

Autodesk Smoke 2013 プロジェクト設定

アプリケーション起動時にプロジェクトダイアログボックスから、または作業中に File メニューからプロジェクトを作成することができます。初めて Smoke を起動したときには、新しいプロジェクトとユーザーを作成する必要があります。

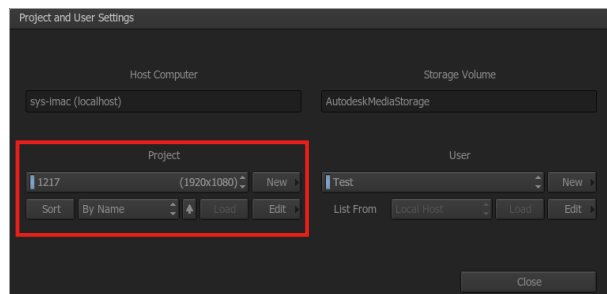
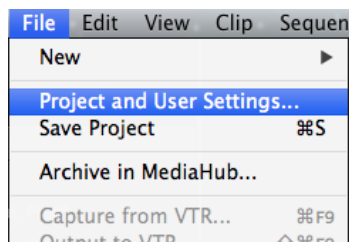
プロジェクトの作成

1. 次のいずれか1つを実行します。

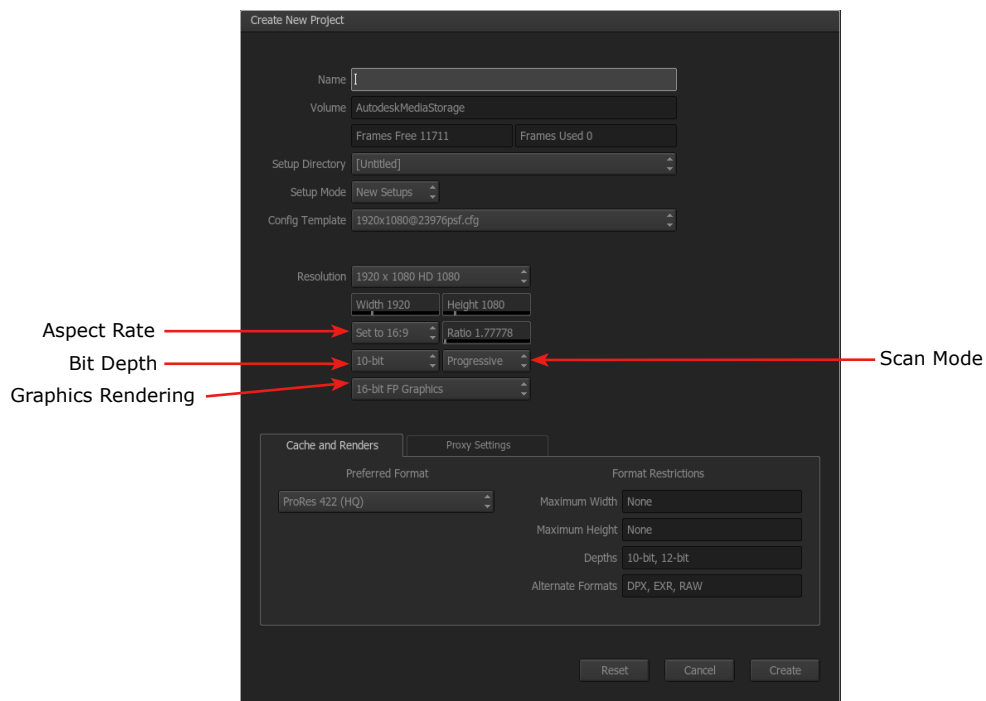
- 起動時にプロジェクトを作成する場合には、起動画面の Project 下にある New をクリックします。(初めて Smoke を起動する場合には、New のみのオプションです。)



- 作業中に新しいプロジェクトを作成する場合には、File メニューから、Project And User Settings を選択し、Project and User Management ダイアログボックスを表示します。Project 下の New をクリックします。



2. Create New Project ダイアログボックスが表示されます。



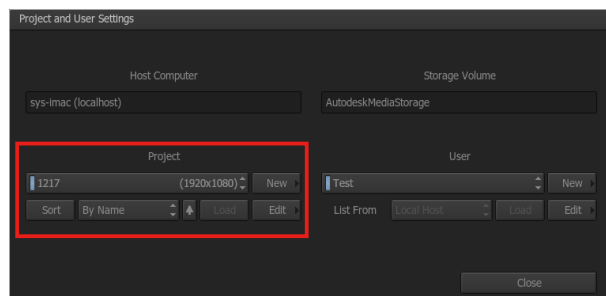
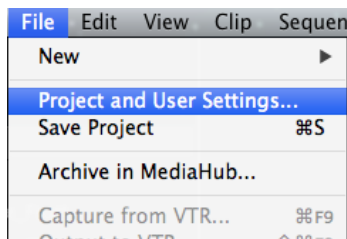
3. Name フィールドで、新しいプロジェクト名を入力します。最大 120 文字まで使用できます。
4. システムに複数のボリュームがある場合、Volume から使用したいボリュームを選択します。ボリュームが1つの場合には、そのボリュームだけが表示されます。
5. Setup Directory を設定します。
6. Setup Mode を設定します。
7. デフォルトの Resolution を設定します。デフォルトの Config Template が自動的に読み出されます。フレームレートに合わせてそれに合うテンプレートに変更できます。プロジェクト構成のテンプレートをご参照ください。
8. Aspect Rate を設定します。
9. Bit Depth を設定します。
10. Scan Mode を設定します。
11. Graphics Rendering Bit Depth を選択します。デフォルトは 16-bit FP Graphics です。こちらのほうが結果がきれいに見えます。
12. Cache and Renders タブで、中間ファイルを設定します。
13. 必要であれば、Proxy Settings タブでプロキシを設定します。
14. 設定に問題がなければ、Create をクリックします。

Tip

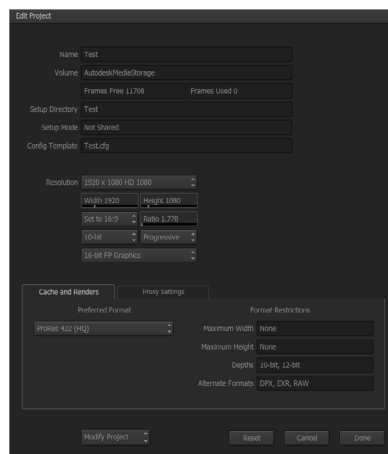
- プロジェクトには自動保存機能があります。プロジェクトは Preference で設定した時間で自動的に保存されます。手動でプロジェクトを保存することもできます。キーボードから Command+S を押すか、File メニューから Save Project を選択します。
- 作業の途中でプロジェクトを作成するには、Project パネルの Load ボタンをクリックし、作成したプロジェクトを読み出します。
- プロジェクト設定をリセットするには、Reset をクリックします。いつでもプロジェクト設定を編集することができます。
- プロジェクトを作成しないで、Cancel ボタンをクリックすることで、Create Project ダイアログボックスを抜けることができます。

プロジェクトの編集

1. Fileメニューから Project And User Settings を選択します。Project and User Management ダイアログボックスが表示します。
2. Project ボックスで、編集したいプロジェクトを選択します。



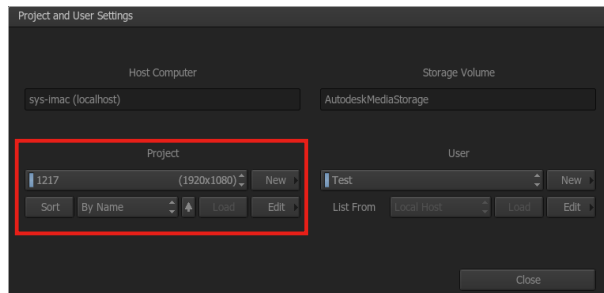
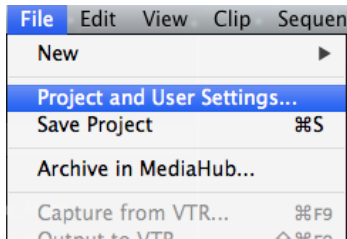
3. Edit をクリックします。Project ダイアログボックスが表示されます。
4. 設定を変更します。



5. Done をクリックし、Confirm をクリックします。
プロジェクトが変更されます。

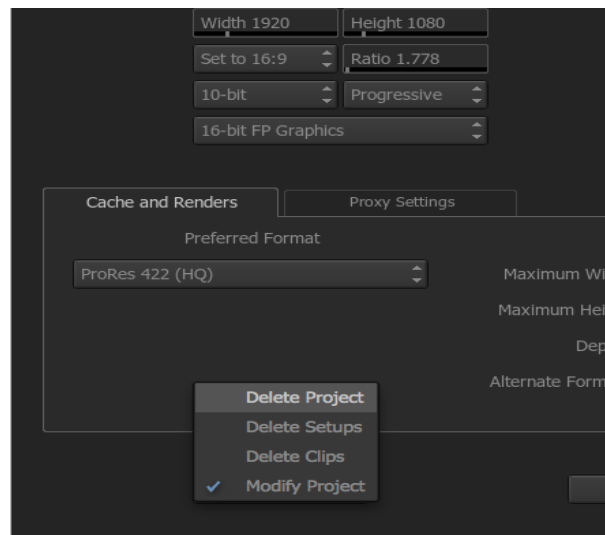
プロジェクトの削除

1. File メニューから Project And User Settings を選択します。Project and User Management ダイアログボックスが表示します。
2. Project ボックスで、削除したいプロジェクトを選択します。



Note 現在使用中のプロジェクトは削除できません。

3. Edit をクリックします。Project ダイアログボックスが表示されます。
4. Project Edit ボックスをクリックし、Delete Project を選択します。



5. Delete ボタンをクリックし、Confirm を押します。プロジェクトに含まれているクリップの削除を確認するプロンプトが表示されます。
6. Confirm ボタンをクリックします。プロジェクトに含まれているセットアップの削除を確認するプロンプトが表示されます。
7. Confirm ボタンをクリックします。
プロジェクトが削除されます。

Note プロジェクトを消去すると、それに関連するすべてのクリップやセットアップもプロジェクトといっしょに消去されます。

Setup Directory について

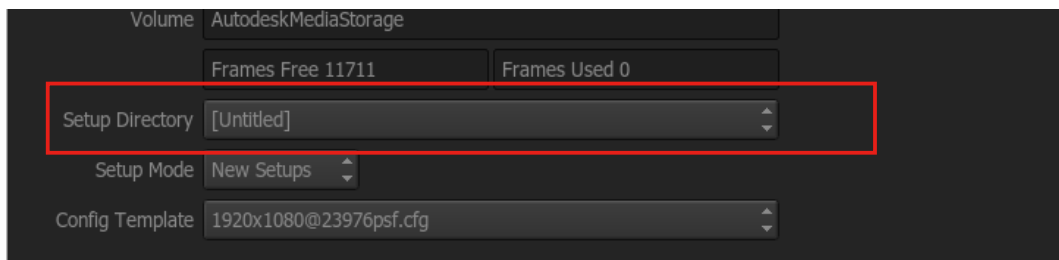
セットアップとはエフェクト設定や EDL、LUT などのファイルベースのリソースです。プロジェクトの Setup Directory にあるサブディレクトリで管理されます。プロジェクトを作成すると、プロジェクトのセットアップディレクトリが Setup Directory ボックスに表示されます。

セットアップの読み出しまたは保存をするとき、これらのディレクトリに限定する必要はありません。違うディレクトリをファイルブラウザにすることもできますし、同じシステム上にある他のプロジェクトのセットアップをブラウズするようにプロジェクトのショートカットを使うこともできます。

既存のプロジェクトのホームディレクトリを共有する

既存のプロジェクトのホームディレクトリを共有し、二つのプロジェクトでセットアップを共有することができます。

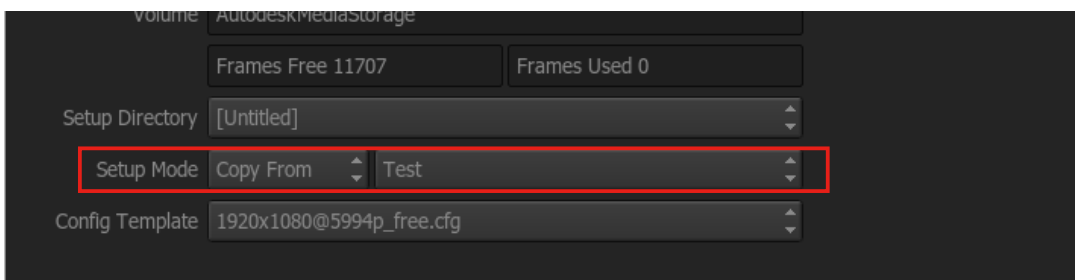
1. Setup Directory ボックスから、共有したい既存のプロジェクトのホームディレクトリを選択します。



既存のプロジェクトに保存されているセットアップが新しいプロジェクトで使用できるようになります。

既存のプロジェクトからセットアップをコピーする

1. Setup Mode ボックスで、Copy From を選択します。



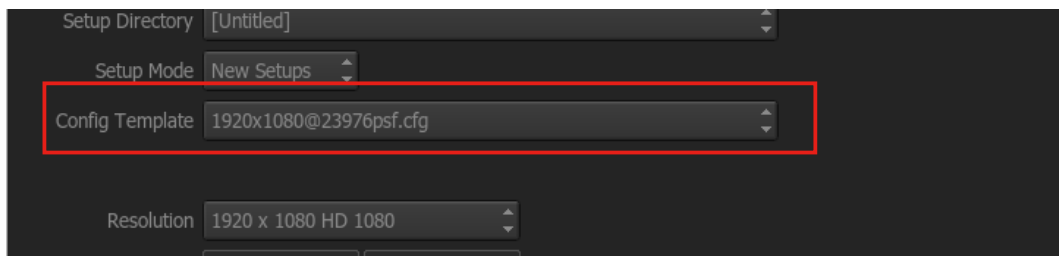
2. Setup Mode ボックスの右側に表示される Projects ボックスから、セットアップをコピーしたい既存のプロジェクトを選択します。

Config Template について

プロジェクトにはそれぞれ関連するプロジェクトのコンフィグレーション（構成情報）ファイルがあります。プロジェクトをロードすると、そのプロジェクトのコンフィグレーション ファイルが読み出されます。プロジェクトのコンフィグレーションがグラフィックスモニタのリフレッシュレートやクリップのデフォルト タイムコード、クリップ再生のデフォルト フレームレートなどのプロジェクトの環境を決定しています。

プロジェクトのコンフィグレーション ファイルはコンフィグレーション テンプレートをベースに作られます。主にプロジェクトの解像度に関する設定をテンプレートで決めています。

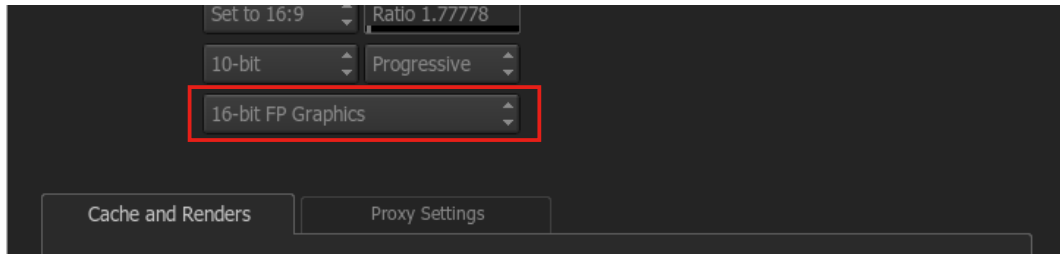
Resolution 項目でプリセットを選択すると、Configuration Template ボックスにテンプレートが表示されます。このコンフィグレーション ファイルは最初にディスプレイ環境を定義しますが、他の解像度のクリップで作業をすることを制限するものではありません。また、いつでもプロジェクト設定は変更することができます。



Graphics Rendering Bit Depth について

システムによって、グラフィックスカードのフレームバッファを使ってレンダリングするイメージのビット深度を指定することができます。ビット深度はクリップのクオリティに影響を与えます。8-bit または 16-bit FP precisionでレンダリングすることができます。ルールとして、解像度が混在し、8-bit 以上のクリップで作業するときには、16-bit FP Graphics ディスプレイを選択します。8-bit のみのイメージで作業をしていたとしても、エフェクトで透明度やブレンド、グラデーションを使用しているときには、16-bit FP Graphics でレンダリングをしたほうが、よりクオリティの高い結果になります。その反面、16-bit FP Graphics のレンダリングはクオリティが高い分、時間がかかります。

また、最終的に 8-bit のフォーマットで出力するならば、出力前に最大可能な高いクオリティにすることが、一番よい結果を生みます。



Cache and Renders フォーマット

Cache and Renders タブでプロジェクトのデフォルトメディアフォーマットを設定します。

これにより、レンダリングをしたときには、メディアは Cache and Renders タブで指定されたフォーマットでレンダリングされます。

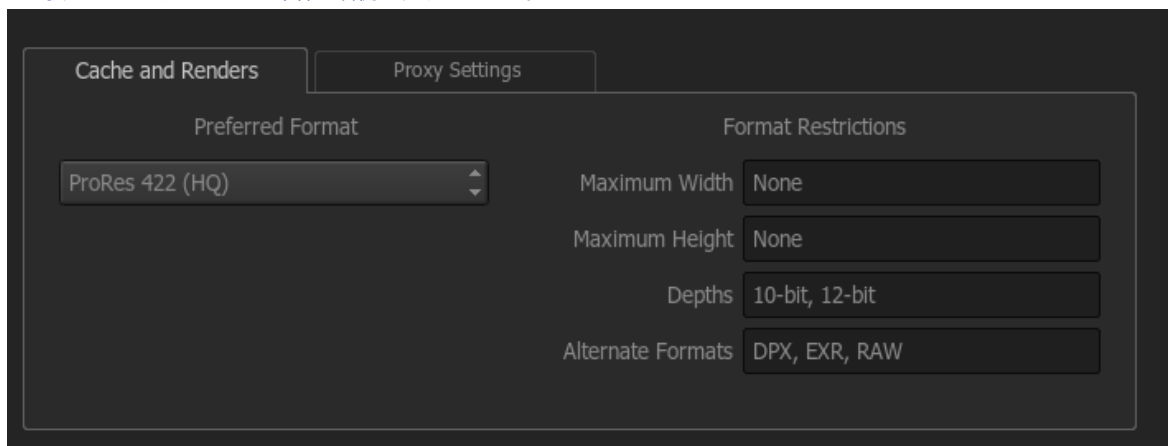
またメディアをインポートしたときには、Cache and Renders タブで指定されたフォーマットに自動的にトランスコードします。

メディアのインポート時に Cache Source Media を無効にした場合には、トランスコードはされず、オリジナルフォーマットのままになります。

Cache and Renders フォーマットの設定

- Cache and Renders タブをクリックします。
- Cache and Renders Preferred Format ボックスからメディアフォーマットを選択します。

Note 非圧縮の設定では、アプリケーションは DPX では 8、10、12bit、OpenEXR では 16 floating のを使用します。選択されたフォーマットの条件が右側に表示されます。



選択されたフォーマットの条件がドロップダウンメニューの右側のテーブルに表示されます。

フォーマットの条件	説明
Maximum Width (最大幅)	選択したフォーマットのサポートされている最大幅を表示します。これ以上の幅のフレームは Alternate Formats の 1 つを使って書かれています。
Maximum Height (最大の高さ)	選択したフォーマットのサポートされている最大の高さを表示します。これ以上の高さのフレームは Alternate Formats の 1 つを使って書かれています。

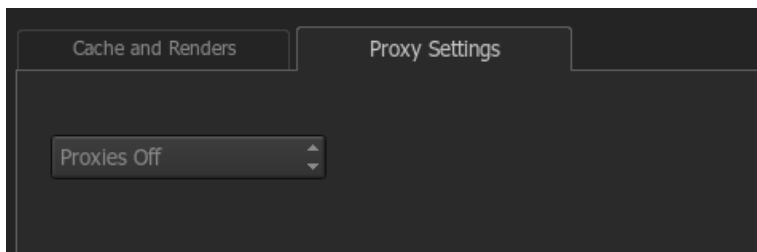
フォーマットの条件	説明
Depths (ビット深度)	選択したフォーマットのサポートされているビット深度を表示します。これ以上のビット深度はフレームは Alternate Formats の 1 つを使って書かれています。
Alternate Formats (代替フォーマット)	Maximum Width、Maximum Height、Maximum Bit Depth で定義されてるパラメータ内でフィットしないフレームを書くために使用する最後のフォーマットを表示します。アプリケーションはフレームのビット深度を基に、特定のフォーマットを使用します。DPX では 8bit10bit または 12bit、16bit 浮動小数点の OpenEXR。フリンジの場合には RAW。

Proxy Settings オプション

プロキシは高解像度のフレームを低解像度にコピーしたものです。プロキシを使用すると、大きなファイルを扱っている場合には、操作や再生パフォーマンスが向上します。プロジェクトで使用するクリップのプロキシを作成するには、Proxy Management オプションを設定します。

1. Proxy Management オプションボックスから、オプションを 1 つ選択します。

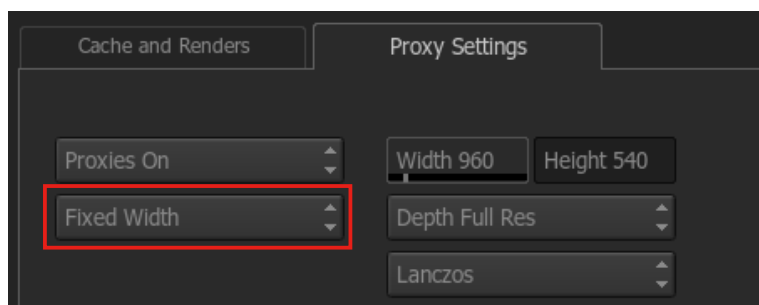
Tip 作業中のプロジェクトで Proxy Management オプションを変更するには、Project and User Management ダイアログボックスにアクセスします。



選択	説明
Proxies On	プロキシ用に設定した幅よりもクリップが大きいときにプロキシを作成します。
Conditional	条件に合ったクリップのみプロキシを作成します。例えば、4000 ピクセルの幅を超えたクリップ等。

2. 次のいずれか 1 つの方法でプロキシのサイズを指定します。

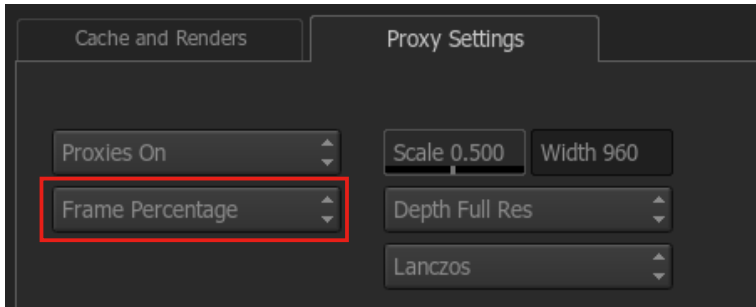
- Proxy Size ボックスで Fixed Width を選択し、その横の Proxy Width フィールドで値を入力します。例えば、720 ピクセル幅のプロキシを作成し、保存するには 720 を入力します。プロキシの高さはクリップのアスペクト比によって決められ、設定したプロキシの幅に関係します。



注意

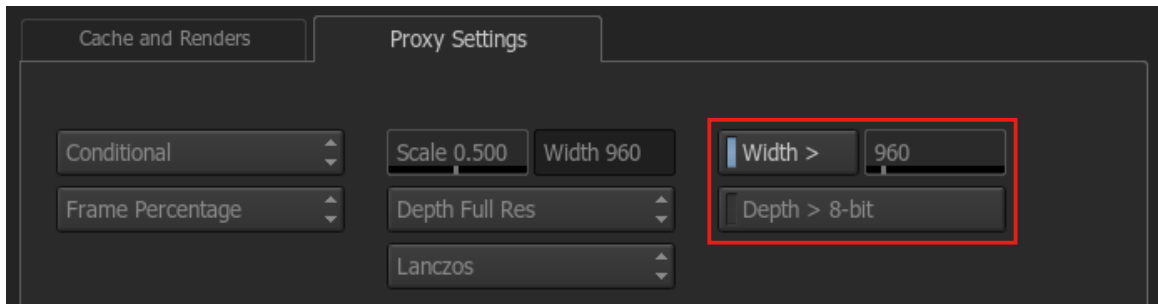
- プロキシの解像度とビット深度設定がフル解像度と同じ場合には、プロキシは作成されません。
- プロキシの解像度がフル解像度のクリップと同じで、ビット深度が違う場合には、プロキシは作られます。
- Proxy Size ボックスから Select Frame Percentage を選択し、Scale フィールドで値を入力します。例えば、クリップの

解像度の 50% のプロキシを作成するために、0.50 と入力します。



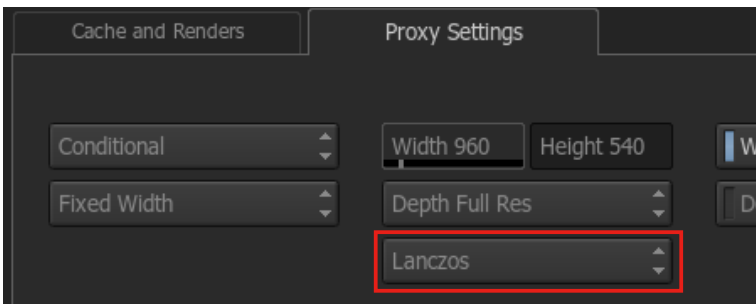
プロキシは常にフル解像度クリップと同じアスペクト比です。設定したスケール値に対応するデフォルトの解像度で、プロキシの幅が Width フィールドに表示されます。

3. Conditional を選択したら、基準条件を設定します。



- 一定の幅以上のプロキシを保存するために、Width > を有効にし、フィールドに値を入力します。例えば、4000 と入力すると、4000 ピクセルより幅の広いクリップのプロキシを保存します。
- 10-bit、12-bit、12-bit unpacked のクリップのプロキシを保存するには、Depth > 8-bit を有効にします。

4. Proxy Quality ボックスから、画面表示のためのプロキシのクオリティを設定します。

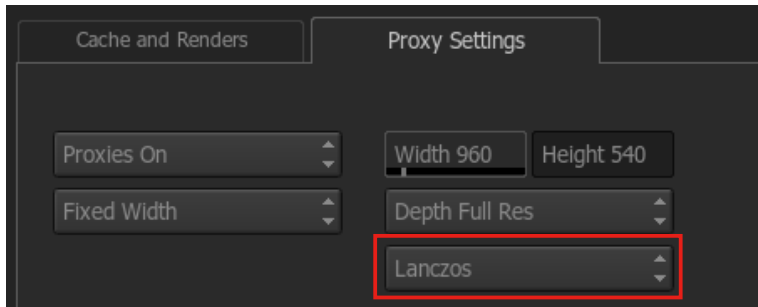


プロキシのクオリティはレンダリングとプロキシの生成時間に影響を及ぼします。クオリティが低いと計算時間がかかりません。しかし、クオリティはプロキシ用のディスクスペースには影響を与えません。

選択	説明
Lanczos	極めてシャープで良い結果。アップスケールまたはダウンスケールに向いています。計算に大変時間がかかります。
Shannon	極めてシャープで良い結果。細かな部分に関しては Lanczos よりもシャープ。アップスケールまたはダウンスケールに向いています。計算に大変時間がかかります。
Gaussian	中ぐらいのクオリティで、少しソフトな結果です。
Quadratic	中ぐらいのクオリティで、少しソフトな結果です。
Bicubic	クオリティは高いが、Shannon ほどシャープではありません。アップスケールまたはダウンスケールの両方に使えます。
Mitchell	クオリティは高いが、Shannon ほどシャープではありません。アップスケールまたはダウンスケールの両方に使えます。

選択	説明
Triangle	クオリティが低く、計算が短くて済みます。ダウンスケールに役えます。
Impulse	とてもクオリティが低く、計算が短くて済みます。ダウンスケールに役えます。
Draft	一番クオリティが低く、ビデオの I/O 時に自動で作成されるプロキシのクオリティとして、使用されます。

5. Proxy Bit Depth ボックスから、プロキシのビット深度を選択します。



選択	説明
Depth: 8-bit	プロキシのビット深度を 8 bit にします。
Depth: Full Res	プロキシのビット深度をクリップと同じにします。