用したあと、基本的なグレーディングがOKになったところで、クリップに合わせて分割し、クリップ毎に調整することができるもので、とても便利です。

組み込まれたキーヤーとマット生成

グレーディングやフィルター効果は、Baselightのひとつのレイヤーの中で、マットの内側と外側に独立して適用できます。マットは、ビルトインされたルマ／クロマ／3Dキーヤー、ペジエ・シェーブ、そしてマットのエッジを調整する機能によって生成されます。

微調整

シェーブの可変ぼかし機能によって、一定でないソフトネスが実現でき、なめらかなぼかしを持ったシェーブを作成できます。シェーブの動きによってエッジが不自然になることもありません。シェーブがどんなに複雑であっても、つねにスムーズなエッジを維持します。



Baselightの可変ぼかし機能

さらに、マット・ツールを使うことで、独立したフィルタリングや微調整と組み合わせてマットの操作が容易になります。フィルターには、ブラー、収縮・拡張、サンダーが含まれ、マットの領域を調整することなく、マットに空いた穴や汚れを取り除くことができます。

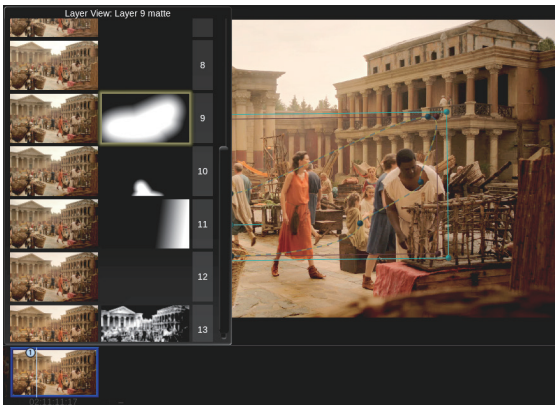
スレッシュホールドとカーブ機能によって、穴埋めやマットの細りの調整が可能です。

レイヤー・ブレンディング

ひとつ前のレイヤー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といったPhotoshopスタイルのブレンド・モードを使うことで、

- » 元の映像をグレーディングされた映像にブレンドできます。
- » どのレイヤーもブレンド元として指定できます。
- » マットを使ってブレンドすることができます。
- » アニメーションによってブレンド量を可変できます。



レイヤー・ブレンディング

追加のエフェクト

定評あるフィルムあるいはビデオスタイルのグレーディング・ツールに加え、Baselight for AvidにはRGBやHSLのカープ、選択的なHueシフトや単純なフィルターなど、イメージの改善に使える効果が揃っています。「銀残し」や「退色フィルム」のようなエフェクトは、パワフルなTruelightの技術を応用して適用されるフィルター群から選択できます。これらのフィルターはカラー・グレーディング機能と組み合わせて使うことができ、マットの内側・外側に独立して適用できます。

NEW 洗練されたコピーとペースト

Baselight for Avidでは、もっとも複雑なグレーディングでもショット間で簡単にコピーすることができます。

専用のショートカットまたはメニューから、レイヤーまたはスタック全体を選択してコピーし、他のショットにペーストします。現在のグレーディングに追加する形でペーストすることもできます。

現在のショットと同じテープ名やクリップ名を持つショットに同時にペーストすることもでき、非常に高速なコピー・ペーストが実現できます。

表示オプション

現在のグレーディングの状態とRAWの状態をワイプやサイド・バイ・サイドで同時に表示することができます。また、タイムライン上の別のショットから取得したスナップショットと比較することもできます。

画像ビューの下にあるメニューによって、表示する対象やマットの表示モード（モノクロやオーバーレイ）を切り替えることができます。

NEW スクラッチパッドによる比較

拡張されたスクラッチパッド機能によって、グレーディングを比較することも簡単になりました。スクラッチパッドの内容を現在のショットに当てたり、元の素材で見ることができます。

スクラッチパッドは、現在のルック（つまりグレーディング・スタック）を簡単に保存し、呼び出すように設計されています。キーボード・ショートカットや対応する操作パネルのボタン操作が割り当てられています。現在のバージョンを保存するとスクラッチパッドのスロットに順次保存され、バージョンを比較したり、スクラッチパッドの全内容を一度に表示したりできます。



スクラッチパッドによるルックの比較

比類のないカラースペース管理

Baselight for Avidには、Truelightカラースペースが含まれ、高速で正確なカラースペース変換が可能で、GPU浮動小数点の機能でダイナミック・レンジが維持されます。

外部からのLUTやTruelightプロファイルは不要ですが、もちろん使うこともできます。どの方法によっても、Baselightは常に最も正確なプレビューと最終的な完成版の作成を可能にします。

ショット・フィルターによるショット間ナビゲート

Avidタイムラインのナビゲートも容易です。Baselightのユーザーインターフェースを閉じることなく、別のショットに移動できます。F5/F6によって前のショット、次のショットに移動でき、BaselightのUIは開いたままなので、すぐに移動先のショットでグレーディングを開始することができます。

ナビゲーション・フィルターによって、移動するショットを絞り込むことができます。フィルターには、テープ名、クリップ名などを指定ことができ、キーボード・ショートカットによって瞬時に移動できます。

NEW リアルタイム・クライアント・モニター表示

Avidのシーケンスの上にBaselightのユーザーインターフェースが開いているときでも、出力はリアルタイムでモニターに表示されます。この機能にはMedia Composer 8.5以上が必要です。

GPUレンダリング

BaselightはシステムのGPUを使ってレンダリングのパフォーマンスを最大化します。Baselight for AvidはリアルタイムのプラグインでほとんどのカラーコレクションはAvidのタイムラインでレンダリングすることなく再生できます。

主な機能

- 標準的なAVXプラグインとして実装
- ライセンスなしでグレーディングの読み込みとレンダーが可能。Baselightのクリエイティブ・コントロールを使用しない、あるいは必要な部門や施設との完全なコラボレーション
- ひとつのエフェクト・レイヤーの中で、無制限のプライマリーおよびセカンダリー・グレーディング
- フィルム・グレード、ビデオ・グレード、カーブ・グレード、Hueシフト、シックス・ベクターを含むBaselightの完全なグレーディング・ツール群搭載
- ガウス・ブラー、メジアン、ソフンを含むエフェクト・フィルター機能
- HSL、RGB、ルミナンス、3Dの各キーヤーを使ったレイヤーごとのマット生成と無制限のアニメーション可能なソフトエッジのベジエ・シェーブ
- 総合的なマット微調整ツール群
- Baselightパラメータすべてに付加できる完全なキーフレーム・アニメーション
- 簡単な呼び出しと比較可能な拡張されたスクラッチパッド
- 1ポイント、2ポイント、エリアベースの自動トラッキング機能
- ブレンド量調整が可能な、前のレイヤーと現在のレイヤーとのブレンド出力
- 基本グレーディングを全体に施した後に、ショット毎に簡単に分割できるサブディバイド機能
- 完全に統合化されたFilmLightワークフローに一員として参加
- すべてのグレーディングとキーフレームなどのその他のデータを他のAvidやBaselightシステムと交換できるAAFのインポート・エクスポート機能
- FilmLightのBLGファイル・フォーマットを利用したグレーディングのインポート・エクスポート機能
- BLGファイルのリアルタイムの読み書きと自動ロードが可能なBaselight Lens機能
- 最も正確なカラースペース変換を可能にするTruelightカラースペース
- 表示レイヤーとマット選択が可能なカラー管理されたビューワーを含むUIによる完全な対話的フィードバック
- 組み込まれた高精度のヒストグラムとGPUスコープ群
- Media Composer 8.5以降で可能なBaselight for Avidのリアルタイム・クライアント・モニター表示
- FilmLightのSlateグレーディング・パネルの他、Avid Artist ColorとTangentパネルに対応

GPUスコープ

Baselightには、ベクトル・スコープ、RGBパレード、YCbCrパレード、ルマ波形表示に加え、高精度のヒストグラムが組み込まれています。高精度のIREレベル表示に加え、イリーガル表示も可能です。

ライブ計測

映像表示の上でマウスをクリックすると、クリックした場所の値が数値として、また、スコープやヒストグラム上に表示されます。組み込みスコープの利点は標準ビデオ信号フォーマットに制限されないことで、どのような解像度の素材でも作業できることです。

ひとつのライセンスで複数のEditions

Baselightのパワーに異なるアプリケーションからアクセスしたい場合、複数のライセンスを購入する必要はありません。アプリケーションが同じマシンにインストールされていれば、Baselight Editionsのひとつのライセンスを購入するだけで、すべてのEditionsにアクセスすることができます。

Baselight Editionsは現在、AvidとNUKE用があります。



組み込みスコープ

フリーランサーのための柔軟なライセンス

フリーランサーのために、特にライセンス・オプションを設けています。ひとつのプロジェクトが完了して、次のマシンに移動する際に、ライセンスも移動できます。ライセンスのアクティベーションには日数を指定でき、アクティベーションできる回数に制限はありません。

Head Office & EMEA

London, UK

t: +44.20.7292.0400

Japan

Tokyo

t: +81.3.68016280

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: +66.891259.009

USA

Los Angeles

t: +1.323.785.1630

www.filmlight.ltd.uk

