

Autodesk®
Smoke®
2012
For Mac OS® X

購入する主な理由

Autodesk® Smoke® ソフトウェアは、Mac® 環境によるポストプロダクション ワークフローでオールインワンのプロフェッショナル フィニッシングを可能にします。従来のノンリニア編集製品で使い慣れたワークフローに、カラー コレクションやキーイング、3D ビジュアル エフェクト用の強力なツールを持つ Smoke を統合すれば、編集パイプラインが強化され、複数のアプリケーションやプラグインの使い分けに頭を悩ませることなく、最良のクリエイティブ作品を制作し続けることができます。

Smoke によるポストプロダクション パイプラインの刷新

クライアントのクリエイティブ コンセプトの実現をサポートし、クライアントを刺激しましょう。期待に応え、さらに期待以上の卓越した成果を常に生み出すことによって、混沌としたポストプロダクション市場の中で差別化を図り、クライアントが困難なプロジェクトを完成させようというときに頼られるクリエイティブ アドバイザーとしてビジネスを構築することができます。

Autodesk® Smoke® 2012 For Mac OS® X は、エディトリアル フィニッシング用に設計された単体のアプリケーションです。使い慣れたエディトリアル タイムライン ワークフローに制作現場で実証されたクリエイティブ ツールをもたらします。これによって強力なオールインワンのフィニッシング ソリューションが構築され、スケジュール通りに複雑なビジュアル エフェクトを完成させ、予算内で素晴らしい作品を納品することができます。Smoke は最新のカメラ ネイティブ フォーマットのサポートと、広く使用されているノンリニア編集アプリケーションとの密な統合により、エディトリアル ワークフローを強化します。プロフェッショナルレベルのカラー コレクション、キーイング、3D コンポジティングのためのツールが組み込まれているため、複数のアプリケーションやプラグインに依存する必要が低減されます。Smoke への投資によって、より困難な仕事を引き受け、素晴らしいクリエイティブ作品を制作し続けることができれば、作品についてそのクリエイティビティを評価されることでしょう。

1. クリエイティビティを獲得

クライアントの要求に応えるためには、基本的な編集から複雑なビジュアル エフェクトまで、広範なクリエイティブ サービスを含めたフィニッシングのための最新のパイプラインが必要です。高解像度のデジタル カメラで撮影したプロジェクトのフィニッシングから最先端のステレオスコピック 3D (立体視) コンテンツまで、最新のワークフローに移行することでビジネスをも成長させるようなソリューションが必要です。クライアントの期待以上の卓越した成果を生み出し続けることができれば、クリエイティビティについて評価され、初めての顧客もリピート顧客になります。Smoke を導入すれば、制作現場で実証されているオートデスクのエディトリアル フィニッシング用ツールを使用して、あらゆるプロジェクトでクリエイティビティを発揮できます。

2. オールインワンのエディトリアル フィニッシング

Smoke を選択することにより、ノンリニア編集製品で使い慣れたタイムライン ワークフローとフィニッシングに必要な強力なツールを、単一のアプリケーションとして入手できます。カラー コレクション、ペイント、キーイング、高度な 3D コンポジティングのサポートにより、複数のアプリケーションやプラグインを行き来するという手間のかかるワークフローを免れ、最高の作品を生み出すことに集中できるようになります。その結果、競合相手に差を付けるために必要な、制作現場で実証されたクリエイティブ ツールと、混沌とした激しい競争市場においてさらなる利益を上げるために必要な効率を手にすることができます。

3. 業界標準ファイル形式のネイティブ サポート

メディアやファイル形式に頭を悩ませる時間を省き、クリエイティブな作業に集中しましょう。Smoke は広く使用されているアキュイジション フォーマット(H.264、Apple® QuickTime™、Panasonic® P2 HD、Sony® XDCAM)とインターメディアイト フォーマット(Apple® ProRes および Avid DNxHD®)をサポートしており、既存のメディア ワークフローに簡単に統合できます。クライアントが高解像度メディア(Sony 10ビット HDCAM SR™ ビデオ、ARRIRAW および RED® メディア、さらには 2K 画像シーケンスなど)でのプロジェクトの納品を求めたとしても、Smoke があれば簡単に非圧縮ワークフローに移行することができます。

4. 強力な 3D ビジュアル エフェクト

Smoke には、そのエディトリアル フィニッシング ワークフローに完全に統合された、包括的な 3D コンポジティング ツールセットが用意されています。また、強力なコンポジティング ツール、リアリスティックな 3D ライティング エフェクト、オートデスクのアニメーション ソフトウェアとの合理的な統合を実現しています。Smoke の 3D ツールを使用して、解像度の異なるメディア レイヤと 3D ジオメトリを組み合わせ、いっそうリアルなコンポジットを構築し、驚異的なモーション グラフィックスを作成できます。

5. ステレオスコピック 3D (立体視) フィニッシング

ステレオスコピック 3D (S3D)コンテンツのフィニッシングに対応した、特別な設定なしにそのまま使い始められるツールを使用して、近年のますます要求の高まるフィニッシング ワークフローに対応しましょう。S3D プロジェクトのコンフォーミング、ビューイング、コンポジット、フィニッシングに対応した Smoke のビルドインツールを使用すれば、プラグインやハードウェアを追加しなくてもステレオスコピックの作業に移行できます。ストーリーの内容を問わず、2D ワークフローを抜け出す必要がある場合には、Smoke を使用すればユーザのクリエイティブ フィニッシングに新しい広がりを追加することができます。

6. Final Cut Pro および Media Composer との統合

Smoke はユーザのクリエイティブ編集ワークフローを置き換えるものではなく、強化するものです。Smoke でゼロから開始することも、既存のクリエイティブ エディトリアル パイプラインからプロジェクトとメディアを読み込んで作業することもできます。Smoke では Apple® Final Cut Pro®の XML ファイルおよび Avid® Media Composer®の AAF ファイルを介して、タイムライン全体とサポートされているネイティブ メディアおよびエフェクトをコンフォームすることができます。Mac 上で動作する 64 ビット ネイティブ アプリケーションである Smoke は、クリエイティブ エディトリアル用に使用中の同じハードウェア上で実行できます。プロジェクトの開始方法がどうであれ、Smoke はフィニッシングを支援し、迅速化します。

7. スタートからフィニッシュまでのメディア管理

Smoke にはメディア管理および生産性向上ツールが組み込まれており、作業をより迅速化し、共同作業をより効率的に行えるようになっていきます。Smoke では、既存のネットワーク接続を介して単一のプロジェクト データを共有し、複数のワークステーションで、複数のアーティストがリモートで作業できます。プロジェクトの構造やレンダリング ファイルを維持したまま Smoke ワークステーション間でプロジェクト全体を移動することもできます。また、ジョブの完了後に Smoke に組み込みのアーカイブ ツールを使用してプロジェクトをアーカイブしておけば、安心してプロジェクトを削除し、数カ月後にクライアントから変更を依頼された場合にもプロジェクトを復元することができます。Smoke ならメディアの管理にかかる時間を短縮して、クリエイティブな作業により多くの時間をあてることができる。

Autodesk、Smoke は、米国および/またはその他の国々における、Autodesk, Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。Mac OS は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.