



## AJA KONA 3 Workflow Support For RED

REDカメラを使用して撮影されたフッターは、カメラの柔軟性と解像度の高さによって多くのワークフローを可能にしています。この文書では、Final Cut ProとKONA 3を使用した際に考えられる代表的な3つのワークフローを紹介します。

### REDプロキシファイルを使用したワークフロー

REDは撮影時に、RAWデータである.R3Dファイルと同時にQuickTimeのプロキシファイルを4つ生成します。これらプロキシファイルの実体は参照ムービーであり、ファイル名はリール番号とカット番号および日付、それに加えてプロキシファイルの解像度を表すアルファベットで構成されます。

例えば、A004\_C011\_080224\_H.movというファイルは、ソースファイルに対して半分の解像度をもったファイルです。このファイルは.R3Dファイルと同じ場所に生成され、4K2:1で撮影された素材の場合、2048x1024解像度のREDCODEコーデックで記録されたファイルとして取り扱われます。これらのファイルはRED QuickTimeコーデックがインストールされている環境では、Final Cut Proに読み込んで使用することができます。RED QuickTimeコーデックの入手および詳細は、RED社のWebサイトを確認ください (<http://www.red.com/support/>)

#### - REDファイル -

Name	Date Modified	Size	Kind
A004_C011_080224_001.R3D	Feb 24, 2008, 12:27 PM	1.84 GB	RED RAW R3D
A004_C011_080224_F.mov	Feb 24, 2008, 12:27 PM	20 KB	QuickTime Movie
A004_C011_080224_H.mov	Feb 24, 2008, 12:27 PM	20 KB	QuickTime Movie
A004_C011_080224_M.mov	Feb 24, 2008, 12:27 PM	20 KB	QuickTime Movie
A004_C011_080224_P.mov	Feb 24, 2008, 12:27 PM	20 KB	QuickTime Movie
A004_C011_080224.RSX	Feb 26, 2008, 1:40 PM	8 KB	Document

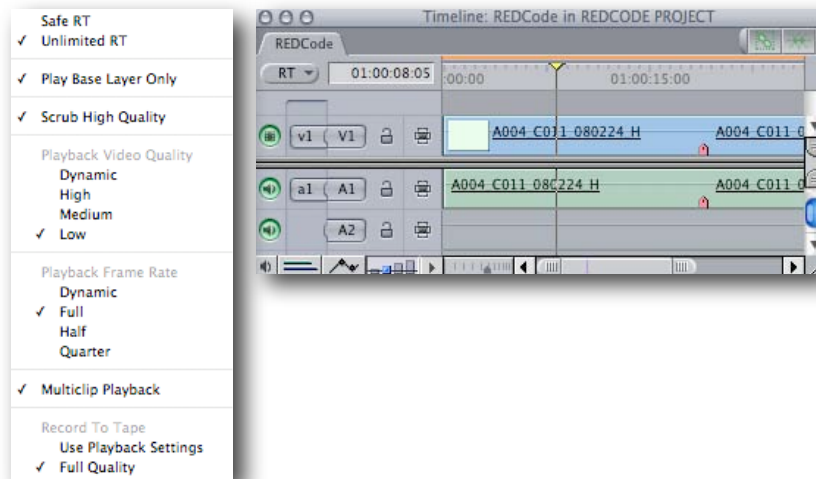
プロキシファイルは一度Final Cut Proに読み込んでしまえば、通常のQuickTimeファイルと同じようにタイムラインに配置して使用する事ができます。新しいタイムラインにプロキシファイルを配置すると、シーケンスの設定に関するダイアログが表示されるので、「はい」ボタンをクリックしてシーケンスの設定を最適化してください。

このプロキシファイルは、基本的にはQuickTime参照ムービーをベースにしていますが、実際にはWavelet圧縮されたR3Dファイルを参照しているために、Final Cut Pro上で再生し、なおかつKONA 3ボードからの出力を得るためには、多くのCPUパワーを必要とします。

最適なビデオ出力結果を得るためには、タイムラインのRT設定を「無制限のRT」に、再生ビデオ品質を「ダイナミック」に、再生フレームレートを「最高」に設定してください。

### - RT設定の設定例 -

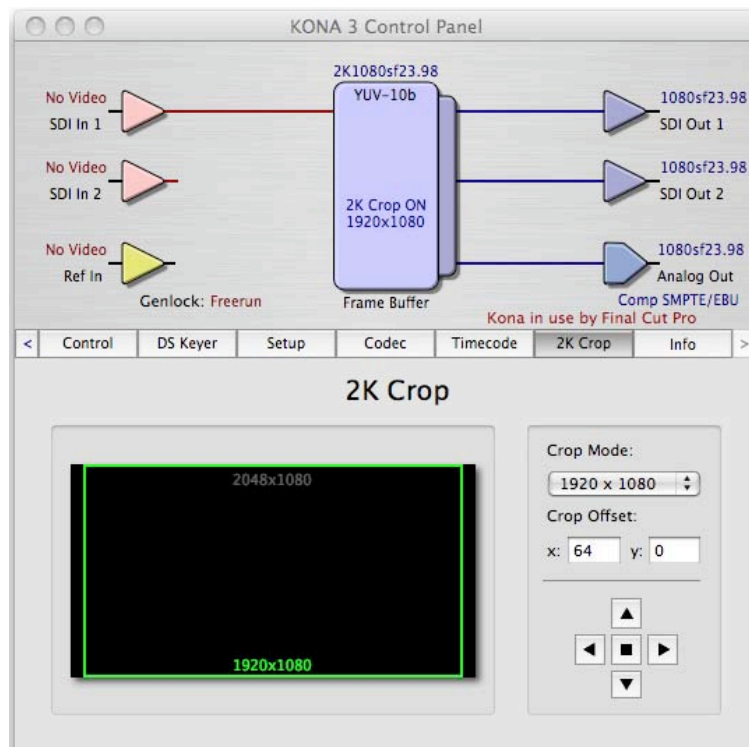
注意：無制限のRTに設定した場合タイムラインのインジケータはオレンジになります。



8コアを搭載した高速なMac Proであれば上記の設定で、リアルタイムもしくはそれに近いフレームレートでの再生が可能になるはずですが。ビデオ出力は、1080psf23.98 10bit (1920x1080) または、2Kを1080解像度にクロップしてKONA 3から出力することができます。

このワークフローは、.R3Dファイル形式へのコンフォームを目標としたオフライン編集、またはその他のフィニッシングを行う際に有効です。通常、プロキシファイルにはHDスタンダードである、rec.709のカラースペースとガンマ2.2が割り当てられます。

### - AJAコントロールパネルでの2Kクロップの設定例 -

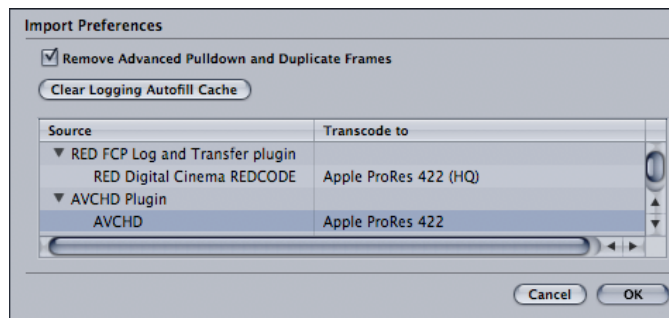


2Kクロップ以外にも、Final Cut Proのビデオ出力を1080PsF 23.98 10bitに設定し、Final Cut ProがHDにスケールリングして出力することが可能です。

## 切り出しと転送プラグインを使用したApple ProRes 422 (HQ) ワークフロー

RED社は、Final Cut Pro用に「切り出しと転送」のプラグインを配布しています。このプラグインは、Final Cut Pro 6.0.3以降で使用することができ、4K 2:1のREDCODEクリップを2048 x1024のApple ProRes 422 (HQ) ムービーにトランスコードしてプロジェクトに取り込むことができます。RED FCP Log and Transfer Pluginの入手および詳細は、RED社のWebサイトを確認ください (<http://www.red.com/support>)

- Apple ProRes 422 (HQ) に変換するために使用する「切り出しと転送」ウィンドウ -



- 「切り出しと転送」によって変換されたクリップのプロパティ -

Item Properties: A004_C011_080224				
Format	Timing	Logging	Film	
	Clip	V1	A1	A2
Name	A004_C011_080224	A004_C011_080224	A004_C011_080224	A004_C011_080224
Type	Clip			
Creator	QuickTime Player	QuickTime Player	QuickTime Player	QuickTime Player
Source	RAID:FCP MEDIA AND RENDERS:Final Cut	RAID:FCP MEDIA AND RE	RAID:FCP MEDIA AND RE	RAID:FCP MEDIA AND RE
Offline				
Size	1.3 GB	1.3 GB	1.3 GB	1.3 GB
Last Modified	Wed, Jun 18, 2008, 2:24 PM	Wed, Jun 18, 2008, 2:24	Wed, Jun 18, 2008, 2:24	Wed, Jun 18, 2008, 2:24
Tracks	1V, 2A			
Vid Rate	23.98 fps	23.98 fps		
Frame Size	2048 x 1024	2048 x 1024		
Compressor	Apple ProRes 422 (HQ)	Apple ProRes 422 (HQ)		
Data Rate	19.2 MB/sec	19.2 MB/sec	19.2 MB/sec	19.2 MB/sec
Pixel Aspect	Square	Square		
Anamorphic				
Gamma Level				
Field Dominance	None	None		
SmoothCam	--			
Alpha	None/Ignore	None/Ignore		
Reverse Alpha				
Composite	Normal	Normal		
Audio	2 Mono, 1 Stereo		Mono	Mono
Aud Rate	48.0 KHz		48.0 KHz	48.0 KHz
Aud Format	16-bit Integer		16-bit Integer	16-bit Integer
Angle				

Cancel OK

転送されたファイルは、HDのApple ProRes 422 (HQ) ファイルと同じようにタイムラインに配置して使用することができます。この場合、シーケンスのダイナミックRT設定は初期状態のままでもリアルタイムに再生することが可能です。KONA 3は、2Kまたは1080PsF 23.98でこのクリップを出力することができます。

このワークフローはシンプルですが、REDCODEからApple ProRes 422 (HQ) ヘトランスコードする時間が必要になります。しかし、Apple ProRes 422 (HQ) コーデックはFinal Cut Studio 2のアプリケーション群と親和性が高く、REDCODEのプロキシファイルを再生するよりもプロセッシングパワーを必要としないメリットがあります。切り出しと転送によって生成されたProRes 422 (HQ) ファイルは、REDCODEプロキシファイルと同じくrec.709のカラースペースとガンマ2.2が割り当てられます。

## REDCINEおよびAJA DPXToQT Translatorアプリケーションを使用する2K DPX ワークフロー

RED社が提供しているREDCINEソフトウェアは、REDCODEメディアをさまざまなフォーマットやフレームレートに変換する事ができます。例えば、ソースを連番のDPXファイルに変換する事が可能です。DPXファイルは、RED ONE 2Kアスペクト（2048x1152）を含む、さまざまなフレームサイズに設定することができます。ただし、多くのアプリケーションは、一般的な2Kサイズ（2048x1556）での動作を前提にしていることに注意して下さい。このフレームサイズは、REDCINEからも縦横のサイズに合わせてスケールし出力することができます。REDCINEから出力されたDPXファイルは、プロキシファイルやApple ProRes 422とは違い、4:4:4 RGBのカラースペースを割り当てられます。生成されたDPX連番ファイルは、AJA DPXToQT Translatorアプリケーションを使用して、参照形式または独立再生形式のQuickTimeムービーファイルに変換して利用することができます。

このワークフローは、他の2つのワークフローと比較して複雑ですが、非常に高品位な結果を得ることができます。そのため、DPXファイルは、カラーコレクションや合成用のアプリケーションとのファイル交換には最適なファイル形式です。

ただし、DPX連番ファイルは、REDCODEプロキシファイルやProRes 422と比較して非常に高いデータレートを要求するメディアです。2Kファイルのリアルタイム再生に最適化されたコンピュータとストレージ構成が必要であることに注意して下さい。