



アドビシステムズ株式会社が Adobe® After Effects® 4.1 日本語版を発表

さらにパワーアップしたクリエイティブな新機能を搭載

【1999年10月15日】

アドビシステムズ株式会社（本社：東京都品川区 取締役：グラハム フリーマン）は本日、同社のモーショングラフィックスとビジュアルエフェクトソフトウェアである Adobe After Effects 4.1 日本語版のスタンダード版および ProVersion を発売すると発表しました。Macintosh™ 版、Windows® 版共に、価格はオープンプライスで、市場での価格はスタンダード版が11万円前後、ProVersionは25万円前後になると予想されます。また Adobe After Effects 4.0 日本語版から Adobe After Effects 4.1 日本語版へは、アドビからの提供価格 5,000 円（スタンダード版、ProVersion 共通）で、またバージョン 3.x からは同じく 30,000 円でアップグレードできます。さらに、スタンダード版から Pro Version へはアドビからの提供価格 150,000 円でアップグレードする事ができます。発売時期は 1999 年 11 月 12 日を予定しています。なお、発売を記念してスタンダード版、ProVersion 共に、Cycore Computers Inc. の Cult Effects™ プラグインから Turbulent Noise、Radial Shadow、Colors Quad の 3 種類が同梱されます。

Adobe After Effects 4.1 日本語版は、映画やテレビでのオープニングタイトルやポイントとなる合成や特殊効果のシーン、さらに CM、ビデオ、マルチメディアタイトル、Web サイトなど映像制作に関わるあらゆるモーショングラフィックスデザイナーやビジュアルエフェクトアーティストに最適の機能を提供します。Adobe After Effects 4.1 日本語版でより強化され、作業効率の向上を実現する機能としては、異なるメディアで作成されたファイル変換機能の強化、主にオペレーション面での各コントロール機能の改善と強化、ネットワークレンダリングの強化などがあります。さらに、Adobe After Effects 4.1 日本語版では、より効率的なコンポジションやアニメーション、エフェクトの制作環境の提供にも力を入れています。APK (Application Programming Interface) を拡張し、サードパーティ各社に After Effects プロジェクトデータへのアクセスの枠を広げ、ソフトウェアやハードウェアのデベロッパーが新たなプラグインを開発できる環境を整えました。Adobe After Effects との統合性をより容易に与えられるこの環境は、ソフトウェアやハードウェアとのスムーズな連携によるソリューションの提供を可能にします。

メディア変換機能の強化

Adobe After Effects 4.1 は、多くの関係者が関わるプロジェクトに容易に参加できるようオープンメディア環境になっています。対応するファイルの解像度は従来までの 4000 x 4000 から 30k x 30k まで拡大され、新たに RLA や Softimage PIC などの 3D ファイルがサポートされました。また Adobe After Effects 4.1 では、QuickTime 4.0 の出力コンポーネントをサポートしており、音声のみの出力やストリーミングビデオ、DV フォーマットの出力が 1 ステップでできるようになっています。さらに、ProVersion で提供されている 3D チャンネルパックは Softimage ZPIC や RLA、Electric Image EIZ などの 3D 補助チャンネル (Z チャンネル) をサポートしており、この情報を利用したエフェクトの適用も可能になっているので、3DCG の素材を 2D グラフィックスに生かすことができます。



クリエイティブコントロールの強化

コンポジティングや2Dアニメーション、ビジュアルエフェクトのツールは、フローチャートビューやエフェクトテンプレート、テキストへの縁取り処理を可能にした「塗り」と「線」の機能をはじめ、さまざまな機能が強化されています。モーションパスやその他のパスのスムージング処理を行う「スムーザー」はスタンダード版にも装備されました。

- ・ フローチャートビュー：プロジェクト内のネスト化されたコンポジション同士がどのように関連しているかを視覚化し、プロジェクトの全体的な構造を把握できます。あるユーザが別のチームメンバーなどに作業を引き継ぐ際、プロジェクトの構成を伝達するときにも役立ちます。
- ・ エフェクトテンプレートの管理：気に入ったエフェクトの組み合わせやキーフレームを「エフェクトテンプレート」として保存でき、再利用することができます。「エフェクトテンプレート」の情報は、クロスプラットフォームのファイルとして保存し、チームメンバーの間で共有することもできます。この情報は、エフェクトメニューに新たに追加された「エフェクトテンプレートを適用」を選択するだけで利用できます。
- ・ マスキングの強化：新たに、マスキングされた部分の不透明度の設定が可能になりました。この不透明度はマスクごとに設定でき、キーフレームも適用できるため、コンポジション内でエレメントがどのように出現 / 消失するかの設定が容易になります。また、マスクをコピーし、位置のキーフレームにペーストすることで、モーションパスとして利用することも可能です(反対にモーションパスをマスクとして使用することも可能)。例えば、Adobe Illustrator®で描かれた複雑なマスクをコピー＆ペーストして精巧なモーションパスを瞬時に設定することが可能です。さらに、個々のマスクをロックし編集を防止する機能や自由変形モードでマスクを修正する機能などが追加されています。
- ・ テキストの縁取り(エッジ)処理：テキストに対して「塗り」と「線」を個別に適用できるので、テキストデザインの可能性が広がりました。「基本テキスト」「パステキスト」「番号エフェクト」の各テキストエフェクト内で、「塗りのみ」「線のみ」「線の上に塗り」「塗りの上に線」というオプションを選択し、文字の縁取り効果を変化させることが可能です。また、テキストサイズとは別に線幅をアニメートすることも可能です。
- ・ ストロークアニメーション：線エフェクトに開始点および終了点のパラメータが追加されたことで、オブジェクトの図形そのものをスクリーン上で簡単にアニメーション化することが可能です。例えば、Illustratorで描いたオブジェクトをコピーし、モーションパスの形にそって線を動かしたり、スクリーン上で文字の筆跡をアニメーション化することも可能です。
- ・ RGB、アルファチャンネル制御の固定化：赤、緑、青、アルファチャンネルの制御が固定式になり、特定のチャンネルを表示させながら編集作業を行うことが可能です。



- ・ 各種ツールの使い勝手の向上：ワークエリアバー、表示・非表示アイコンなどのツールの使い勝手がよくなり、ワークエリアバーはバーの中心をドラッグして作業領域を移動させることができます。また、複数の表示・非表示やモーションプラーのチェックボックスはマウスをドラッグすることで、1度にすべてを変更させることができるようになっていきます。

生産性の向上

Adobe After Effects 4.1 では、「ファイルを収集」やキーフレーム補助への「シーケンスレイヤー」の追加、RAM プレビューファイルのワンステップ保存、マスクレンダリングの2～20倍の高速化など、より効率的な作業のサポートを行っています。また、ProVersionではネットワークレンダリングを強化し、さらに生産性が向上しています。

「ファイルを収集」を実行すると、指定したフォルダの中にプロジェクトやコンポジションで使用しているすべてのファイルのコピーとソースフッターの保存を自動的に行います。保存する際、プロジェクトのレンダリングに必要なすべてのファイルやフィルタを記述したレポートを生成し、さらに自分でコメントを追加することも可能です。プロジェクトが終了したときの全体のバックアップや、他のワークステーションで作業をするとき、他のメンバーにプロジェクトの内容を伝達する時に役立ちます。

キーフレーム補助の「シーケンスレイヤー」は、マウスをクリックした順番にレイヤーを連続的に配列することが可能です。レイヤーをオーバラップさせるか、カットでつなげるか、ひとつのレイヤーから次のレイヤーにフェードアウトさせるかを指定することも可能です。

Apple® ナビゲーションサービスのサポートで、Mac OS® 8.5以降を使用しているユーザは、ファイルを効率的に取り扱う新しい「開く/保存する」ダイアログボックスを利用することができます。新しいダイアログ・ボックスを使用するかどうかは環境設定で設定できます。

柔軟なダイナミックメディアソリューション

Adobe After Effects 4.1 は、Adobe Photoshop®をはじめ、Adobe Illustrator、Adobe Premiere®との統合を強化しています。複数のAdobe PhotoshopやAdobe Illustrator ファイルを、レイヤーを保持したままコンポジションとして一度に取り込むことが可能です。当然、このときもAdobe Photoshop ファイルの調整レイヤー、レイヤー効果などは維持されます。

ProVersion の新機能

上記の機能の他に ProVersion では、3D チャンネルのサポートや効率化のための優れたパフォーマンスとワークフローが提供されています。

3次元空間では、ちょっとしたオブジェクトの色補正やブラーの調整、別の素材との合成でも膨大な処理時間が伴います。新たに搭載された3Dチャンネルパックでは、これらの処理をより短時間で行える2次元空間の環境に3Dシーンを持ち込むことが可能になりました。読み込んだ3Dファイルの補助チャンネルを読み込み、3Dチャンネルパックの5種類のエフェクトを利用して、Softimage ZPIC や RLA、Electric Image EIZ などのZチャンネルを操作することが可能です。



- ・ **デプスマット**：3D ファイルに含まれる Z 深度の情報を読み取って Z 軸に沿って画像を切り取り、Z 軸に沿って配置された 3D オブジェクトの間に他のオブジェクトを挿入することができます。
- ・ **被写界深度**：3D ファイルのある一部のみに焦点を合わせ、他の部分をぼやけさせるカメラの被写界深度のシミュレーションを可能にします。
- ・ **ID マット**：3D プログラムには、識別を容易にするためにオブジェクトにオブジェクト ID を付加しているものがあります。ID マットエフェクトは、この付加された ID を利用し、特定のオブジェクトを分離して、そのオブジェクトだけに作業を行うことを可能にします。
- ・ **フォグ 3D**：Z 軸に沿ってフォグエフェクトを適用し、3D シーン内の遠くにある部分に「もや」をかけたり、霧を遠くから手前にかけることが可能です。
- ・ **3D チャンネル抽出**：補助チャンネルをグレースケール画像または他チャンネルカラー画像として表示させ、様々な方法で補助チャンネルの情報を利用することが可能です。例えば、Z 深度チャンネルを変換し、「パーティクルブレイグラウンド」エフェクトのパーティクルの拡大 / 縮小のための画像マップとして利用し、3D シーンの遠くにあるパーティクルをより小さく見せることも可能です。

After Effects 4.1 ProVersion 日本語版では、ネットワークレンダリング機能が大幅に強化され、追加料金を支払うことなく、レンダリングエンジンを無制限にインストールするライセンスが追加されました。このため、ユーザは 1 パッケージの Adobe After Effects 4.1 ProVersion で、レンダリングエンジンを必要なマシン数にインストールし、ネットワークレンダリングの環境を構築することができます。

このレンダリングエンジンは新たに採用された「フォルダの監視」や「ファイルを収集」機能と連動し、より効率的なネットワークレンダリングプロセスを提供します。ファイルを収集を実行するときに、ネットワークへの参加マシン数を設定し、指定したフォルダにレンダキューアイテムが保存されると、ネットワーク上からこの「フォルダを監視」していたレンダリングエンジンが、自動的にレンダリングを開始します。

ネットワークレンダリングは、レンダリングに参加するコンピュータの台数を指定でき、Windows と Macintosh の混在も可能です。各レンダリング作業の進行状況は、Web ブラウザで確認できます。レンダリングエンジンは、すべてのプロジェクトが完了すると次のプロジェクトがフォルダに入るまで何日でもフォルダの無人監視を続けるため、より高速で効率的なレンダリングプロセスが行われるようになります。レンダリングエンジンにレンダリングをさせたまま、アプリケーションソフトウェア本体はプロジェクトの編集に専念することも可能です。

さらに、ProVersion では、モーションパックやキーイングパック（従来のディストーションパックの名称を変更）、エフェクトパック、オーディオパックが提供されます。



システム構成

Macintosh

Power Macintosh®

Mac OS 8.1 日本語版以降

32MB 以上のアプリケーションメモリ(64MB 以上を推奨)

QuickTime 4.0以降

CD-ROM ドライブ

80MB 以上の空き容量のあるハードディスク(500MB 以上ハードディスクまたはディスクアレイを推奨)

16 ビットカラーディスプレイアダプタ(24 ビットカラーディスプレイアダプタおよびビデオキャプチャカードを推奨)

Windows

Intel Pentium® プロセッサを搭載したパーソナルコンピュータ (Pentium II 以降、マルチプロセッサシステムを推奨)

Microsoft® Windows 98 日本語版または Windows NT 4.0 日本語版以降

32MB 以上 (64MB 以上を推奨)の RAM (Windows 98 日本語版)

64MB 以上 (96MB 以上を推奨)の RAM (Windows NT 4.0 日本語版)

QuickTime 4.0以降

CD-ROM ドライブ

80MB 以上の空き容量のあるハードディスク(500MB 以上ハードディスクまたはディスクアレイを推奨)

16 ビットカラーディスプレイアダプタ(24 ビットカラーディスプレイアダプタおよびビデオキャプチャカードを推奨)

サウンドカードを推奨

アドビシステムズ社について

アドビシステムズ社は、1982年に創立された、米国カリフォルニア州サンノゼに本社をおくソフトウェア会社です。これまで、Webおよび印刷、出版分野において定評のある様々なソフトウェアソリューションを提供し、多くの業界賞を受賞してきました。その優れたグラフィックデザイン、イメージング、映像・動画、そしてオーサリングのためのツールは、あらゆるタイプのメディアにおいて豊かで視覚効果あふれるコンテンツの制作、出版、配信を可能にします。アドビの製品は、Webクリエイターやグラフィックデザイナーをはじめ、プロの印刷・出版業界、ドキュメントを多用する官公庁、企業、団体や一般ビジネスユーザ、さらには個人ユーザまで幅広く活用されています。アドビシステムズ社は1998年に、米国を本拠とするパーソナルコンピュータ用ソフトウェア会社中第四位で、年商は10億ドル近くに達しています。現在全世界で2,400人以上の従業員を擁し、北米、欧州、環太平洋地域、日本そしてラテンアメリカ地域で事業を展開しています。アドビシステムズ株式会社は同社の日本法人です。詳細な情報は、Webサイト <http://www.adobe.co.jp> でご覧いただけます。



<お問い合わせ先>
アドビ カスタマーインフォメーションセンター
電話：03-5350-0407

なお、Cult Effectsに関しては、日本の正規販売代理店であるフォーカルポイントコンピュータ株式会社にお問い合わせください。