

Adobe(R) After Effects(R) 6.0 お読みください／Read Me

2003 年 7 月

このファイルには、最新の製品情報、Adobe After Effects に関するドキュメントの更新情報、およびトラブルシューティングのヒントが記載されています。このドキュメントを印刷して今後の参考文献としてお使いください。

インストールの手順については、「インストールについて」を参照してください。なお、Keylight および 3D Assistants Lite (Professional バージョンに同梱)については、各プラグインに付属のインストーラを使用してください。

After Effects のヘルプメニューから、ユーザガイドの全文およびエフェクトとスクリプティングのマニュアルを参照できます。オンラインバージョンのユーザガイドには、印刷マニュアルに記載されていない追加の技術情報およびサンプルが記載されています。付属の CD の AE6 Documentation フォルダには、PDF バージョンのオンラインマニュアルも収録されています。

トラブルシューティングおよびパフォーマンスについての詳細はユーザガイド、オンラインヘルプ、または adobe.co.jp を参照してください。

このお読みくださいファイルは、次の項目に分かれています。

- * 登録(重要)
- * 必要システム構成
- * シリアル番号
- * インストールに関する注意事項
- * サードパーティ製品との互換性
- * 一般的な注意事項
- * Macintosh で使う際の注意事項
- * Windows で使う際の注意事項
- * その他のリソース

登録(重要)

登録カードにすぐに記入して郵送するか、オンラインで登録してください(ヘルプ／登録)。テクニカルサポートや製品の重要な更新情報を受けるためには、ソフトウェアの登録が必要です。登録すると 5 つのエフェクトプラグイン(カードダンス、カードワイプ、コースティック、泡、およびウェーブワード)が http://www.adobe.co.jp/products/aftereffects/ae5plugin_descrip.html からダウンロードできます。

必要システム構成

Windows

- * Intel(R) Pentium(R) III または 4 プロセッサ搭載モデル (マルチプロセッサシステムを推奨)
- * Microsoft(R) Windows(R) 2000 または Windows XP Pro または Home Edition
- * 128 MB 以上の RAM (256 MB 以上を推奨)
- * インストール時に 150 MB 以上の空き容量のあるハードディスク (作業時には 500 MB 以上のハードディスクまたはディスクアレイシステムを推奨)
- * CD-ROM ドライブ
- * 24 ビットカラーディスプレイアダプタ
- * QuickTime 6.1 ソフトウェアを推奨
- * Microsoft DirectX 8.1 以上を推奨 (以下の注意事項を参照)
- * OpenGL を使用する場合は対応する OpenGL カード。最新リストについては、www.adobe.com/products/aftereffects/opengl を参照してください。

Macintosh

- * PowerPC(R) プロセッサ搭載モデル (G4 マルチプロセッサシステムを推奨)
- * Mac OS X 10.2.6
- * 128 MB 以上の RAM (256 MB 以上を推奨)
- * インストール時に 150 MB 以上の空き容量のあるハードディスク (作業時には 500 MB 以上のハードディスクまたはディスクアレイシステムを推奨)
- * CD-ROM ドライブ
- * 24 ビットカラーディスプレイアダプタ
- * OpenGL を使用する場合は対応する OpenGL カード。最新リストについては、www.adobe.com/products/aftereffects/opengl を参照してください。

シリアル番号

After Effects 6.0 では、シリアル番号の形式が新しくなったため、以前のバージョンのシリアル番号は使用できません。シリアル番号は、Adobe After Effects の登録カードまたは CD ホルダの裏に記載されています。この番号を使用してプログラムを初期化してください。シリアル番号を使用できない場合は、Adobe カスタマーサポートまでご連絡ください： <http://www.adobe.co.jp/support/main.html>

前バージョンからアップグレードする場合は、アップグレードバージョンに付属の 24 桁のシリアル番号と前バージョンのシリアル番号の両方が必要です。

インストールに関する注意事項 - Windows

Windows 2000 または Windows XP でインストーラを実行するには管理者の権限が必要です。

一部の Windows XP システムでは、インストール時に「システムの復元」が有効になっていると、インストールに長時間を要し、システムがダウンしたように見える場合があります。これを避けるには、インストールを開始する前に、「システムの復元」を無効にします（スタート/設定/コントロール パネル/システム/システムの復元）。

After Effects で DV 圧縮ムービーおよび MPEG を読み込むには、**Direct X 8.1** が必要です。After Effects は、Direct X の以前のバージョンと動作する場合がありますが、Direct X 8.1 以降をインストールすることを強くお勧めします。Direct X の最新バージョンについては、Microsoft の Web サイトを参照してください。

QuickTime ムービー（.mov）を使用して作業する場合は、QuickTime for Windows バージョン 6.1 以降を必ずインストールしてください。

After Effects をアンインストールまたは修復するには、スタート/設定/コントロール パネル/アプリケーションの追加と削除を選択します。

サードパーティー製品との互換性

Windows では、After Effects 5.5 以前用に設計されているエフェクトプラグインを After Effects 6.0 でも使用できます。

Mac OS X でサードパーティープラグインを実行するには、プラグインの修正（カーボナイズ）が必要です。カーボナイズされていないプラグインはロードされないか、エフェクトメニュー内に表示されません。Mac OS X でプラグインを使用する際は、カーボナイズされたプラグインが入手できるかどうかについて、製造会社に確認してください。

Media 100 の Final Effects Complete 4.0（OS X のみ）プラグインは、After Effects 6.0 で使用するとクラッシュします。最新情報については、Media 100 にお問い合わせください。

Primatte 1.5.1 以前のバージョンには、After Effects 6.0 との互換性がありません。

BigFX FilmFX 2.5 には、After Effects 6.0 との互換性がありません。最新バージョンについては、プラグインの製造会社にお問い合わせください。

Zaxwerks 3D Invigorator Classic のテクニカルサポートについては、Zaxwerks 社にメール（support@zaxwerks.com）または電話（1-626-309-9102）でお問い合わせください。または、ユーザーフォーラムを利用して専門家などにご相談ください（<http://www.zaxwerks.com/forum/index.html>）。

Keylight のテクニカルサポートについては、『Keylight User Guide』、または www.thefoundry.co.uk のサポートページを参照してください。追加のサポートが必要な場合は、The Foundry 社にメールでお問い合わせください（support@thefoundry.co.uk）。

3D Assistants Lite のテクニカルサポート、または 3D Assistants Pro へのアップグレードが必要な場合は、Digital Anarchy 社にメール（support@digitalanarchy.com）または電話（1-415-621-0991）でお問い合わせください。

一般的な注意事項

言語

カスタムインストールを実行しない限り、すべての言語（英語、フランス語、ドイツ語、および日本語）のファイルが自動的にインストールされます。システムの設定によって、適切な言語が起動時に選択されます。

Macintosh では、システム環境設定 / 言語環境 / 言語で、言語を優先する順序を設定します。また、Finder で After Effects のアイコンを選択し、ファイル / 情報を見る / 言語を選択して、特定の言語を使用しないように設定することもできます。

Windows XP では、設定 / コントロールパネル / 地域と言語のオプション / 詳細設定で、言語バージョンを選択できます。また、\Program Files\... \After Effects 6.0\Support Files\Languages フォルダ内の言語別ショートカットを使用して、言語バージョンを選択することもできます。

環境設定テキスト

以下のセクションでは、カッコ（「」）付きの名前で表記された「環境設定テキスト」を参照する場合があります。設定を変更するには、After Effects を終了し、環境設定ファイル（後述の Macintosh および Windows に関する情報を参照）をテキストエディットで開き、設定名を検索します。変更を保存し、ファイルを閉じてから、After Effects を再起動します。

初期設定のカメラ

After Effects 6.0 では、初期設定の 3D カメラに若干の変更があります。After Effects 5.0 および 5.5 のプロジェクトで 3D コンポジションのカメラビューを保持すると、5.0 および 5.5 のプロジェクトを開いたときに、新しく「AE 5.x デフォルトカメラ」レイヤーが作成されます。新しく追加されたカメラによる変更はありません（ただし、numLayers プロパティを使用するエクスペリメンションでは結果が異なります）。

ピクセル縦横比

フッターを変換ダイアログボックスの選択肢にないピクセル縦横比を持つフッターを読み込んだ場合、ピクセル縦横比は正方形ピクセルとして表示され、ダイアログで「OK」をクリックすると、フッターは正方形ピクセルとして設定されます。選択可能なピクセル縦横比をピクセル縦横比ポップアップに追加するには、Adobe After Effects 6.0 フォルダ（Macintosh）または After Effects 6.0\Support Files フォルダ（Windows）の「interpretation.rules.txt」ファイルの指示に従ってください。

コマンドラインの引数

「-rq」および「-sq」オプションは（スクリプティングガイドに記述）、インプリメントされていません。これらのオプションは、それぞれ「-r」および「-s」と同じ動作をします。

ショートカットキーのカスタマイズ

環境設定ファイルと同じフォルダ内に、ショートカットキーをカスタマイズできるショートカットキーファイルがあります。このファイルは、正式にサポートされていませんが、英語、フランス語、ドイツ語、または日本語以外のキーボードを使用する場合に役立ちます。詳細と使用例については、www.adobe.com/support/products/aftereffects.html を参照してください。

テキストレイヤーの .SWF および .AMX の書き出し

テキストレイヤーは、SWF または AMX に書き出すと、表示されません。テキストレイヤーの (カラーを除く) ベクトル情報を保持するには、「アウトラインを作成」または「オートトレース」を使用します。「アウトラインを作成」の方がより正確ですが、アニメートしたテキストには使用できません。

エクスプレッション

一部のエフェクトのプロパティ名がバージョン 5.5 から変更になりました。エクスプレッションで古い名前を使用するプロジェクトがある場合は、6.0 で新しい名前を使用するようにエクスプレッションを更新する必要があります。

OpenGL

互換性のある OpenGL カードがインストールされている場合、OpenGL は初期設定で使用可能になります。カードの情報を表示するには、プレビューの環境設定ダイアログボックスで、「OpenGL 情報...」ボタンをクリックします。互換性のあるカードの最新情報について詳しくは、After Effects のサポートサイト、www.adobe.com/products/aftereffects/opengl を参照してください。

コンポジションウィンドウ内でドラッグしたり、タイムラインウィンドウまたはエフェクトコントロールウィンドウで値をスクラブする際に、OpenGL が動作している場合は、ダイナミックプレビューボタンが緑色になります。OpenGL でレンダリングされた画像は、ソフトウェアでレンダリングされた画像と正確には一致しません。このため、マウスを放したときの表示に差が見られる場合があります。OpenGL の使用によってレンダリングの不具合が生じたり (ピクセルのノイズなど)、パフォーマンスが極端に遅くなる場合は、テクスチャサイズの最大値を低くする必要があります。環境設定テキストで「Auto Down sample Textures Larger Than (pixels)」を 800 から 512 以下に変更します。

ビデオプレビューは、OpenGL とのインタラクティブ中は更新されません。マウスボタンを放すと更新されます。

フルカラーで表示するためには、一部の ATI OpenGL カードは、コントロールパネルで高画質に設定する必要があります。

AGP および PCI OpenGL カードの両方を使用して、2 つのモニターを使用することはお勧めしません。そのようにすると、OpenGL の使用時に断続的なクラッシュが発生する場合があります。

一部の OpenGL カードでは、大きなコンポジション内で現在の時間インジケータをドラッグすると、パフォーマンスが極端に低くなる場合があります。この問題が発生した場合は、環境設定テキストで「Max Cached Frame Dim」を 1024 以下に設定してみてください。

パフォーマンスが高い OpenGL カードでは、環境設定テキストで「PixelsPerFan」を「4」に設定すると、より正確なスポットライトのレンダリングが可能になります。

スクリプティング

app.project.save() に加え、マニュアルには記載されていない、app.project.saveWithDialog() メソッドがあります。このメソッドを使用すると、ユーザがファイル名を選択できるようになります。

ASCII 以外の文字を含むファイル名を表示するには、File.decode(<file_object>.name) を使用します。

キャッシュインジケータ

After Effects の反応が遅い場合は、タイムラインウィンドウメニューの「キャッシュインジケータを表示」のチェックをオフにして、キャッシュインジケータを無効にしてください。この設定は、アプリ

ケーションを終了するまで保持されます。

Illustrator 10 ファイル

Adobe Illustrator 10 のファイルは、保存をする際に「PDF 互換ファイルを作成」オプションを選択していない場合、空白で表示されるか、または警告メッセージが表示されます。

Illustrator 10 クリップボードのサポート

Adobe Illustrator のクリップボード (AICB) 機能を使用して Illustrator 10 と After Effects 間でパスをコピーするには、Illustrator でこの環境設定をオンにし、「パスを保持」オプションを選択する必要があります。

Illustrator 8.x および 9.x ファイル

Illustrator 9.x に保存されている EPS ファイルのレイヤーは、正しくラスターライズされないか、完全にラスターライズされない場合があります。ファイルは、EPS ではなく Illustrator AI 形式で読み込んでください。表示をオフにして AI 8 ファイルを保存すると、After Effects に空のレイヤーが表示されます。この問題を解決するには、表示をオンにしてファイルを保存します。

Maya カメラの読み込み

マニュアルで解説する機能の他に、Maya カメラの読み込み機能では、「ロケーター」ノードが読み込まれます。ロケーターノードは、Maya の場面から After Effects へのオブジェクトの変換時にオブジェクトをトラッキングする場合に使用すると便利です。Maya ロケーターノード名が「Null」、「NULL」、または「null」を含む場合は、適切なトランスフォームを適用したヌルレイヤーが After Effects に作成されます。Maya ではロケーターノードをお互いの親としないで、ロケーターをジオメトリーに対する親としてください。LocatorShape の「World」または「Underworld」座標は監視できません。代わりに、トランスフォームノードを使用してこれらの座標を配置します。

複雑なプロジェクトの場合は、Maya (.ma) カメラの読み込みに時間がかかることがあります (多数のキーフレームを読み込む場合など)。Maya カメラの読み込み速度を上げるには、Maya (.ma) ファイルにカメラデータのみを含めます。After Effects は、3 ノードカメラは読み取りません。

FilmFit 適用時は、水平または垂直の FilmFit を使用し、塗りは使用しません。

複数のビュー

ウィンドウメニューを使用してすべてのウィンドウを閉じるには、環境設定の一般設定で「複数のビューを同時に閉じる」をオンにしておく必要があります。

ウィンドウのタブ部分を表示あるいは非表示にするには、タブの上に表示されるスライダバーをダブルクリックします。

.SWF の読み込み

Windows および Macintosh 上で、QuickTime 6.3 またはそれ以前のバージョンでは、読み込んだ Flash ファイルのアルファチャンネルが正しく表示されません。そのため、After Effects ではアルファチャンネルが不透明に表示されます。この動作は、環境設定テキストを編集することによって変更することができます。「QuickTime Flash Importer Alpha Channel Support」を検索してください。

高度 3D

レイヤーどうしがほぼ接触しそうな場合、交差していない平面が交差してレンダリングされる場合があります。このような場合、実際に交差する前に、背面のレイヤーが前面のレイヤーを通して見えるように表示されます。これを避けるには、レイヤーを移動してわずかに離すようにします。

シャドウを落とすレイヤーが別のレイヤーと交差する場合、シャドウが落ちる交差点の後ろに狭い隙間ができることがあります。この隙間を小さくするには、コンポジション/コンポジション設定を選択し、コンポジション設定ダイアログボックスで、高度タブから「高度 3D」オプションを選択してシャドウマップ解像度を大きくします。

RAM プレビュー

「RAM プレビューを保存」機能を使用するには、コンポジション内に 3D レイヤーがない場合でも、アクティブなコンポジションウィンドウのビューをアクティブカメラに設定する必要があります。

レンダリング

クロスプラットフォームで使用するファイル名にハイアスキー文字などの拡張文字を使用しないでください。特に、フォルダの監視を使ったレンダリングには使用しないでください。

Photoshop フィルタ

After Effects は Photoshop のプラグインフィルタに対応していません。

今日のヒント

前の「今日のヒント」に戻るには、Shift キーを押しながら「次のヒント」ボタンをクリックします。

MP3 オーディオファイル

レンダー出力をされた MP3 オーディオファイルは、雑音を含むことがあります。新しいバージョンの QuickTime または Direct X では、この問題が解決される可能性があります。「ムービー作成」をする際にこの問題を回避するには、環境設定/出力設定の「オーディオブロックのデュレーション」を出力ムービーの長さよりも長めに設定します。この設定を長めにするると、メモリ使用量が増加します。MP3 オーディオファイルはスクラブ再生できません。オーディオを RAM プレビューで再生することはできます。

Adobe Premiere プロジェクト

Adobe Premiere (v5-6.5) プロジェクトを After Effects に読み込むと、Premiere のトランジションおよびタイトルは平面で変換され、元の内容はレンダリングされません。Adobe Premiere Pro プロジェクト (Windows のみ) を読み込むと、モーション、After Effects エフェクト、および一部のトランジションは正しく変換されます。タイトルおよびサポートされていないトランジションは、平面で変換されます。

3D コンポジション

自動方向がオンになっているときに、ライトをカメラの親に設定するとカメラの位置がジャンプします。

3D 共面レイヤーのレンダリングの順序は、タイムラインウィンドウでのレイヤーの順序によって決まります。レイヤーを背面から見た場合も同様です。

マスク

リシェーブエフェクトを使用中にカラーマスクを表示するには、コンポジションウィンドウの「マスク表示」ボタンをオフにします。

モーショントラッカー/スタビライザ (Professional のみ)

レイヤーウィンドウ内のモーショントラッカー/スタビライザの開始および終了コントロールは、最初にトラッカー/スタビライザを開いた時点ではレイヤーのインポイントおよびアウトポイントに一致しています。しかし、トラッカー/スタビライザを開いた状態のレイヤーウィンドウで、インポイントおよびアウトポイントを変更しても、コンポジション内のレイヤーのインポイントおよびアウトポイントには影響しません。

フォルダを監視 (Professional のみ)

「フォルダを監視」を使用する場合は、監視するフォルダのパスが、特定のプラットフォーム上で監視を行うすべてのマシンで同じに設定されている必要があります。ユーザディレクトリを共有ボリュームとしてマウントしてファイルを収集すると、ユーザディレクトリを含むマシン上で、フォルダの監視レンダリングが失敗する場合があります。同一マシン上でレンダリングおよび共有する場合は、ユーザディレクトリだけではなく、ボリューム全体を共有してください。

フォルダの監視レンダリングシーケンスの出力先が Windows 2000 または XP サーバに設定されている場合、既にレンダリングされたフレームが Mac OS クライアントから認識されない場合があります。この様なシーケンスファイルを Mac OS で読み込むと、ファイルが見つからないという警告がでます。これは Windows 2000 Services for Macintosh および Windows XP Services for Macintosh の問題と思われる。

日本語、中国語、または韓国語システム上で After Effects を実行する場合、Web サーバを利用して HTML 進行ファイルを表示する場合、プロジェクト名、出力フォルダ名、監視フォルダ名に 2 バイト文字が使われていないことを確認してください。2 バイト文字を含む URL は、ほとんどの Web サーバでサポートされていません。

その他

「変換を記憶」および「変換を適用」を使用しているときには、Illustrator フッテージのアンチエイリアス用の変換フッテージオプション (速度優先か精度優先)、および Cineon 変換オプションは保持されません。

After Effects をリモートサーバ、または読み取り専用フォルダから実行することはできません。ローカルのハードディスクドライブにインストールしてください。

Macintosh で使う際の注意事項

Mac OS X の Samba (SMB) ネットワークプロトコルを使用して、直接 Mac OS X (10.2.6) から Windows サーバにプロジェクトを保存すると、プロジェクトが破損して、オープンできなくなります。この問題は、OS X の今後のバージョンで修正される予定です。ローカルボリュームに保存してサーバにコピーする場合は問題ありません。

同じ内部 ID (BlackMagic や Targa CineWave など) を使用するコーデックを使用して QuickTime ムービーを作成する場合、コーデックの名前に正しくないラベルが付けられる場合があります。出力には影響ありません。

多くの Macintosh 用 サードパーティプラグインのインストーラでは、After Effects 6.0 が正しく認識されません。一部のインストーラでは、プラグインが After Effects 用 Mac OS X Package にインストールされる場合があります。このようなプラグインを見つけるには、Finder で After Effects アプリケーションアイコンを Control キーを押しながらクリックし、「パッケージの内容を表示」を選択します。その後、プラグインを plug-ins フォルダに移動します。

QuickTime ムービー

After Effects は常にシングルフォーク (別名「フラット」) QuickTime ムービーを作成します。システムによってはシングルフォークムービーを使用すると不正な動作を行う場合があります (Accom Sphere など)。Accom Sphere CODEC を使ってレンダリングされた QuickTime ムービーを読み込むと黒く表示される場合は、環境設定テキストで「Add Movie to Resource Fork」を 01 にします。

After Effects 環境設定ファイル

Macintosh では、Adobe After Effects 6.0 環境設定ファイルは、/Users/<ユーザ名>/Library/Preferences フォルダ内にあります。

Windows で使う際の注意事項

日本語入力システムがアクティブな場合、Control + ` ショートカットキー（タイムラインですべてのプロパティを表示）は、使用できません。

マルチプロセッサシステムの場合、16bpc の QuickTime ムービー（Microcosm など）を再生すると、After Effects がクラッシュする場合があります。この問題は、QuickTime for Windows の今後のバージョンで修正される予定です。

必要なハードウェアがインストールされていないマシンに Bluefish444 ソフトウェアをインストールすると、コンポジションの作成時に After Effects がクラッシュする場合があります。最新情報については Bluefish 社にお問い合わせください（<http://www.bluefish444.com>）。

After Effects では、Type1 DV AVI ファイルのオーディオはサポートされていません。これらのファイルでオーディオをスクラブしようとする、長いディレイが発生する場合があります。

サードパーティ製のビデオミラーリングプラグイン（Canopus 製、Matrox 製など）は、After Effects 6.0 で使用する前に更新する必要があります。更新情報については、<http://www.canopus.com> または <http://www.matrox.com> を参照してください。AfterFX.ini（環境設定ファイルと同じフォルダにある）を編集すると、古いバージョンを使用できるようになります（UseLegacyMainWindowClassName=0 を UseLegacyMainWindowClassName=1 に変更）。

After Effects 環境設定ファイル

エクスプローラの「隠しファイルおよび隠しフォルダを表示しない」環境設定オプションがオンになっている場合、Internet Explorer 内で After Effects 環境設定ファイルを検索することも表示することもできません。これは Window 2000 および Windows XP の初期設定オプションです。

ファイルを見つけるには、Adobe After Effects 6.0 環境設定.txt を検索するか、\Documents and Settings\<ユーザー名>\Application Data\Adobe\After Effects\Prefs フォルダ内を探します。

Macromedia Flash から書き込まれたムービー

Macromedia Flash 4 および 5 から書き込まれた QuickTime ムービーは、After Effects を含む Windows のアプリケーションのクラッシュを引き起こすことがあります。

フッターページウィンドウ

通常、Video for Windows（AVI）ファイル用のフッターページウィンドウを開くと AVI フッターページウィンドウが開きます。AVI フッターページウィンドウがサポートしていない特定のタイプの AVI ファイル（Microsoft の DirectX DV CODEC で作成した AVI ファイルや 2GB を超える AVI ファイルなど）の場合は、After Effects フッターページウィンドウが自動的に開きます。もし空の AVI フッターページウィンドウが表示された場合は、Alt キーを押しながらフッターページをダブルクリックして After Effects フッターページウィンドウを開いてみてください。

その他のリソース

アドビ システムズ社の Web サイトで After Effects のページをご覧ください (<http://www.adobe.co.jp/products/aftereffects/main.html>)。チュートリアル、ユーザフォーラム、サードパーティプラグインの開発者、Adobe カスタマーサポートなどへのリンクがあります。機能に関するご要望は、重要度が高い順番に明記の上、aftereffects@adobe.com まで (英語でのみ) 電子メールでご連絡ください。

=====
2003 年 7 月

Copyright (C) 1992-2003 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe、Illustrator、Photoshop、Premiere、および After Effects は、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の商標です。Microsoft Windows、および Windows XP は、米国および各国における Microsoft Corporation の登録商標および商標です。Macintosh は、米国および各国における Apple Computer, Inc. の商標です。QuickTime は、ライセンスのもとに使用されている商標で、米国および各国で登録されています。その他すべての商標は、それぞれの企業が所有するものです。