

【Magic Bullet Colorista 使用時のご注意】

■ビデオカードについて

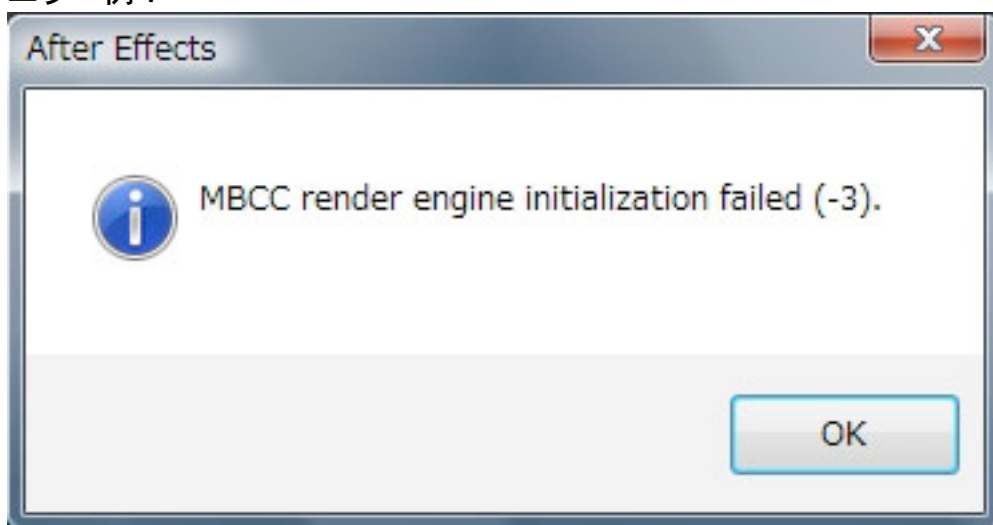
Magic Bullet Colorista は、Apple Motion と同様に動作の際に特定のグラフィック・カードを必要とします。

指定されたグラフィック・カードを搭載していない場合は、インストールならびにプログラムの使用ができません。

対応するグラフィック・カードを搭載していない場合、インストール時に未対応のエラー警告が表示されます。

(エラー警告が表示されるマシンでは、Magic Bullet Colorista は動作致しません。エラー警告が表示されないマシンにてご利用願います)

エラー例：



Magic Bullet Colorista は、ATIタイプ、NVIDIAタイプのカードに対応しています。

ATIカードでは、9600XT 以降または X700以降 のXシリーズに対応しており、128MB以上のメモリーが必要です。

NVIDIA のカードでは、6600モデル以降または QuadroFX 1300モデル以降に対応しており、128MB以上のメモリーが必要です。

HDイメージ使用の際は256MB以上のメモリーが必要です。

プログラム使用の際にはグラフィック・カードのドライバーを最新版に更新する事を推奨します。

■性能

プロセッシングの必要条件はさまざまなので、Colorista 使用時の正確なアウトプット/レンダリングスピードを全てのシステムで計算することは困難です。

Mac Pro や Quadro5000 seriesグラフィックカードを搭載したPCでは速いレンダリングが期待できます。

比較として: Mac Pro 2008 3.2GhzでFinal Cut Pro 6.02を使った場合、Colorista はスタンダードATI 2600XT カード(プレイバックの為にDynamic RTを使用)でスタンダードDVCPRO HD 720pのコンポジションをリアルタイムでレンダリングすることができます。

Print to tapeのフレームレンダリング時間はおおよそクリップの長さの2倍になります。例えば Colorista を10秒間の720p HD クリップに適用すると、ディスクにレンダリングするまでにおおよそ20秒かかります。

※記載事柄は細心の注意を払い作成しておりますが、万一誤りや不正確な記述がある場合でも、開発元のRed Giant Software LLC社、及び弊社フラッシュバックはなんら責任を負うものではありません。

性能向上のため予告なく製品およびマニュアルの仕様を変更する場合がありますのでご了承ください。

株式会社フラッシュバック

<http://www.flashbackj.com/>