

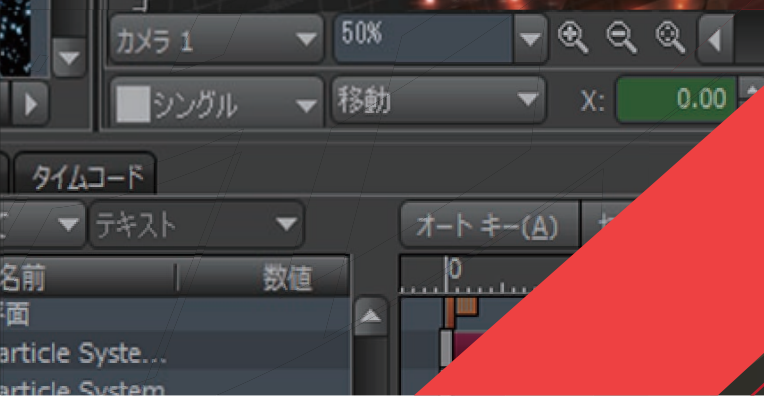


KarismaCG RDL

Real-time Data Link

KarismaCGとD-Streamの互いのプロジェクトファイル
共有することで、レンダリングなしのテロップ入れを実現

Karisma



KarismaCG RDL

RDL: Real-time Data Linkとは？

リニア設備からの移行についてエディター・オペレーターのアイデアから誕生した革新的グラフィックス編集システム。KarismaCGとD-Streamが連携して動作することで、スイッチャーを使用しなくても映像とテロップ・アニメーションをレンダリング無くリアルタイムで合成・再生を実現しました。



KarismaCG NPS

パワフルな自社製描画エンジンを搭載したリアルタイム オンエアー グラフィックスシステム。レンダリングせずに高品位グラフィックスを実現。

D-StreamのプロジェクトファイルをKarismaCGのタイムラインに共有・配置することができ、映像・音声を確認しながらレンダリングせずにテロップ/CGの編集が可能。また、KarismaCGで編集・上書きした内容は、D-Stream DXへリアルタイムに反映します。



KarismaCG NPSでの作業概要

- ① D-Streamプロジェクトファイル読み込み/共有
- ② NLEのテキストデータをXMLから読み込み
- ③ CG/テロップ編集
- ④ 編集内容を上書き→D-Streamに同時反映

Karisma D-Stream DX

マルチフォーマットレコーダー/プレーヤー。Apple ProResを含む様々なコーデックに対応。アルファ付き動画と静止画の配置、ディゾルブ、カット編集などの機能を搭載。

D-Stream DXのタイムラインにKarismaCGプロジェクトファイルの共有・配置を可能にすることで、KarismaCGで編集・上書きした内容がD-Stream DXにリアルタイム反映。また、複数のKarismaCGと連携し大量テロップの分散作業や、XMLを使用したNLEとのプロジェクト行き来で「直し作業」(ゴー・アラウンド)を実現します。



D-Stream DXでの作業概要

- ① KarismaCGプロジェクトファイルを読み込/共有
- ② NLEからXMLで白素材の読み込み
- ③ テープアウト or ファイルアウト
- ④ 『直し』はXMLでNLEに戻す

システム構成

KarismaCG NPSのタイムコード

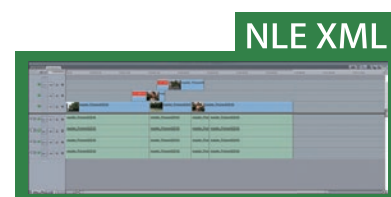
『NPSオプション』(Network based Production System)を搭載することで、白素材 (D-Streamプロジェクトファイル)を背景に設置し映像・音声を確認しながらテロップ/CGの編集を実現。

KarismaCG NPSの編集画面

二つの作業画面を提供。『タイムライン』でシーンとそのオブジェクト編集。『タイムコード』で白素材を背景に、シーンのin/out点を調整。

KarismaCG NPSターンキーシステム

ソフトウェアは『KarismaCG』+『NPSオプション』で構成。またハードウェアはハイエンドワークステーション + Matrox社製ビデオI/Oで構成。



D-Stream DXのタイムライン

D-Stream DXはマルチコーデックに対応し、尚且つそのタイムラインは無制限。NLEから複数トラックの素材を直接読み込み可能。また『CG File Playbackオプション』を搭載することで、KarismaCGのファイル読み込み/再生に対応します。複数のKarismaCGファイルを共有することで大量テロップの分散作業を可能とし大幅な時短を実現。

D-Stream DXのGUI

『NLEオプション』を搭載することで、NLEのようなGUI、カット編集やディゾルブなどの簡易映像編集が可能。KarismaCGファイルの共有により、D-Stream DX上にある編集中のKarismaCGプロジェクト制作・変更内容がリアルタイムに反映され、待ち時間の無いプレビューを実現。

D-Stream DXターンキーシステム

ソフトウェアは『D-Stream』+『CG File Playbackオプション』+『NLEオプション』で構成。ハードウェアはハイエンドワークステーション + Matrox社製ビデオI/Oで構成。

KarismaCG RDLのメリット『時短』

vs リニア

リニアだと作業待機時間がもったいない...



KarismaCG RDLなら同時に作業可能



vs NLE (レンダリング不要)

NLEだと30分かかる作業でも...

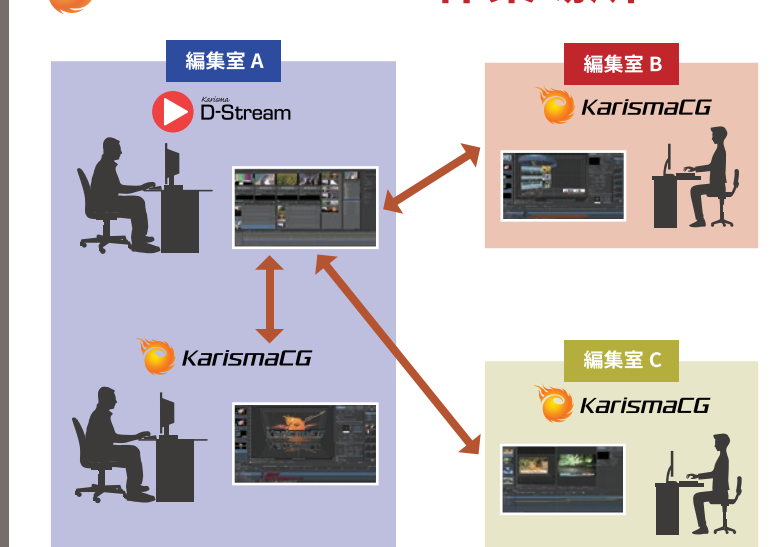


KarismaCG RDLなら10分で完了



分散作業

KarismaCG RDLなら作業場所を選ばない



導入事例

株式会社TBSテクス様



作業効率を高められます。テロップにエフェクトをかけ再生しようとする、これまではレンダリングが必要で、この待ち時間をリニア編集しか経験のないお客様に理解して頂くには苦労しました。しかしKarismaCG RDLは最新鋭の3Dエンジンでリアルタイム再生を実現しているので、すぐに再生して確認することができます。「入れたテロップをノンレンダリングで再生して確認ができる」「下画を見ながらテロップ入れができる」という、簡単ようでこれまでのノンリニア編集では難しかったことが可能になりました。

「2人以上で連携をとってリニアライクなテロップ入れができること」はKarismaCG RDLの最大の魅力です。KarismaCG RDLは編集時間を大幅に削減できる可能性を秘めている編集システムだと考えています。

KarismaCG RDL に関して

弊社は情報、スポーツ、ドラマ、バラエティーなどさまざまなジャンルの番組編集を行っています。現在もその多くはリニア編集で作業しています。特にバラエティー番組は大量のテロップを入れることが通常となっており、この作業に多くの時間を要しています。1時間の番組に300枚以上のテロップが入ることもあり、日本特有の文化になっています。

私達を取り巻く環境はファイルベースが進化していますが、ノンリニア編集のテロップ入れ作業はリニア編集より時間がかかるという問題があります。現在もリニア編集が主流であり続ける要因のひとつは、テロップ入れ作業をスムーズに分担して行えるシステムがノンリニア編集において確立されていないからでしょう。

KarismaCG RDLを導入した理由

弊社がKarismaCG RDLを試験的に導入した理由は、これらの問題を解決できる可能性と将来性を感じたからです。これまでのノンリニア編集とは異なり、プロジェクトを共有し複数人で共同作業をすることで、スイッチャーを使用せずともクオリティの高いテロップを短時間で入れることができます。

作成したテロップをタイムラインにのせると、瞬時に他の端末にも反映されるため

お客様の声

KarismaCG RDL編集 vs リニア編集

待ち時間の解消

KarismaCG RDL編集ではオペレーターの作業を待つことなく、アシスタントはどんどんテロップ・CG作成を進めていくことができるため、待ち時間を短縮できます。オペレーターとしてもアシスタントのテロップ・CG完成を待つ時間を必要としないためその分時短できます。

アシスタントの仕事の楽しさアップ

KarismaCG RDLでの作業では、背景の映像を見ながらテロップ・CGを作成していくことができるため、単純な静止画テロップ・CG作成ではなく、編集要素を考慮して映像に合わせた動きも含めて作業ができることで、創造性を養い、編集作業の楽しさにつながる可能性が期待できます。

一方ではオペレーターとアシスタントの役割分担が今までとは異なってくるため、本番では作業を担う各位の技能と役割を確認しておく必要があります。

分散作業の実現

「サイド担当」「コメントフォロー担当」というように複数人で同一番組のテロップ・CG作業を分散作業することができるため、番組のテロップ・CG量に応じて人員配置できる可能性が見えます。

KarismaCG RDL編集 vs NLE編集

レンダリング不要

NLEでのテロップ入れ作業において、PhotoshopやDEKO・その他のテロップマシンでは一度ファイルをPNGなどの静止画ファイルに書き出し、それをNLEで読み込んでからレンダリングをする時間のかかる作業が必要になります。リニア編集をベースに慣れた方々は、NLE作業で発生するこのレンダリングの待ち時間に納得してくれないことがありますが、KarismaCG RDLでの編集ではテロップ入れ作業にレンダリングを一切必要としないので、このような問題がおきません。

無駄のないコメント割り作業の実現が可能

Photoshopやその他のテロップマシンから静止画に書き出し、NLEで読み込み後レンダリングという今までの作業では、コメント割り作業の際にタイミングを合わせるのが難しく、同じ作業を繰り返し行い時間がかかることが少なくありません。

しかしKarismaCG RDLでの編集では、映像を背景にして適時・適切な位置にレンダリングをせずにテロップ・CGを入れることが出来るので、このような時間の発生がありません。このため、予定した作業時間内でのテロップ・CG編集を実現出来ることに大きく貢献すると思われます。

Visual Research Inc.とは

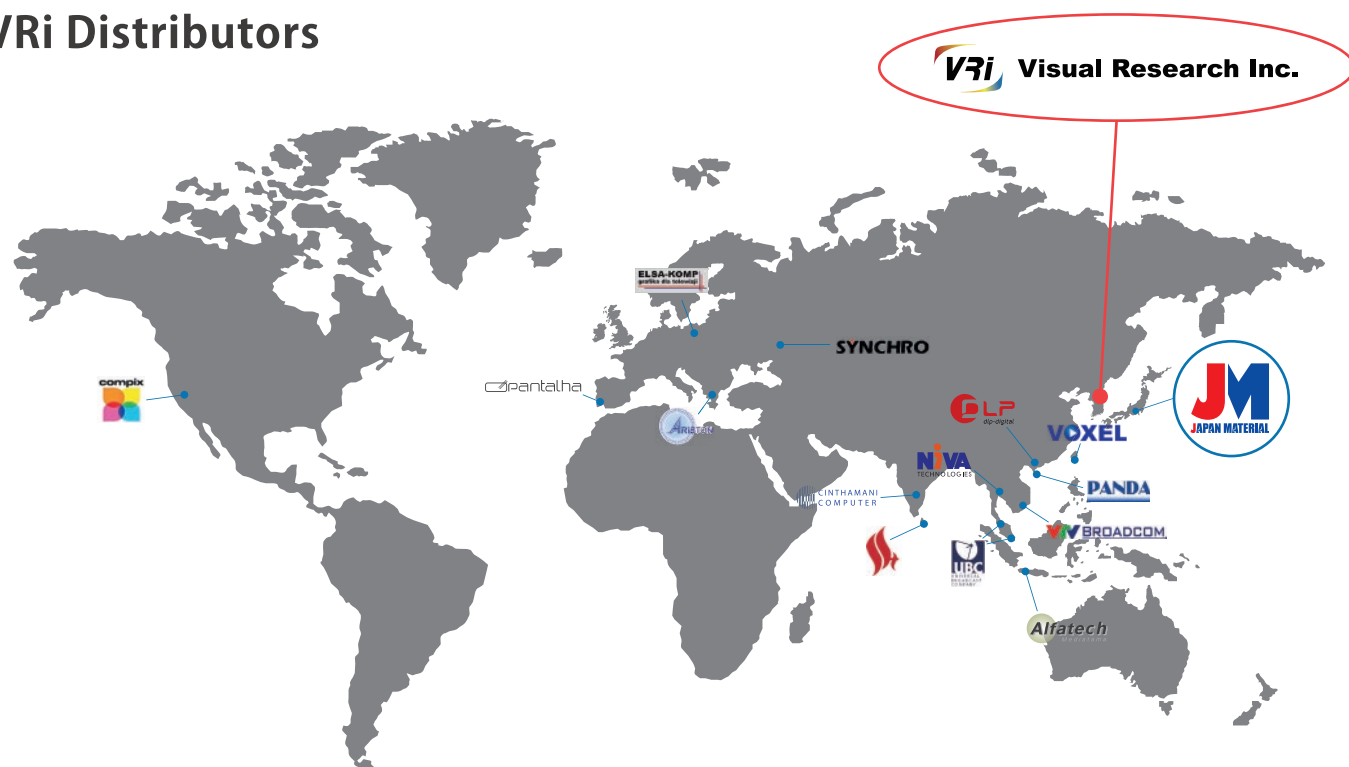
VRi(Visual Research Inc.)は、放送業界プロフェッショナル向けのオン エア グラフィックス ソリューションを展開しています。

1995年に設立して以来、リアルタイムグラフィックス技術を軸に、現場の要求に対応すべく、高品質でありながら価格競争力の高い製品を開発しています。

製品は、基本的なCGに対応したものから3D CGに完全対応したハイエンドな製品まで用途に合わせた製品ラインナップがあり、世界中の放送局、ポストプロダクション、ケーブルテレビ、ショッピングチャンネルなどにご採用頂いております。

今後も積極的にユーザー様のご使用環境や方法を理解し、新しい技術の習得と製品への応用による改善努力を継続することで、お客様のご要望にお応えし、ご満足頂ける製品開発を展開していきます。

VRi Distributors



VRi社製品導入企業 (50音順/敬称略)



朝日放送テレビ(株)、麻布プラザ(株)
(株)イカロス、Kビジョン(株)
ケーワーク(株) (麒麟スタジオ)
(株)東京サウンドプロダクション
(株)東北朝日プロダクション
(株)PANDASTUDIO.TV



スカパーJSAT(株)
(株)ダイバーシティメディア
他 2社



麻布プラザ(株)、(株)イカロス
ヴェルト(株)
(株)エクサインターナショナル
(株)TBSテックス
(株)東京サウンドプロダクション
ヌーベルアージュ(株)、(株)ビーム
他 6社



麻布プラザ(株)
(株)TBSテックス

お問合せ先



ジャパンマテリアル株式会社 グラフィックスソリューション部
E-mail : sales-IT@j-material.jp URL : www.jmgs.jp

東京本部 〒102-0082 東京都千代田区一番町5-3 アトラスビル4F
TEL : 03-6261-0386 FAX : 03-6261-0387

名古屋営業所 〒450-0002 愛知県名古屋市中村区名駅4-24-5 第2森ビル8F
TEL : 052-526-1777 FAX : 052-526-1778

※記載されている内容は予告なしに変更される場合があります。※記載された商品名は各社の商標または、登録商標です。