

Autodesk Smoke 2013 Pre-Release Trial 6 の新機能

初めに

pre-release trial 5 で使用していたプロジェクトは、変換することなく Smoke pre-release trial 6 で直接読み込むことができます。Smoke pre-release trial 6 をインストールする前に、Smoke pre-release trial 5 をアンインストールすることをお勧めします。

また、最適なパフォーマンスを得るためには、Thunderbolt™ 仕様のディスクを Media Storage 用として使用することをお勧めします。

一般的な機能強化

- Media panel と Thumbnail ビューで、作業中のソースまたはシーケンスタイムラインを簡単に見分けることができます。タイムラインの上にあるソースまたはシーケンスタブをダブルクリックします。Media panel と Thumbnail ビューにあるクリップがハイライトします。タイムラインにあるセグメントを右クリックし、Media Panel で Reveal > Clip を選択するか、またはソースを見つけるために Media Panel で Reveal > Segment を選択することもできます。
- タイムラインで Version+ と Track+ ボタンを使って、簡単にバージョンとトラックを追加できます。
- Media Library のフォルダは「ライブラリ」と呼ばれています。Media Panel の他のフォルダとは違い、ライブラリを開いたり閉じたりすることができます。使用していないライブラリを閉じると、システムは作業領域のメモリからコンテンツをリリースし、最適なパフォーマンスを得ることができます。
- フルスクリーンプレイヤー下に表れるクリップリールを表示したり隠したりすることを選択することができます。Player の Options メニューから Show Play Reel を選択します。
- フルスクリーンプレイヤーでビューアにあるイメージ上をドラッグまたはクリックすることで、クリップをスクラブすることができます。また他のプレイヤーでもクリップをスクラブすることができます。他のプレイヤーでのスクラブゾーンはイメージの下の部分になります。
- 青いアウトラインで、Thumbnail ビューで最後にレンダリンクしたクリップを簡単に見分けることができます。
- クリップのコピーを作成し、のりしろをコンソリデートできます。タイムラインにあるセグメントを右クリックし、Match > Content and Keep Handles を選択します。
- LUT を適用できる場所ではどこでも、16-bit fp メディアで 3D LUT を使用することができます。しかし、16-bit integer メディアを 16-bit fp に変換した場合には、3D LUT を適用することはできません。
- 新しい解像度のプリセット：Colour Bars Creation ウィンドウみ見られるような解像度のプリセットボックスに、RED や ARRI のような人気のデジタルカメラ用の解像度プリセットがリストされています。
- Shared Folders は Shared Libraries になりました。

インポートの新機能

- MediaHub のパフォーマンスが改善されました。Avid の MXF ファイルや複数レイヤの大きな OpenEXR ファイルがあるディレクトリをブラウズするとき、特に MediaHub でのコンテンツフォルダのディレクトリの表示が早くなりました。
- インポートが改善されました。MediaHub>Files>General>Create Matte Container が有効になっている状態で、メディアとそのマットをインポートするとき、LUT が有効になっていてもインポートされたメディアだけに適用され、マットには適用されません。
- ADX 16i ワークフローをサポートしました。16i メディアをインポートすると、アプリケーションが 16i フレームをネイティブでサポートしていなかったため、16i から 16fp のカラー変換を適用するように要求されましたが、このリリースでは、Export ウィンドウでその反対の操作ができるようになりました。反対のカラー変換 (16fp to 16i) を選択することで、Link to Original Media が有効になり、アプリケーションは 10-bit DPX メディアで行うように、アプリケーションで編集されていないフレームのリンクをオリジナルメディアに戻し

ます。基本的にはインポート時にカラー変換を適用し、エクスポートで、レンダリングされていない各フレームのリンクをオリジナルメディアに戻します。カラー変換はアプリケーション内で相互間のためだけ適用されます。

Note 16i から 16fp へのカラー変換でインポートされていたとしても、以前のリリースでインポートされたメディアでは機能しません。

エクスポートの新機能

- YUV Headroom オプションが付きました。YUV Headroom オプションが有効になった状態で素材をインポートし、見た目が同じになるように YUV Headroom 付きの同じ素材をエクスポートすることができます。
- エンコーダーが改善しました。マルチスレッドプロセッシングにより、MXF ファイルの DNxHD としてのクリップのエクスポートが早くなりました。
- オーディオ：シーケンスでビデオトラックをミュートすると、エクスポートされたクリップもミュートされます。
- What's New in Creative Tools
- ノードのインプットにマットを最初に接続することなく、2D Transform ノードを使ってマットを作ることができます。

編集の新機能

- Player ビューの Source タブからタイムラインまたは Media Panel にクリップをドラッグ & ドロップすることができます。
- タイムラインを検索するとき、自動的に選択されたタイムラインの要素の情報から検索条件を追加することができます。