

Adobe® After Effects® バージョン 5.5

After Effects 5.5 の LiveMotion (AMX) エクスポート機能の使用について

After Effects のプロジェクトを Adobe LiveMotion で読み込み、インタラクティブ性を持たせることが可能になりました。複雑なアニメーションを After Effects で作成し、そのプロジェクトを Adobe Motion Exchange (AMX) 形式 (.amx) ファイルとして書き出します。このファイルを LiveMotion に読み込み、作業を続けることができます。AMX 書き出し機能は、マニュアルでインストールするプラグインです。After Effects へのプラグインのインストール方法については、After Effects 5.5 CD ROM のインストールに関する ReadMe を参照してください。

AMX を書き出しする際、After Effects はできる限りベクトルデータを保持しますが、以下に説明する After Effects でサポートされていない機能やラスター処理された画像は AMX ファイルのベクトルデータとして表現できないため、ファイルに含めることができません。After Effects は、これらのベクトルベースではサポートされていない機能や画像を連番の PNG ファイルとしてレンダリングし、ユーザが指定した別のフォルダに保存します。

書き出しが終了すると、After Effects はフォルダを作成し、AMX ファイルおよびその他のレンダリングしたファイルと共に、レンダリング結果の HTML レポートをそのフォルダに保存します。レポートは、AMX ファイル名の最後に .htm が付加されたファイルになり、AMX ファイルに含めることができなかった内容について記述されています。

AMX 形式で書き出しするプロジェクトを作成する際には、この後に記載されている AMX ファイルをサポートする機能と、サポートされていない機能に注意しながら、作業を行ってください。サポートされていない機能を含んでいる場合は、ピクセルベースのデータとして、別にレンダリングすることができます。ただし、サポートされない機能を「無視」するオプションを選んだ場合を除きます。

- レイヤーモードとスイッチ：「標準」モードのみサポートされています。透明部分を保持、調整レイヤー、モーションプラー、および 3D レイヤーのレイヤースイッチはサポートされていません。調整レイヤーより下のレイヤー、または「標準」以外のレイヤーモードを使用しているレイヤーより下のレイヤーは、合成され 1 つのレイヤーとしてレンダリングされます。3D レイヤーも合成され、1 つのレイヤーとしてレンダリングされます。
- 長方形ピクセル：AMX ファイルは、長方形ピクセルをサポートしていません。長方形ピクセルは、書き出し時に、すべて正方形ピクセルに変換されます。
- キーフレーム：AMX ファイルでは、After Effects の停止およびリニアキーフレームはそのまま保持されますが、自動ベジェキーフレームは LiveMotion の自動ベジェに変換されます。これ以外のキーフレーム、例えばユーザが速度を調整したキーフレームなどの場合は、調整したキーフレームと調整していないキーフレーム間の範囲のサンプリングが行われ、アニメーションの各フレームに対してリニアキーフレームが作成されます。AMX ファイルは、ロービングキーフレームをサポートしていません。
- マスク：「加算」モードのみサポートされています。「マスク不透明度」はサポートされています。「マスクの境界線をぼかす」および「マスクの拡張」については 0 以外の値はサポートされていません。
- マット：トラベリングマットはサポートされていません。
- エフェクト：パステキストのみサポートされています。ただし、サポートされていないパステキストオプションもあるのでご注意ください。塗りと線カテゴリのオプションメニューの「線の上に塗り」、および高度カテゴリのモードメニューの「差」はサポートされていません。レイヤーへの複数のエフェクトの設定もサポートされていません。

コンポジションを AMX 形式でエクスポートするには：

- 1 プロジェクトウィンドウでエクスポートするコンポジションを選択し、ファイル／書き出し／LM2 用 Adobe モーションエクスチェンジ (.amx) を選択します。
- 2 ファイル名と場所を指定し、「保存」をクリックします。
- 3 AMX 設定ダイアログボックスで、以下のオプションを指定し、「OK」をクリックします。

非表示のレイヤーを含む タイムラインウィンドウで非表示のレイヤーを AMX ファイルに含めるかどうかを指定します。非表示のレイヤーを含めない場合は、AMX ファイルのサイズを小さくすることができるため書き出し速度が速くなります。

イメージを保存するフォルダ AMX ファイルでサポートされていない要素を含む画像を書き出す際に保存する場所を指定します。生成されたファイルは、すべて PNG ファイルとしてレンダリングされ、このボックスに指定した名称のフォルダに保存されます。書き出すたびに、名称が重複しないように指定した名称と番号を組み合わせた個別の名称が与えられます（例：イメージ_1、イメージ_2）。

ネスト化したコンポジション ネスト化されたコンポジションを After Effects が書き出しする方法を指定します。「ラスタライズ」を選択すると、ネスト化されたコンポジションは連番の画像として書き出されます。「コラップストランスフォーム」を選択すると、ネスト化されたコンポジションはベクトルデータとして書き出されます。ネスト化されたコンポジションが複数ある場合は、「コラップストランスフォーム」を選択すると書き出し時間が増加することがあります。

注意：「コラップストランスフォーム」オプションを機能させるには、あらかじめレイヤーにコラップストランスフォームを適用しておく必要があります。コラップストランスフォームのレイヤースイッチを使用する方法については、After Effects 5.0 の『ユーザガイド』を参照してください。

サポートされない機能 LiveMotion がサポートしていない機能が After Effects で使用されている場合に、その機能が適用されているレイヤーをレンダリングするかどうかを指定します。AMX 形式でサポートされていないすべての機能をスキップするには、「無視」を選択します。サポートされていない機能を含むすべてのフレームを PNG ファイルとしてレンダリングするには、「ラスタライズ」を選択します。「ラスタライズ」を選択するとファイルサイズが大きくなり、ストリーミングの品質が大幅に低下する場合があります。

オーディオ オーディオメニューをアクティブにします。すべてのオーディオは MP3 形式でエンコードされ、ストリームサウンドとして AMX ファイルに追加されます。

サンプルレート オーディオのサンプルレートを指定します。

チャンネル オーディオトラックをモノラルにするかステレオにするかを指定します。

ビットレート 書き出しするオーディオのビットレートを指定します。「自動」を選択すると、選択したサンプルレートおよびチャンネルの設定で使用可能な最も低いビットレートが指定されます。ビットレートを高くすると、ファイルサイズが大きくなります。

注意：After Effects からの書き出し時に、各レイヤーは設定しているコンポジションのサイズにラスタライズされます。ファイルサイズを縮小するためには新たに各レイヤーに必要な最小限の大きさのコンポジションを作成し、そこにレイヤーを配置してください。その結果 LiveMotion が読み込むラスタライズされた画像サイズは小さくなり、最終的に LiveMotion からエクスポートされる SWF ファイルのファイルサイズを大幅に小さくすることができます。