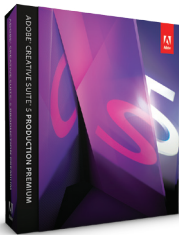




CS5 Production Premium での 64-bit ネイティブサポートによる HD ワークフローのスピードアップ



Adobe Creative Suite 5 Production Premium
パッケージ内容

- Adobe Premiere Pro CS5
- Adobe After Effects® CS5
- Adobe Photoshop® CS5 Extended
- Adobe Illustrator® CS5
- Adobe Flash Catalyst™ CS5
- Adobe Flash® Professional CS5
- Adobe Soundbooth® CS5
- Adobe OnLocation® CS5
- Adobe Encore® CS5

追加コンポーネント：

- Adobe Dynamic Link
- Adobe Bridge CS5
- Adobe Device Central

Adobe CS Live オンラインサービス*
を利用可能

*CS Live オンラインサービスは、一定期間
無償でご利用いただけます。詳しくは、
www.adobe.com/go/CSLive_jp を
ご覧ください。

現在のビデオ制作ワークフローには、64-bit オペレーティングシステムによって使用可能な追加の RAM 容量の大きさが大きく貢献しています。Adobe Premiere Pro CS5、After Effects CS5 および Photoshop CS5 では、64-bit OS のネイティブサポートを活用することで、このメリットを享受できます。これにより、よりスムーズに HD コンテンツを扱えるようになるので、CS5 Production Premium では完成したプロジェクトをよりすばやく配信し、より多くの時間をクリエイティブ作業に割り当てることが可能になります。

64-bit ネイティブサポートによる制作ワークフローのスピードアップ

Adobe CS5 Production Premium に含まれているハイパフォーマンスな業界最先端の 64-bit ツールは、ビデオやモーショングラフィックス、ビジュアルエフェクト、インタラクティブコンテンツの制作を大幅にスピードアップします。Adobe Premiere Pro、After Effects および Photoshop Extended の 64-bit ネイティブサポート、さらに Adobe Premiere Pro の新しい Mercury Playback Engine により、HD プロジェクトをより短時間で完了できるようになります。

Adobe Premiere® Pro CS5 では、64-bit ネイティブで CPU および GPU アクセラレーション対応の Mercury Playback Engine が信頼性に優れたパフォーマンスと安定性を提供するので、複雑な高解像度のプロジェクトでもスムーズな編集が可能になります。After Effects® CS5 での 64-bit ネイティブサポートにより、マルチコアプロセッサと 4GB を超える大容量 RAM を搭載した環境で快適に作業できます。高解像度または色深度が深い浮動小数点カラーの映像素材プレビューや、複雑な 3D 空間での合成、およびカメラの移動をすばやく処理できます。Photoshop CS5、Adobe Media Encoder CS5 および Lightroom も 64-bit OS をネイティブサポートします。その他の CS5 アプリケーションは 64-bit OS 上でテストを行っています。

既にほとんどのビデオプロフェッショナルは、Mac OS X Leopard、Snow Leopard、64-bit 版の Windows® Vista、Windows 7 など、64-bit OS へと移行しています。After Effects および Adobe Premiere Pro の CS5 リリースには、64-bit OS が必要です。

ビデオ制作における 64-bit オペレーティングシステムの重要性

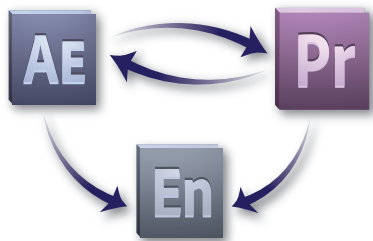
現在のフィルムやビデオの制作では、HD およびさらに高い解像度が求められるようになってきています。また、ビデオプロフェッショナルにとっては、期限がよりいっそう厳しくなる中で、クリエイティブ作業にリアルタイムに応じることが必要となっています。現在の強力な 64-bit オペレーティングシステムは、現在のフィルムおよびビデオワークフローの核となる計算処理能力を、アプリケーションで利用可能なものにします。より多くの RAM を使用できれば、After Effects CS5 や Adobe Premiere Pro CS5 などのビデオ制作アプリケーションで、高解像度映像素材をスムーズに処理できるようになります。

予算が縮小され、期限の厳しさが増し、ソフトウェアの能力がさらに強化される中、制作スタッフはそれぞれの制作において複数の作業に携わる傾向にあります。64-bit のシステムでは、アプリケーション間の切り替えがスムーズになるので、複数タスクの同時実行がより容易になります。また、イメージを具現化する段階で、処理待ちのために作業が中断されることが少なくなります。結果として同じ作業時間の中で、クオリティの高い作品を作り出すことができるようになります。

現在のビデオ技術およびビデオ制作には以下のような傾向が見られますが、こうした状況からも、今後さらに 64-bit オペレーティングシステムの重要性は増していきましょう。

- カメラフォーマットの高解像度化で、ビデオストリームの帯域幅が増大する。複数のビデオストリームを同時処理するケースではさらに要求される処理能力が高くなり、64-bit 環境でなければ対応できない。
- 色情報が多くなると、データレートは大幅に増大する。例えば、解像度が等しい場合、4:4:4/12-bit のファイルは、4:2:0/8-bit のファイルの 3 倍の帯域幅を必要とする。

- ビデオ制作のコスト削減が求められる中、64-bit システムなら、より多くのタスクを同時進行することにより制作期間を短縮できる。
- 映像に関する規格が急速に進化していく中、配信に必要な品質を満たすために、一貫して高い解像度による制作作業が求められる。Web ベースのビデオの配信にも HD が普及しつつあり、現在では、一般のビデオ配信サイトでも HD コンテンツを提供している。



Production Premium をインストールした環境では、Dynamic Link を使用することにより、Adobe Premiere Pro のシーケンスおよび After Effects のコンポジションをやり取りするとき、またはシーケンスやコンポジションを Encore に送信するときに、中間のレンダリングは不要になります。あるアプリケーションで変更を加えると、その他のアプリケーションで即座に更新を確認できます。

Adobe Premiere Pro CS5 および After Effects CS5 は 64-bit オペレーティングシステムをネイティブにサポートするので、大容量の RAM を使用できます。CS5 Production Premium の典型的なワークフローでは、64-bit OS の使用可能な RAM 容量が増すことにより、以下の中からいくつかのタスクを同時に行うことができます。

- After Effects で画像を合成
- Adobe Premiere Pro で HD 映像を編集
- Dynamic Link 経由で Adobe Premiere Pro のシーケンスにおいて After Effects のコンポジションを使用
- Adobe Media Encoder を使用して Adobe Premiere Pro のシーケンスをバックグラウンドでエンコード
- Dynamic Link 経由で Adobe Premiere Pro のコンテンツを使用して Encore でブルーレイディスクに書き出し

CS5 での 64-bit OS のネイティブサポートにより、他のアプリケーションのパフォーマンスに妥協することなく、使用可能な RAM のうち各タスクに必要な容量を使用できます。また、スイートレベルでのメモリ管理により、これらの Production Premium コンポーネント間で RAM を管理できます。この結果、よりインタラクティブな編集と画像合成が可能になり、特に高解像度コンテンツでの作業や複雑な作品の編集時にその威力が発揮されます。

Adobe Premiere Pro CS5 の新しい Mercury Playback Engine による画期的なパフォーマンス

これまで HD および高解像度の映像素材をリアルタイムで処理するためには、中間コーデックへのトランスコード・リラップを行ったり、低解像度のプロキシ映像を生成したるする必要がありました。この非常に時間がかかる作業を省略して、そのまま編集作業に入るといことは、これまでのポストプロダクションにおける長年の夢でした。Adobe Premiere Pro CS5 は、画期的な Mercury Playback Engine によってこの夢をデスクトップで実現します。

Mercury Playback Engine は、Mac および Windows において 64-bit 環境とマルチコアプロセッサに最適化され、さらに GPU 高速処理にも対応し、パフォーマンスと安定性の大幅な改善をもたらします。プロジェクトをよりすばやく開いて、HD および高解像度プロジェクトをスムーズに編集し、長尺ものやエフェクトが多用されたシーケンスをより信頼性の高い方法で処理できます。良く利用されるトランジションやエフェクトは、レンダリングすることなく、再生・編集を行うことができます。さらに、複数の色補正や、様々な効果 (Ultra キーヤー、ガウスぼかし、ブレンドモードや、その他多数のエフェクト) を追加しても、ほとんどの場合すぐに結果を確認できます。また、Mercury Playback Engine では、最終出力のレンダリングを従来よりも大幅に迅速に実行できます。

Adobe Premiere Pro CS5 の強化された 64-bit ネイティブシステムアーキテクチャにより、使用可能なすべてのシステム RAM (現在のコンピューターで最大 128GB) を使用できるので、複数のソフトウェアアプリケーションを同時に実行できます。これにより、時間を節約した強力なマルチタスクワークフローが可能になります。例えば、Adobe Premiere Pro で非常に複雑な、エフェクトが多用したプロジェクトを編集しながら、同時に After Effects の高度なコンポジションをレンダリングすることもできます。

Mercury Playback Engine は、対応の NVIDIA グラフィックスプロセッシングユニット (GPU) の並列処理エンジンを利用することにより、CPU が同じタスクを実行するために費やす時間のほんの一部分だけで多くの複雑な計算問題を処理することもできます。

さらに、Mercury Playback Engine はマルチタスクを新たなレベルに導きます。GPU を利用してエフェクト、レンダリング、その他のプロセッサ集約型のタスクを高速化することにより、システムの CPU を解放してバックグラウンドタスクを処理できます。4K RED 素材や、エフェクトが多数適用されたシーケンスなど負荷が大きい素材を、ラップトップなど比較的最高の処理能力で作業する場合は、ビデオの再生解像度を調整することで作業を快適に行うことができます。再生と一時停止の解像度を分けることで、モニタリングをよりの確に制御できます。より高解像度のフッターがある場合、スムーズに再生するために再生時の解像度を低く設定し (例えば、1/2、1/4、1/8、1/16 など)、一時停止時の解像度を Full (最大) に設定できます。こうすることにより、再生の一時停止時にフォーカスやエッジの詳細の品質をすばやく確認できます。この機能は、放送業務用の HD-SDI 対応モニターを備えていない場合に役立ちます。

Mercury Playback Engine でサポートされている NVIDIA GPU :

- Quadro CX (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 4800 (Mac および Windows)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- GeForce GTX 285 (Mac および Windows)

カードシステムの要件と互換性について詳しくは、www.nvidia.com をご覧ください。


Adobe Premiere Pro CS5 と互換性があるグラフィックカードに関する情報は定期的に更新されます。最新情報については、www.adobe.com/go/64bitsupport_jp をご覧ください。

Adobe After Effects CS5 での 64-bit ネイティブサポートのメリット

After Effects CS5 における最も大きな進歩の 1 つは、これが完全な 64-bit ネイティブのアプリケーションであることです。これは、高解像度プロジェクトの作業時にコンピューターのメモリをフルに使用できることや大幅な改善が実現することなど、多くのメリットをもたらします。

ほんの数年前は、色深度がチャンネルあたり 8 ビット (8bpc) の標準解像度ビデオの作業が一般的でした。現在では、色深度が 16bpc の高解像度ビデオの作業も珍しいことはありません。After Effects を最初期のバージョンからフィルムプロジェクトに使用してきたアーティストがいる一方、現在は RED One などのデジタルシネマカメラが一般的に使用され、32-bit 浮動小数点カラーの 4K イメージが一般的になってきています。そして、メモリに対する要求がここで打ち止めになることはありません。例えば、RED は 5K、6K、9K、さらには 28K フレームサイズに対応するカメラを発表しています。After Effects CS5 での 64-bit OS のネイティブサポートにより、プロジェクトで扱う解像度が高くなり続けても確実な作業が可能になります。

4K



メモリ要件

SD 解像度
720x486 ピクセル、4 カラーチャンネル*、8bpc
1.33 メガバイト / フレーム
10 秒 @29.97fps = 398.6MB

HD 解像度
1920x1080 ピクセル、4 カラーチャンネル*、16bpc
15.82 メガバイト / フレーム
10 秒 @23.976fps = 3.7GB

デジタルシネマ
4096x2304 ピクセル、4 カラーチャンネル*、32bpc
144 メガバイト / フレーム
10 秒 @24fps = 33.75GB

(* 4 カラーチャンネル=赤/緑/青/アルファ透明度)

32-bit オペレーティングシステムの場合は、アプリケーションメモリが 2 ~ 4 ギガバイトに制約されることにより、RAM に同時に保持できるイメージフレームの数が厳しく制限されます。つまり、フルモーションプレビューの長さやプロジェクトの複雑さが全体的に制限されることになります。32-bit OS で After Effects の旧バージョンを使用している場合は、ディスクキャッシュや仮想メモリを利用したときであっても、RAM の内外でのイメージのスワップ中、またはそれらのイメージが次回必要になったときの再レンダリング中は、待機することが必要になる可能性があります。経験豊かなクリエイターは、このような場合に対する対処法 (解像度やフレームレートを一時的に下げたり、作業用のプロキシ映像を用意したり) を駆使して、制作作業をこなしてきましたが、このような作業中はあくまで作業用のクオリティでの確認にとどまり、最終的な作品クオリティでは確認できませんでした。

After Effects CS5 を使用すれば、こうした制限が加わることはありません。64-bit オペレーティングシステムのサポートにより、After Effects CS5 では使用するコンピューターに搭載されているすべての RAM が使用可能になります。このことは、取り組み可能なプロジェクトのタイプ、サイズおよび複雑さ、さらには作業のスムーズな進行にとって大きなプラスの影響をもたらします。32GB の RAM を搭載した 64-bit オペレーティングシステムで After Effects CS5 を実行することにより、30 秒の HD コンポジションを色深度が 32bpc のフル解像度でプレビューできます。この結果、コンポジション全体を途切れることなく最大の精度でプレビューすることが可能になります。

RAM プレビューの時間が長くなるだけではありません。レンダリングされた内容をメモリ上に保持しておくことができれば、プロジェクトのタイムラインやコンポジションの切り替えがスムーズになります。さらに、RAM の制約に起因するメモリバッファエラーが実質的になくなります。こうした改善により、生産性が向上、つまり創造性が高まります。

Adobe Photoshop CS5 および Lightroom での 64-bit サポートのメリット

静止画カメラのメガピクセル数はますます大きくなり、写真家にとっては 16bpc 以上で RAW 画像ファイルを編集する機会が増え、より大容量の階層化された HDR またはパノラマドキュメントに合成される場合が多くなっています。そして、こうした傾向はすべてコンピューターハードウェアに対する新たな需要につながっています。Photoshop Extended での 64-bit ネイティブサポートにより、使用可能な RAM を最大限に活用できるので、非常に大容量のイメージの編集がより容易かつ迅速に行えるようになります。サポートされているビデオカードを使用する場合、パン、ズーム、キャンバス回転、新しいインタラクティブな色選択、Adobe Pixel Bender テクノロジーによるフィルターやエフェクトのカスタマイズなど、GPU アクセラレーション対応の機能がよりスムーズな作業を可能にします。さらに、Photoshop Lightroom 2 は、64-bit 処理をサポートし、最新の Mac OS および Windows システム上で高度なメモリ処理を行うことができます。

Photoshop のユーザーは、毎日の画像処理タスクをより迅速に実行したり、非常に大容量の画像を 10 倍以上高速に処理したりすることが可能になります (Mac OS X 10.5、10.6、Microsoft Windows 7 または Windows Vista を搭載した 64-bit 対応のコンピューターが必要です。実際のパフォーマンス向上の度合いは、インストール済みのドライバー、使用する機能およびその他の要素によって異なります)。これは、64-bit 対応のアプリケーションでは扱えるメモリの容量が大きいため、データ処理速度を左右する最大要因のひとつであるファイルスワッピングが少なく済むからです。

64-bit ネイティブの Adobe Media Encoder CS5 による時間の節約

Adobe Media Encoder は、独立した 64-bit 対応のソフトウェアアプリケーションであり、ソースファイルおよび Adobe Premiere Pro のシーケンスから各種フォーマットへのエンコードプロセスを自動化することで、時間を節約します。Adobe Media Encoder は Adobe Premiere Pro と連携し、エンコーディング処理中に視覚的なフィードバックを提供するわかりやすいユーザーインターフェイスを備えています。バッチエンコーディングの複数アイテムをセットアップしたり、優先順位を管理したり、各アイテムの高度な設定を個別に制御したりできます。バッチエンコーディングでは、シーケンスとクリップの任意の組み合わせをソースとして使用し、FLV、F4V、Windows Media、QuickTime、その他の一般的なコーデック (MPEG-2、MPEG-4、H.264、AVC-Intra、DPX など) などの幅広いビデオ形式にエンコードできます。

FAQ：64-bit オペレーティングシステムに対するアドビのサポート

Q. なぜアドビは Adobe Premiere Pro CS5 および After Effects CS5 で 64-bit オペレーティングシステムのみをサポートすることに決めたのですか？

A. 64-bit OS 用にコードを最適化することにより、アドビはビデオプロフェッショナルが求めるパフォーマンスの向上を提供できます。Creative Suite をお使いのお客様には、最新のハードウェアおよび OS で作業することによってメリットがもたらされます。既にほとんどのビデオプロフェッショナルは、Mac OS X Leopard、Snow Leopard、64-bit 版の Windows (Vista および Windows 7) などの 64-bit 対応システムへと移行しています。Adobe Premiere Pro および After Effects は、これまでの 3 バージョンで 64-bit システム用に構築・最適化されてきましたが、Adobe Premiere Pro CS5 および After Effects CS5 では、64-bit オペレーティングシステムをネイティブサポートするようになりました。64-bit のオペレーティングシステムは 32-bit よりもはるかに優れたパフォーマンスを提供することから、CS5 およびこれらの製品の今後のリリースは、32-bit のオペレーティングシステムをサポート対象外とします。After Effects 用の 64-bit 対応サードパーティ製プラグインの最新情報については、<http://www.adobe.com/products/plugins/aftereffects/> (英語) をご覧ください。

Q. 32-bit 版の Windows を使用していますが、Adobe CS5 Production Premium を購入しました。対応方法を教えてください。

A. Windows の場合、Adobe® Premiere® Pro CS5 および Adobe After Effects® CS5 には 64-bit 版の Microsoft Windows Vista® または Windows 7® が必要です。下記のオペレーティングシステムをお使いの場合、Adobe Premiere Pro CS5 および After Effects CS5 をインストールまたは実行できません。

- Windows XP (32-bit 版および 64-bit 版)
- Windows Vista (32-bit 版)
- Windows 7 (32-bit 版)

これらの互換性のないオペレーティングシステムのいずれかをお使いの場合は、64-bit 版の Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate または Enterprise、あるいは 64-bit 版の Windows 7 Home Premium、Professional または Ultimate のいずれかにアップグレードすることをお勧めします。

推奨オペレーティングシステムにアップグレードするまでの期間にお使いいただけるよう、Windows 版 CS5 Production Premium には Adobe Premiere Pro CS4 および After Effects CS4 (いずれも 32-bit OS をサポート) を無償で同梱しています。

CS5 Production Premium のさらに詳しい情報およびインストール手順については、Creative Suite アプリケーションディスク 1 の「お読みください」ファイルをご覧ください。また、www.adobe.com/go/32bit_installation_jp をご覧ください。

推奨ハードウェア構成について詳しくは、www.adobe.com/go/32bitsupport_jp をご覧ください。

Q. 32-bit と 64-bit のオペレーティングシステムの違いは何ですか？

A. 64-bit オペレーティングシステムは、アドレス方式およびデータパスが広く、実質的に無制限な RAM へのアクセスを提供するのに対し、32-bit システムでは、利用できる RAM が 4GB (実際にはそれ以下) に制限されます。RAM の容量が大きいほど、より多くのデータの操作やキャッシュが可能になり、より効率良く多岐にわたるタスクを処理できます。

Q. Mac での 64-bit オペレーティングシステムへのアップグレードには何をする必要がありますか？

A. Mac OS Leopard および Snow Leopard は既に 64-bit に対応しており、追加メモリの使用も可能です。必要なのは、RAM を増やして、After Effects CS5 および Adobe Premiere Pro CS5 での 64-bit OS のネイティブサポートがもたらす成果を確かめることだけです (Core 2 Duo 以降が 64-bit 対応の CPU です)。

Q. Windows での 64-bit オペレーティングシステムへのアップグレードには何をする必要がありますか？

A. 64-bit 版の Windows Vista をインストールする際に、お使いのハードウェアドライバーが 64-bit 版に対応しているかどうかを確認してください。ハードウェアを実行するには特定の Windows Vista 64-bit ドライバーが必要です。32-bit ドライバーは動作しません。さらに、CS4 を実行するには、Windows Vista に Service Pack 1 をインストールしておくことも必要です。

Windows 7 をインストールする場合は、64-bit 版を選択してください。

Q. 他の Creative Suite コンポーネントについてのアドビの計画を教えてください。これら以外の Adobe Creative Suite 製品は、今後 Mac OS および Windows で 64-bit をネイティブサポートしますか？

A. 潜在的なユーザーの利便性やコードの移行の複雑さに基づいて、アドビは今後も 64-bit への対応に優先的に取り組んでいきます。ただし今のところ、64-bit のみへの対応となる製品は After Effects と Premiere Pro だけです。

Q. 以前のバージョンの After Effects および Adobe Premiere Pro から、Creative Suite 5 へアップグレードできますか？

A. アドビは現在 Creative Suite をお使いのお客様向けに様々なアップグレード方法をご用意しています。アップグレード方法について詳しくは、www.adobe.com/jp/products/creativesuite/upgrade をご覧ください。

Q. CS4 およびそれ以前のバージョンの Adobe Premiere Pro および After Effects を、アドビは引き続きサポートしますか？

A. 現行のサポートプログラムに従って、最新および 1 世代前のバージョンに対して提供されます。CS3 製品については、2010 年 8 月 27 日にサポートが終了となります。サポートプログラムについて詳しくは、www.adobe.com/jp/support/main.html をご覧ください。

Q. ビデオ制作に推奨されるシステム構成を教えてください。

A. 64-bit ネイティブ対応アプリケーションの場合、高解像度のプロジェクトにおいて複数のアプリケーションで作業するときに、より多くの RAM を使用できるので、パフォーマンスが向上します。この理由から、8GB、16GB または 32GB の RAM、さらにはよりハイパフォーマンスな構成をお使いになることを推奨します。

Q. このトピックに関する最新情報はどこで得られますか？

www.adobe.com/go/64bitsupport_jp をご覧ください。



アドビシステムズ株式会社
〒141-0032 東京都品川区大崎 1-11-2
ゲートシティ大崎イーストタワー
www.adobe.com/jp

Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
USA
www.adobe.com