

# Smoke 2013 Extention1

## 新機能 1

# 1

### Blackmagic Design のサポート

このリリースでは、次の Blackmagic Design デバイスをサポートします。

- DeckLink (PCIe ビデオボード)
- UltraStudio (Thunderbolt ボックス)

### サポートする BMD デバイスを使う

- SD から HD 素材(レギュラーまたはシングルリンクのステレオスコピック(アナグラフまたはインターレース))のプレビュー用に SDI または HDMI で放送用モニターに接続し出力できます。
- 素材のキャプチャ (SD/HD) File > Capture from VTR... を使用します。
- 素材の出力 (SD/HD) File > Output to VTR... を使用します。

---

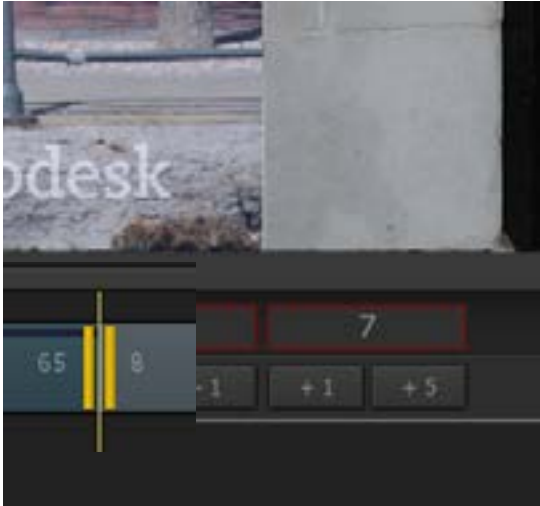
注意: サポートされている機能は Mac に接続されているカードにより異なりますが、一般的には、SDI のキャプチャ、再生、SDI/HDMI のプレビューが含まれています。Intensity シリーズでは、HDMI のプレビューができます。

---

### Blackmagic Design デバイスの使用にあたりいくつかの制限事項があります

- 1080 @ 50p, 59p, 60p はサポートしていません。
- 3G-SDI はサポートされていません。
- ヘッドルーム付きのインプットとプレビューはサポートされていません。これは BMD デバイスを経由したビデオは輝度がリーガルな範囲になります。
- SD のタイミングは 4:2:2 のみをサポートします。
- HD のタイミングは 4:4:4 と 4:2:2 をサポートします。

## 新しいトリムビュー



新しいトリムビュー (Trim View) はエディタビュー (Editor View) に似ていて、タイムライン上のビデオとオーディオクリップ、カットなどをトリムするのに便利です。

トリムビュー、キーボードショートカット、タイムラインでのジェスチャー（またはこれらの方法の組み合わせ）でトリムをすることができます。トリムモードでは、トリムする二つのクリップの最後（アウトゴーイング）と最初（インカミング）フレームをトリムビューに表示し、トリムの操作を視覚化します。スリップまたはスライドモードでは、トリムビューは4画面に変わり、スリップまたはスライドするクリップのインカミングフレームとアウトゴーイングフレームに加えて、タイムライン上にある前後のフレームも表示します。

- トリムビュー (Trim View) にアクセスするには、タイムライン上の2つのクリップのカット点をダブルクリックするか、View Mode ボックスから Trim View を選択します。

Trim View の Auto-Toggle Trim View 設定は、Preference > General > Player にあります。

- 片方または両方を選択し、トリムします。（クリップをクリックするか、またはトリムオフセットフィールドを選択します。クリップ表示の真ん中近くをクリックすることで両クリップを選択します。）選択されたオフセットは Ropple が有効になっていれば、黄色の線があり、Ripple が無効になっていれば赤い線になります。
- Editorial Mode ボックス（以前は Select Mode ボックス）で、新しいトリムモードが使用できます。Select モードではトリムの操作をすることができなくなり、タイムラインの要素を選択できるようになりました。



- タイムコード、デュレーション、オフセット、+ または - フィールドを使ってトリムすることができます。以前のようにタイムラインで、ジェスチャーでトリムすることもできます。オフセットフィールドはアウトゴーイングまたはインカミングクリップのオフセット数を反映します。



- トリムをしたカット点をプレビューするために、プリロールとポストロールフレームの数を指定してトリム所をループできます。



- Trim View で、選択した部分（プリロールとポストロールを含んだ）を再生しているとき、Trim 1 Frame Forward や Trim 1 Frame Backward、Trim <n> Frames Forward、Trim <n> Frames Backward などのショートカットキーを使用することができます。
- トリムのキーボードショートカットに加えて、キーボード上から値を入力し、Enter を押すことで、選択されたカットをトリムすることができるようになります。明確な選択がない場合には、同じキーボード方法でポジションバーを移動することができます。J-K-Lワークフローを使用して、Trim View でトリムすることができます。逆再生をするときにはJキーを使用し、再生をするときはLキーを使用します。Kキーはそのフレームで止まって、トリムをします。

機能	Smoke (FCP 7) Shortcut	Smoke Classic Shortcut	Flame Shortcut
Trim 1 Frame Forward	. (period)	N	. (period)
Trim 1 Frame Backward	, (comma)	B	, (comma)
Trim <n> Frames Forward	Shift +. (period)	Shift + N	Shift +. (period)
Trim <n> Frames Backward	Shift +, (comma)	Shift + B	Shift +, (comma)
Trim to In Mark	Ctrl + I	Ctrl + B	Shift + [
Trim to Out Mark	Ctrl + O	Ctrl + N	Shift + ]
Trim to Positioner	E	Ctrl + P	Shift + P

- 新しいトリムパラダイムに合うように Trim のキーボードショートカットが更新されています。トリムやスリップ、スライド Trim Head の異なる動作用に、代替のキーボードショートカットもあります。(Trim Head <n> Frames Forward、Slip Cuts <n> Frames Forward、Slide <n> Frames Forward など)、新しい選択ベースのショートカットがすべてのトリムモードで機能するために作られました。

## MediaHub のパフォーマンスの向上

- MediaHub に表示されるサムネイル表示のサイズを変更することができます。また、サムネイルは 16:9 で表示します。
- フォルダのナビゲーションの反応が向上しました。
- 大きなフォルダ容量の表示が以前より早くなりました。表示に数分かかることもありましたが、現在は数秒で開きます。
- クリップはフォルダ内に徐々に表示され、表示されると、作業を開始することができます。(例えば、インポートするためにドラッグ&ドロップできます。)
- タブを変更した場合でも、MediaHub はメディアのロードを続けます。
- 新しいコラムの File Size は MediaHub の List View に表示することができます。ファイルサイズの計算は MediaHub のパフォーマンスに影響を与えるため、デフォルトでは隠されています。
- 表示されたフォルダが読み取り専用であるかどうかを、メッセージで明確に表示します。
- アーカイブからメディアをリストアしたとき、アーカイブから Media Library にドラッグしたクリップは Media Library に表示されます。リストアがまだされていないことを示すために、クリップはグレースアウトされ、Restore をクリックするまで、その状態のままになります。
- クリップをエクスポートするときと同様、AAF、XML、EDL シーケンスをインポートするときにも、メッセージ形式でユーザーにフィードバックされます。
- フォルダ名を簡単にダブルクリックすることで MediaHub 内のフォルダ名を変更できなくなりました。コンテキストメニューを使用します。

## RED インポートのサポート

- REDCODE SDK 4.4 をサポート
- RED EPIC-M MONOCHROME R3D ファイルをサポート

注意：現在、RED Rocket カードは R3D monochrome ファイルをデコードすることができません。残念ながら、RED Rocket を搭載したワークステーション上では、MONOCHROME R3D メディアをブラウズするとき、アプリケーションはグレーになったクリップを表示します。アプリケーションにメディアをインポートすることはできます。最初に Cache Source Media を有効にし、MONOCHROME R3D メディアをインポートしてください。

- DRX プロセスの変更

---

**重要:** SDK の変更は、DRX の設定がすべての R3D クリップに対する計算方法に影響を与え、その結果、インポートするクリップのルックに影響を与える可能性があります。つまり、以前にインポートしたクリップに影響を与えます。

---

影響を受けたクリップは 0 とは違う DRX の設定を持ちます。これを確認するには、タイムラインから Pre-Processing Editor 開き、Basic > Image にある DRX を探します。

DRX が 0 でない場合、変更によってメディアは影響を受けています。どのぐらいの影響を受けているかを知ることは難しいですが、DRX (Dynamic Range Extension) はクリップされたカラーチャンネルを再構成するために使用されているので、特に危険なハイライトのクリップや HDRx 素材を確認してください。

#### ■ RED Rocket を介しての DRX のサポート

現在の DRX 設定は、RED ロケットカードによって処理されます。以下のドライバとファームウェアがインストールされている必要があります。

- RED Rocket driver 1.4.32.0
- RED Rocket firmware 1.1.16.11 以降
- RED Rocket Breakout Box firmware 1.0.2.0 以降

#### SonyRAW のサポート

- Sony F5 と F55 のラインカメラで撮影されたファイルをサポートし、また F65 もサポートしました。

---

注意：F65 カメラは 4K 以上の解像度をサポートしています。例えば、6K のクリップを選択すると、チェッカーボードで表示しますが、サポートされている Debayer の解像度に切り替えることで、この問題を解消できます。

---

- 方向の変更 (flip/flop) をサポートしました。
- Standard と High の 2 つの設定の Debayer クオリティをサポートしました。
- 新しい Debayer の解像度が利用でき、Devayer オプションに追加されました。
- 他のアプリケーションで何で使用されているのを反映するために Debayer オプションの名前を変更しました。
  - 0.25K (以前は Sixteenth)
  - 0.5K (以前は Eighth)
  - 1K (以前は Quarter)
  - HD (1920)
  - 2K (以前は Half)
  - QFHD (3480)
  - 4K (以前は Full)
  - 6K
  - UHDTV (7680)
  - 8K

---

注意：カラースペースオプション --Rec709 (primary)、ACES (daylight illuminant)、ACES (tungsten illuminant)-- 黒のレベルの問題を解消するため変更されました。この変更で、現在のプロジェクトで使用されている以前インポートされた SonyRAW メディアに影響がでます。黒のレベルが一致しません。再適用するために、タイムラインの Format Options を更新してください。

---

#### ARRI インポートのサポート

---

**重要:** 前のバージョンでは、ARRIRAW ファイルのタイムコードは正しく読むことができませんでした。このバージョンでは、この問題を改善しました。前のバージョンで ARRIRAW クリップをインポートしている場合には、この新しいバージョンでそのコンテンツをロードすることで、同じビジュアル結果を表示し、ソースタイムコードが更新されます。このことにより、ProRes と ARRIRAW ファイルの両方が同じタイムコードを持ち、ProRes でのオフラインと RAW への再リンクを簡単にしてくれます。

---

- ARRIRAW 4.4 がサポートされました。
- Alexa カメラで作成された MXF (DNxHD 145 と 220x OP1a) ファイルがサポートされました。
- Devayer 設定は ARRIRAW SDK への変更を反映して、オリジナルカメラのイメージ解像度 (2880-pixel wide) またはカメラ (2880-pixel wide) で作成された ProRez ファイルと同じ解像度のどちらかを使用することができます。
  - SD from 2880px
  - HD from 2880px
  - 2K from 2868px
  - 2K from 2880px
  - Native 2868px
  - Native 2880px

---

注意：Half や Third の Debayer オプションはもう使用できません。Half または Third Debayering でアーカイブされた素材をリストアする場合には、チャッカーボードでリストアされてしまいます。正しい Debayer 設定を選択するために、タイムラインから Format Options を使用します。

---

- 新しい Debayer Mode が利用できます。
  - Proxy (新規): クオリティの低いディベイヤを作成します。
  - ADA-1 HW (以前は Camera): カメラで実現されているハードウェアに最適化したディベイヤを視覚的に再現します。
  - ADA-2 SW (以前は AMC-1): ADA-1 よりも効率的。
  - ADA-3 HW (新規): ARRI SUP 7.0 搭載のカメラで実現されているハードウェアに最適化したディベイヤを視覚的に一致させます。拡張されたエッジや色処理ある ADA-1 よりも複雑なディベイヤ。
  - ADA-3 SW (新規): ARRI SDK によって提供されているアドバンスドソフトウェアディベイヤ。

---

注意：HW は ARRI カメラが RAW メディアをデコードするために使用する方法を指す。これはアプリケーションがハードウェアに最適化したディベイヤを実行しているということではありません。

---

- 新しい Colour Rendering: ACES (Scene Linear) は直接 16-bit フローティングポイント イメージにアクセスすることができます。16-bit フローティングポイント イメージを得るためにカラートランスフォーメーションを適用する必要がありません。

## Avid の中間ファイル

Avid の中間ファイル (トランスコードされた) MXF メディアファイルのサポート

- XDCam HD と XDcam EX コーデックでエンコードされた中間ファイルをサポートしました。
- Avid Media Compoer で作成された以下の中間ファイルをサポートします。
  - AVC-Intra 50
  - AVC-Intra 100
  - DNxHD
  - XDCam EX
  - XDCam HD
- 次は Smoke でサポートしていない Avid Media Composer の中間フォーマットのリストです。
  - -J2K MXF
  - 1:1 MXF
  - 1:1p 10b MXF
  - Apple ProRes Proxy MXF
  - Apple ProRes LT MXF
  - Apple ProRes MXF
  - Apple ProRes HQ MXF

## シングル DPX ファイルのインポートをサポート

- 次のフィルム スキャナーからの Monochromatic DPX ファイルをサポートしています。
  - FilmLight Northlight (10 & 16-bit)
  - DigitalFilmTechnology SCANITY™ (10 & 16-bit)
  - Imagica (8、10 & 16-bit)

## その他 メディアインポートの変更

- オーディオ : WAVE-Extensible フォーマットがインポートできるようになりましたが、トラックの空間的な情報は破棄されます。
- オーディオ : RF64 standard を含む WAVE-Broadcast をサポートします。つまり 4GB 以上の BWF ファイルをインポート/エクスポートすることができます。
- ビデオ : アルファチャンネル付きのクリップをインポートするとき、クリップと独立したマットクリップとして、またはクリップとそのマットを並べたマットコンテナとして、またはマットなしのクリップとしてインポートできます。MediaHub > Browse for Files > General の Alpha Channel Processing ボックスを使用します。
- ビデオ : インポートやトランスコードを介して Avid Media Composer で作成された MFX OpAtom ファイルとエクスポートされた AAF ファイルは、以前のようにオーディオチャンネル 1 をデフォルトとせず、MediaHub を介して、オリジナルのオーディオチャンネルがインポートされます。

これは、MediaHub を介してこれらのファイルをブラウズするときには、シングルオーディオチャンネルファイル (A1) を見ますが、インポートされたときは、トラックはオリジナルチャンネルを表示します。これにより、Media Library にすでにインポートされたメディアとファイルベースのコンフォームが向上します。

## Kona 3G を使用しての SDI プレビューの改善

次のラスターサイズでも Kona 3G を使用してモニタリングできるようになりました。

- 1920 x 1080 @50p
- 1920 x 1080 @5994p
- 1920 x 1080 @60p

## QuickTime エクスポートの PCM

PCM オーディオ付きの QuickTime をエクスポートすることができます。ビット深度とビットオーダーを定義するために、オーディオをエンコードするプロファイルを選択します。次のプロファイルが選択できます。

- 16-bit (LE)
- 16-bit (BE)
- 24-bit (LE)
- 24-bit (BE)
- 32-bit fp (LE)
- 32-bit fp (BE)

LE : Little endian; BE big endian。Endianness はパフォーマンスに影響を与えません。また多くの場合 Little endian で作業されます。ターゲットとなるアプリケーションや OS システムで互換性に問題がある場合には、Big endian で出力します。

また、MXF の QuickTime でエクスポートするときは、オーディオサンプルレートは Same As Source に設定してエクスポートします。

## その他 メディアアウトプットの変更

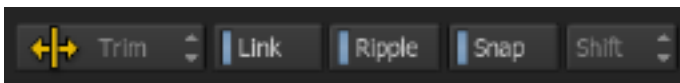
- ビデオ : DPX ファイルの Transfer Type として、Academy Density Exchange を指定することができます。また DPX フォーマットには新しい Colour Type ボックスが追加されており、Colorimetric Encoding 情報を指定することができます。以前はメディアの出力で Transfer Type と Colour Type は変更できませんでした。メタデータフィールドはサードパーティアプリケーションによって、解析することができます。
- 非圧縮の OpenEXR をエクスポートすることができます。
- MXF で QuickTime をエクスポートするとき、オーディオのサンプリングレートは常に Same As Source に設定されます。

- フォルダをエクスポートするときに、コンテキストメニューを使うことができるようになりました。エクスポートされた結果は、同じようなフォルダ構造を作って、オリジナルの構成と階層を保持します。
- Codec プロファイルはアルファベット順に並べ替えされています。

## コンフォームの新機能

- Apple Final Cut Pro XML と Avid AAF をコンフォームでは、タイムワープ（コンスタントとアニメーション）がより正確に変換されるようになりました。特に、Media Composer 6.5 AAF のサポートされていないトランジションはすべてオリジナルのトランは Dissolve と Cut Mark に変換され、オリジナルトランジションの名前を表示します。
- Apple は FCP 10.0.8 で ARRI Alexa ProRes ファイルをサポートし、XML が参照するメディアファイルを Smoke にコンフォームすることができます。
- FCP 10.0.4 と 10.0.5 で作成された Multicam クリップのセグメントがある XML は Smoke ではインポートしません。Apple は FCP 10.0.6 で Multicam 機能を変更したため、前の Multicam のコンテンツはサポートすることができません。しかし、10.0.6 からの XML のインポートは可能で、以前のように Multicam のクリップのセグメントを表示することができます。

## タイムラインの新機能



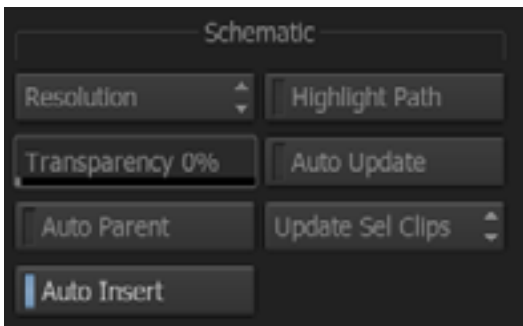
- Link 機能は Timeline Gear メニューからボタンへ変更されました。（Ripple ボタンの隣）リンクしているセグメントもトリムされます。
- Media パネルと Viewing パネルから同時に複数のシーケンスを開くことが可能になりました。またタイムラインから直接、複数のシーケンスを閉じることもできます。
- タイムライン上で選択をするとき、Timeline Options メニューの新しい Selection Includes Gaps 設定で空の Gap を含めるかどうかを選択することができます。
- Timeline option メニューで Show Gain Animation が有効になっている場合には、タイムラインにあるオーディオクリップ上で直接 Gain のアニメーションをすることができます。このとき Gain を変更すると、Gain Timeline FX が自動的に適用されます。
- タイムラインのセグメント間で、Format Options（Debayer 設定やタイムコードセクションなどのフォーマット設定）と PreProcessing Options（インポートでのリサイズと LUT）をドラッグ&ドロップでコピーすることができます。
- タイムライン上のカット点やトランジションにポジショナーを置くと、キーボードショートカットで Mark Out を設定できるようになりました。

## プレーヤーの新機能



- Play ボタンの動作を変更することができます。Play ボタンをクリックしたままにし、メニューから Play ボタンに割り当てたいコマンドを選択します。再度変更するまで、そのままになります。
- 値を変更するために Mark In と Mark Out フィールドをドラックすると、Player のイメージが更新されます。
- Viewing パネルで作業をするとき、Image window viewing の設定（コントラストや Image Data Type のような）は Player ビューだけでなく、Timeline タブごと（ソースまたはシーケンス）に、設定できるようになりました。

## ConnectFX の新機能



- ノードが接続された2つのノード間にドラッグされたとき、ノートの自動挿入を無効／有効にできます。CFX Prefs メニューにある Preferences > Schematic > Auto Insert で設定します。無効になっているときには、Shift キーを押すことで自動的に挿入できます。
- ConnectFX のデフォルトとなる Viewport が 1-Up または 2-Up で設定されます。Preferences > Timeline FX / CFX > Viewport Settings で設定できます。
- 同じ CFX で Exit し、再 Enter すると、最後に保存された CFX セットアップの名前が Name フィールドに表示されます。
- ConnectFX クリップをオフセットするフレーム数を設定するための Offset フィールドは、Clip 設定と同様に Timing ビューから利用可能です。
- クリップノード (Trimming Render ボックスに追加された) を右クリックしたときに表示されるコンテキスト オプションが Render オプションとして使用できるようになりました。
- UI に一貫性を持たせるために少し整理されました。例えば、Schematic でノードが選択されているときには、Load と Save ボタンは常に使用することができます。
- MUX ノードに Freeze Current Frame ボタンが含まれました。クリップのデュレーション分、現在選択されたフレームのイメージを出力するために使われます。
- Workspace Media パネルにある CFX Sources フォルダにクリップをドラッグすることで追加されたクリップは Schematic で最後に選択されたノード近くに表示されます。ノードが選択されていない場合には、Schematic の真ん中にクリップが追加されます。
- Workspace Media パネルのソースクリップを Schematic 上にあるクリップにドラックすることで、Connect FX にあるクリップを置き換えることができます。

## Action の新機能



- Action で Alembic (.abc) のインポートをサポートします。Camera FBX ノードは Camera 3D ノードに名前が変更されました。
- Action でのパフォーマンスが改善されました。3D オブジェクト、シェーダおよびテクスチャの転送速度の処理などが最適化されました。
- Action から Modular Keyer にアクセスするとき、Action の Back クリップがフロントクリップの解像度と違うと、Resize ノードが Back のパイプラインに追加されます。

## カラーマネージメントの新機能

- Colour Transform (.ctf) ファイルが読み込める場所ではトランスフォームファイルフォーマットをインポートすることができます。サポートされているフォーマットは次の通りです。
  - Autodesk legacy 1D LUT: .lut
  - Autodesk legacy 3D LUT: .lut
  - ASC color decision list: .cdl
  - ASC color correction collection: .ccc (現在はファイル内の最初の CDL を使用しています。)
  - Cinespace: .csp
  - ICC monitor profiles: .icc, .icm, .pf (PCS to monitor RGB transform を使用しています。)
  - Iridas Cube: .cube
  - Iridas itx: .itx
  - Iridas Look: .look (partial support)
  - Nuke: .vf
  - Imageworks 1D LUT: .spi1d
  - Imageworks 3D LUT: .spi3d



- Imageworks matrix: .spimtx
- Pandora: .m3d, .mga
- LUT Preference で現在の Look トランスフォームのエイリアスが設定でき、ビューアヘッドアップディスプレイでオン/オフが切り替えられます。サポートされたファイルを使用することができます。さらに、カスタマイズされたトランスフォームファイルで defaultLook エイリアスを参照することができます。
- ファイル名につく Graphics-monitor transform が Current-monitor transform に変わりました。例えば、ACES\_to\_graphics-monitor.ctf は ACES\_to\_current-monitor.ctf に変わりました。current-monitor transforms は Broadcast Monitor Transform と Graphics Monitor Transform 用として、LUT Preferences で設定されたディスプレイ プロファイルとして使用されています。画像の描画に基づいて、適切な変換が自動的に行われます。さらに、カスタマイズされたトランスフォームファイルで currentMonitor エイリアスを参照することができます。
- LUT Preferences で、Graphics Monitor Transform、Broadcast Monitor Transform、または Default Look LUT Transform を変更した後に、ビューア変換を再インポートする必要はありません。CTF ファイルフォーマット用の新しい ASC\_CD\_L オペレーターがあります。
- CTF ファイルフォーマットにある ASC カラーディンジョンリストを表す新しい ASC\_CD\_L オペレーター。
- Liner と Cineon-style のエンコーディングを変換するため、Logarithmic または Anti-logarithmic 機能を適用する新しい Log オペレーター。
- アルファチャンネルの修正するために、カスタマイズされた .ctr ファイルで Matrix オペレーターを使用することができます。
- LUT Preferences にある新しい「Sync with OS」オプションは、MacOS のシステム環境設定で現在割り当てられている ICC プロファイルで Graphics Monitor Transform を同期します。

## フィードバックの仕組みが向上

- 新しいコンソールではアプリケーションで実行されるタスク状況についてメッセージを表示します。UI の左下にある矢印ボタンをクリックし、開きます。
- 新しい Background Tasks ビューはキャッシュやメディアのインポート/エクスポート、Burn などの様々なタスク状況を表示します。Background Tasks ビューを表示するには、Console を開きます。そして Console の Background Task にある View All ボタンをクリックします。Background Tasks ビューで右クリックのメニュー、またはボタンを使って、Restart、Suspend、Resume をすることができます。またリストのコラムの並べ替えもできます。
- レンダリング処理をダイアログボックスで表示します。

## 起動時のプロジェクト変換

このバージョンでは、スタートアップスクリーンから Smoke 2013 のプロジェクトを現在のバージョンに変換することができます。最初にプロジェクトのアーカイブをしたり、または MediaHub > Projects に行く必要がありません。また古いプロジェクトを削除することもできます。

### プロジェクトと現在のバージョンに変換するには

- 1 スタートアップスクリーンのバージョンフィルタで All Versions に設定します。
- 2 Project ボックスからバージョンを変換したいプロジェクトを選択します。
- 3 Start ボタンをクリックし

---

重要：一旦プロジェクトを変換してしまうと、前のバージョンでは開くことができません。

---

### 前のバージョンのプロジェクトを削除するには

1. スタートアップスクリーンのバージョンフィルタで All Versions に設定します。
  2. Project ボックスで削除したいプロジェクトを選択します。
  3. Edit ボタンをクリックして、Edit Project ウィンドウを開きます。
  4. Project Edit ボックスで、Delete Project を選択します。
  5. Delete をクリックします。
- プロジェクトとそれに関連するメディアを削除します。

## バックグラウンドプロセス

- このバージョンでは Wirerap background サービスの起動時に、アプリケーションのバージョンと互換があるかを確認します。バックグラウンドサービスが起動していなかったり、またはバージョンが合っていなかったりした場合には、アプリケーションがどのようにするかをユーザーに確認します。
- ローカルの Wiretap Gateway を再起動する必要がある場合には、Preferences > Storage > Local Gateway から行うことができます。