

【Magic Bullet Looks 使用時のご注意】

■ビデオカードについて

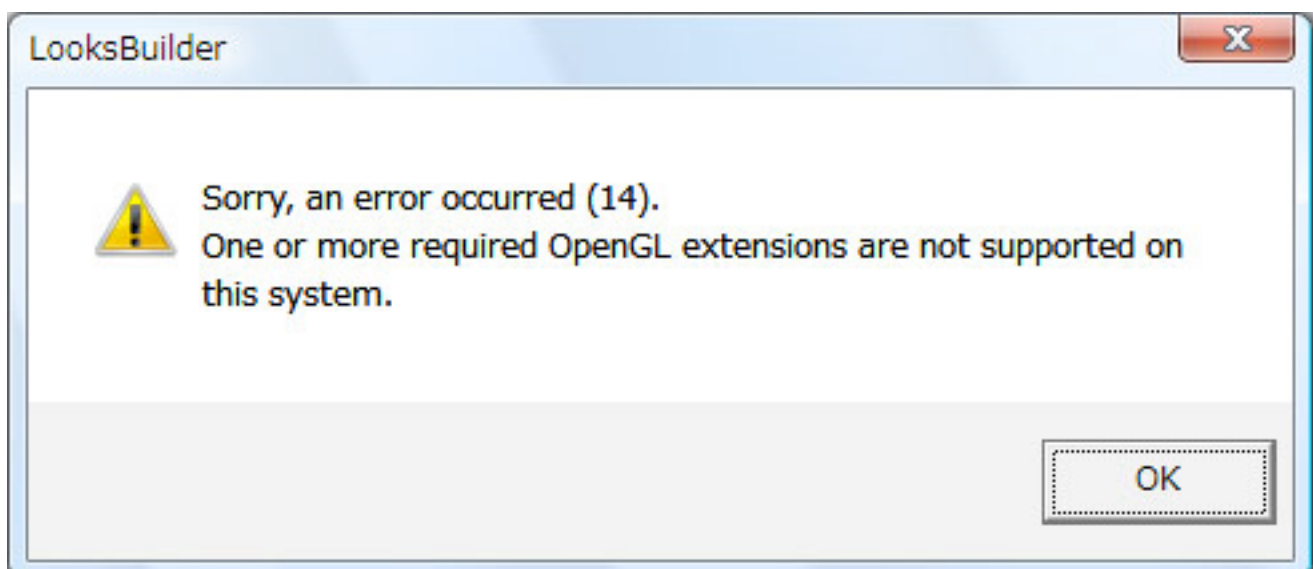
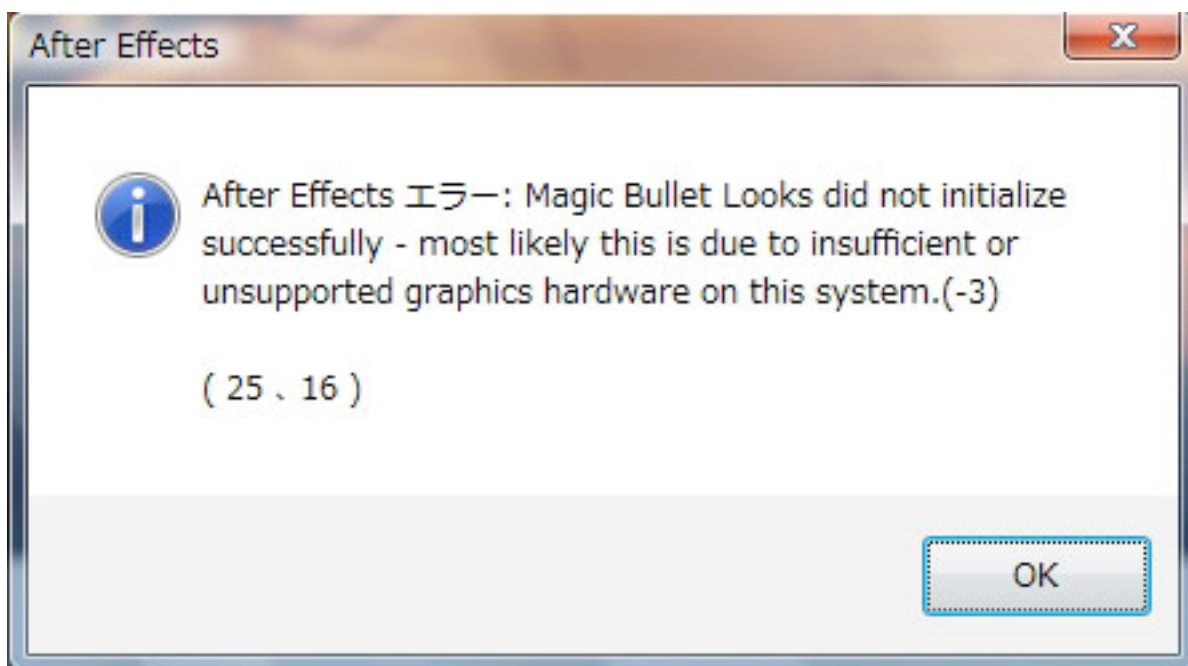
Magic Bullet Looks は、Apple Motion と同様に動作の際に特定のグラフィック・カードを必要とします。

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 Looks 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 Looks 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。

また、Magic Bullet Looks は32ビットで処理する為、最低256MB以上のグラフィック・カードが必要です。
ATIまたはNVIDIAの最新機種をご利用の際には、320MB以上のメモリーが必要です。
2Kプロジェクトを使用の際には、512MB以上のメモリーを搭載したグラフィック・カードを推奨します。

■レンダリングについて

Magic Bullet Looks では色補正したアウトプット作成にはレンダリング作業を必要とします。
ホストアプリケーションがFinal Cut Pro、Premiere Proの場合はLooksの強力なプレイバック機能を使ってリアルタイムで色補正する事が可能です。

Apple Motion、Adobe After Effectsを使用の際には、通常通りレンダリングが必要になります。動作の速いグラフィック・カードを使用すればより速くレンダリングの処理が行えます。HD、HDVプロジェクトではNVIDIAの方がATIタイプのカードよりも処理が速く行えます。

使用になるグラフィック・カードにもよりますが、レンダリング可能な最大サイズは8192 x 8192です。多くのカードが2k (2048 x 1536)サイズでのレンダリングが可能です。現時点ではNVIDIA 8800シリーズまたはQuadro 4600/5600のカードのみ8kサイズでの出力が可能です。

■性能

Looksの画像処理スピードはその時折に使用しているツールの数により異なるので、レンダリング処理時間をシステムごとの確に算出する事は困難です。
Mac ProやQuadro 4000シリーズのカードを搭載したPCなら、比較的速いレンダリングが可能です。

Mac Pro (X1900XT搭載) で720pのDVCPRO HDデータをレンダリングする動作テストを行いました。このデータはDVより大容量ですが非圧縮ファイルよりは小さいデータです。下記のテーブルはLooksの様々なプリセットを使用した際のレンダリング速度を記載しています。レンダリング速度はアウトプット処理時間とファイルの長さに対しています。例えば、“2.4 x ファイルの長さ” は1分のファイルではおよそ2分25秒のレンダリング処理時間がかかります。

2kメディアのレンダリング処理時間を算出する場合は、テーブルに記載されているレンダリング時間を3倍にします。

例えば、Subtle Filmプリセットは1.5xから4.5xになり、1分の2kメディアは約4分30秒の処理時間がかかるようになります。

DPXやCineon mediaの場合は、フォーマット変換に多大なプロセスを必要としているので、レンダリング時間は元ファイルの10倍以上かかります。

※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/>