

リアルタイム放送用
グラフィックスシステム



KarismaCG 3

All-in-One Broadcast Graphic System

KarismaCG 3は
リアルタイム放送に適合した放送用グラフィックスシステムです。
高品質のグラフィックスを作成し、レンダリングなしでリアルタイムに送出できます。

効率よく、使いやすく

■ ユーザーのためのインターフェース

直感的なUIと、各目的(編集/送出/NLE)に最適化したインターフェース。タブのドッキング、フローティング等でUIレイアウトを自由に構成できます。構成されたUIレイアウトはプリセットで保存と読み込みができ、いつでもどこでも自分だけのワークスペースを構築できます。

■ 作業ヒストリー

最大256の作業履歴に対応し、各シーンごとに作業履歴を提供します。別のシーンに移動しても履歴はそのまま残り、作業の修正がさらに簡単になります。

■ スマートガイド

オブジェクトの配置やレイアウト構成作業をサポートするスマートガイド機能に対応。オブジェクトの間隔やシーン内での位置を確認でき、オブジェクトを簡単に正確に移動、スナップできます。

■ ギズモ

3Dオブジェクト各軸のスケール、ラウンドネス、インナー値等を簡単に調整できるギズモに対応。誰でも簡単にオブジェクトを編集できます。

■ オーディオ編集機能

オーディオ編集機能を追加。オーディオのフェードイン/アウト、音量調整、ループの回数や長さ等の調整が可能。簡単に使用できる編集ツールで総合的なオーディオ編集を。

■ ライブストリーミング

URI(Uniform Resource Identifier)を使用して、ネットワーク上でライブストリーミングされるビデオをリアルタイムに読み込みして、シーンの背景やオブジェクトのマテリアルテクスチャに使用することができます。



リアルな3Dグラフィックス

■ リアルを伝えるHDR

HDRの制作/編集/送出に全て対応。BT.2100(PQ, HLG)規格のHDR10対応は、明暗どちらの階調も豊富に表現し、肉眼で見るとリアルなリアリティ溢れるコンテンツをお届けします。HDRで光、陰影、色彩のかすかな差を活用し、幅広く演出できるため、様々な分野の番組でご活用いただけます。

■ 高品質の3Dグラフィックス表現

- 既存のPhongシェーディングに加え、PBRシェーディングを追加。
- HDR環境マップにも対応します。実写のようなリアリティのある3Dグラフィックスをリアルタイムで実現できます。
- glTF2.0ファイルに対応。PBR基盤の3Dモデルファイルを読み込み、素早いコンテンツ制作が可能です。

■ リアリティを演出するポストプロセス

ポストプロセス機能に対応し、現実感を大幅に向上させると同時に幅広い演出も可能です。

- ブルーム:光源から明るい光が溢れ出ているような効果を作り出すエフェクト
- トーンマッピング:制作したシーンの全体的な明るさを意図に合わせて調整できる機能



使いやすく、華麗なグラフィックス制作

■ 幅広いオブジェクト作成ツール



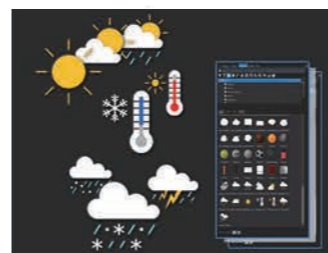
■ 幅広いオブジェクト作成ツール

2D/3Dオブジェクト、ペン/パスツール、カメラ、ライト、パーティクル、レンズフレア、特殊オブジェクトの作成・編集に対応。多彩なスタイルやマテリアルにも対応し、さらに豊富な表現が可能です。

■ 多彩なライブラリ

スタイル、オブジェクト、パーティクル、チャート、ベベル、マテリアル、アニメーション、エフェクト、シーン、テクスチャ、グラデーション、3Dテキストスタイルなど多彩なライブラリを提供します。ライブラリを使用してシーン制作に所要される時間の節約が可能です。

■ 多彩なライブラリ



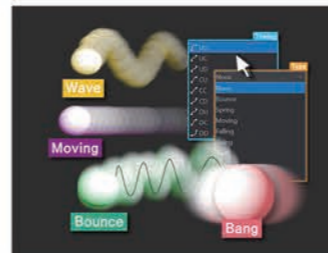
■ 豊富なエフェクト

モザイク、グロー、ダスト、カードワイプ、グラデーションワイプ、タイルワイプなどの切り替えエフェクトに対応します。

■ イージーモーショ

直接キーフレームを指定してアニメーションを作成する必要なく、クリックでアニメーションを作成できます。オブジェクトにバウンス、スプリング、ムービング、フォーリング、スイング、スワール、ウェーブ、衝突などのモーショ

■ イージーモーショ



■ トリガーアニメーション

トリガーアニメーションに対応し、ダイナミックなグラフィックス表現が可能です。

■ オートスケーリング

HD環境で制作されたデータファイルをUHDに合わせて自動的に変更されるオートスケーリング機能に対応します。UHD環境に切り替わった後も従来のプロジェクトファイルを、そのまま使用することが可能です。(一部の画像、ビデオを除く)

優秀な外部連携・拡張性

■ リアルタイム外部データ連携

リアルタイム放送環境でODBC、TXT、RTF等を使用し、外部データのリアルタイム更新が可能です。

■ NLEシステムと高い互換性

- Final Cut Pro® X, Final Cut Pro®, Media Composer®, EDIUS®, Premiere® CC等、NLEシステムとの連携に対応します。
- Final Cut Pro® XMLからタイムコードとテロップの内容を読み込みできます。NLE同様にタイムラインに対応し、タイムコードを指定できます。

柔軟・安定的な送出

■ フレキシブルな送出

- 最大20レイヤーの同時送出が可能。
- 12G-SDI、ST2110、NDIに対応。様々な送出環境に対応します。

■ リソースブラウザ

プロジェクトで使用されているイメージ、ビデオ、オーディオ、フォント等の皆さんのリソースの状態を一目で確認できるリソースブラウザを提供します。送出の前に事前に問題が発生されたリソースを見つけ修正でき、事故を防止できます。

■ 変数名衝突を自動チェック

変数名を自動的にチェック。重複したファイルが見つかった場合は自動的に変数名を変更します。

ラインアップ

ラインアップ	Supreme	Premium	Deluxe
説明	シリーズ最高仕様モデル	オンエアグラフィックスに特化したミドル仕様モデル	実用的機能に特化した入門モデル
機能	<ul style="list-style-type: none"> ✓20レイヤー送出制御 ✓glTF 2.0ファイル読み込み ✓ポストプロセス ✓トリガーアニメーション ✓シャープネス ✓高級オーディオ編集 ✓4画面ビュー ✓カメラアニメーション ✓マルチチャンネル ✓データ更新トランジション ✓ライブPVW ✓ライブPVWとPGMのシームレス切り替え <small>※Premium, Deluxeの機能に全て対応しています。</small>	<ul style="list-style-type: none"> ✓12レイヤー送出制御 ✓3Dファイル読み込み (*obj, *.3ds, *.x, *.fbx, *.gltf) ✓シーンエフェクト <ul style="list-style-type: none"> -グロー -モザイク -カードワイプ ✓3Dチャート ✓レンズフレア ✓パーティクル ✓サブチャンネル <small>※Deluxeの機能は全て対応しています。</small>	<ul style="list-style-type: none"> ✓6レイヤー送出制御 ✓多彩なオブジェクト制作ツール ✓Phong ✓環境マップ ✓キーフレームアニメーション ✓データリンク ✓スマートガイド ✓豊富なライブラリ ✓スクロール ✓作業ヒストリー ✓リソースブラウザ ✓HTTP ライブストリーミング(HLS)

オプション

● 4K オプション

4Kに対応。4KをサポートするBT.2020(Wide Color Gamut)、BT.2100(HDR 10-bit レンダリング)、HDR変換、オートスケーリングなどの機能に対応。

● NLEオプション

ノンリニア編集に特化したオプション。
.mov (タイムコードを含む)、.xml、Adobe Premiere Pro 読み込み、EDL 書き出し、入力タイムコード同期編集等に対応。

● EDITバージョン

オフライン編集用のソフトウェア

製品仕様

■ 対応ファイルフォーマット

- イメージ: TGA, BMP, JPEG, PCX, TIF, GIF, PNG, WMF, EMF, AI, PSD
- ビデオコーデック: I-Frame, ProRes, XAVC, H.264, H.265, DNxHR, DVCPRO, MPEG-2, MPEG-1, XDCAM, QuickTime Animation, AVC-Intra, VC-1, IMX 30/40/50
- ビデオ拡張子: VRV, MPG, AVI, WMV, MOV, MXF, MP4 ● HDRI: EXR, HDR, RGBE
- 3Dモデル: DAE, OBJ, 3DS, X, glTF 2.0(GLTF, GLB) ● ライブストリーミング: HLS(HTTP Live Streaming)

※一部のコーデックは対応のI/Oカード、またはオプションの購入が必要です。

推奨仕様

項目	HD 送出用	4K UHD 送出用	8K UHD 送出用
OS	Windows® 10 64-bit		
プロセッサ	Intel® Xeon® Silver 4210R Processor またはそれ以上	Intel® Xeon® Gold 6128 Processor またはそれ以上	Dual Intel® Xeon® Gold 6128 Processor またはそれ以上
メモリー	DDR4 2,933 MHz 16GB またはそれ以上	DDR4 2,933 MHz 32GB またはそれ以上	DDR4 2,933MHz 64GB またはそれ以上
GPU	NVIDIA GeForce RTX 3060	NVIDIA GeForce RTX 3080	NVIDIA Quadro GV100
ディスプレイ解像度	最小 1920x1080 以上		
I/Oカード	Matrox DSX LE4 AJA KONA LHe Plus	Matrox X.mio3 12G Matrox DSX LE4 8 AJA KONA 5 12G AJA CORVID 88	Dual AJA KONA 5 12G
プレビュー送出ボード	Blackmagic Design DeckLink Mini Monitor		

※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。



日本総代理店

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

下記Webサイトからお問合わせください
URL: <https://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4階

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

BC0027VI