



Pyramix - Video

概略

最大2つの独立した出力によるビデオ再生のサポート。（4出力がオプションで将来のバージョンで利用できる予定）これらの出力は、PCのグラフィックデバイスに接続された任意の画面に表示することができます。特定のBlackmagicインターフェースがサポートされています。AJAインターフェースはサポートされていません。

Pyramix内で直接ビデオを再生することが可能になりました。このビデオは、インターチェンジンポート（ビデオクリップ、AAF、XML）またはMedia Manager経由でインポートできます。

オーディオファイルは、ミックスダウン ダイアログのオプションを使用して、ビデオファイルに「ラップ」することができます。

VCube

より複雑なビデオに関する要件はVCubeで行えます。VCubeは独立したシステム/エンジンで、録画/キャプチャ、レンダリング、ラッピング、4kサポート、ワイプとクロックによるADRサポート、SDIオーディオサポート、クロスロック（フレームレートと異なるタイムコード）、より高度なパフォーマンスを提供します。

ハードウェア

Black Magic サポート

PyramixはDeckLink SDKを介してBlackmagicデザインのビデオカードをサポートしています。

これには、DeckLink、UltraStudio、Intensityの製品ラインが含まれますが、現在はDecklink Studio 4Kのみが使用可能です。DeckLinkMiniスタジオモニターは動作しますが、Genロックを保証するVideoリファレンス入力はありません。

ビデオカードへの出力：

All Settings > Video > Settings : Video Cards: でビデオカードをEnableにしてください。

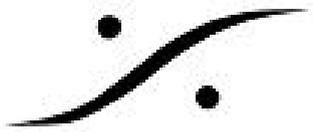


この機能を動作させるには、Mergingのオプション キー とBlackmagic Design ビデオカードが必要です。

サポートされているBlackmagic DeckLinkデバイスがコンピュータにインストールされている場合、ビデオ出力はこのハードウェアから出力されます。

フォーマット

Merging Technologiesは、Pyramixのビデオインテリライン機能で、次のファイルタイプとコーデックの使用をテストして検証しています。他のコーデックやファイルタイプも使えますが、現在サポートしているコーデックとサポートされているものは次のとおりです。



- Mov: DNxHD (8bit) **
- ProRes 422 HQ
- ProRes 422 LT
- ProRes 422 Proxy
- DV25
- DV50
- H264**
- MXF: DNxHD (8bit) **
- XDCAM HD**
- AVCI**, IMX**

** DNxHD、AVCI、IMX、XDCAM HD および H264（エンコードはVCubeのレンダラー機能によるエンコードのみ、H264の再生は標準で含まれています）はオプションで、Pyramixパックの追加費用が発生します。これらのオプションを導入したい場合は、お近くのMerging代理店にお問い合わせください。

遅延補正

ビデオはオーディオに対して遅れる場合があります。Pyramixはこれを補正することができます。

Graphics delay

グラフィックカードの出力遅延を補う（コンピュータ画面）値をフレーム単位で入力するか、増減ボタンを使用します。

Video delay

ビデオカードの出力を補う（Blackmagic Design）。値を（フレームで）入力するか、増減ボタンを使用します。

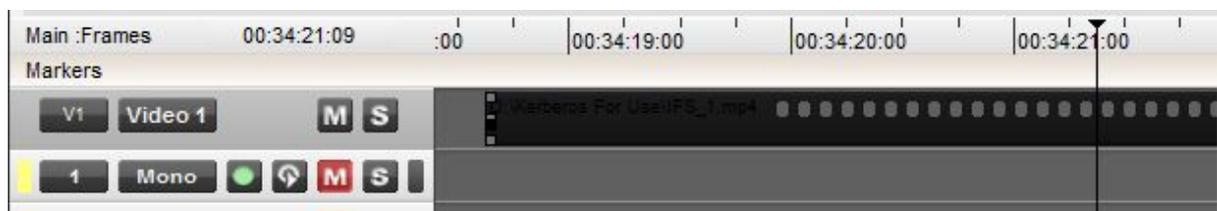
推奨：

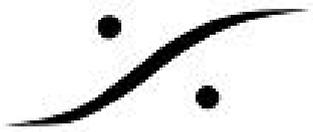
- 過度のメモリ消費とその結果としてのオーディオパフォーマンスへの影響を避けるため、可能な限りIntraframe proxyファイルを使用してください。
- H.264は編集に向いていません。
- DXDまたはDSDプロジェクトでビデオトラックを使用する場合、パフォーマンスを最適化させるために1つのビデオ出力のみを使用してください。

編集とパフォーマンス維持のために、Pro Res または DNxHD の使用を推奨します。

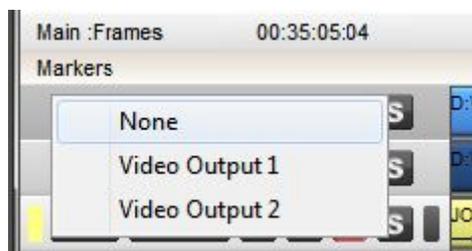
ビデオトラック

ビデオトラックはオーディオトラックと似ています。また、move, lock, split, cut, copy, paste dissolveなどの機能が同様に使用できます。MuteとSoloボタンもオーディオトラックのMute, Soloと同様です。





ビデオトラック番号の部分(例ではV1)をクリックするとメニューがポップアップし、そのトラックに対するビデオ出力が選択できます。



ビデオトラックを加える

新しいビデオトラックを加えるには、メニューで**Video > New Video Track**を行うか、右クリック(コンテキストメニュー)> **Add Video Track** またはツールバーの**Add Video Track** をクリックします。



新しいビデオトラックは現在選択されているトラックの上、何も選択していない場合は最初のトラックの上に作られます。

ビデオトラックはImportすると自動的に加えられます。

ビデオトラックが既に存在している場合、オーディオクリップと同様にMedia Managerからビデオクリップを配置することができます。

サポートしているビデオフォーマット

編集とパフォーマンス維持のために、**Pro Res** または **DNxHD** の使用を推奨します。

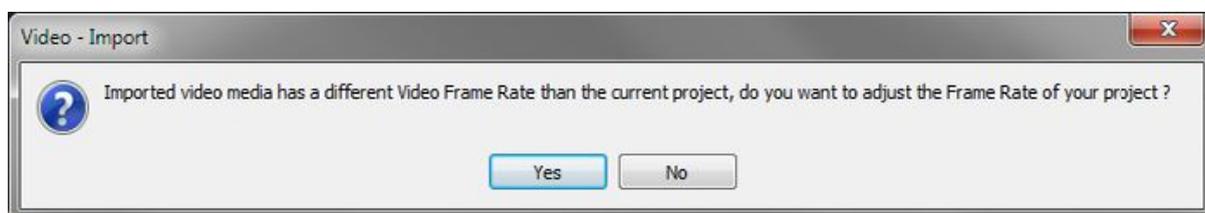
ビデオコンポジションのインポート

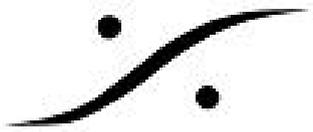
Projects > Import: AAF, **Projects > Import: XML** で、AAFまたはXMLがインポートできます。

ビデオクリップのインポート

Projects > Import: Video Clipsで行えます。

現在のプロジェクトとフレームレートが異なるビデオクリップをインポートすると、インポートされたビデオメディアに合わせてプロジェクトフレームレートを調整するかどうかを確認するダイアログが表示されます。**[Yes]**を選択すると自動的に変更されます。



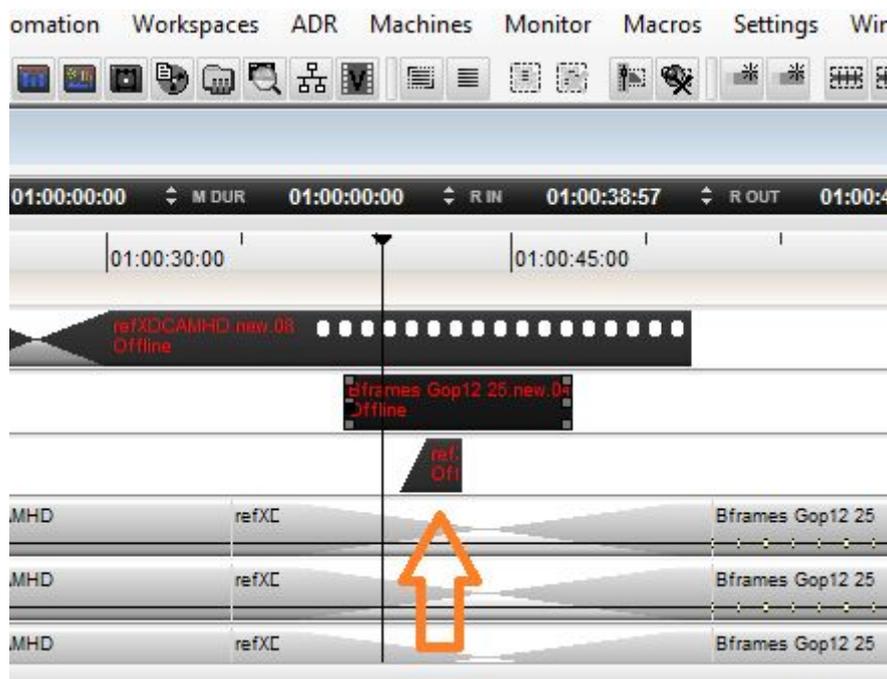


Media Managerの中のビデオ

ビデオクリップは、Media Managerの中でオーディオクリップと同様にタイムライン上に配置することができます。

マルチレイヤー コンポジション

マルチレイヤーのコンポジションをインポートすると、Pyramixはレイヤーをメインのビデオトラックの下に表示します（ほとんどのビデオエディタに比べてレイヤーが反転しています）。合成はボトムアップで行われます。この例では、最小のビデオクリップが他の2つのクリップにオーバーレイされます。



複数のトラックが同じビデオ出力にパッチされると、ボトムアップ順で合成されます。2つのトラックが別々の出力にパッチされている場合、表示はそれぞれ別々に行われます（Video Tab WindowとVideo Output Windowをご覧ください）。これは、ビデオクリップの比較やマルチカメラのワークフローで役立ちます。

注意： デフォルトでは、インポートされたすべてのレイヤーがVideo Output1にパッチされ合成されます。

サムネイル

ビデオサムネイル画像をタイムラインのビデオトラックに追加することができます。サムネイルの生成は、関連するビデオトラックを右クリックし、**Display > Image** を選択することによって手動で開始されます。サムネイルの生成は、Pyramix GUIの左下隅に出るメッセージを右クリックし、**Cancel Image Generation** を選択することでキャンセルできます。



ビデオ 出力

Output Windows

Output Windowsはツールバーで、**Video > New Video Windows... > New Video Window Output 1,2,3,4**を選択すると加えられます。

左側の4つのボタンは、各出力のVideo Output Windowsを加えます。



ボタンをクリックしてビデオ出力ウィンドウを作成します。出力ごとに複数のWindowsがサポートされています。

注意：現在、2つの出力ウィンドウが利用可能です。将来的にオプションとして4つを利用できるようになることが計画されています。余分なボタンは灰色で表示され、現在は使用できません。

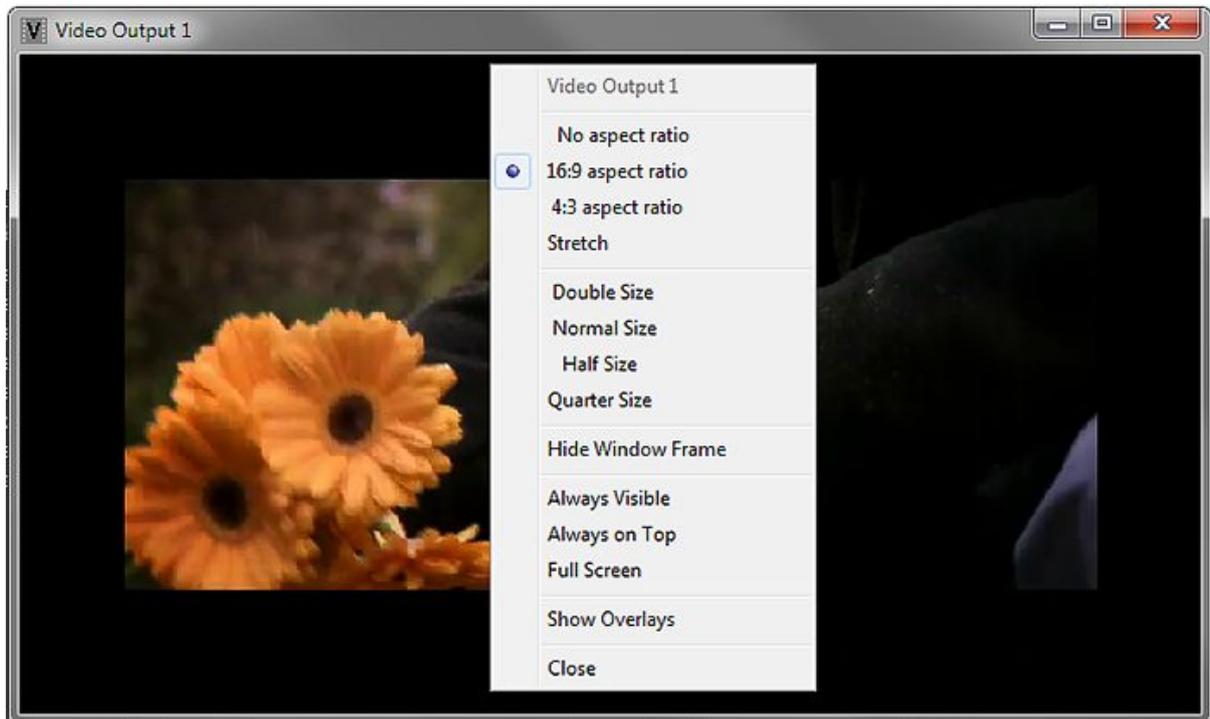
右側の4つのボタンは、出力ごとにすべての出力ウィンドウを開く/閉じるを行います。



ショートカットキーを割り当てて、それぞれのビデオ出力（1または2）にルーティングされたすべてのビデオフレームを表示または非表示にすることができます。これは、常に表示されるコンテキストメニューオプション（下記参照）を使用してバイパスすることができます。



Output Window



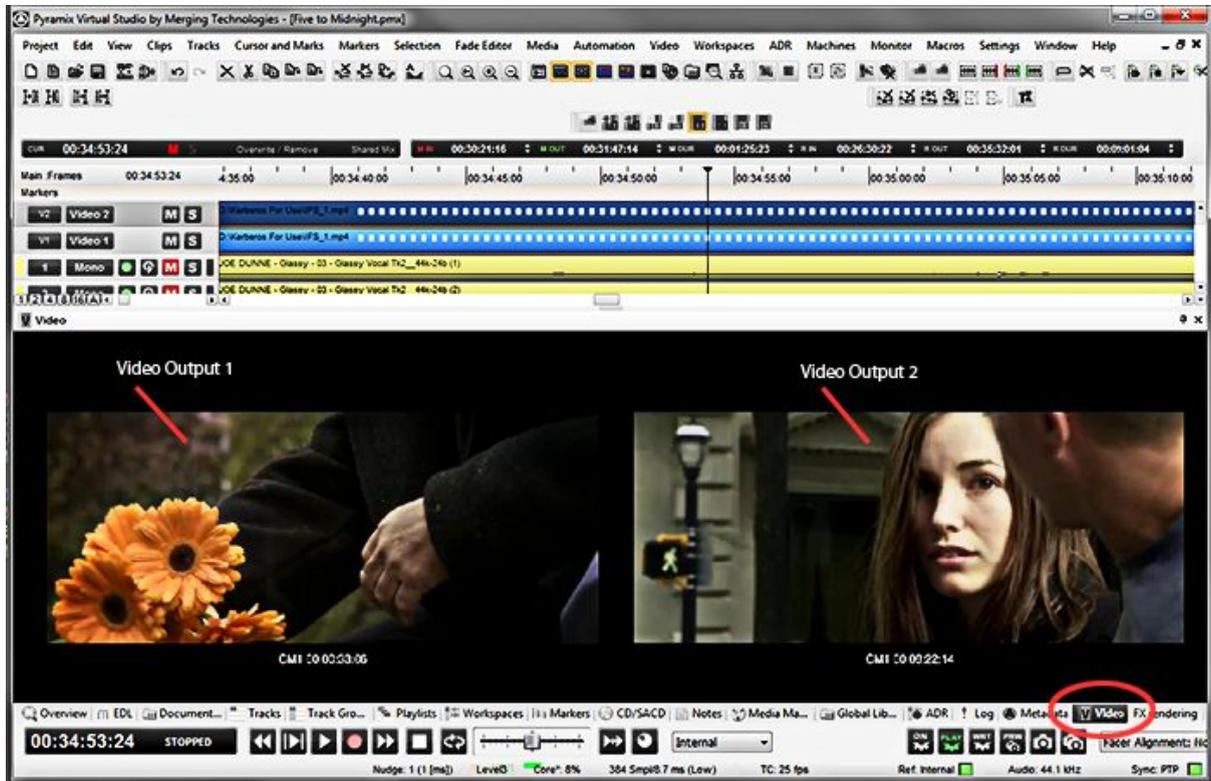
ウインドウ上で右クリックするとコンテキストメニューが表示されます。

オーバーレイ

各Video Outputには、タイムコード、クリップ名、テキストのオーバーレイがサポートされています。オーバーレイはSettings > All Settings > Video > Overlaysページで設定できます。



Videoタブ



Videoタブがない場合、View > Editor Tabs > Videoで開くことができます。

パッチされたビデオ出力が表示されます。Videoタブにはコントロールやメニューはありません。

注意

- 編集とパフォーマンス維持のために、**Pro Res** または **DNxHD** の使用を推奨します。
- 現状、ビデオ出力のアサインなどはありません。Video Output 1は最初に検知されたビデオハードウェアに出力されます。Video Output 2は次に検知されたものに、というように複数の出力カードがサポートされます。

Wrap in Video

Wrap in Videoは、**Mixdown**ダイアログの**PostProcessing**のオプションにあり、オーディオトラックをビデオファイルにWrapすることができます。タイムラインから呼び出すこともできます**Video > Wrap Selection**

注意：ビデオクリップファイルにはオーディオのみがWrapできます。

Wrapサポート

- AVI & MPEG：Pyramixではサポートされていません。
- MXF：オーディオ：16/24 AES3 サンプルのみ。
- MP4：オーディオ：2-6, 8チャンネル, 16ビットのみ。スタートタイムコードはサポートされません。

ファイルフォーマットによるWrap

”Custom Name Field”の拡張子をWrap時に変更する場合の制約は以下の通りです：

- CodecがDNxHDの場合： MXF <-> MOV
- CodecがDVの場合： MXF <-> MOV
- CodecがIMXまたはD10の場合： MXF <-> MOV
- CodecがAVCINTRAの場合： MXF <-> MOV
- CodecがApple PRORESの場合： MOVのみ
- CodecがMJPEGの場合： MOVのみ
- MP4からMOVへ： 全てのコンテンツ, オーディオは16bit PCMになります
- MOVからMP4へ： H264のみ, MPEGコンテンツ, オーディオはAACに変換されます
- CodecがXDCAMHDの場合： サポートされていません

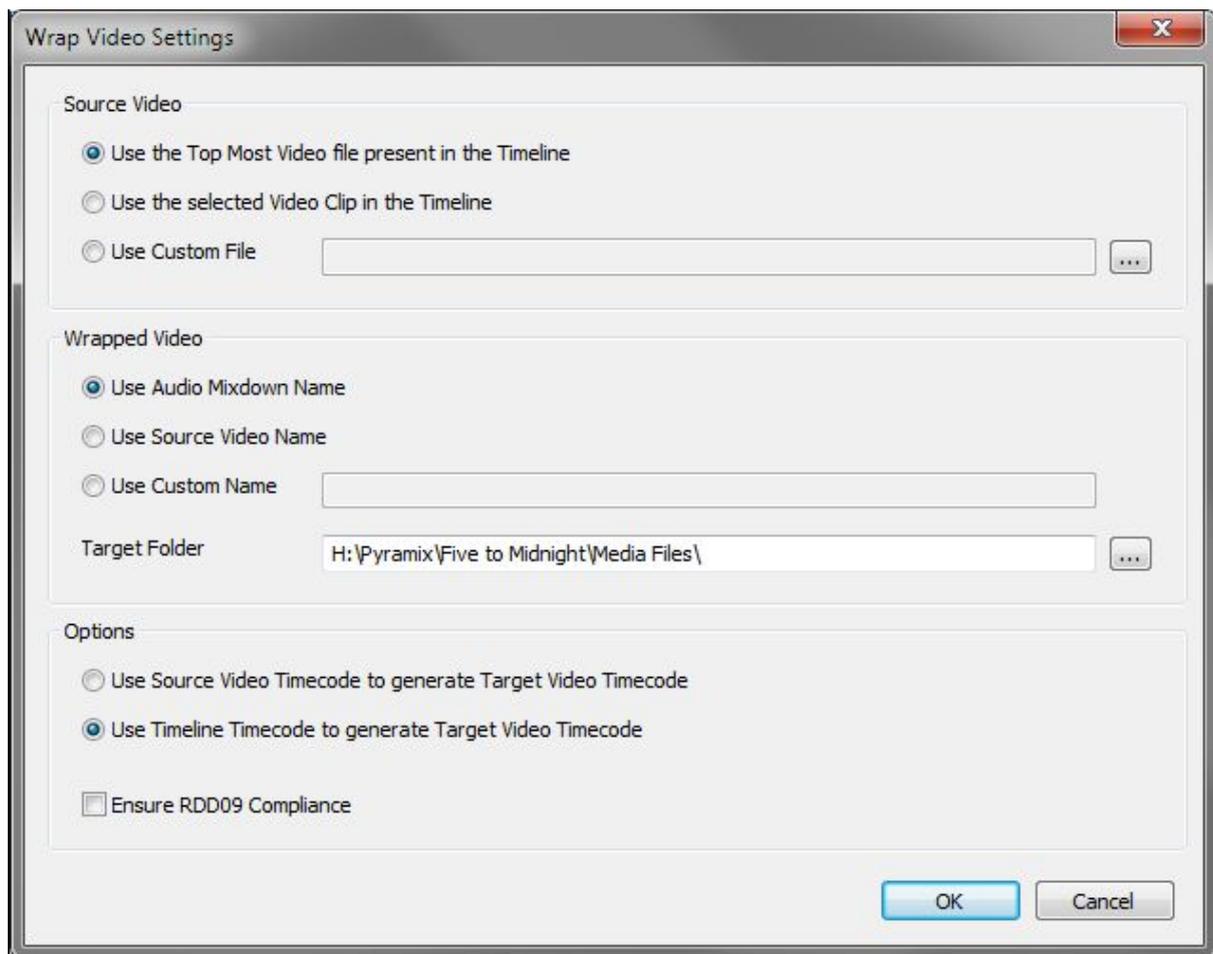
注意：上記以外のフォーマットはサポートされていません。破損したファイルが生成される可能性があります。

Mixdownを使ってタイムラインのトラックのファイルをビデオ ファイルにWrapする

1. **Mixdown**のダイアログを開き、Audio Settings を正しく設定する。
2. **Wrap In Video** のボックスにチェックを入れる。

Wrapオプションが有効で**Mixdown**が行われ、その後タイムラインが変更された場合（ビデオトラックの選択解除）、次の**Mixdown**で**Wrap Dialog Settings**が開き、ソースビデオ オプションを変更できます。

3. **Settings**ボタンをクリックすると、**Wrap Video Settings** ダイアログが開きます。





Source Video

Use the Top Most Video present in Timeline

ビデオのタイムラインの最も上にあるビデオトラックがWrapされます。

Use the selected Video Clip in the Timeline

タイムライン上の選択したビデオクリップがWrapされます。

Use Custom File

フィールドに書かれたファイルがWrapされます。...ボタンでファイルブラウザを使用してファイルを選択してください。

注意 : Source Videoオプションは適切でない場合はDisableとなります。

ビデオを選択していない場合、**Use the selected Video Clip in the Timeline** はDisable

タイムラインにビデオが存在しない場合は**Use Custom File**のみがEnable

注意 : **Wrap**オプションが有効で**Mixdown**が実行され、その後にタイムラインが変更された場合（ビデオトラックの選択を解除）、後続の**Mixdown**で**Wrap Video Settings**ダイアログが開き、ソースビデオ オプションを選択できるようになります。

Wrap Video

Use Audio Mixdown Name

Mixdown Dialogで設定したMixdownの名前になります。

Use Source Video Name

Video Source Fileの名前になります。

Use Custome Name

フィールドに入力した名前になります。

注意 : **Use Custome Name**にチェックを入れ、フィールドが空だった場合、WrapされたビデオファイルはオーディオのMixdownで作られたファイルと同じになります。同じ名前が既に存在する場合、新しいファイルにはDate/Timeがサフィックスに加えられます。

Target Folder

Wrapしたビデオファイルを作成するパスを示しています。...ボタンでファイルブラウザを使用し、パスを選択してください。

Ensure RDD09 Compliance

これにチェックを入れると、WrapされたファイルはRDD09の準拠チェックが行われます。

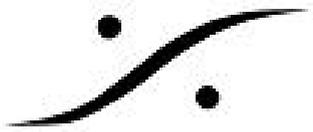
Options

Use Source Video Timecode to generate Target Video Timecode

これにチェックを入れると、Wrapされたファイルのタイムコードはオリジナルのビデオファイルとなります。

Use Timeline Timecode to generate Target Video Timecode

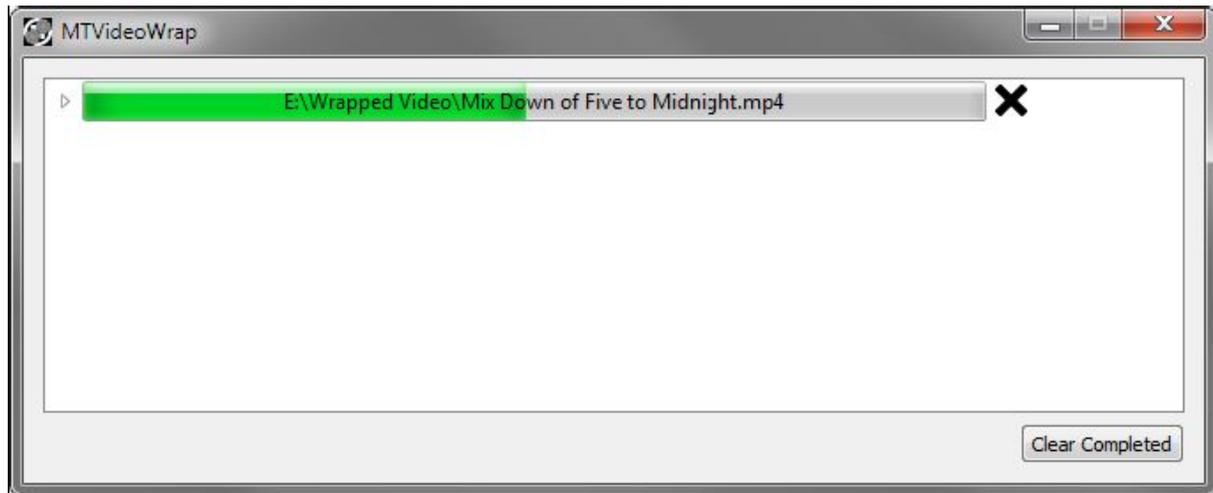
これにチェックを入れると、Wrapされたファイルのタイムコードはビデオファイルのタイムライン上のタイムコードとなります（全てのフォーマットで適用されません）。



Wrapping the File

MixdownダイアログのMixdownボタンをクリックすると処理が開始されます。

オーディオのMixdownが先に行われ、完了するとMTVideoWrapウィンドウが開きます：



緑のバーが進行状況を示しています。

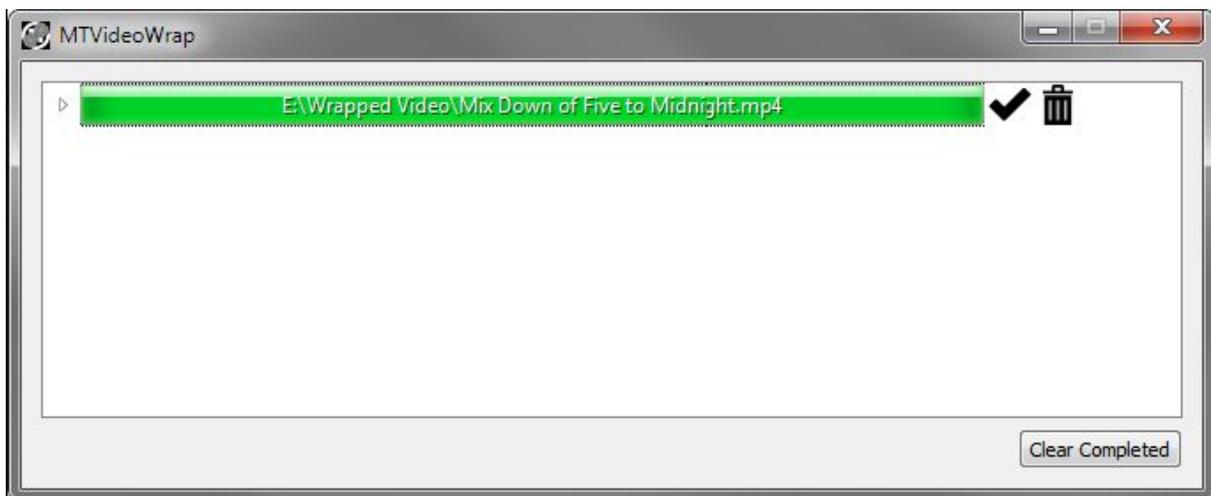
Wrapの進行中に、 ボタンをクリックするとMTWrapUtilityダイアログが開きます：



Yesをクリックするとキャンセルされます。NoをクリックするとWrapが引き続き行われます。

Successful Wrap

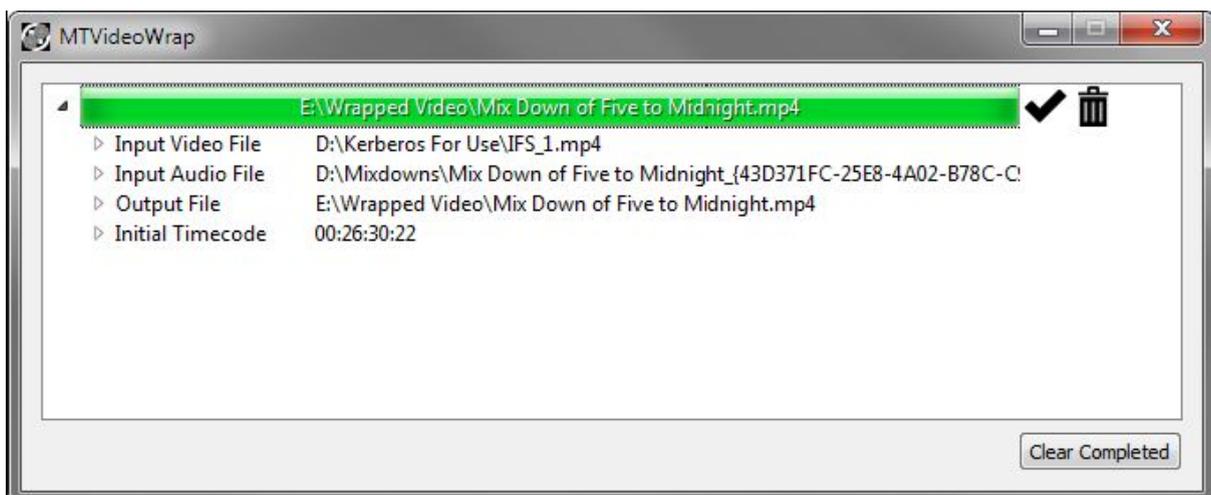
Wrapが完了するとバーは終了したWrapの状態を表示します。



緑のバー Wrapが成功したことを示します。

赤のバー Wrapが失敗したことを示します。

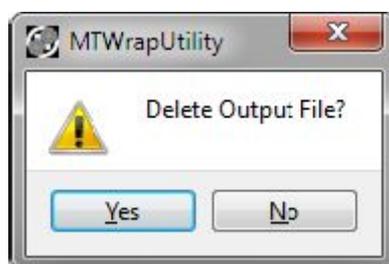
>の矢印をクリックするとWrapに関する詳細が表示されます。



エントリー項目についている >の矢印をクリックするとWrapに関する詳細が表示されます。

 のボタンをクリックすると、プレイヤーで結果のファイルが開きます。

 のボタンをクリックすると、確認のダイアログが表示されます：





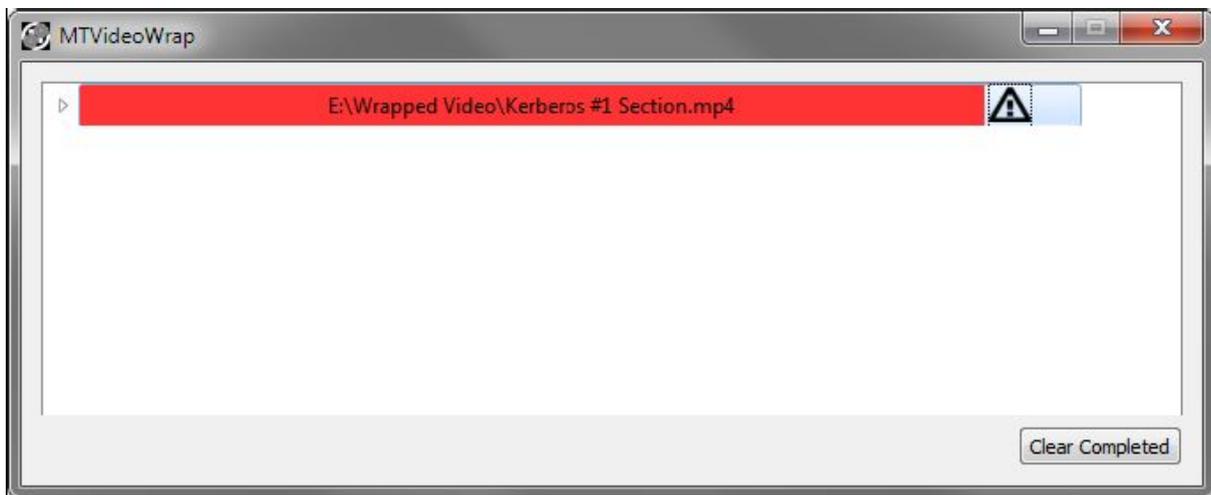
Yesをクリックするとファイルを消去します。**No**をクリックするとキャンセルされます。

Clear Completed

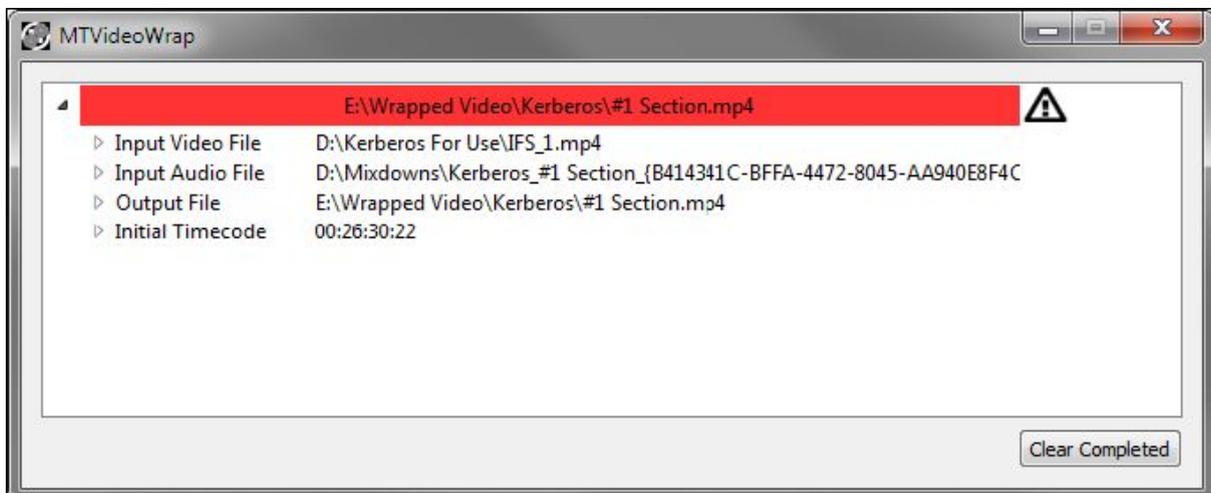
ボタンをクリックすると、処理されたエントリーのリスト上から消去されますが、これは出力ファイルを消去することではありません。

Failed Wrap

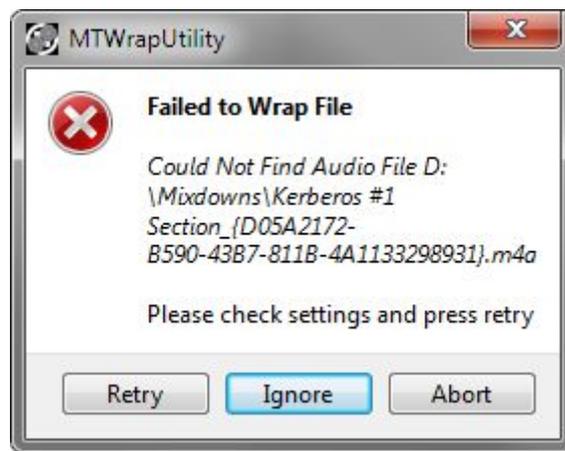
バーが赤色の時、Wrapは失敗しています。



>の矢印をクリックすると、Wrapに関する詳細が表示されます。



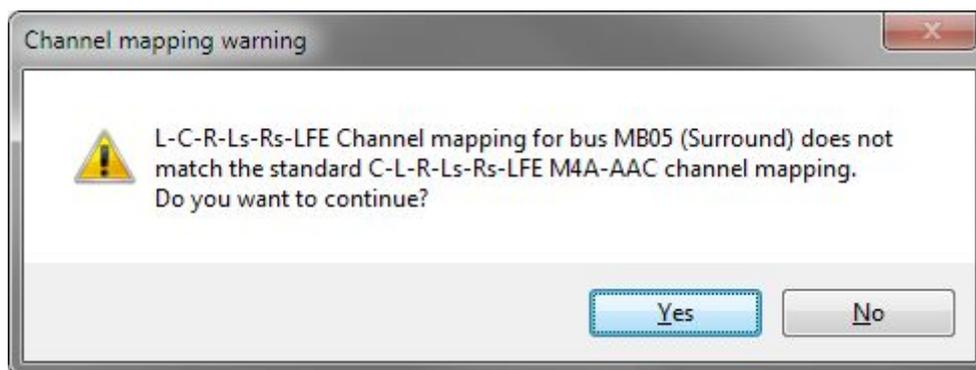
 ボタンをクリックするとMTWrapUtilityダイアログが開きます：



ダイアログは失敗した理由を表示します。**Retry**をクリックするとWrapは完成する場合があります。しかしそのファイルにオーディオファイルは存在しません。**Ignore**をクリックするとMTWrapUtilityのリストを無視します。**Abort**をクリックすると、リストのエントリーを取り消します。

Channel Mapping Warning

Mix Downボタンを押すと、出力バスチャンネルフォーマットがターゲットのビデオファイルチャンネルマッピングと一致しない場合、警告ダイアログが表示されます。



YesをクリックするとWrap処理を続け、**No**をクリックすると中断します。

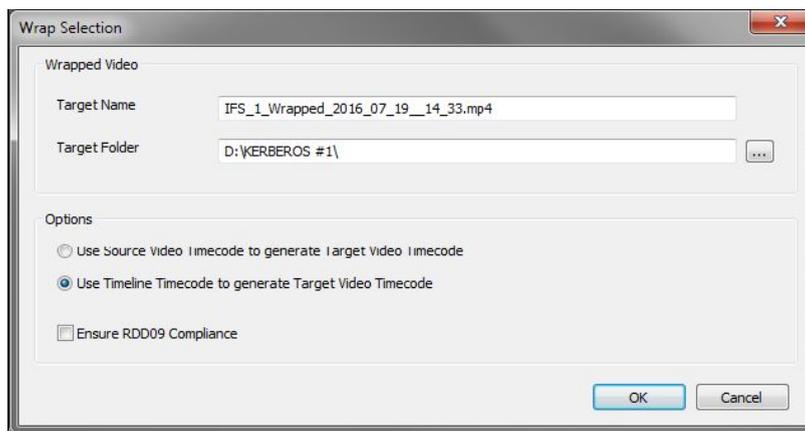
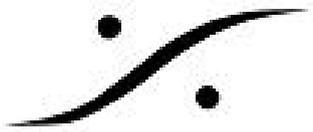
Video > Wrap Selectionを使ってタイムラインのオーディオをビデオファイルにWrapする

この機能により、Pyramixタイムライン上で新しいオーディオを素早く簡単にビデオファイルにWrapすることができます。マウスカーソルがビデオクリップ上にあるとき、右クリックのコンテキストメニューからも利用できます。

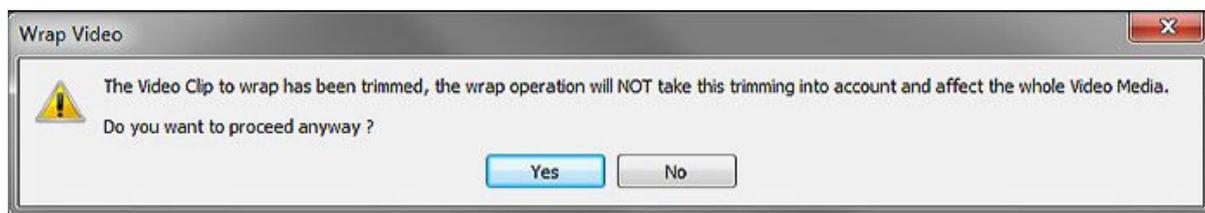
この方法では、エフェクト処理、オートメーション、ミキシングなどを行わずにタイムラインから直接Wrapできます。このようなプロセッシング処理が必要な場合は、前半で説明した **Project > Mixdown** のWrapオプションで行ってください。

Video > Wrap Selection

1. Wrapしたいビデオクリップと1つ以上のオーディオクリップを選択してください。
2. Video > Wrap Selection を選ぶとWrap Selection ダイアログ ウィンドウが開きます。



注意：ビデオクリップがトリムされていた場合、次の警告が表示されます：



Wrapped Video

Target Name

自動的に生成されるターゲットの名前を表示します。フィールドをクリックして名前を付けることもできます。

Target Folder

デフォルトはプロジェクトのフォルダーです。...ボタンをクリックすると、ブラウザで別のフォルダを選択できます。

Options

Use Source Video Timecode to generate Target Video Timecode（ソースのビデオのTCを使用する）または **Use Timeline Timecode to generate Target Video Timecode**（タイムラインのTCを使用する）が選択できます。

Ensure RDD09 Compliance

チェックするとWrapされたファイルのRDD09コンプライアンスをチェックします。

3. OKをクリックするとWrap処理を開始し、Cancelをクリックすると中断します。
4. オーディオクリップが一つのマルチトラックオーディオファイルまたは時間的に調整されているオーディオファイルで、フェードなどの編集が行われていない場合、オーディオはビデオにオーディオファイルから直接Wrapされます。それ以外の場合、オーディオはレンダラされビデオにWrapされます。

Wrap Selectionは右クリックのコンテキストメニューから利用できます。