



世界最高のカラー・コレクション・システムの 利点を楽しむ - Avid Media Composer用 プラグイン



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。

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によって結果に妥協することが必要なくなります。

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、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。

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 ON-SET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をはじめとして、Gamut Compression、Boost Contrast、Texture Equalizerといった機能が追加されます。さらに改善されたLayer View機能によって、スタックを俯瞰し、容易にレイヤーを選択できます。ただし、Paint、Grid Warpなど、V5で登場したVFX機能はBaselight Editionsには搭載されません。

クラス最高のカラーグレーディング・ツール群

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。

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。

時間軸方向のオペレーション

映像から最高のものを引き出すために、Baselight for Avidは複数フレームによる処理をサポートしています。ランダムなイメージノイズを除去するDenoiseと、複雑・変則的なフレーム間のフリッカーを除去するDeflickerです。

レイヤー・ブレンディング

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。

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、ベジエ・シェープ、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。

シェープ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プを作成できます。シェープ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。シェープ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。

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ると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。

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。

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。

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のカーブ、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

Baselight機能のレンダリングをサポート

Baselight for Avidエフェクトは再生やレビューのためにレンダリング必要ない一方で、Baselight機能の99%を先進のレンダリングをサポートしています。最終的な納品のためのレンダリングが可能で、しかも、フルBaselightシステムとの間でグレーディング情報の交換があったとしても、Avid編集室で完全なレンダリングが可能です。

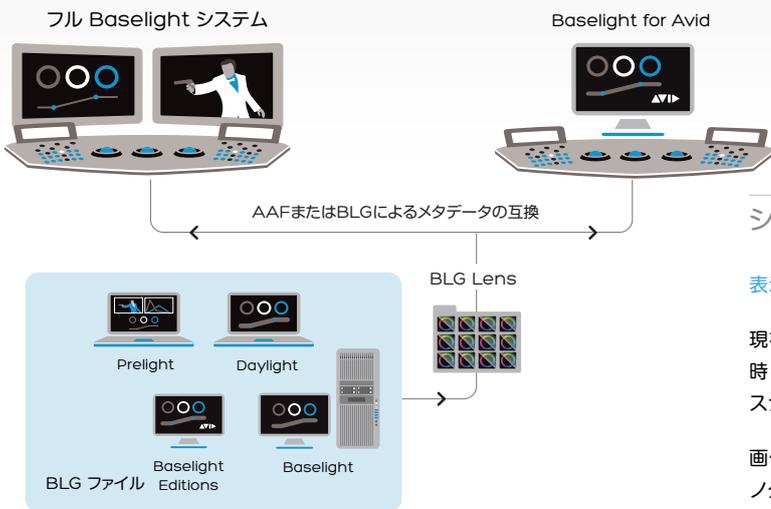
Avidでレンダリングできる利点のひとつは、レンダリング後、プロジェクトが更新されて、レンダリング後のメディアに自動的にリンクできることです。



複数レイヤーとマットを表示するLayerビュー

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、物体を追跡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・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。



双方向で

- レンダリングせずにAAFまたはBLGによってグレーディング
- グレーディング
- グレーディングをAAFまたはBLGでエクスポート
- 納品時にレンダリング

ショットの移動、比較も容易

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。

また、ワークスペースをカスタマイズすることもできます。作業の種類で使い分けたり、あるいは好みに合わせて変更でき、パネルをワークスペース内で移動したり、あるいは非表示にしたりが簡単にできます。

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。

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。

BaselightのUIの中からAvidの保存コマンド（Ctrl+S）を実行すると、Baselightエフェクトの変更もAvidのプロジェクトに保存されます。

ショットとメタデータへの淀みのないアクセス

Baselight for Avidには再生制御とミニ・タイムラインの表示があり、これをショット・バーと呼んでいます。これにより、Baselightのユーザーインターフェースを閉じることなく、マウスのクリックやドラッグによって、現在のAvidのトラックのどこにでも移動できます。



ショット・バーと再生制御

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することができ、これはナビゲーション・フィルターであると同時にグレーディングをペーストするときの適用フィルターの役目も担っています。

さらにMetadataビューにより、現在のフレームの取得可能なメタデータ情報を表示することができます。

Baselight for AvidとフルBaselightシステムとの間のBLG相互交換

パワーと精度

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。Baselight for Avidにでも、Colour Space Journeyの表示が可能になりました。現在のスタック内のカラースペース変換の状況を一覧することができます。

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。

GPUスコープ

Baselightには、ベクトル・スコープ、RGBバレード、YCbCrバレード、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。

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。

リアルタイム・クライアント・モニタリング

V5で新しく導入されたインプット・キャッシュにより、クライアント・モニタリングは画期的に高速化されました。Baselightのユーザーインターフェースが開いているときでも、Baselight for Avidはクライアントに対してリアルタイム再生を提供できるようになりました。

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。
- 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
- Base Grade、Film Grade、Video Grade、Curve Grade、Hue Shift、Six Vectorを含むBaselightの完全なグレーディング・ツール群搭載
- Gaussian Blur、Texture Equaliser、Boost Contrast、Denoise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が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ク機能
- 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
- ショット・バーによる、現在のAvidトラックにあるすべてのBaselightエフェクトの可視化
- 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
- 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

柔軟なライセンス構造…フリーランサーから組織まで

異なるアプリケーションからBaselightのパワーを享受したいとしても、複数のライセンスを購入する必要はありません。同じシステム内にインストールされたアプリケーションであれば、ひとつのBaselight Editionsライセンスだけで、他のEditionsも動かすことができます。

また、フリーランスの方向けにライセンス・オプションを設けています。ひとつの仕事が終わったら、完全な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 Avidをアクティベートしたとき、そのライセンスの期間を決めることができます。最低1日から何日でもアクティベートでき、何度アクティベートしても構いません。

Baselight Editionsは現在Avid用とNuke用があり、フローティングライセンスのオプションもあります。

無料ライセンスはBaselight Editionsを無料で使えるものですが、ライセンスを購入することなく、グレーディングを正確に再現し、レンダーできるライセンスです。無料ライセンスとフローティングライセンスを組み合わせると、本当に必要なときだけライセンスを活かすことで、コストを抑えたソリューションになります。

ライセンスの種類	無料	ノード・ロック	フローティング
グレーディングの表示	●	●	●
レンダーリング	●	●	●
グレーディングの調整	-	●	●
フローティング	-	-	●

仕様

Baselight for Avidを走らせる環境

- Media Composer/Symphony 18.0以降
- macOS 10.12 (Sierra) 以降、またはWindows 7 SP1 以降

フローティング・ライセンスにはフローティング・サーバーが必要で、以下のいずれかのものが必要です。

- macOS 10.9以降が走るMac server
- RHEL/CentOS 5以降が走るLinux server

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

