

ADOBE® AFTER EFFECTS® CS3

モーショングラフィックスとビジュアルエフェクトの プロフェッショナルスタンダード



製品の概要

迫力のモーショングラフィックスとインパクトあるビジュアルエフェクト。Adobe After Effects CS3 Professional は、映画、ビデオ、DVD、Web、モバイルデバイスなどの映像コンテンツ制作に新たな表現力をもたらします。

ビジュアルの革新

32bit 2D、3D のコンポジションとアニメーション

柔軟な 8bit、16bit、32bit カラーモード

8bit のカラーモードでコンポジションを作成し、16bit カラーや 32bit カラーで仕上げて出力することで、高品質を得ることができます。より広い色範囲を選択できる 16bit および 32bit カラーモードにより、映画や HDTV のコンテンツ制作にそのまま利用できます。

GPU アクセラレーション

3D コンポジションの空間には複数のカメラやライトを配置することも可能。OpenGL アクセラレーションを生かして、リアルタイムでコンポジションをデザインできます。OpenGL 2.0 では、描画モード、2D モーションブラー、共通のエフェクト、シャドウ、透明度をはじめ、さまざまな機能を利用することができます。

3D コンポジション用のカメラとライト

複数のカメラやライトを配置、アニメーションさせることができます。ソフトシャドウを生成したり、奥行きを表現するために様々なライトをシミュレーションさせることも可能です。

▶ Vanishing Point から 3D コンポジションを作成

Adobe Photoshop® CS3 Extended から Vanishing Point データを書き出し、After Effects に読み込むことで、2D の Photoshop 画像から自動的に 3D コンポジションを生成することができます。

複数のビューとワークスペース

空間内のレイヤーがどのような配置になっているかを、同時に複数の角度から確認することができます。予め定義されたワークスペースを使用することも、ワークフローに合わせたワークスペースを自ら設定することもできます。

▶ モーションブラーの自動調整

モーションブラーをレイヤーのスピードに基づいて自動調整する機能により、高速で動くオブジェクトの出力のクオリティと、低速で動くオブジェクトのレンダリングのクオリティ、スピードが向上しています。

カラーシャドウと投影レイヤー

ライトを当てたレイヤーの色情報と透明度をシャドウに反映させることができるので、ステンドグラスや OHP スライドのような半透明な表現を可能にします。

レイヤーの自動配置

タイムラインで選択したレイヤーを、自動的にカット編集のように順番に並べるシーケンスレイヤー。レイヤーのオーバーラップを指定することも可能。Illustrator® でお馴染みの整列&配置で、コンポジション内のレイヤーを一括で右寄せ、水平方向に配置といった自動配置もサポートしています。

調整レイヤー

複数のレイヤーにまたがってエフェクトを適用したい場合は、調整レイヤーを利用することで、調整レイヤーの下に配置されているすべてのレイヤーにエフェクトを適用できます。

ペアレントコントロール

レイヤー間に親子関係を定義すれば、親レイヤーに適用したすべてのトランスフォームが子レイヤーにも自動的に適用され、制作時間を短縮できます。

デザインテンプレート

プロフェッショナルがデザインした DVD メニューのデザインテンプレートを同梱。これらのテンプレートを利用して、DVD のモーションメニューや背景アニメーションなどを迅速に作成することができます。

カメラデータ

Autodesk Maya® フォーマット (MA) に内包されている 3D カメラデータやアニメーションのヌルデータを、Maya から直接読み込むことができます。また、2d3 社のマッシュムーブツール boujou の 3D トラッキングデータを MA ファイルとして読み込むことも可能です。

テキスト、ベクトルグラフィックスの制作とアニメーション

直感的なテキストデザイン

アドビ製品に共通の横書き、縦書きに対応する文字ツール、書式や段落を設定するためのパネルを搭載しているため、ページレイアウト感覚でテキストをデザインできます。Photoshop と共通のテキストエンジンを内蔵しており、Photoshop のテキストレイヤーとの互換性をサポートしています。

高度なテキストアニメーション

パスに沿ってテキストをアニメーション、ランダムに文字を発生させる、スクリーンや覆い焼きのような描画モードで文字を重ねる、エクスペリションを利用して不規則な動きを与える。アニメーションの表現に制限はありません。

テキストアニメーションプリセット

プロフェッショナル向けにデザインされた、250 種類以上のテキストアニメーションプリセットを同梱。プリセットをそのまま利用だけでなく、プリセットをベースにカスタマイズすることで制作時間を短縮できます。プリセットのプレビューやコンポジションへの適用には Adobe Bridge CS3 が便利です。

▶ テキストアニメーションを文字ごとに 3D 化

テキストの一文字一文字を、または文章全体を、3D 空間で動かしたり回転させたりできる新ツール。テキストアニメーションの可能性が大きく広がります。

▶ シェイプレイヤー

新機能のシェイプレイヤーを使用すれば、ベクトルグラフィックスを制作してアニメーションにすることも簡単。線、塗り、グラデーション、ベクトルエフェクトを追加してアニメーションを制作したり、シェイプに変換したテキストを、他のシェイプと全く同じようにアニメーション化することもできます。

テキストアニメーションを Flash で出力

テキストアニメーションをベクトルベースの SWF ファイルとして書き出して、Web コンテンツに利用することができます。

豊富なビジュアルエフェクト

豊富なエフェクトツールキット

フッターの編集から全く新しいエレメントの作成まで、幅広い制作プロセスに対応した豊富なビジュアルエフェクトを搭載。オリジナルのエフェクトを作成することも、100 種類以上のカスタマイズ可能なエフェクトプリセットを利用することもできます。

エフェクト & プリセット

使いたいエフェクトやプリセットに即座にアクセスできるエフェクト & プリセットパレットを用意しました。このパレットでは、エフェクト名による検索をサポートしています。オリジナルのエフェクトプリセットもこのパネルで管理できます。

Cycore FX

Particle World で煙や火花を追加したり、Light Burst や Light Sweep で燃え上がる光線への移行を制作するなど、Cycore 社のバンドルされたエフェクトを 60 種類以上用意しています。

クリエイティブなブラーエフェクト

カメラの焦点がぼけたエフェクトをリアルに再現するにはレンズブラーが、輪郭を保ちながらソフトなカラーエフェクトを得るにはスマートブラーが便利です。他にも、ブラー（方向）、ブラー（ボックス）、ブラー（ガウス）などのエフェクトが利用できます。

フレキシブルなディストーションエフェクト

ムービーのフレーム全てまたは選択したエリアをワープさせたり、ディストーション（ゆがみ）を適用可能です。特にリアルな方法として、メッシュワープ、ベジェワープ、ディスプレイメントマップ、ペイントディストーションなどがあります。フッテージのゆがみに、ミラー、波紋、バルジといったエフェクトも利用できます。

フラクタルノイズ

フラクタルとノイズのパターンを組み合わせ、腐食や雲、溶岩、流水、ガスといった有機的なテクスチャを生成できます。印象的な背景アニメーションを作成するプリセットも用意しています。

グレイスマネジメントツール

フッテージへのグレイ（粒子）の追加、削除、マッチングを、自動または手動で行えます。グレイの特徴を3つのカラーチャンネルで個別に指定して、完璧なマッチングを見つけて下さい。

リシェイプ

元になるマスクのシェイプ（形状）から、適用先のマスクのシェイプにレイヤーを押し込めるワーピングツールの一種です。

落書き

レイヤーに落書きエフェクトを追加して、手書き風の線や塗りつぶしの効果を与えることができます。

コーナーピン

イメージの四隅をゆがませて、3次元空間内の平面をシミュレーションすることができます。コーナーピンデータを自動的にアニメーショントラッキングし、シーンに正確にマッチさせることが可能です。

3D 効果

3D チャンネルエフェクトを利用して、RLA、RPF、Softimage PIC/ZPIC、Electric Image EI/EIZ の各フォーマットで保存された 3D チャンネルのイメージファイルを読み込むことができます。被写界深度では Z 深度からカメラのピントを、フォグ 3D では Z 深度から霧のかけ具合をシミュレートすることができます。

グロー

イメージの一領域を光り輝かせることによって、ハロー現象その他のライティングエフェクトを作成。オブジェクトの強調に最適です。

高度なライティング

バリエーションに富んだリアルな電弧を正確に描くことができます。

パーティクルブレイグラウンド

爆発や鳥の群れ、蜂の大群など、噴き出す方向や量だけでなく、反発力や重力もシミュレートできるパーティクル（粒子）エフェクト。マスクで壁を指定することも可能です。テキストレイヤーさえパーティクルに設定できます。

拡散

レイヤーのピクセルを拡散し、ぼけた感じやにじんだ感じを与えます。各ピクセルの色を変えずに、ピクセルの位置をランダムに変更しますが、元のポジションのおおまかなエリア内に配置されます。

豊富なサードパーティ製プラグイン

サードパーティ各社からリリースされているコンポジットツール向けのプラグインのほとんどは、After Effects をメインのクライアントツールとして開発されています。

優れたカラーコレクション機能

総合的なカラーコレクションツール

新搭載のトライトーン輝度&コントラストをはじめ、チャンネルミキサー、カラーバランス、レベル、色相/彩度など、多岐にわたるカラーコレクションツールを取り揃えました。

Color Finesse™

Synthetic Aperture 社の Color Finesse では、高性能なテレシネスタイルのコレクションツールを含む高度なカラーコレクション環境が利用できます。

自動補正機能

Photoshop の自動カラー補正、自動コントラスト、自動レベル補正を搭載。色かぶりやコントラストを自動的に補正する場合に便利なツールです。

シャドウ・ハイライトエフェクト

各フレーム内のシャドウやハイライトを保持しながら、自動的に時間に沿ったカラーコレクションが行えます。

トーンカーブ

イメージの色調範囲を自在に調整。例えば、シャドウの青を弱めて明るいエリアで青を強くするといった調整が可能。Photoshop からカーブ設定を読み込むこともできます。

カラースタビライザ

あるフレームに白、黒、中間色を指定すると、明るさ、レベル、カーブのいずれかを基準にサンプリングを行い、同じ露光補正を他の全フレームに適用できるカラースタビライザ。撮影素材の明るさや色のばらつき補正に有効なツールです。

グラフエディタ

値グラフと速度グラフの編集

グラフエディタでは、値グラフと速度グラフを個別に編集できるだけでなく、各アニメーションプロパティに対して最適なグラフを割り出すことも可能です。

値グラフの色分け

位置や方向のような空間に関するプロパティの値グラフを XYZ で色分け表示。調整の際の視認性に優れています。

イージーイズをワンクリックで

カーブのイージーイズイン/アウトはワンクリックで設定できます。

アニメーションカーブの調整

グラフエディタにおけるアニメーションカーブは、マスクのシェイプと同じように自在に形状を変形させることができます。

キーフレームのスナップ

キーフレームを水平方向や垂直方向にドラッグしたときに、好きな場所にスナップさせることができます。

拡大・縮小表示

グラフエディタでは、ズームツールや手のひらツールやホイールマウスでのコントロールが利用可能。Photoshop を操作するようにアニメーションカーブを拡大縮小、移動できます。全体表示や選択範囲に合わせた表示はワンクリックのボタンが用意されています。

強力なマスキングツールとキーイングツールでビデオの透明度をコントロール

柔軟なマスク機能

2D レイヤー、3D レイヤーのいずれにもマスクを設定し、アニメーションをさせることができます。設定できるマスクは無制限です。

マスクアニメーション

ストローク、境界のぼかし、トランスフォーム、アニメート、モーションプラーは、トランスフォームのパラメータと同じように、全てアニメーション化することができます。

ロトベジェマスク

ロトベジェマスクをオリジナルで作成することも、ベジェのマスクから変換して生成することも可能です。

外部からのマスクの読み込み

Photoshop や Illustrator のパスをマスクとして読み込むことができます。

オートトレース

アルファチャンネルの情報を自動的にベクトルベースのマスクに変換する、オートトレース機能を搭載しています。

テキストマスク

Illustrator のように、入力したテキストに対して「アウトラインを作成」すると、テキストをマスクに変換することができます。

スマートマスク補間

マスクの移行をスムーズにして、自然なモーションを再現できます。

Keylight

ワイングラスのように半透明で反射しているオブジェクトや、髪の毛のように微細なオブジェクトの合成に優れた The Foundry 社の Keylight を同梱。スピルサブプレッション、カラー補正、エッジの微調整の使用で完成度がさらに高まります。

トラックマット

トラックマットでは、グレースケールのイメージやムービー、アニメーションを、アルファマットもしくはルミナンスマットとして指定することができます。マットを反転させることも可能です。

色範囲キー

クロマキー用のキーイングツールで、指定したカラーと類似のレイヤー上のすべてのピクセルを取り除くことができます。たとえば、緑を指定すると、ワンクリックで緑の背景色が除去されます。

抽出キー、リニアカラーキー

RGB、色相、クロマから指定した色からリニア（直線的）にキーアウトするリニアカラーキーと、指定したチャンネルのヒストグラムからキーアウトする輝度を指定する抽出キーを搭載。

カラー差キー

多くの名作映画でカラーフッテージのキーイングに使用されている方法を再現。カラー差キーを利用して、キーイングした1原色を他の2原色と対比させて強調することができます。

スピルサブプレッション

フッテージから不要な色のスピルを素早く簡単に除去します。

異なるマット

ソースレイヤーと他のレイヤーを比較して、ピクセルの色と位置の異なる値を算出し、キーを生成します。

インナー／アウターキー

オブジェクトの境界線の内部と外部にパスを設定してラフなマスクを作成し、取り出した情報から正確なキーイングを行うことで、異なるキーイング状態の処理を容易にします。

マットチョーク、チョーク

アルファチャンネルの選択領域を、サブピクセルレベルで調整するツール。

モーションコントロール

▶ パペットツール

イメージやテキストを押しつぶしたり引き伸ばしたりすることで、まるでアニメーションのパペットのように生き生きと動かすことのできる、速くて直感的なアニメーションツールを新搭載。キャラクターの動きの位置とスピードを記録するモーションスケッチ、キャラクターの周囲を糊で固めたようにするスターチツール、エレメントの前後関係をコントロールする重なりツールを装備しています。

タイムワープ

フッテージの速度を増減するときに、ノイズを最小限に抑えた滑らかで鮮明な画像を実現。前後のフレームのピクセルの動きを分析して、より正確な中間フレームを生成します。

タイムリマップ、フレームブレンド

スローモーションの可変や逆再生をするときのフレームブレンドとして、フレームミックスとピクセルモーションを選択することができます。

モーションスケッチ、スムーザー

筆で描くようにモーションパスを描くことができるモーションスケッチでは、パスを描くスピードも同時に反映されます。モーションパスを滑らかにしたい場合にはスムーザーを利用できます。

モーショントラッカー

高速、かつ正確なトラッキングを実現するモーショントラッカーを搭載。テレビの画面を撮影して、画面の四隅の動きをトラッキングし、画面のイメージを違和感なく差し替えるといったシーンに活用できます。位置や回転に加え、スケールでのトラッキングもサポート。

モーションスタビライザ

撮影時にブレたシーンを補正する場合に、レイヤー上のリファレンスとなるエレメントをトラッキングして、不要な映像の揺れを固定（スタビライズ）することができます。

ウィグラー

ウィグラーを使うと、カラー、モーションまたはその他のエフェクトに規則的な、あるいは不規則な変化をタイムラインに沿って適用できます。

指数スケール

一次関数で補間される中間キーフレームを、指数関数で補間することで、光学的なズームの動きを再現することができます。

時間置き換え

ピクセルを時間と関連付けて移動することでイメージをゆがめ、さまざまな効果が得られます。レイヤーの輝度情報を使用して、時間軸がずれたピクセルを現在のフレームに置き換えることによって、フッテージに時間の異なる部分を混在させイメージを生成します。

非破壊型のベクトルペイントツール

Photoshop スタイルのブラシ

Photoshop と共通のブラシツールとブラシチップパレットを使って、ブラシのサイズ、間隔、角度をカスタマイズすることができます。カスタマイズしたブラシは保存して再利用できます。

コピースタンプツール

オニオンスキンをサポートするコピースタンプツールを搭載。人物を吊っているワイヤーや映り込んでしまった電線のような不要な要素をフッテージから除去できます。また、競技場の群集を増やすために自然なコピーを行うこともできます。同一のフレーム内だけでなく、異なるレイヤー間でコピースタンプツールを使用することも可能です。

ペイントストロークのアニメート

ベクトルペイントツールでは、ペンで文字を描いていくようなアニメーションを作成できます。ペイントのサイズ、位置、シェイプの変更も自由自在です。

消しゴムツール

消しゴムツールでは、ペイントストロークのみを除去するか、ペイントストロークと背景フッテージを同時に除去するかを選択することができます。

Wacom 社のタブレットをサポート

ベクトルペイントツールは、Wacom 社のタブレットをサポートしています。筆圧やペンの傾きをタブレットを使って表現できます。

32bit のオーディオツール

▶ リアルタイムのオーディオ再生

オーディオをリアルタイムで再生することが可能。レンダリングの必要はありません。

自動サンプリングのサポート

オーディオの準備や再サンプルに、22kHz から 96kHz のサンプリングレートが利用できます。

ステレオミキサー

ステレオミキサーでは、Lチャンネルから Rチャンネルへ、あるいはその逆方向に音声のパニングできます。

高度なオーディオエフェクト

タイムラインに沿ったオーディオへのリマップやディレイ、逆再生といったオーディオエフェクトを適用できます。バス & トレブルで、オーディオのトーンを調整できます。モジュレータ、パラメトリック EQ、およびハイパス/ローパスを使用して、32bit オーディオをプロ並みの正確さでコントロールできます。ディレイ、フランジ & コーラス、トーン生成を使用することで、サウンドをアレンジしたり、独自のサウンドが作成できます。

オーディオスペクトラム、オーディオウェーブフォーム

オーディオの波形情報をそのままビジュアル化するオーディオウェーブフォーム、周波数情報をスペクトラムにビジュアル化するオーディオスペクトラムを搭載。

▶ Adobe Soundbooth™ でのオーディオ編集

オーディオファイルの編集は Adobe Soundbooth CS3 にお任せ下さい。Soundboothで行った変更は、After Effects に自動的に反映されます。

時間を最大限に活用

時間節約ツール

▶ Brainstorm

選択したデザインやアニメーションパラメータをベースに、様々なアニメーションを試作できる新しいインタフェース、Brainstorm でアニメーション制作をジャンプスタート。選択したプロパティやエフェクトを元に、アニメーションのバリエーションが Brainstorm に展開されます。

アニメーションプリセット

数百種類におよぶカスタマイズ可能なアニメーションプリセットを利用して、プロジェクトを迅速に立ち上げることができます。アドビ Web サイトの Adobe Exchange を利用すれば、プリセットを共有したり追加のプリセットをダウンロードできます。

プロジェクトテンプレート

内蔵のプロジェクトテンプレートを利用して、DVD のモーションメニューや、モーショングラフィックの背景が作成できます。

▶ Adobe Clip Notes

レビューと認可のプロセスを迅速化。作品を Adobe PDF ファイルにレンダリングすることで、Adobe Reader® ユーザなら誰でも、正確なタイムコードと共にコメントを書き込むことができます。コメントを After Effect に読み込んだ場合、これらのコメントはタイムライン上のマーカーとして表示されます。

ヘルプツール

初めて操作する場合でも、起動時に表示できる「ツールの使い方」やコンテキストメニューをはじめ、Web サイト、サードパーティ各社が提供する解説本やトレーニングビデオ、活発に情報交換が行われているユーザコミュニティなどを利用して、その場で操作方法を学ぶことができます。また、DVD モーションメニュー制作のために、デザイナーがデザインしたメニューテンプレートが用意されています。

パフォーマンスの向上

▶ 最適化されたマルチプロセッサ

マルチプロセッサとマルチコアシステムによる RAM プレビューやフィニッシングを最大限に活用してください。After Effects では、複数のフレームを可能な限りいつでも同時にレンダリングできます。

リアルタイム OpenGL のサポートを強化

さらに高機能になった OpenGL では、描画モードをはじめ、モーションプレー、アンチエイリアス、トラックマット、高画質シャドウ、透明度、共通のエフェクトの高速レンダリングをサポートしています。フィニッシングにも OpenGL のエンジンを生かした高速レンダリングが可能になっています。

RAM プレビュー

リアルタイムでコンポジションをプレビューするための RAM プレビュー。インテリジェントキャッシングの他、プレビューの範囲指定やフルスクリーンプレビューのオプションを用意しています。

ディスクキャッシング

効率性の高いディスクキャッシングシステムがさらに最適化され、大きなプロジェクトのプレビューや操作のレスポンスが高速化されています。

レンダーキュー

レンダリングに関わるあらゆる項目を管理できるレンダーキューでは、1つのコンポジションを異なる解像度や、モバイルデバイス向けを含む複数のフォーマットでレンダリングしたり、複数のコンポジションをまとめてレンダリングするといった設定が可能です。テンプレートを作成して、レンダリングや出力の設定を共有することもできます。

アドビ製品とのかつてない強力な連携

Photoshop CS3 Extended との連携

32bit の HDR や 16bit のカラー値を Photoshop ファイルに保存できます。Photoshop ファイルをコンポジションとして After Effects に読み込む際にも、テキストの編集機能をはじめ、レイヤー、ビデオレイヤー、レイヤースタイル、描画モード、マスク、透明度、カラープロファイルはすべて保持されます。また、Photoshop のパスをマスクやアニメーションのパスとして使用することも可能です。

▶ 豊富なレイヤーオプション

最も基本的なレイヤーにも一瞬で適用できる、テキストチャやシェーディングの選択肢が大幅に広がりました。Photoshop では不可能な、スタイル特性の自在なアニメーション化も実現しています。

▶ Vanishing Point から 3D コンポジションを作成

Adobe Photoshop CS3 Extended から Vanishing Point データを書き出し、After Effects に読み込むことで、2D の Photoshop 画像から自動的に 3D コンポジションを生成することができます。

Photoshop ファイルの作成

After Effects で新規レイヤーを作成するメニューに Adobe Photoshop ファイルを追加。Photoshop が自動的に起動し、After Effects のコンポジション設定に合わせた解像度、セーフエリアのガイド、ピクセル縦横比のプランクファイルを生成します。加えた変更は、ファイルの保存時に After Effects に自動的に反映されます。

Adobe Illustrator CS3 との連携

Illustrator のアートワークはベクトルデータのため、レンダリングでラスター化されるまで解像度に依存しないという特長があり、このベクトルデータは、After Effects のマスクやモーショントラックとしても使用することができます。また、Illustrator ファイル (AI) のレイヤー、描画モード、透明度といったパラメータを保持したまま、After Effects のコンポジション、またはフッテージとして読み込めます。Illustrator のレイヤーやブレンドモードは保持され、ベクトルシェイプも連続的に保持され、スムーズなエッジが保たれます。(コンパクトな SWF ファイルとしても出力可能)

▶ Adobe Flash® CS3 Professional との緊密な連携

Adobe Flash Player で再生するアニメーションの制作、編集がさらに効率的に。After Effects で作成したアニメーションのベクトルを保持できるため、スリムでクリーンな再生が可能。FLV ファイルのエンコードも簡単に行えます。SWF ファイルを、アルファチャンネルを保持したままベクトルとして読み込んだり、キューポイントを埋め込んだ FLV ファイルをバッチレンダリングすることもできます。

▶ SWF ファイルをベクトルとして読み込み

SWF ファイルを連続的にラスター化されたベクトルとして、アルファチャンネルを保持したまま読み込むことで、品質を損なうことなく拡大/縮小できます。

▶ FLV ファイルをキューポイント付きでバッチレンダリング

マーカーを利用してキューポイントを作成し、FLV ファイルに付加して出力できます。レイヤーのキーフレームをキューポイントに自動変換。モーショントラックやランタイムに沿ったエレメントの変化に基づいて、Adobe Flash でイベントを簡単にトリガーできます。

Adobe Premiere® Pro のプロジェクトを読み込み

Adobe Premiere Pro プロジェクトの構成を保持して時間を節約。ビン、編集ポイント、マーカー、キーフレーム、シーケンス、トランジションといったパラメータを保持したまま、ドラッグ & ドロップやコピー & ペーストで、After Effects と Premiere Pro のプロジェクトを移動させることができます。Premiere Pro プロジェクトファイル (.prproj) を After Effects コンポジションとして読み込むことも可能です。

Adobe Premiere Pro のプロジェクトへ書き出し

After Effects のプロジェクトを Adobe Premiere Pro のプロジェクトとして書き出せるため、編集だけでなくモーショングラフィックスやビジュアルエフェクトの処理が必要な作業でも効率的な連携を取ることができます。

Adobe Encore® CS3 との連携

DVD のメニューデザインのために、モーションメニューやインタラクティブなボタンを指定できる Adobe Encore DVD 専用のコマンドを搭載。After Effect からマーカー付きでビデオを書き出し、これを Adobe Encore CS3 でチャプターとして読み取ります。

Adobe Bridge によるファイルの管理

プロジェクトファイルの検索とブラウズ、設定のプレビューと適用、バッチ処理の実行、XMP メタデータによるタグ付けなどの様々な作業を、単一のインタフェースで効率良く行えます。

統合されたユーザインタフェース

エレガントで柔軟になったインタフェース。ウィンドウのオーバーラップをなくし、ドッキングやグループ分けが可能なワークスペースパネルを設けたことで、常に最適な環境で作業できます。照明を落としたスタジオでも眩しくないように、明るさを調整することもできます。

使い慣れたアドビ製品のインタフェース

他のアドビ製品の使用経験をそのまま生かします。After Effects にも、見慣れたアドビ標準のツール、パレット、メニュー、カスタマイズ可能なキーボードショートカットを採用しました。

Adobe Help Center

優れた検索機能と、トピック別の解説を提供する Adobe Help Center。作業中にいつでも表示することができ、欲しい回答がすぐに見つかります。新機能の LiveDocs を利用して、ユーザがヘルプ項目にコメントを書き込むこともできます。新しいヘルプ項目のポータルには、アドビのサイトや全てのアドビコミュニティからの学習リソースが集積されています。

今日創造する明日のデザイン

すべてのメディア形式でプロフェッショナルな制作を実現

フレームレート解像度フリー

30,000 x 30,000 までの解像度フリー、フレームレートの自由設定可能なコンポジット環境を提供。Cineon、HDTV、HDV を含め、数多くの国際映画規格および国際放送規格に対応しています。

高品質出力

異なる解像度やファイルフォーマットの同時レンダリングや、ファイルのバッチレンダリングを、ローカルでもネットワーク全体でも行うことができます。また、搭載のプリセットで Sony PSP のムービーや Apple の iPod のビデオに出力することも可能です。

▶ モバイル向けビデオ

Adobe Device Central CS3 の新しいレンダリングオプションとプレビュー機能により、サポートする種々のモバイルデバイス上で、ビデオが狙い通りに表示されるか確認できます。

HDR 画像フォーマットのサポート

HDR カラー画像に対応する Adobe Photoshop ファイル (PSD)、OpenEXR、Radiance、TIFF の読み込みと書き出しをサポート。すべてのフッテージのダイナミックレンジを完全に保持できます。

業界標準フォーマットをサポート

ファイルの読み込みや出力を、QuickTime、FLV、SWF、AVI、MPEG-2、Windows Media (Windows のみ)、Photoshop (PSD)、Camera Raw、OpenEXR、Cineon、SGI、TIFF、TGA、IFF、JPEG、ElectricImage、PDF、MP3、WAV、AIFF の各フォーマットで行うことができます。

▶ Universal Binary、Microsoft® Windows Vista™ をサポート

ご使用のプラットフォームを選択してください。After Effects の Windows 版と Macintosh 版の両方に、特定のサポート機能が追加されました。(必要システム構成について詳しくは、www.adobe.com/jp/products/aftereffects/systemreqs/ を参照してください。)

正確なカラー

▶ 総合的なカラーマネジメントワークフロー

プロジェクトの作業用スペースを選択するだけで、カラーマネジメントを行うことができます。これにより、読み込んだファイルをレンダリングや表示する際に正確なカラー表示が維持されるので、フッターが他のデバイスでどのように表示されるかプレビューできます。

▶ 世界標準のカラーマネジメント

Photoshop と同様、After Effects でもオープン ICC のカラーマネジメントシステムを採用しているため、世界中のあらゆるメーカーが利用できます。Photoshop は印刷業界のカラーマネジメントに革新をもたらしました。After Effects は、映像、映画業界に同じような転換をもたらそうとしています。

▶ カラープロファイルの自動読み込み

カラープロファイルが埋め込まれているか、または標準化されているファイルでは、読み込みの際にこれらを自動的に変換することができます。プロファイルは、「フッターの変換」で設定(または変更)することもできます。HD および SD ビデオフォーマットのカラースペースを自動的に変換します。

▶ カラーマネジメントの表示

テレビ画面であろうと映画館の上映であろうと、異なるメディア上での最終的な色表示や出力を、プレビューとシミュレーションで確認できます。

▶ カラーマネジメントの出力

指定した出力形式(スタンダードの SD や HD フォーマットなど)に合わせてカラーを変換します。ICC 情報も、対象の形式でサポートされていれば、出力に埋め込むことができます。

▶ Photoshop と操作を共有

Photoshop と After Effects 両方のユーザに共通の手順や設定を利用して、カラーマネジメントのワークフローを共有化できます。CMYK ファイルの読み込みやカラーマネジメントも行えます。

▶ 32bit のリニア浮動小数点をサポート

32bit の PSD、TIFF、EXR など、32bit のリニアライトカラースペースで作成したファイルを、32bit のリニアハイダイナミックレンジ(HDR) プロジェクトのワークスペースで正確に合成します。どのような出力プロファイルでも、32bit の HDR 向けにリニア化できます。

柔軟なメディア管理

クロスプラットフォーム

Windows 版と Macintosh 版のプロジェクトやファイルの互換性をサポートしています。

レゾリューションフリー

30,000 x 30,000 ピクセルまでのレゾリューションフリーのコンポジット環境を提供。コンポジションには、レゾリューション(解像度)が異なるファイルを混在させることができます。

レンダリング後の自動処理とプロキシの作成

レンダリングが終了すると同時にプロキシを生成する、レンダーキューから出力されたフッターに置き換えるといった、レンダリングが終了した後の処理を自動化できるので、制作のバックエンド作業を効率化することができます。

柔軟なファイル管理

「検索」、「表示」、「プロジェクトを減らす」、「ファイルを収集」といったコマンドを使用して、プロジェクトに含まれるファイルを効率的に管理することができます。

フローチャートビュー

コンポジションやプロジェクトを構成しているフッターやレイヤー、エフェクトをフローチャートで表示できるフローチャートビューを用意。

統合されたスクリプトエディタ

スクリプト編集パレット

スクリプトの管理や編集に、行数のナンバリング、ユーザ定義のテキストフォーマット、カラー表示テキストが利用できます。

デバッグメニュー

複雑なスクリプトでも、インタラクティブにブレークポイントをコントロールすることで、特定の関数や記述を明確に分離できます。

プロファイリング

スクリプト内の関数や行を、個々のタイミングやアクセス数の情報に基づいてプロファイリングし、いつどのようにスクリプト内の個々の部分が呼び出されるかを解析します。

パレットベースの統合されたインタフェース

スクリプトを記述するときに必要なメニューをパレット化し、アクセスしやすいインタフェースデザイン。JavaScript コンソール、コールスタック、ブレークポイント、データブラウザなどがパレット化されています。

エクスペッション、スクリプトによるコマンドラインの自動生成

スクリプトによるアニメーション

JavaScript によりアニメーションを設定する、エクスペッション機能。複数のレイヤーに全く同じ動きを与えたり、時計の針のように規則的な動きを再現する場合は、キーフレームよりもスクリプトを組んだ方が効率的です。また、数値で全てを管理するので、設定後の修正も容易です。ビヘイビアプリセットを使用すれば、キーフレームを設定することなく、ウィグル、バウンス、ドリフト、フラッシュなどの動きが利用できます。After Effects Professional CS3 では、エフェクト駆動用に、実効ピクセル値のサンプリング機能が新搭載されました。

直感的なピックアップインタフェース

エクスペッションやペアレントコントロールでの、レイヤー、プロパティのリンク付けには、GoLive® や Encore® DVD にも搭載されている、直感的なピックアップ (むち) を利用できます。

エクスペッションの構文

エクスペッションの構文は、ECMA Script という広く普及している JavaScript のベースとなっているスクリプト言語を基準にしています。

関数/コマンドライブラリ

スクリプトのタイピングやコードを覚える手間を省くために、関数とコマンドを取り揃えたライブラリをエクスペッションメニューに用意しています。

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

Adobe, Adobe ロゴ, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, Reader, Soundbooth, および XMP は、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。Mac および Macintosh は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。Microsoft, Windows, および Windows Vista は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。その他すべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。

© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.