

ITコンテンツデザイン実習II



2010/12/14

Kizuka

今日の目次

1. 先週のおさらい

- After Effects を触ってみる
- 色んなファイルの読み込み
- モーションコントロール、ウィグラー

2. 3Dレイヤー

3. ITCスペシャルレクチャー(4,5限)

4. モーションスケッチ、モーショントラッキング

5. テキストアニメーション

6. まとめ、提出、来週の予告

(先週のアンケートより)

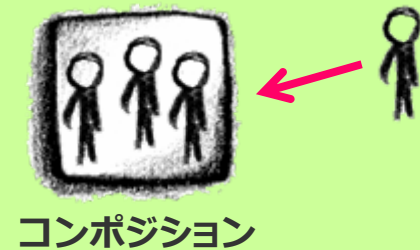
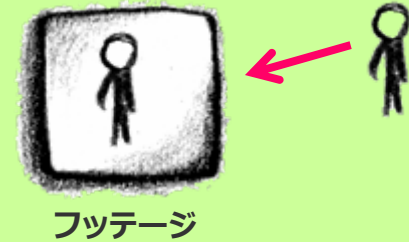
- スライドのファイルがダウンロードできない人？
- イラレデータのジャギジャギが治らない
 - レイヤー右側の ☀ マークをクリックしてオン／オフ試しつつ、前回のスライドのイラレデータの回を見直してみてもいいかも
- ウィグラーが謎
- コンポジションとフッターのの違い
 - 今からおさらいします

さて

新規プロジェクトを読み込むところから
おさらい

フッテージとコンポジションの違い

- 「フッテージ」
動画、静止画を読み込むとき
- 「コンポジション」
ムービーを作りたいとき



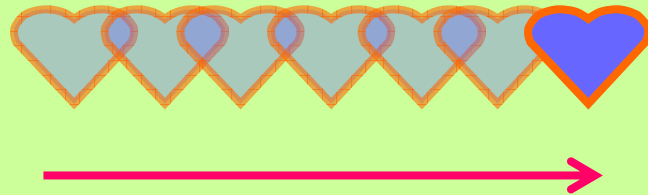
フッターとコンポジションの違い

- 「フッター」= 指定したファイルを一枚の画像として読み込む
- 「コンポジション」= ファイルのレイヤー構造を保持して読み込む
- 「フッター」として読み込ませた場合
 - JPEG画像などを読み込む。
 - レイヤー構造を持ったPhotoshopやIllustratorファイルを「フッター」として読み込むと、レイヤーを結合し一枚にして読み込むか、どれかひとつのレイヤーのみを読み込むかを選択することになる。
- 「コンポジション・レイヤーをクロップ」として読み込ませた場合
 - レイヤー構造を持ったPhotoshopやIllustratorファイルを、レイヤーを保持したまま、レイヤーの余分な部分をトリミングして読み込む。
- 「コンポジション」として読み込ませた場合
 - レイヤー構造を持ったPhotoshopファイルやIllustratorファイルを、レイヤーを保持したまま、同位置、同サイズで読み込む。

おさらい

1. モーションコントロール

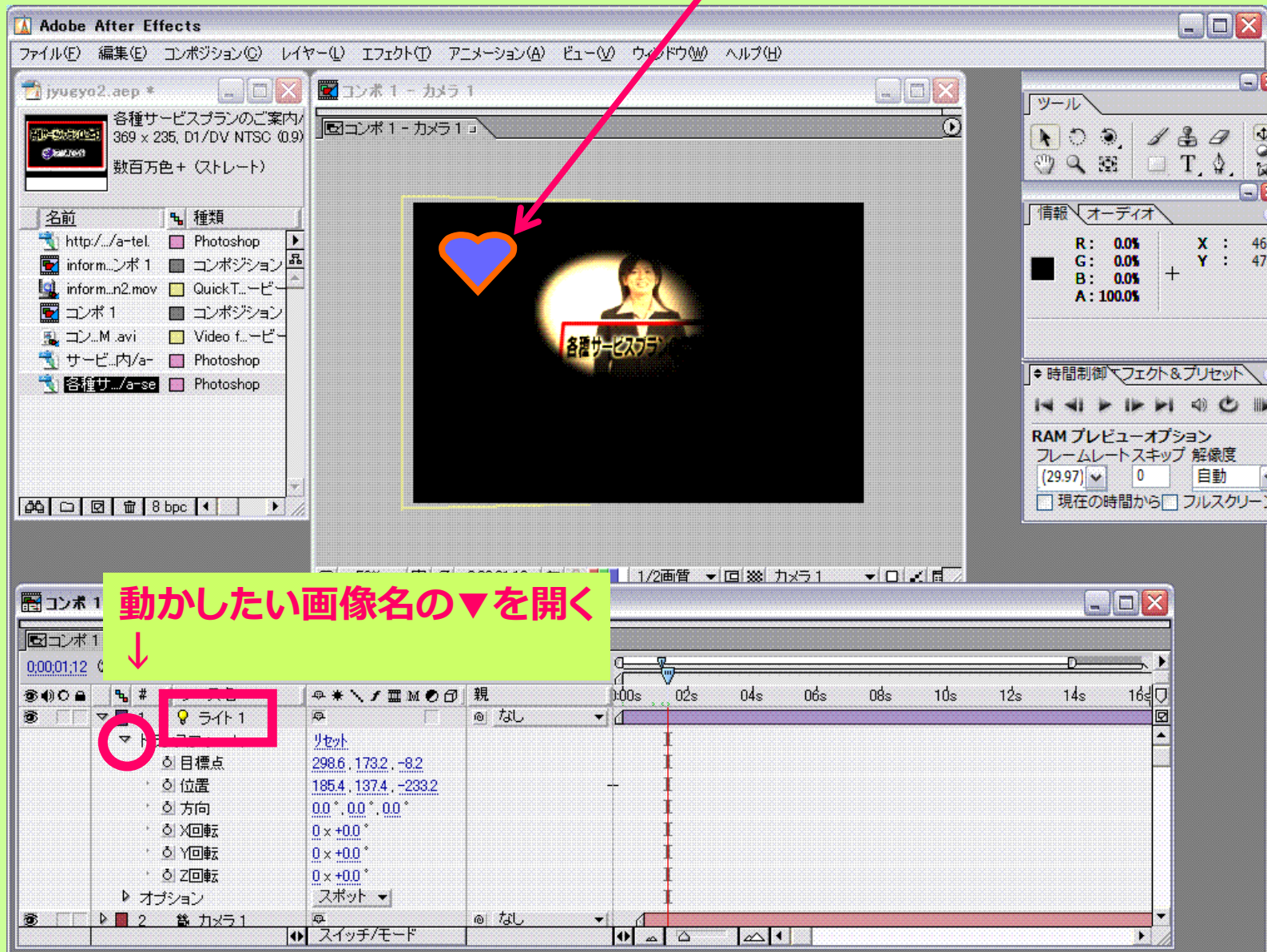
- psd画像を読み込み、
左から右に動かしてみよう



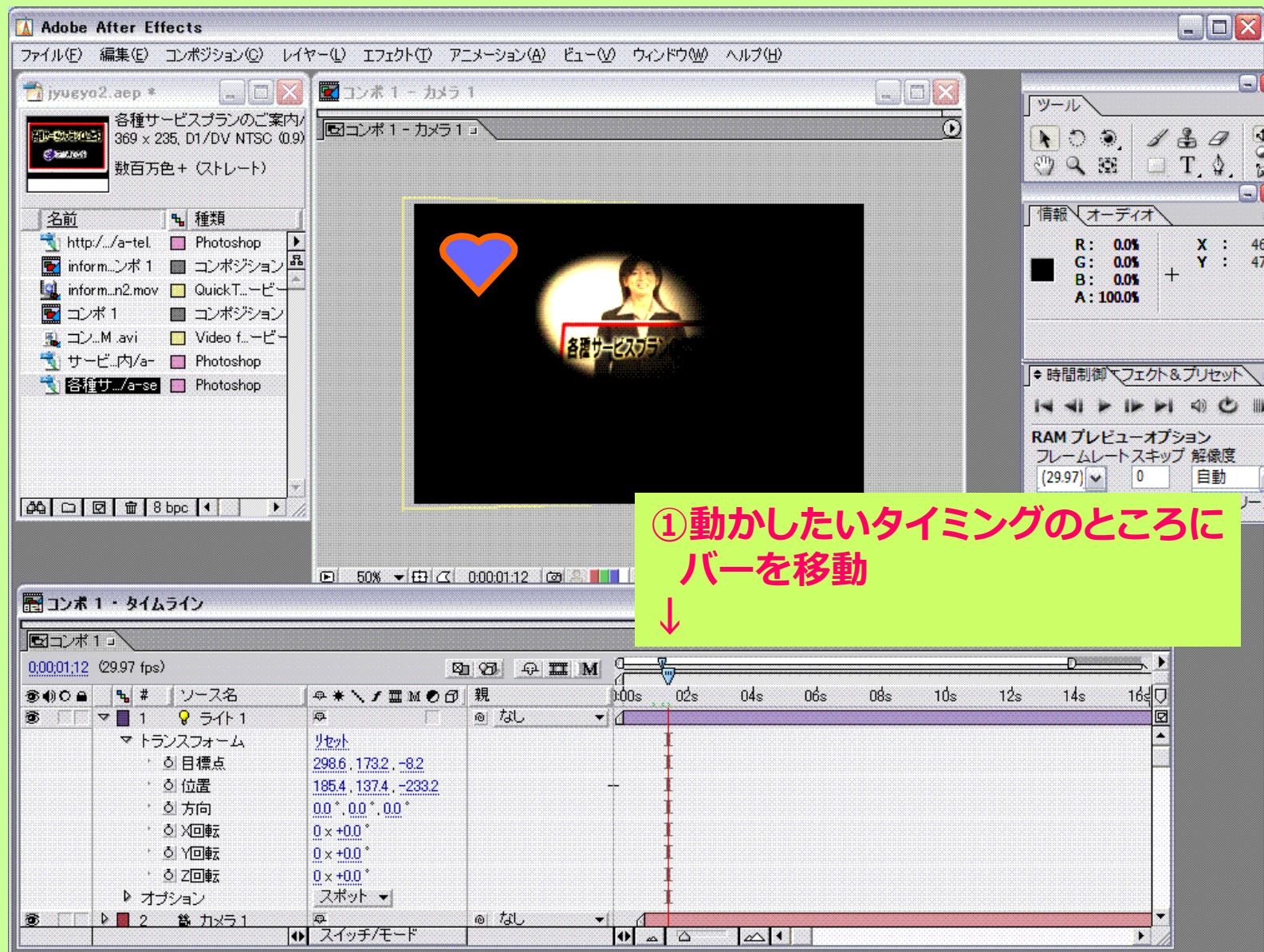
- よく分からない人のおためのおさらいチュートリアルを、
次のページから用意しました。
- 完璧に分かってて、これが楽々できたという人は
P14 に移動しよう。

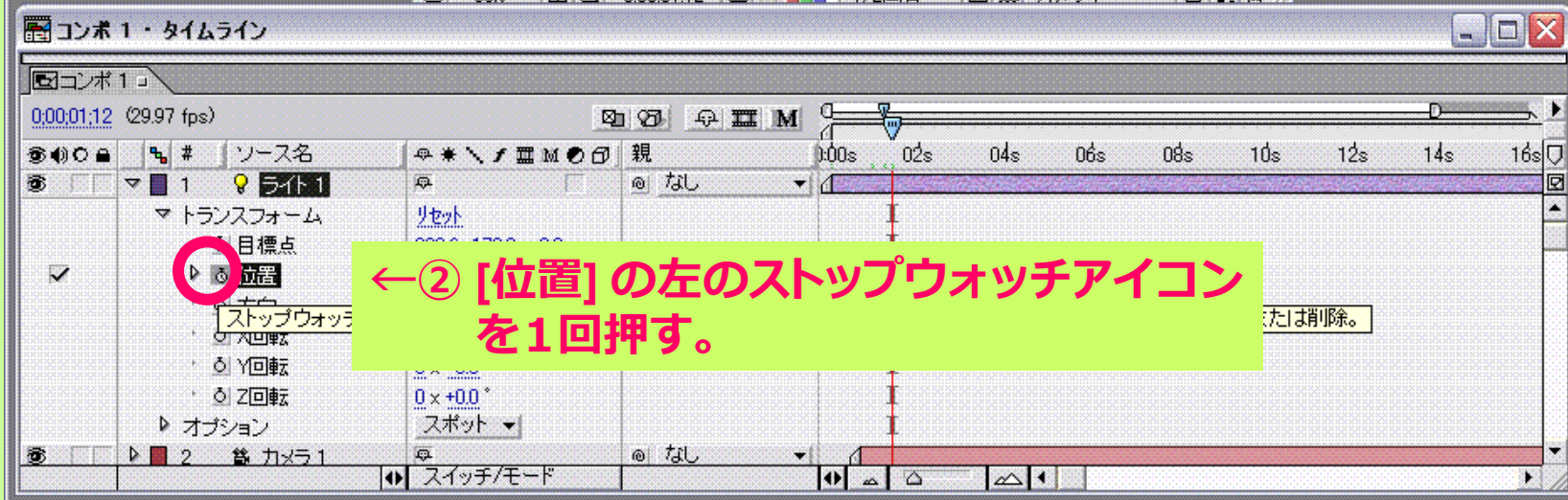
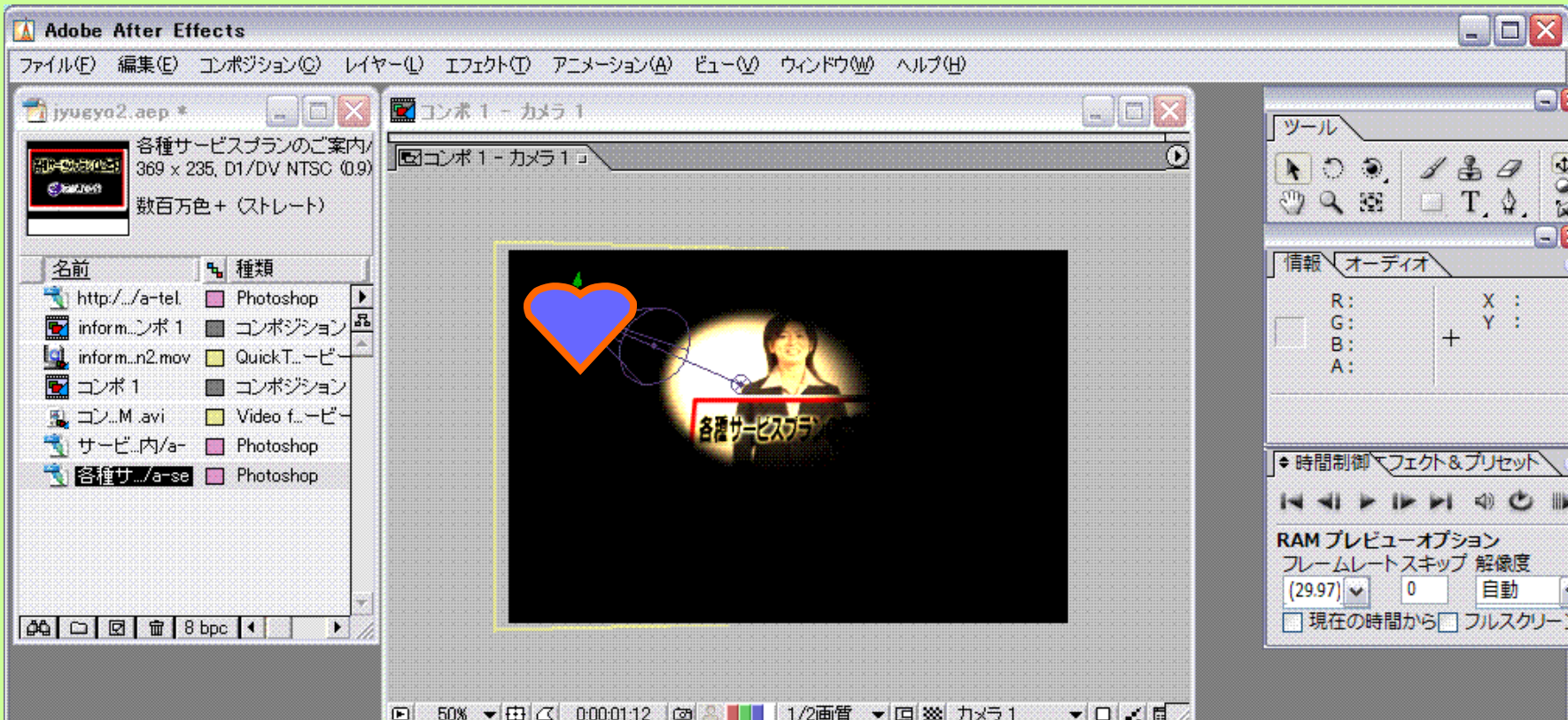
画像を移動させる

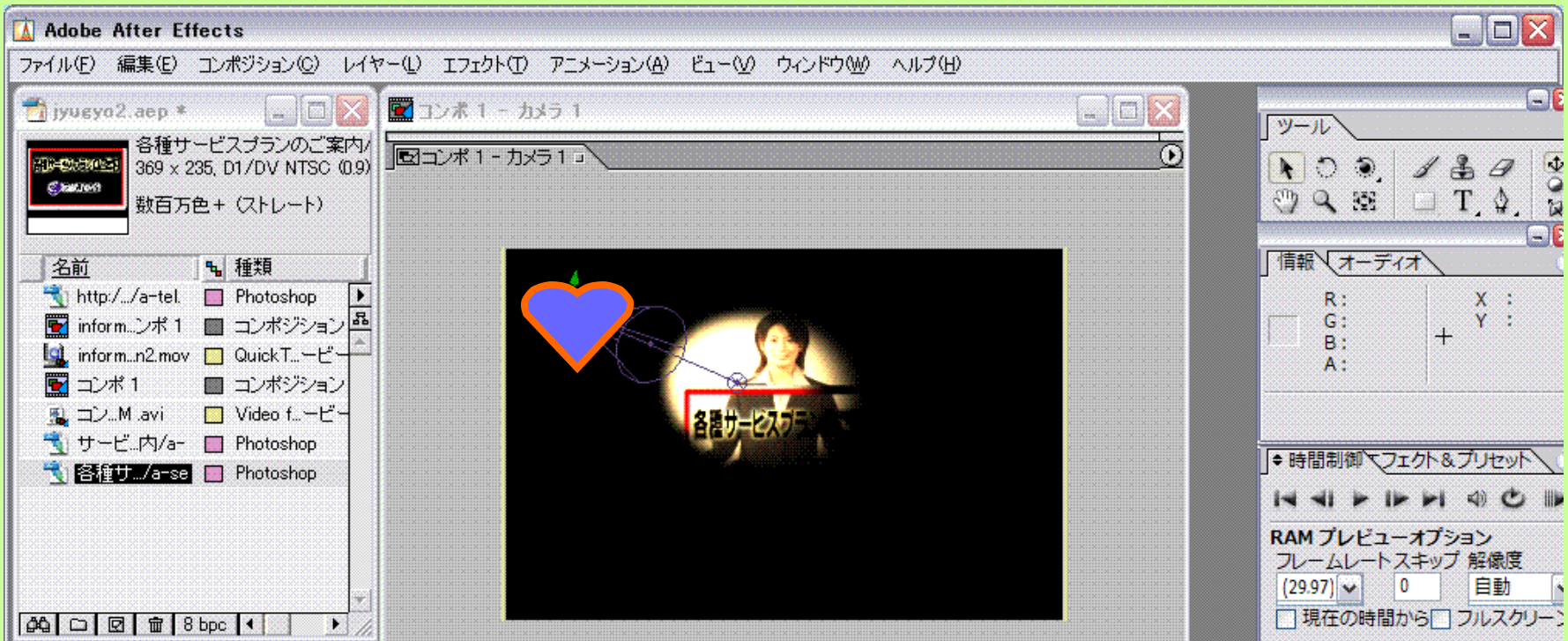
動かしたい画像



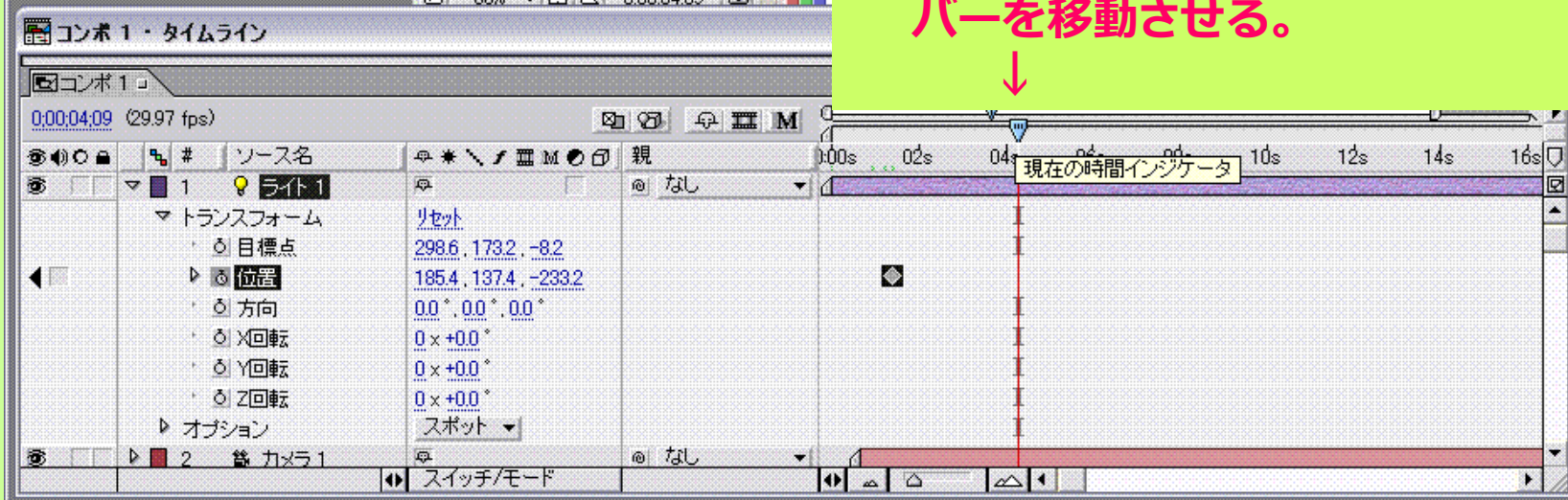
画像を移動させる

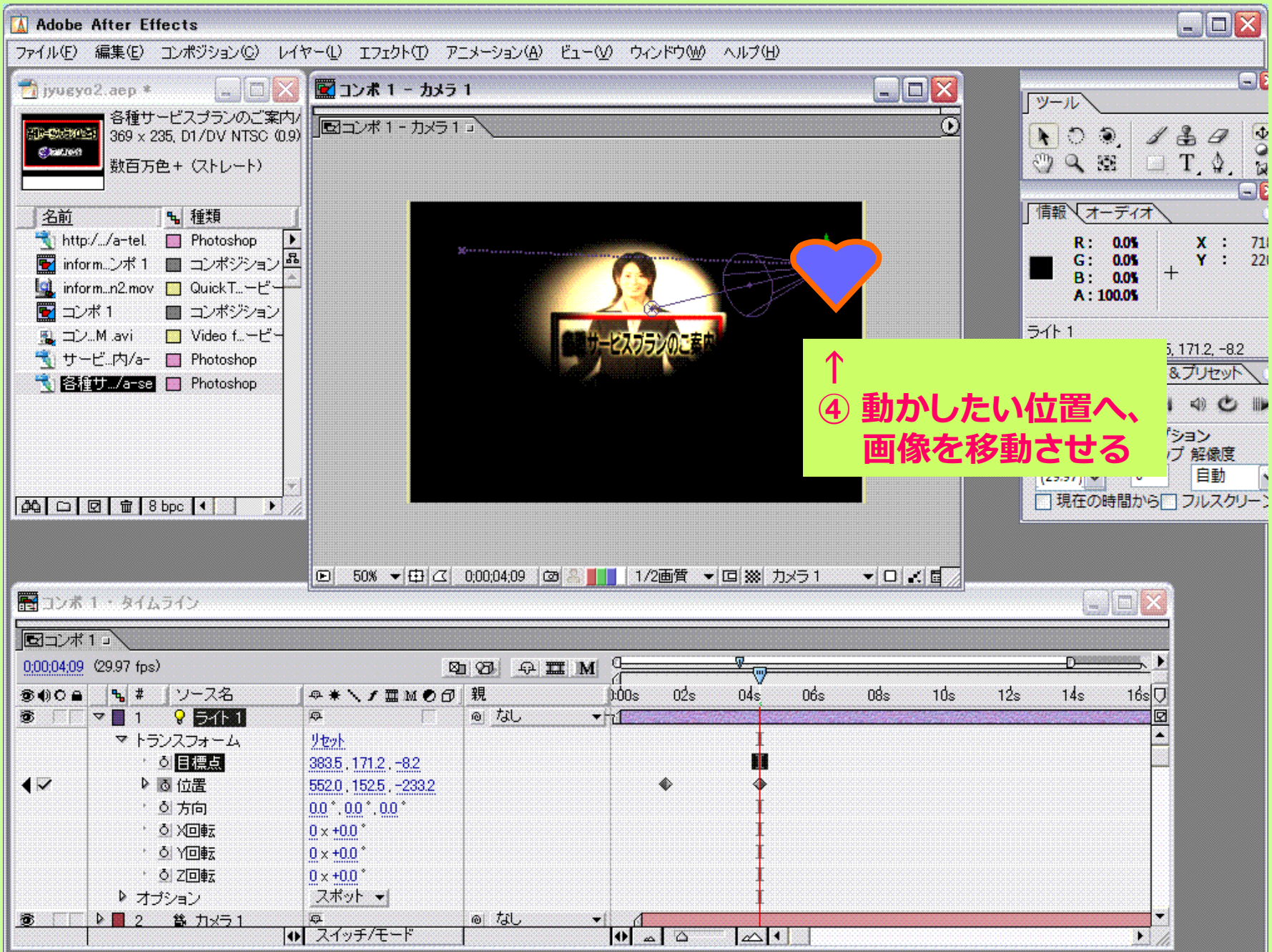


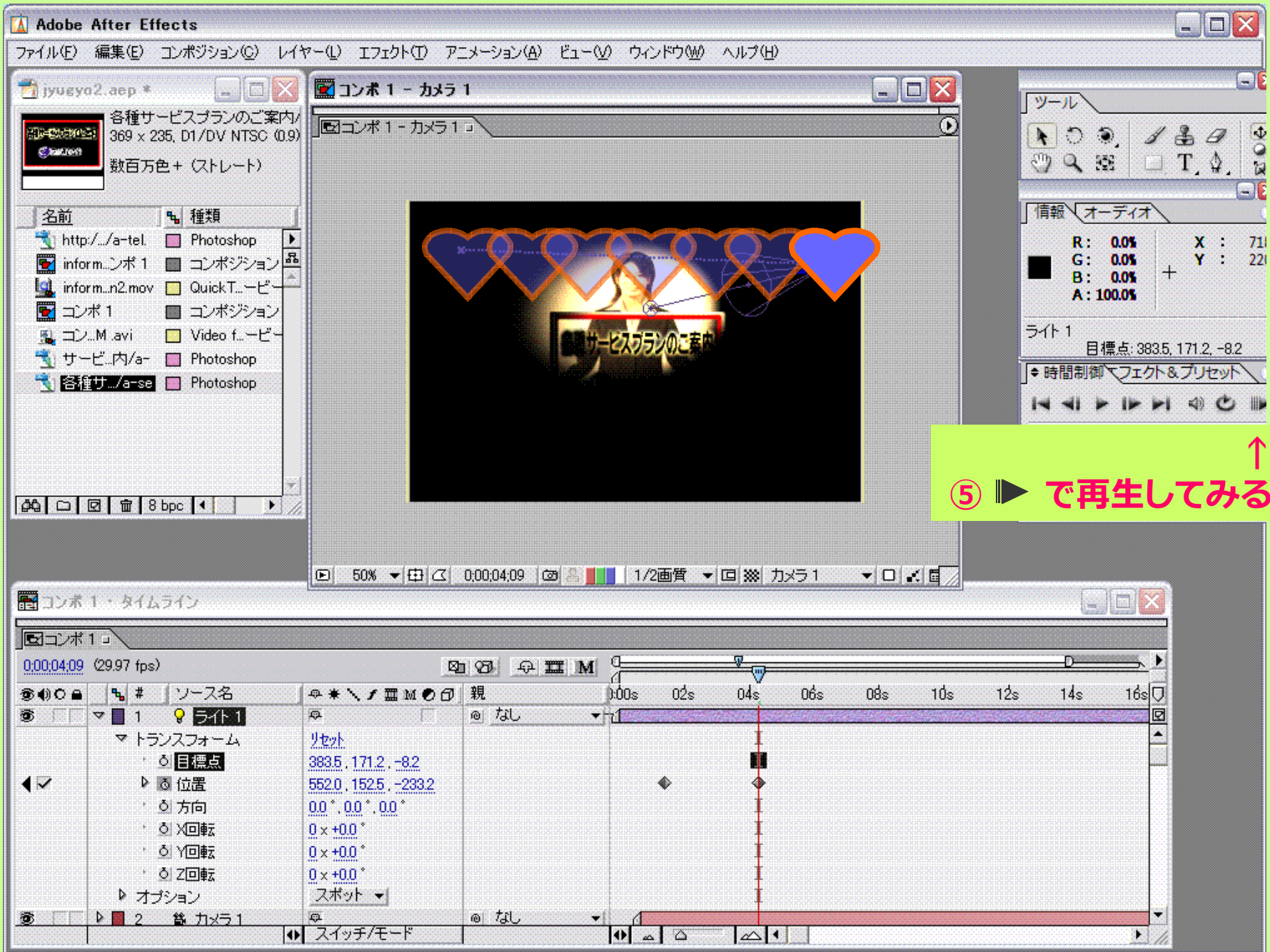




③ 動かし"終わり"たいタイミングへ、バーを移動させる。

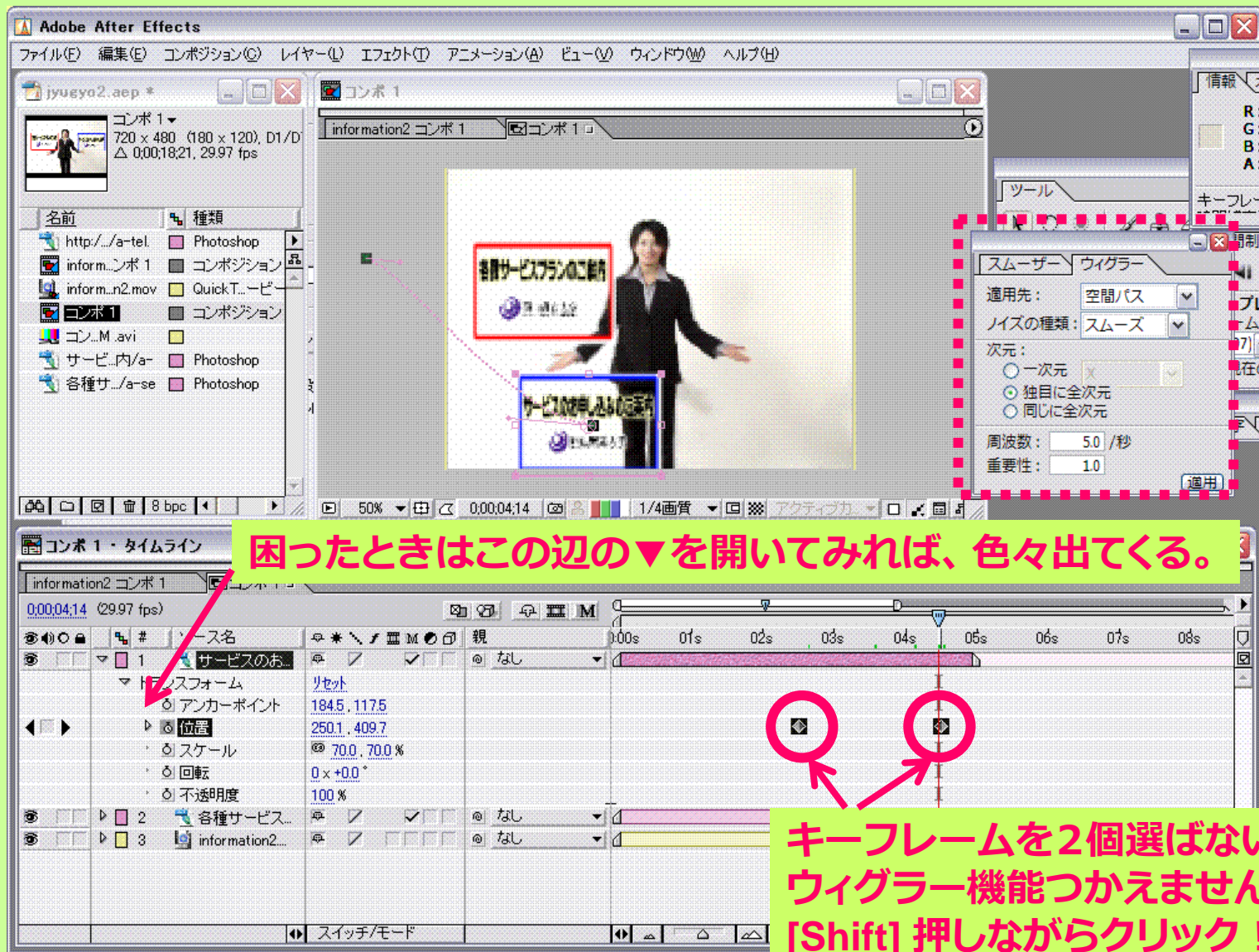






⑤ ▶ で再生してみる ↑

ウィグラー ふたたび。



1回まちがった操作をすると
ツケわかんなくなるよ～

分からなくなったら、
[Ctrl] + [z] キーで一段階戻る！

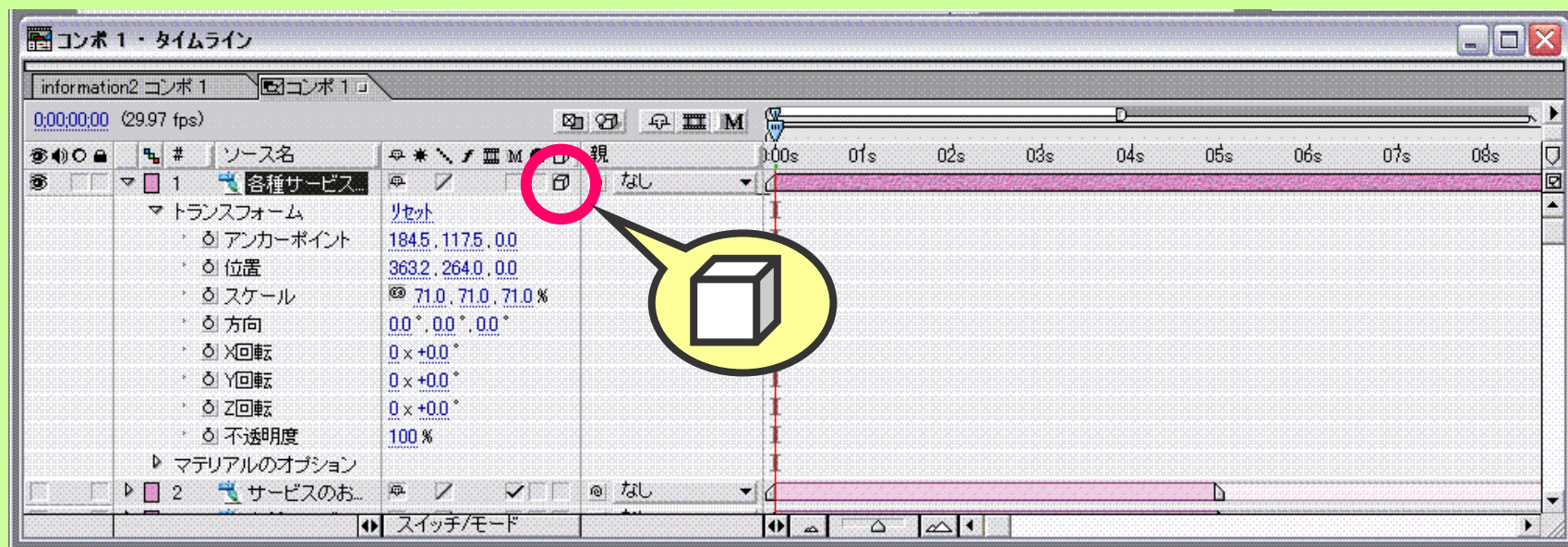


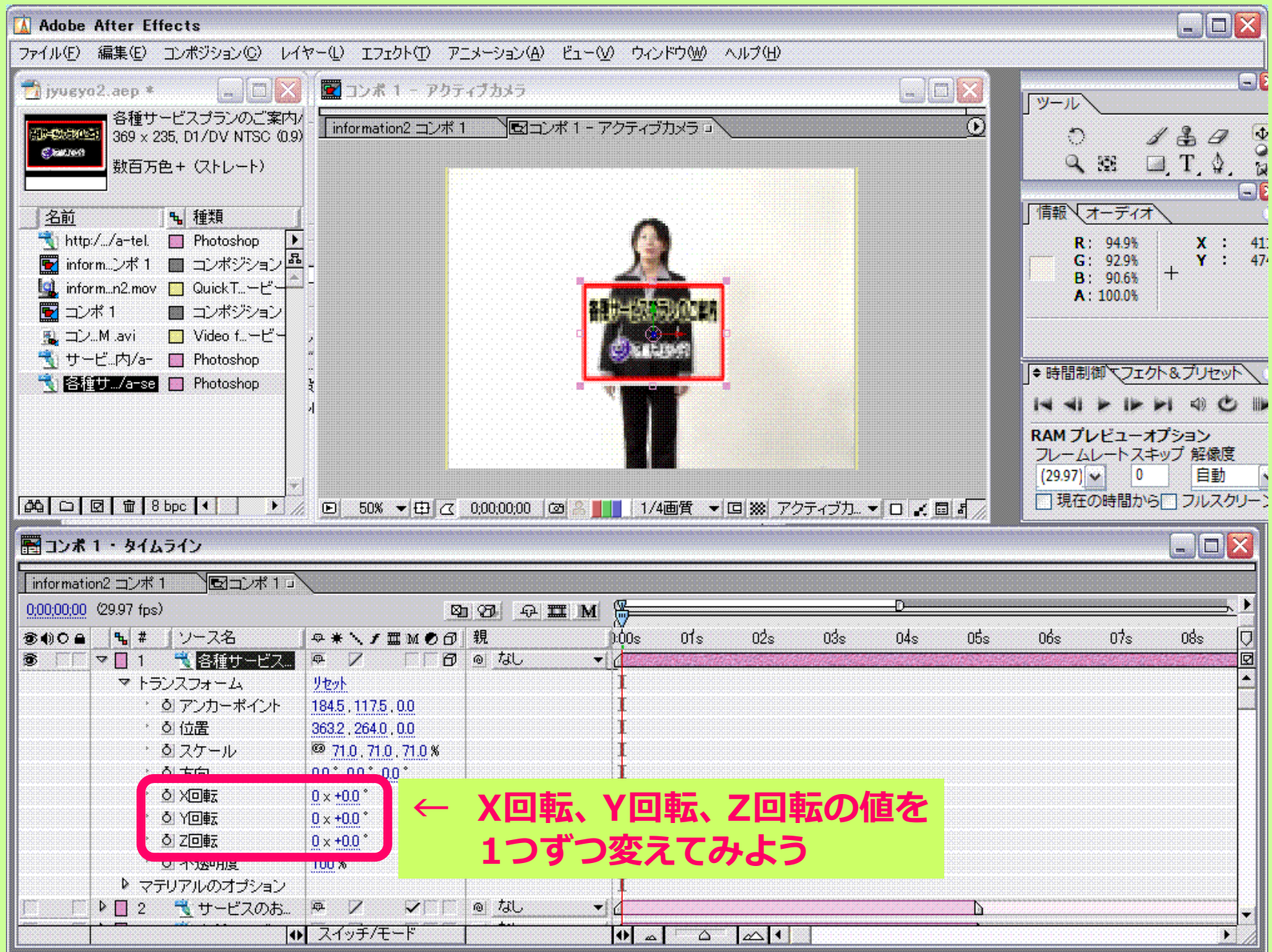
(そしてスライドを何度か見直してください)

・・・さて、思い出しましたか？

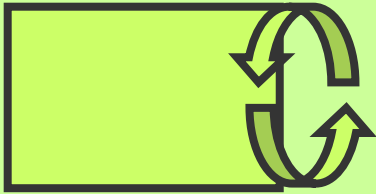
わくわく 3Dレイヤー

- 3Dレイヤーを使ってみよう
 - 3D効果を使いたい画像(動画)の右の、3Dレイヤーボタンをオンにする

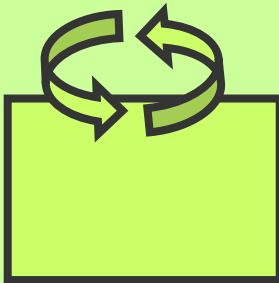




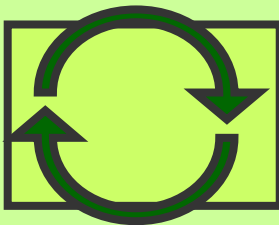
- 方向について



X回転



Y回転

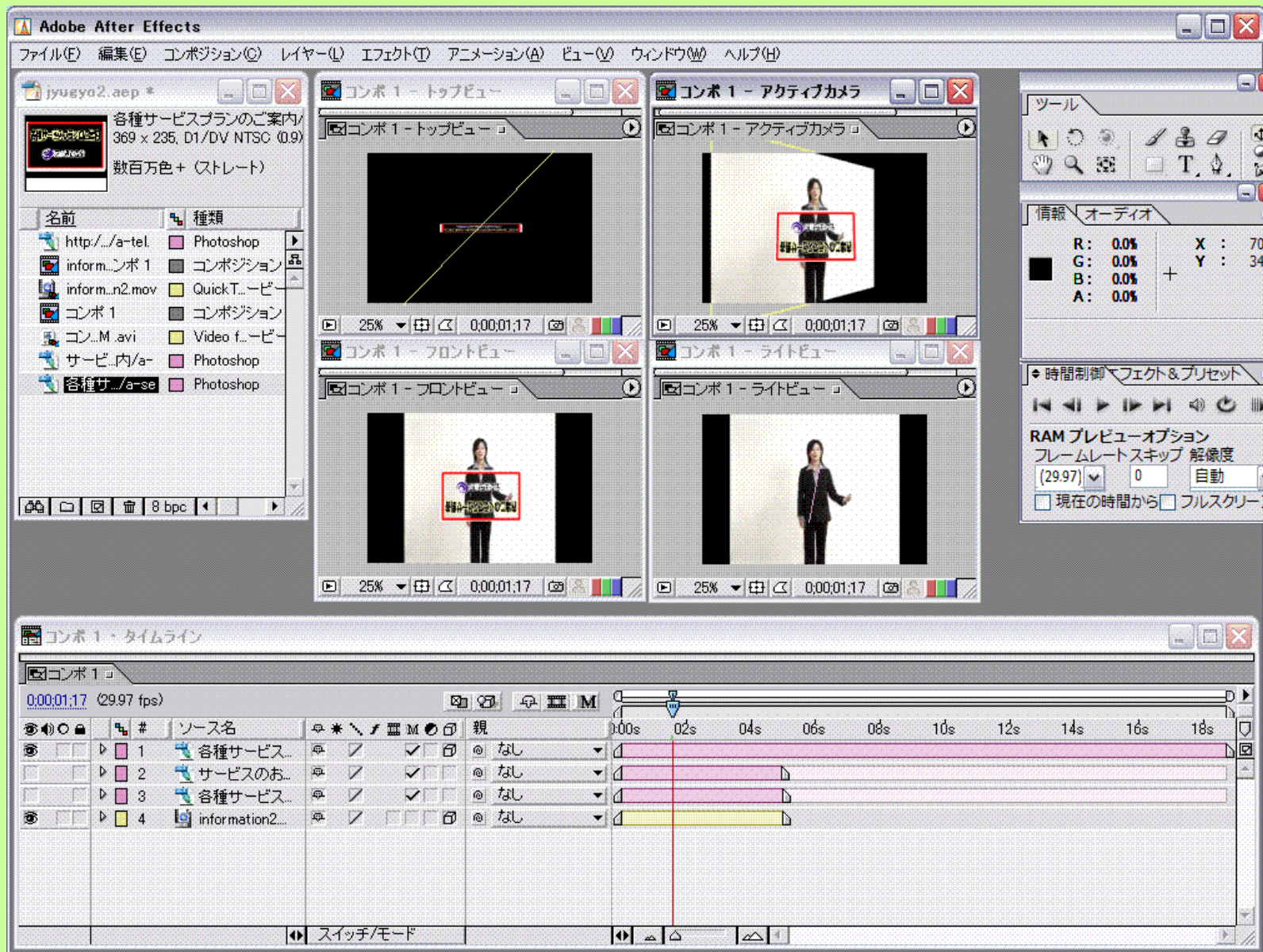


Z回転

 1 × + 0 0 °

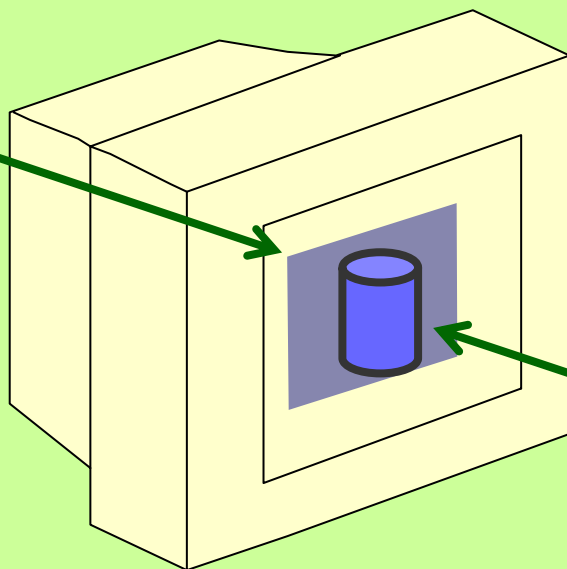
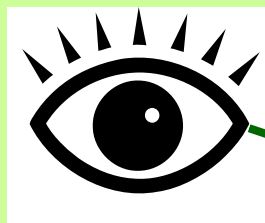
↑
回転数
(マイナスは逆回転)

コンポジションパネル上で右クリック >
[ワークスペースを適用する] > [4つのコンポジションビュー]



• 3Dビューの見方

カスタムビュー1



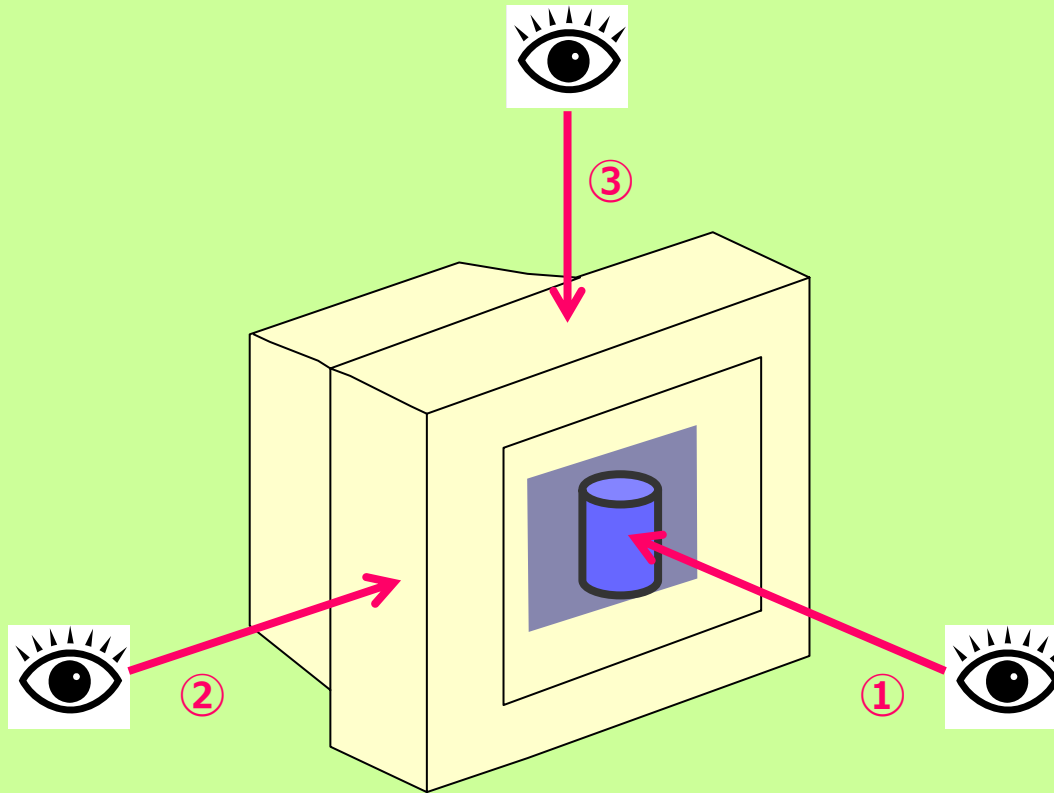
- ① フロントビュー
- ② レフトビュー
- ③ トップビュー

- ④ バックビュー
- ⑤ ライトビュー
- ⑥ ボトムビュー

アクティブカメラ
=コンポジションビュー



• 3Dビューの見方



- ① フロントビュー
- ② レフトビュー
- ③ トップビュー

- ④ バックビュー
- ⑤ ライトビュー
- ⑥ ボトムビュー

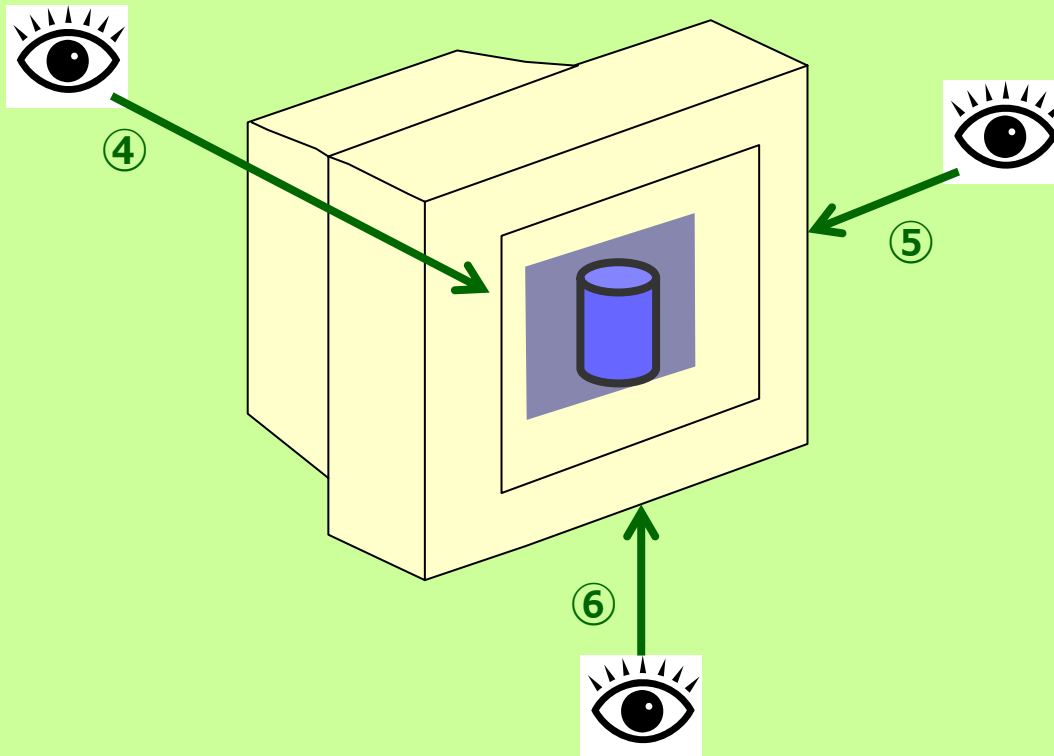
- アクティブカメラ
- カスタムビュー1

• 3Dビューの見方

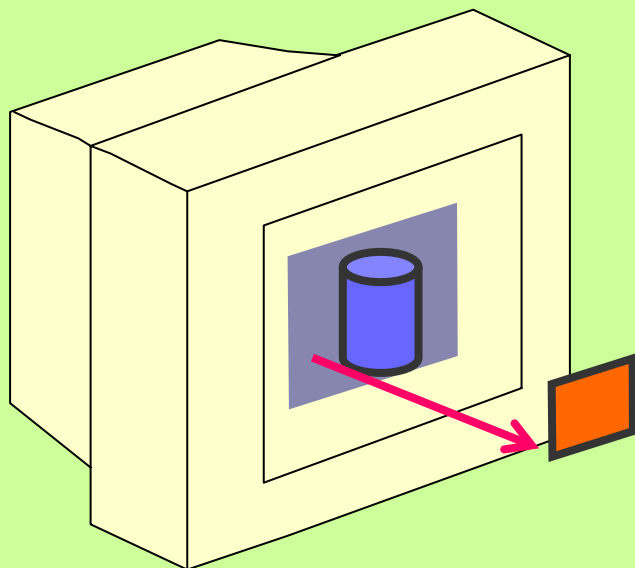
- ① フロントビュー
- ② レフトビュー
- ③ トップビュー

- ④ バックビュー
- ⑤ ライトビュー
- ⑥ ボトムビュー

- アクティブカメラ
- カスタムビュー1



- psd データ (画像) を手前に配置してみよう



※ヒント

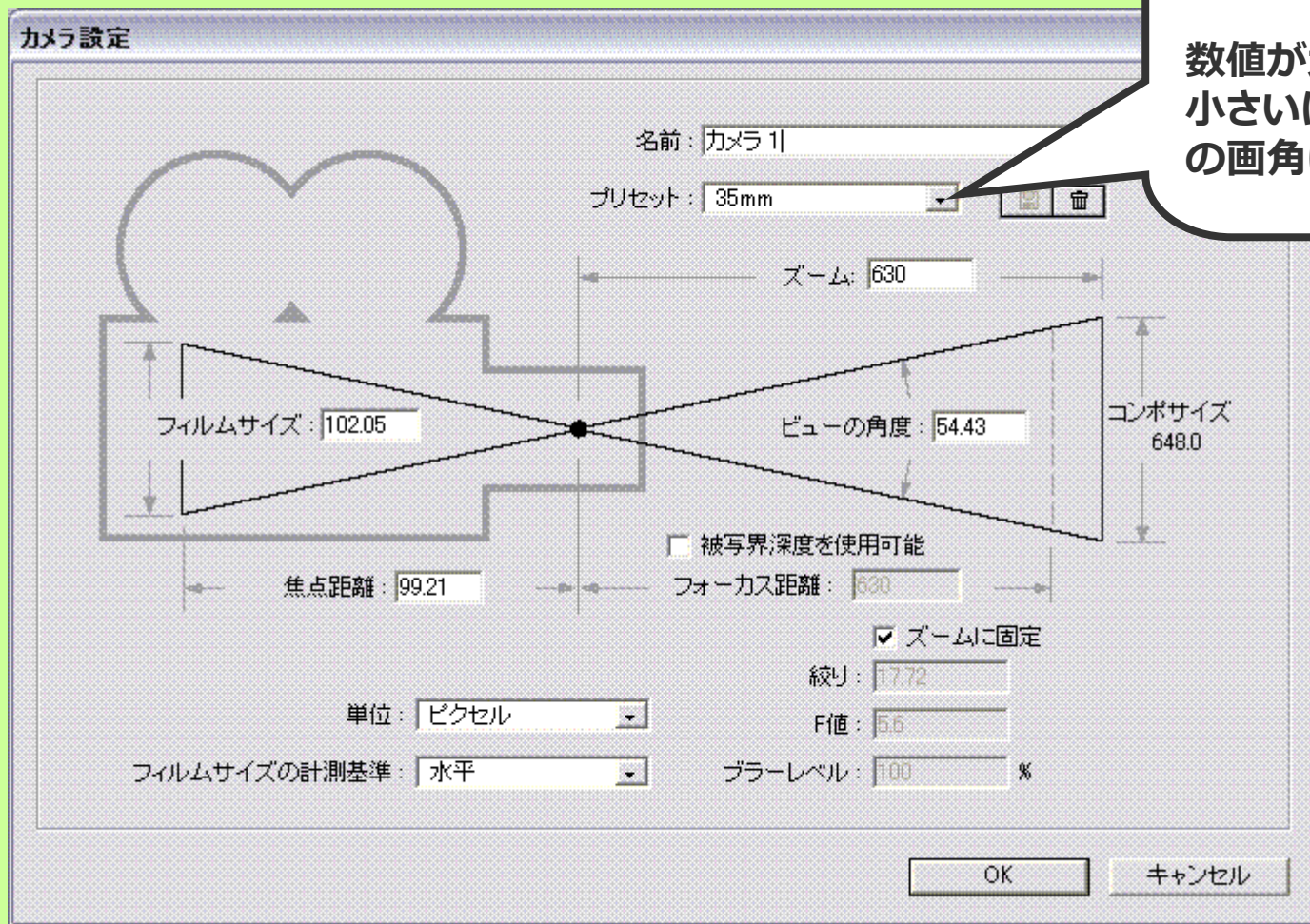
- [位置] の値を [~~. ~~. - 40] にしてみる
- ビュー上の矢印を動かしてみる

• カメラを置いてみる

メニュー [レイヤー] > [新規] > [カメラ]

プリセットは35mmのカメラ。

数値が大きいほど望遠、小さいほど広角のカメラの画角になる



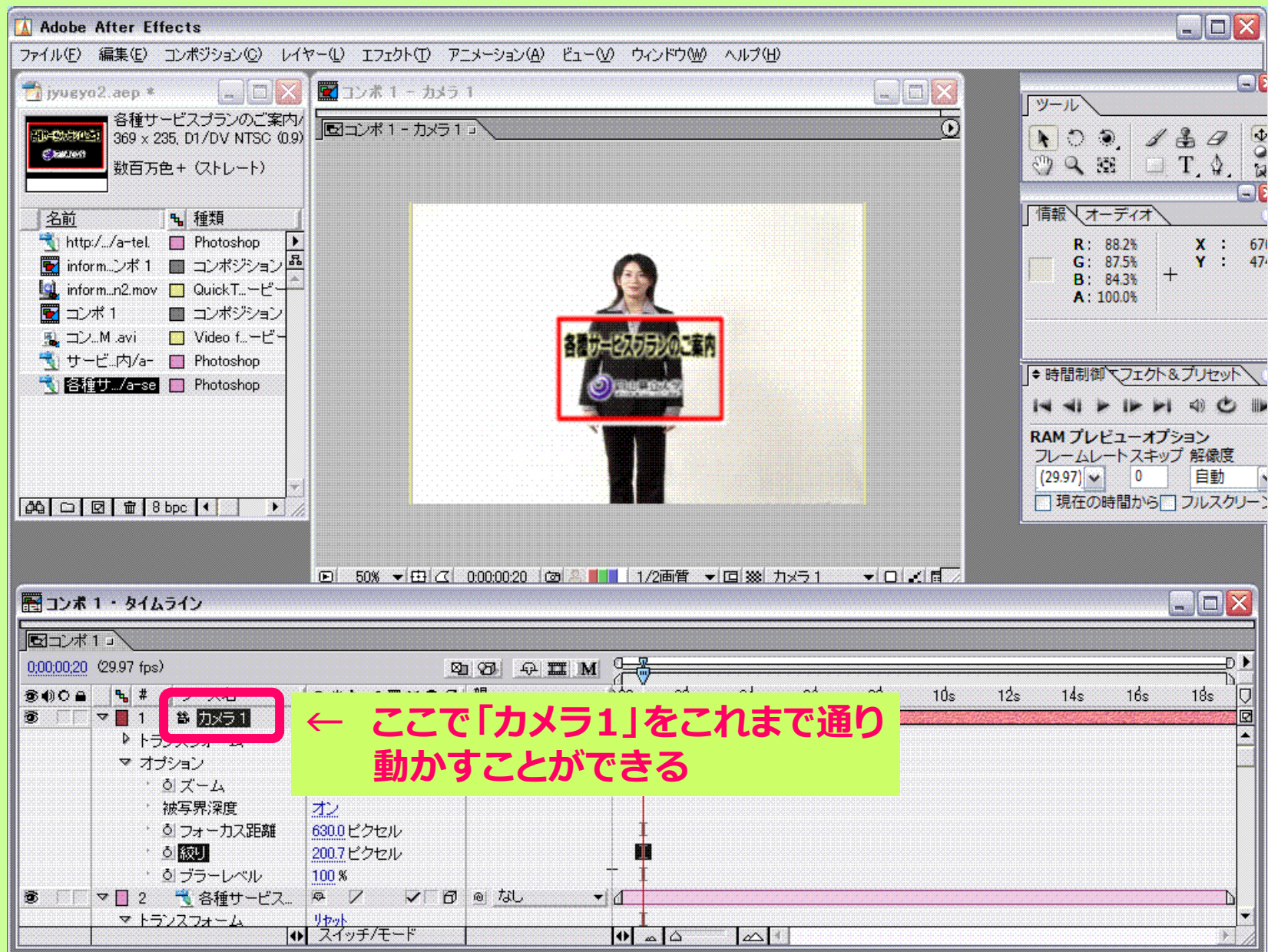
カメラを置いてみる

The screenshot displays the Adobe After Effects interface with the following components:

- Project Panel (Left):** Lists assets including 'http://a-tel', 'inform...ンポ 1', 'inform...n2.mov', 'コンボ 1', 'コン...M.avi', 'サービ...内/a-', and '各種サ.../a-se'. The '各種サ.../a-se' asset is selected.
- Composition Panel (Center):** Shows a preview of a woman holding a sign that reads '各種サービスのご案内' (Information on various services) and '岡山県立大学' (Okayama Prefectural University). A red box highlights the sign.
- Timeline Panel (Bottom):** Shows a timeline with two layers: 'カメラ 1' (Camera 1) and '各種サービス...'. The 'カメラ 1' layer is selected, and its properties are visible in the Properties Panel.
- Properties Panel (Bottom Right):** Shows the 'カメラ 1' properties, including '位置' (Position) at 1845, 1175, 0.0, 'スケール' (Scale) at 71.0, 71.0, 71.0 %, and '方向' (Rotation) at 0.0, 0.0, 0.0 degrees.
- Tools Panel (Top Right):** Shows the 'アクティブカメラ' (Active Camera) menu, which includes options like 'カメラ 1', 'フロントビュー' (Front View), 'レフトビュー' (Left View), 'トップビュー' (Top View), 'バックビュー' (Back View), 'ライトビュー' (Right View), and 'ボトムビュー' (Bottom View).
- RAM Preview Options (Bottom Right):** Shows settings for 'RAM プレビューオプション' (RAM Preview Options), including 'フレームレートスキップ' (Frame Rate Skip) set to 0 and '解像度' (Resolution) set to '自動' (Automatic).

A yellow text box with red text is overlaid on the timeline, stating: **いま設定した「カメラ1」が → 選べるようになっている** (The 'Camera 1' you just set up is now selectable).

カメラを置いてみる



カメラを置いてみる

The screenshot displays the Adobe After Effects interface. The main composition window shows a woman in a black jacket with a red box around her, and a text overlay that reads "各種サービスプランのご案内". A red arrow points to this box with the text "手前に置いた画像がぼける" (The image placed in front becomes blurry).

The timeline window at the bottom shows the "カメラ1" (Camera 1) layer selected. The "オプシオン" (Options) section is expanded, showing the following settings:

項目	値
ズーム	630.0 ピクセル
被写界深度	オン
フォーカス距離	630.0 ピクセル
絞り	200.7 ピクセル
ブラーレベル	100 %

A red arrow points to the "被写界深度" (Depth of Field) setting with the text "← 被写界深度を「オン」にし、絞りを「200」にしてみよう。" (Let's turn "Depth of Field" to "On" and set the aperture to "200").

• ライトを置いてみる

メニュー [レイヤー] > [新規] > [ライト]



ライト設定

名前: ライト 1



設定

ライトの種類: スポット

強度: 280 %

円錐頂角: 45 度

円錐ぼかし: 50 %

カラー:  

☒ シャドウを落とす

シャドウの暗さ: 100 %

シャドウの拡散: 0 ピクセル

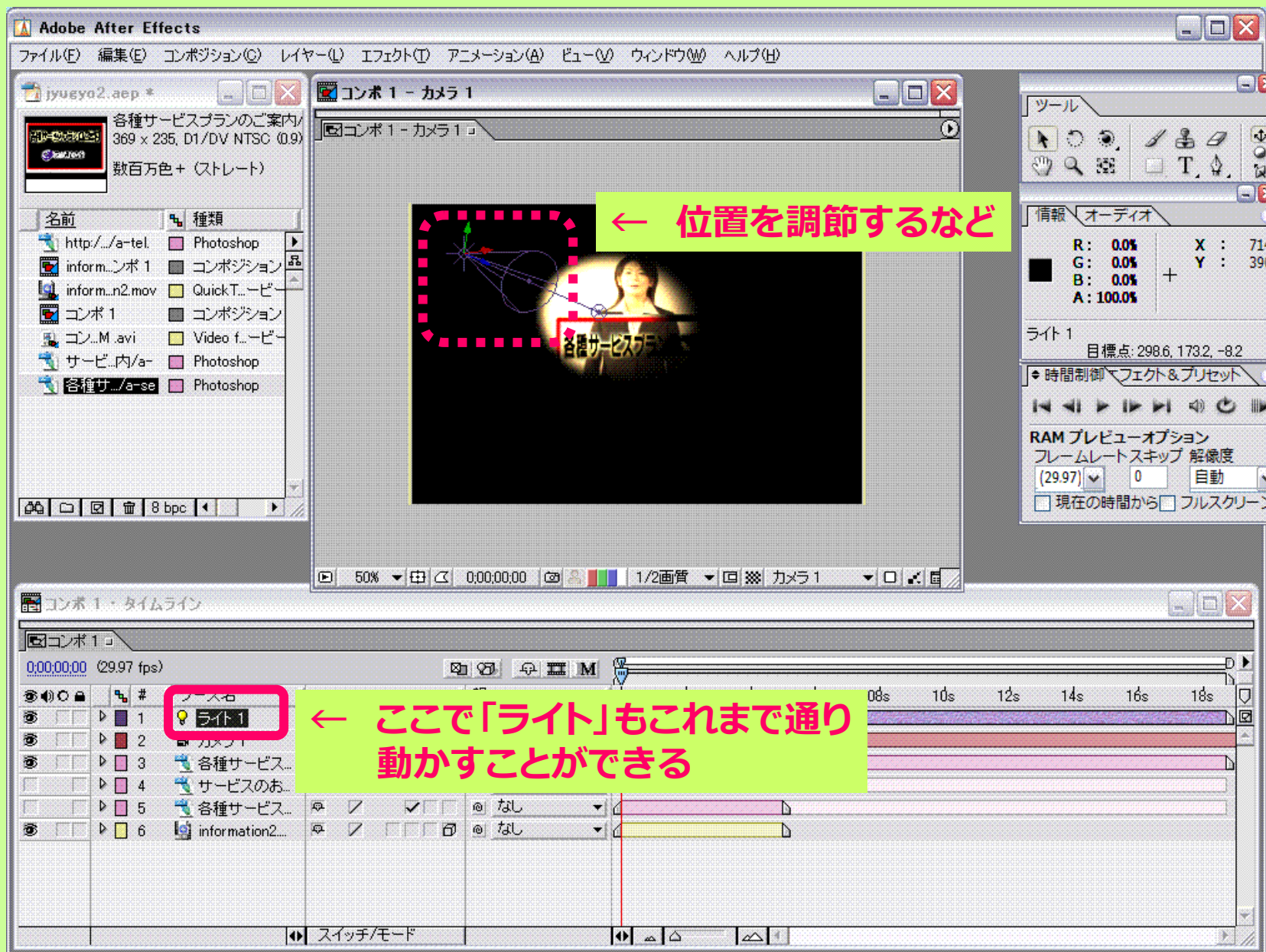
注意:「シャドウを落とす」をオンにしたレイヤーのシャドウが、「シャドウを受ける」がオンになっているレイヤー上に反映されます。

OK キャンセル

ライトの種類: スポット
強度: 280%

カラー: 

ライトを置いてみる





さて

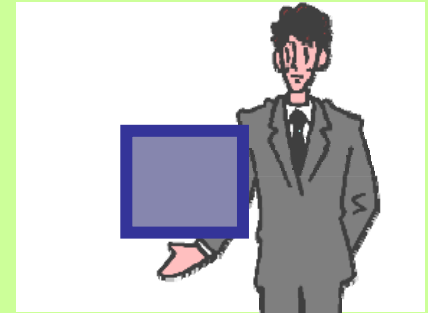
さらにこまかく、動きを制御してみたい。

気持ちをリフレッシュ！
新規プロジェクトを読み込むところからはじめよう。

モーションスケッチ

動きを自分で描く

1. 新規プロジェクトを作成し以下を読み込む
 - information4.mov
 - a-order.psd ←70%のサイズにしておく
2. 新規コンポジションを作成し、ファイルを配置する
3. [ウィンドウ] > [モーションスケッチ] から、モーションスケッチパネルを表示させる
4. “サービス...” レイヤーを選択し、[キャプチャ開始] ボタンを押すと、コンポジションパネル上でカーソルが「+」表示に変わる



モーションスケッチ

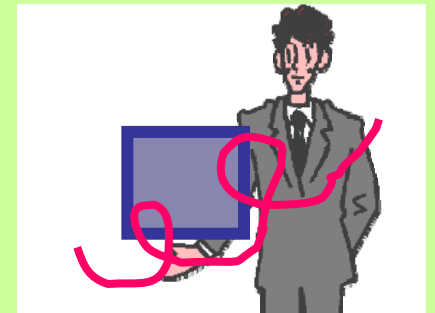
5. 今回は、左下の方から移動させることにします。

マウスで左クリックした位置からモーションが記録されるので、押したまま、適当に描いてみる

【設定】

- **キャプチャ速度** 100%
- **表示** ✓ワイヤーフレーム
- ✓背景

※ マシンが弱い時は背景の表示をオフにするなど。



RAMプレビューしてみると、描いた軌跡のとおり動いているのが確認できる

モーションスケッチ 応用

- **方向を変える**

1. レイヤー>トランスフォーム>自動方向



2. 「パスに沿って方向を設定」にチェックを入れ、「OK」
3. プレビューすると、方向が変わったのが確認できる

- **なんだかカクカクしてるのが気になるので、「スムーザー」という機能を使う**

1. ウィンドウ > スムーザー で、スムーザーパネルを開く

- 適用先: 空間パス

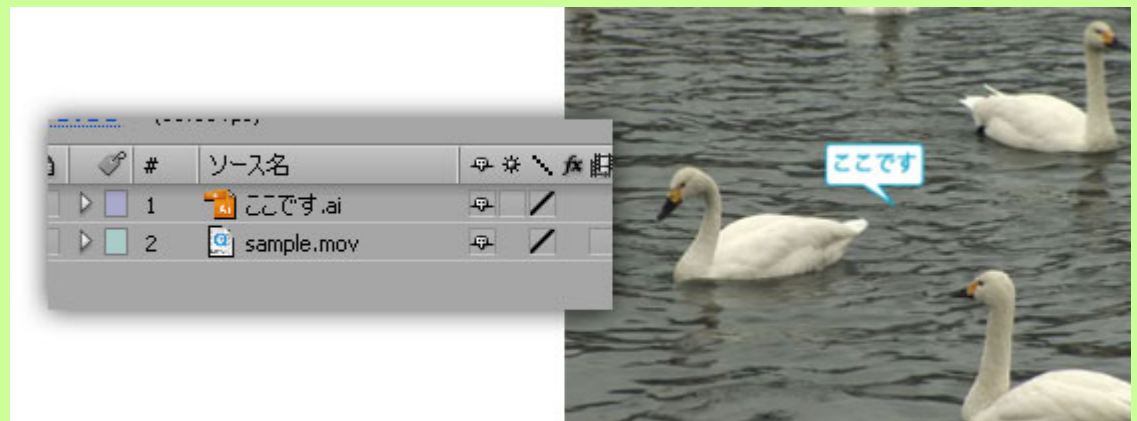
- 許容量: 50 として、「適用」してみる

スムーズになったでしょうか？

「許容量」が多いほど緩やかな動きになります。

モーショントラッキング

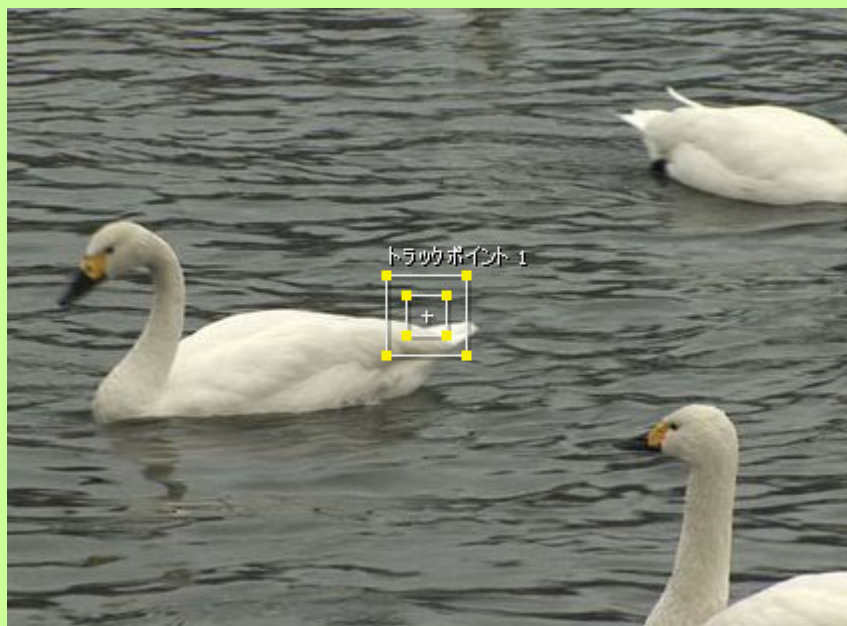
- 映像のあるモノに合わせて、素材を動かしたいときに使える画像処理機能
- 鳥の動画に合わせて、
"ここです"の画像を動かしてみよう
 - ここです.ai
 - kamo.mov



※ カモの映像: <http://dougafreesozai.com/soa/bird.htm>より使用させてもらってます

モーショントラッキング

1. kamo.mov レイヤーを選択し、
[アニメーション] > [モーションをトラック] を選択
2. コンポジションパネルが kamo.mov のプレビューに
切り替わり、「トラックポイント1」が表示される



モーショントラッキング

- この「トラックポイント1」を選択し、追いかけてたいポイントへ設定する。(ドラッグすると虫眼鏡のように拡大して表示)

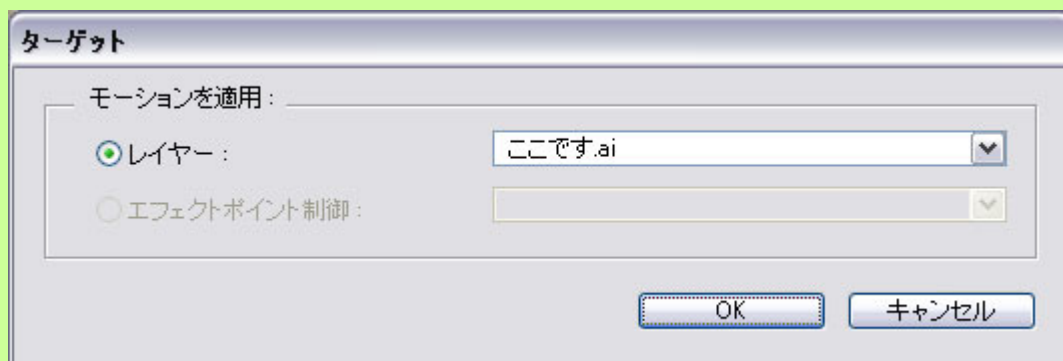


- 次に「トラッカー制御パネル」で、トラックを追いかけるターゲットの指定を「**ここです.ai**」にする。
 - 「ターゲットを設定...」をクリック！



モーショントラッキング

- ターゲットを選択し、「OK」をクリック。



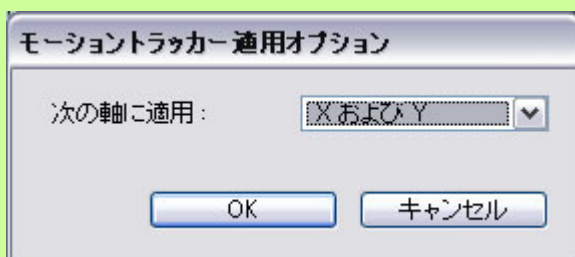
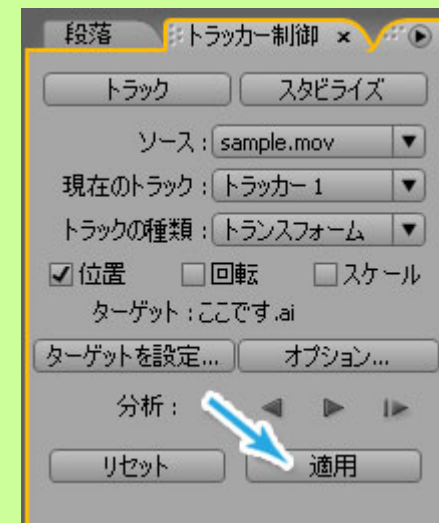
- モーションを解析する。
 - 「トラッカー制御」パネルの「分析ボタン」を押すと分析が始まります。
 - 再生とコマ送りの2つ（逆再生も入れて4つ）あるが、基本は再生ボタン ▶ で一気に分析。
 - 複雑な映像の場合、コマ送りを使い、正しくモーションを付けよう。



モーショントラッキング

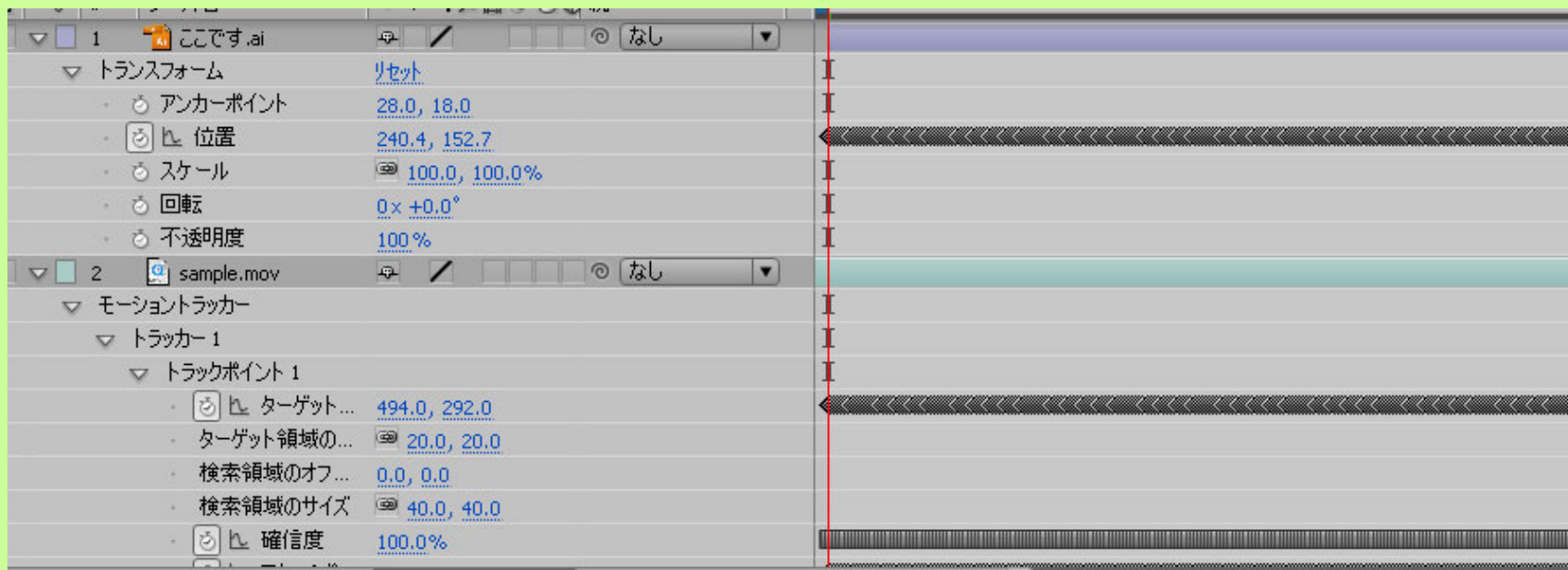
- モーションができれば、「適用」ボタンをクリック。

- 「モーショントラッカー適用オプション」ダイアログが出てきます。
今回はX軸にもY軸にも動くので、「XおよびY」を選択し、「OK」ボタンをクリック。

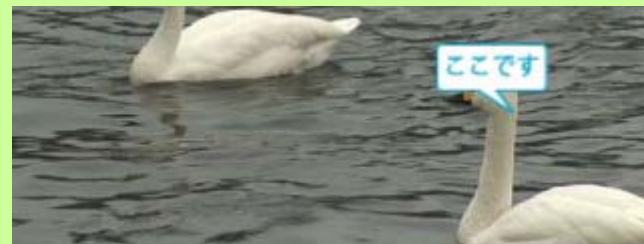


モーショントラッキング

- 処理の後、モーションが適用され、タイムラインは真っ黒になってしまう。 ↓このように。

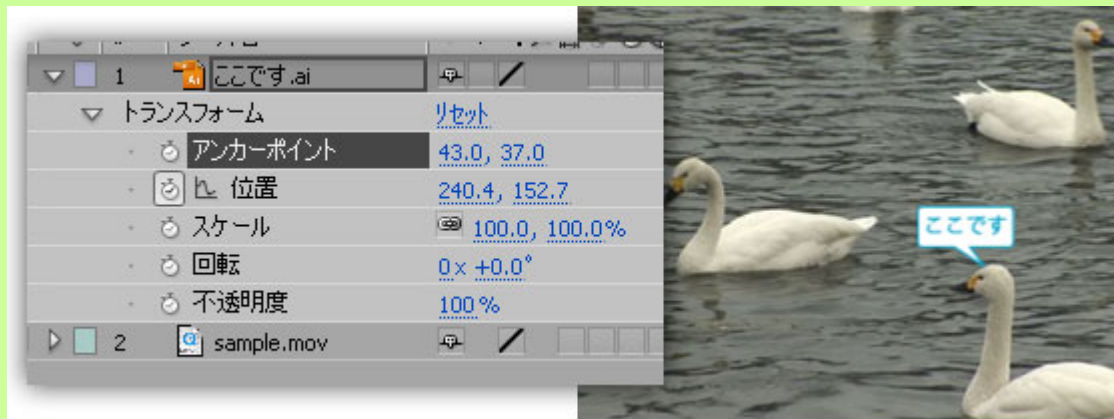


- タイムラインを動かしてみると「ここです」が付いてきてくれるのですが、位置が変なところがあるので修正しましょう。



モーショントラッキング

- 「ここです」の「アンカーポイント」の値を変更し、適切な位置へと修正しました。これで完成です。



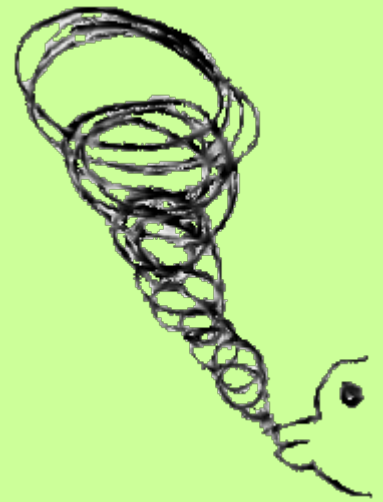
分からない人へ。

とにかく▼マークを開いて行って、数値を変更しよう。

応用例：

- 人物・風景へのモザイクの適用
- 放送禁止マーク的なものの表示

さて

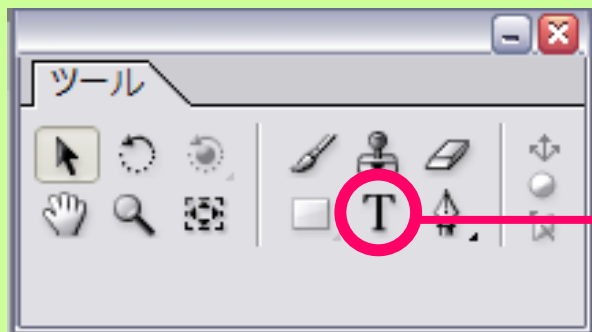


テキストアニメーションを制御してみたい。

気持ちをリフレッシュ！
新規プロジェクトを読み込むところからはじめよう。

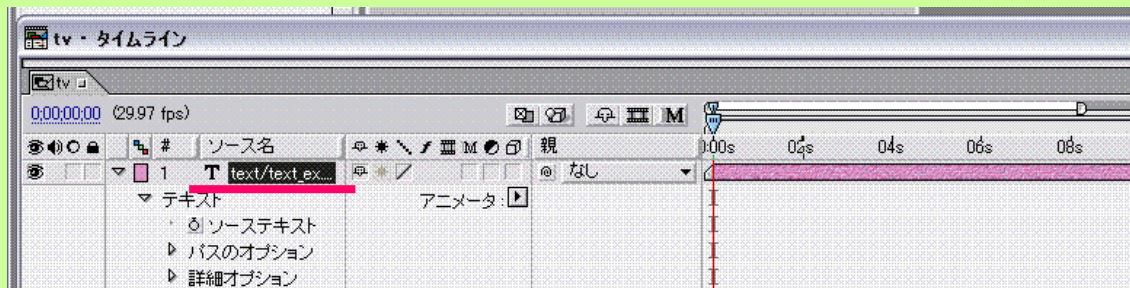
今回は、AfterEffects上でテキストを入力してみよう

1. 新規コンポジションを作成
2. ツールボックスのテキストアイコンをクリックする



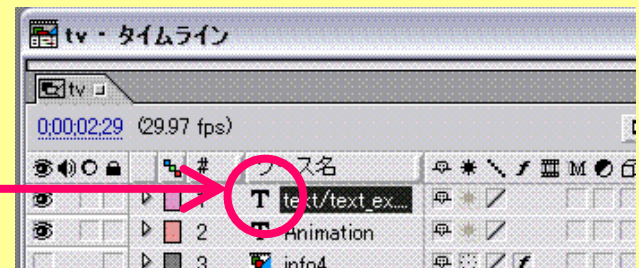
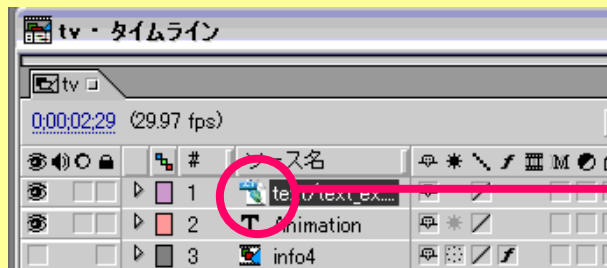
これ

3. 何か文字を入力してみると、タイムライン上に文字のレイヤーが追加されたかどうか



ちなみに、Photoshop データを テキストデータとして読み込む方法

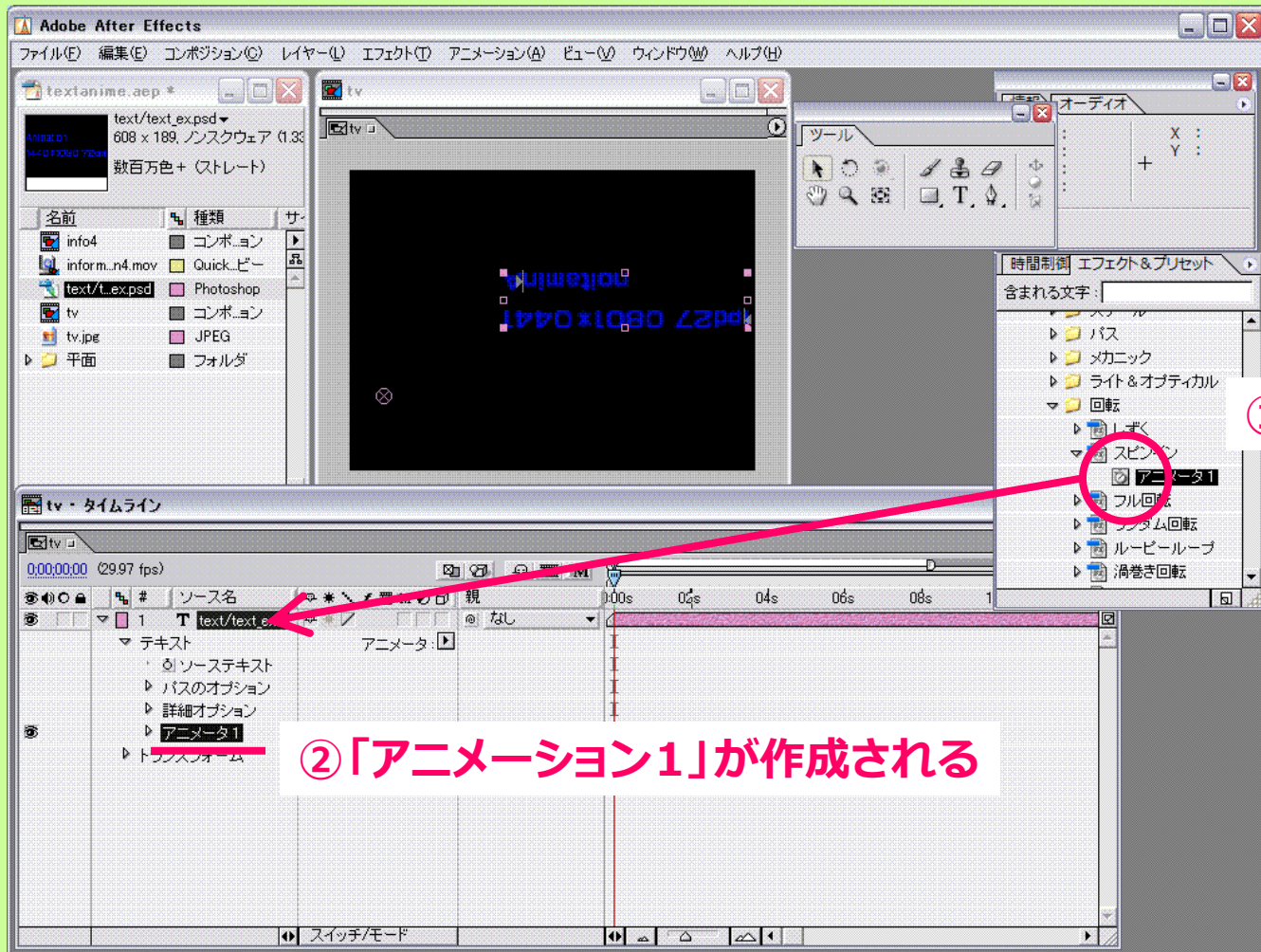
1. 新規プロジェクトを作成し以下を読み込む
 - text_ex.psd
2. 新規コンポジションを作成し、ファイルを配置する
3. psd のテキストを画像としてではなくテキストとして使用することが可能
[レイヤー] > [編集可能なテキストに変換]



- illustrator データはそのまま使用できる
- AfterEffects のテキストツールで作成することも可能

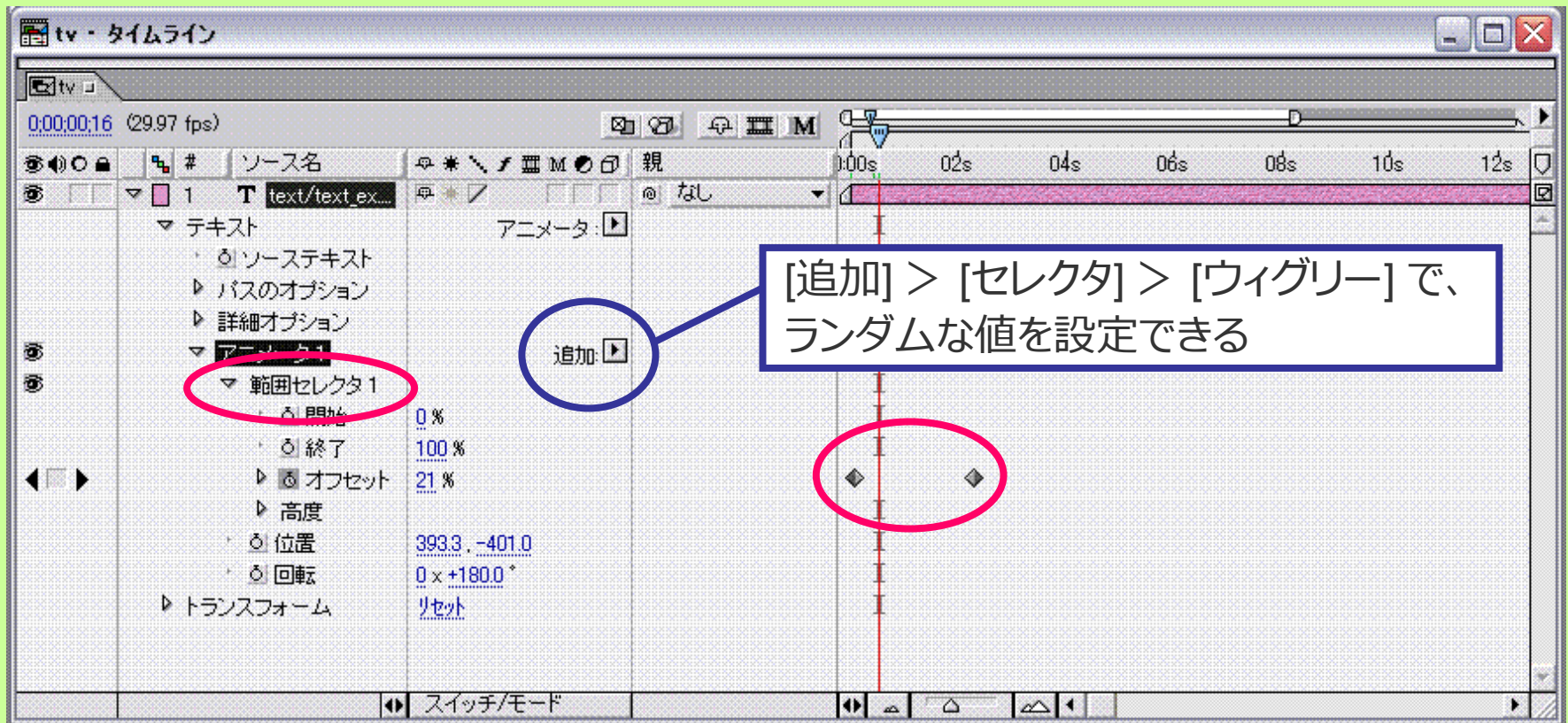
テキストアニメーション

4. [アニメーションプリセット] > [回転] > [スピンイン] を、タイムラインパネルのレイヤーにドラッグアンドドロップ。



テキストアニメーション

5. タイミングを変えたい時は、▽を開いて、範囲セクタ▽をさらに開くと、キーフレーム◆が表示されるので、位置を調節する。
- その他、エフェクトの大きさなども変更できる。



テキストアニメーション

6. 2つ目のアニメーションを追加することも出来る。
 - 「アニメートイン」文字が入ってくるアニメ
 - 「アニメートアウト」文字がどこかに消え去るアニメ
7. また、同様にして文字にエフェクトを加えることも可能。
(エフェクト&プリセットから)
 - ○○エフェクトを使うと～～という効果になる、など、書籍やウェブを見ると方法が書かれているので、参考にしよう。
 - ストレートイン + モーションブラー
 - (※確認) エフェクト> Generate> CC Light Burst2.5
 - スタイライズ > グロー(光の表現)

Animation

製作に入るにあたり。

- 困ったときは・・・

ソフトウェアの [ヘルプ] を検索する



友人 or ITの先輩にきく。



先生 or Yahoo知恵袋などに相談する



独立力

世の中に出ると、意外とみんな自分のことで忙しいので構ってくれません。
でも、大学にいるときは先生に頼ってもいいと思うよ。

製作に入るにあたり。

- 何を重視すべきか

数をこなすこと！

- ・ アタマで考えたってしょうがない。
- ・ 見えるカタチに表すことが大事。
- ・ 質はあとからついてきます！



今のところの、わたし個人の考えですが・・・



今日のまとめ

- 今日作った中で一番気に入ったものをavi形式で一つ書きだして提出
 - 締切： 2010/12/19、17:00まで。**厳守**
 - 提出先： [einstein(itstu) ¥ Kizuka ¥ H22ITC実習II ¥ 日付_提出] のなかに [自分の学籍_名前]フォルダを作って[**20101214.avi**]の名前で提出。
 - 映像データは大きいので、RAMプレビューを書き出したものを提出すること