

ITコンテンツデザイン実習II



2011/1/11
.....→!
Kizuka

今日の目次

1. 先週のおさらい
 1. 3Dレイヤー
 2. モーションスケッチ、モーショントラッキング
 3. テキストアニメーション
2. マスク
3. 合成
4. その他のエフェクト紹介
5. タイムリマップ
6. まとめ、提出、来週の予告

(先週のアンケートより)

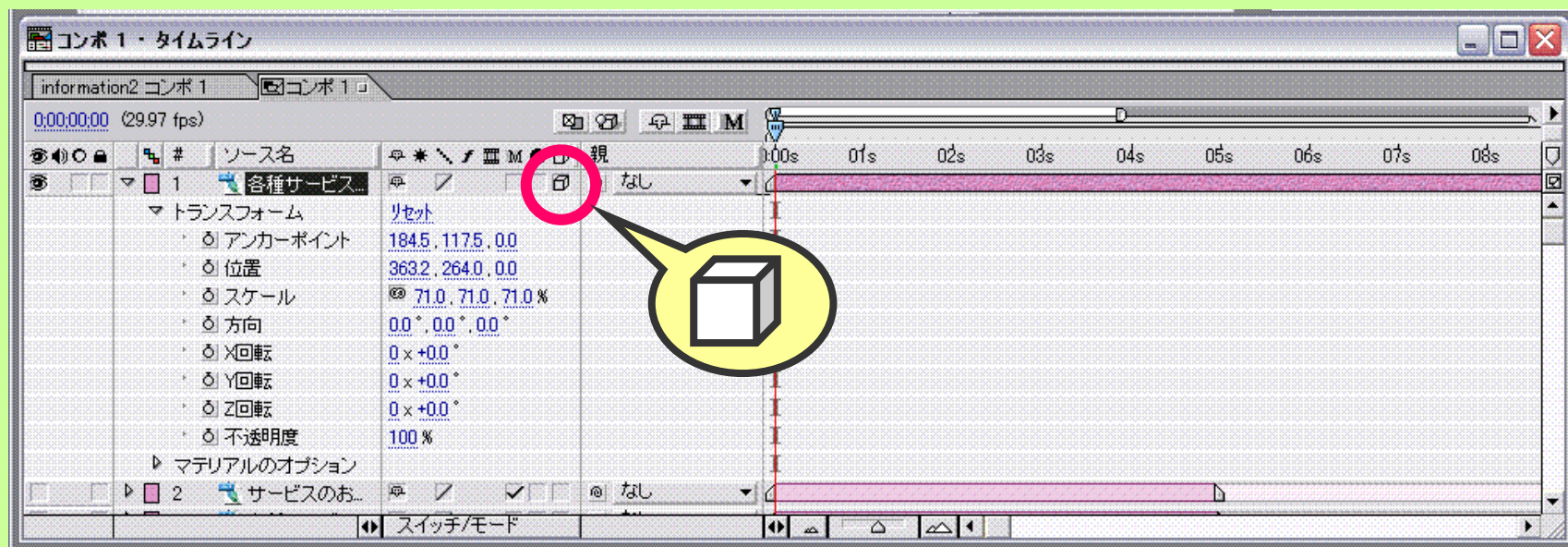
- 課題内容がよくわからない
－ 追記しました。

さて

前回までのおさらい

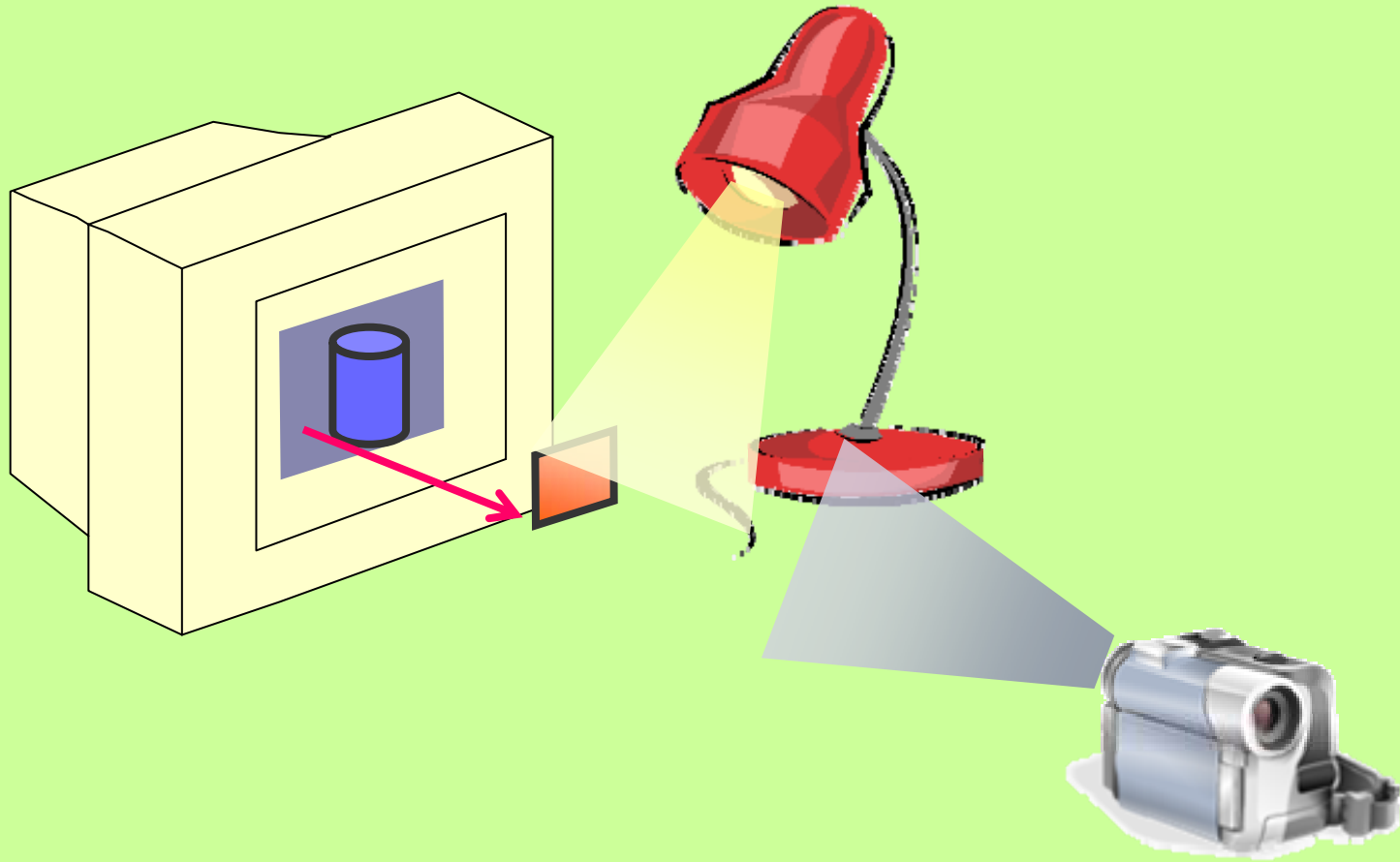
3Dレイヤー

- 3Dレイヤーを使ってみよう
 - 3Dレイヤーボタンをオンにする



カメラ / ライト

- カメラやライトを設置して、
画像や映像を立体的に表現する



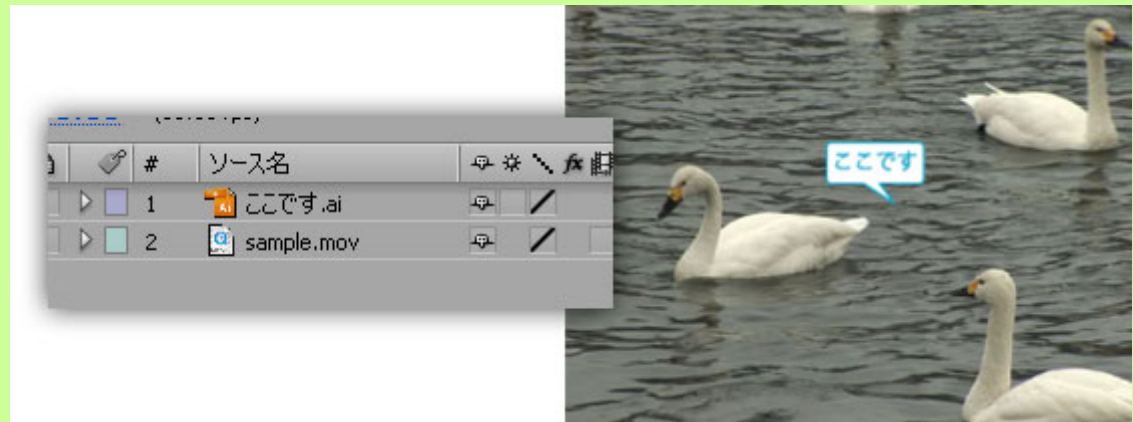
モーションスケッチ

- 自分で描いた軌跡どおりに画像を動かす



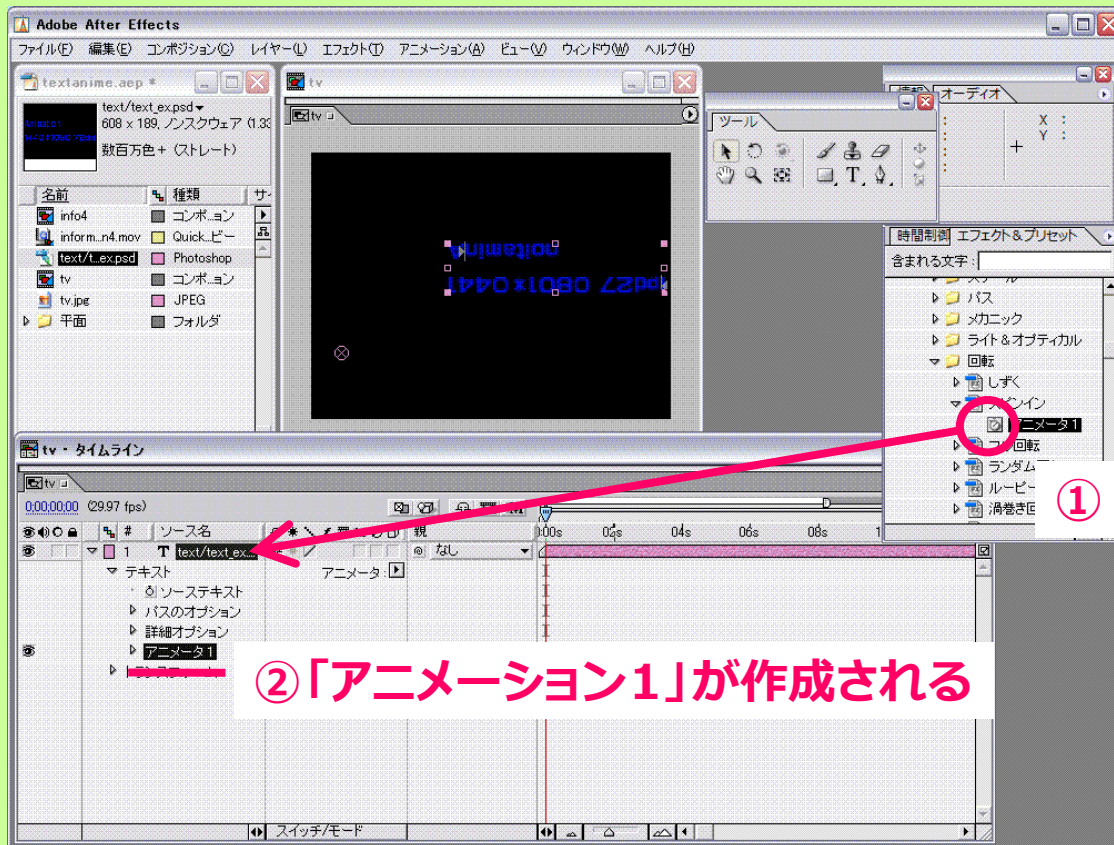
モーショントラッキング

- 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



テキストアニメーション

- テキストにアニメーション効果をつける



例えば、
[アニメーション
プリセット]
> [回転]
> [スピンイン]
のアニメータアイコンを
ドラッグ&ドロップ

②「アニメーション1」が作成される

TEXT

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)

・・・しつこいようですが。

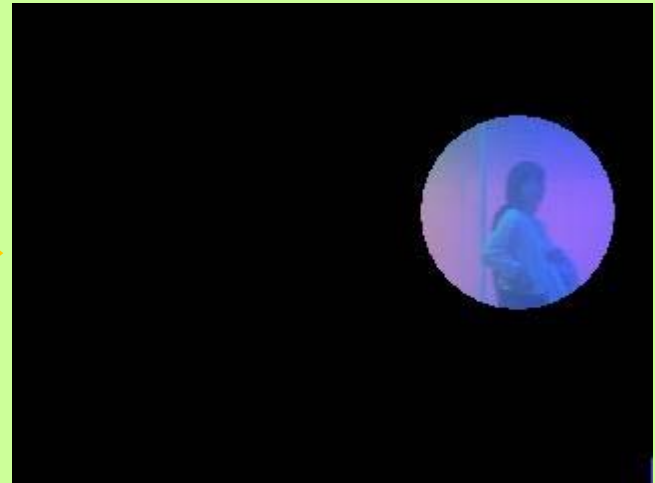
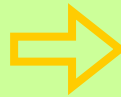
さて



ブルーバック合成をやってみたい。

マスク

- マスクを使えば、映像の一部だけを表示することができる。



マスク

- マスク選択ツール、ペンツールを使用し、
抜きたい場所を選択する



すぐ出来ますので、図での説明は省略。

合成

- **ブルーバック合成／グリーンバック合成**
 - あらかじめブルー（グリーン）の背景で人物などを撮影し、背景カラーに別の画像・映像を当てはめる技術



ブルーバック(グリーンバック)合成

- ブルーバック(グリーンバック)で撮影した人物の映像を使用し、幻想的な映像をつくってみよう。
 - 使用するデータ: **blue_1.mov**
1. 撮影・キャプチャー後の映像は眠くなる(コントラストが低い)ケースが多いので、必要に応じてレベル補正を行い、若干コントラストを上げるなど調整する。



ブルーバック(グリーンバック)合成

2. ブルーバックを取り除く作業にとりかかります。キーイングしやすいようにペンツールを使用し、マスクを切る。
- マスクを使うことにより、キーイングの範囲を狭くし、よりきれいに背景と分けることが可能になります。



- マスクエッジ部分にごみが残らないようにマスクの境界線をぼかしておくといいかも。
- このようなブルー及びグリーンバックを自分で撮影する場合は撮影時、カメラの設定はプログレッシブで撮影してください。
- DVは圧縮がかかっているののでちょっとキーイングに向いていないという意見もある

ブルーバック(グリーンバック)合成

3. キーイングで人物だけを抜き出します。
カラー差キーを使ってキーイングします。

(After Effects Proじゃない場合は、
カラーキーを複数適応することによりキーイングします。)



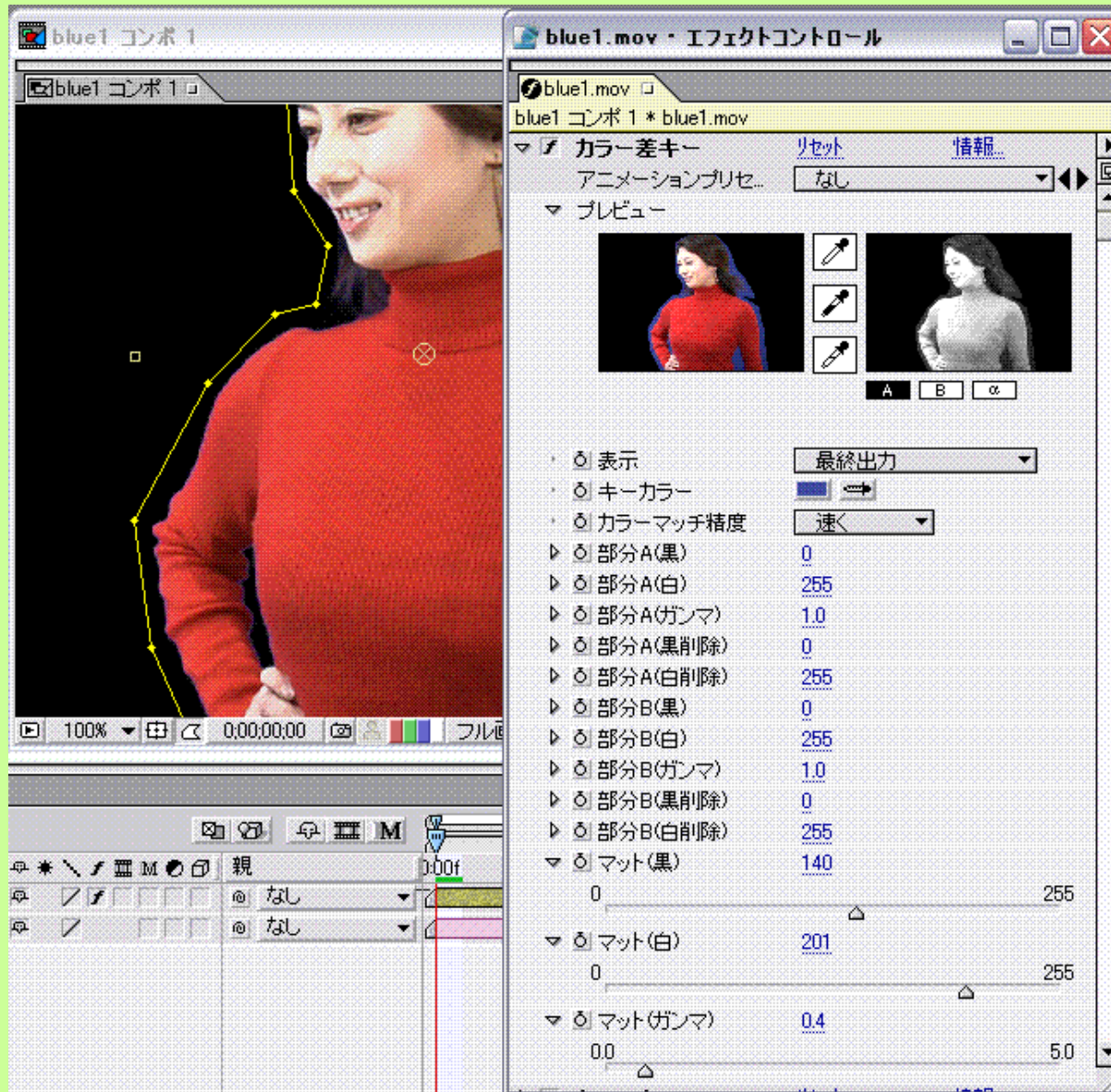
↑背景を設定したらこのようになる

ブルーバック(グリーンバック)合成



カラーキーのスポイトツールを使ってブルーに設定し、
カラー許容量、エッジの細かさ、エッジのぼかしを調整して、
背景からうまく抜く。

ブルーバック(グリーンバック)合成



カラー差キーを使った場合。

同様に、スポイトツールを使ってカラーをブルーに設定し、各値を調整して、背景からうまく抜く。

ブルーバック(グリーンバック)合成



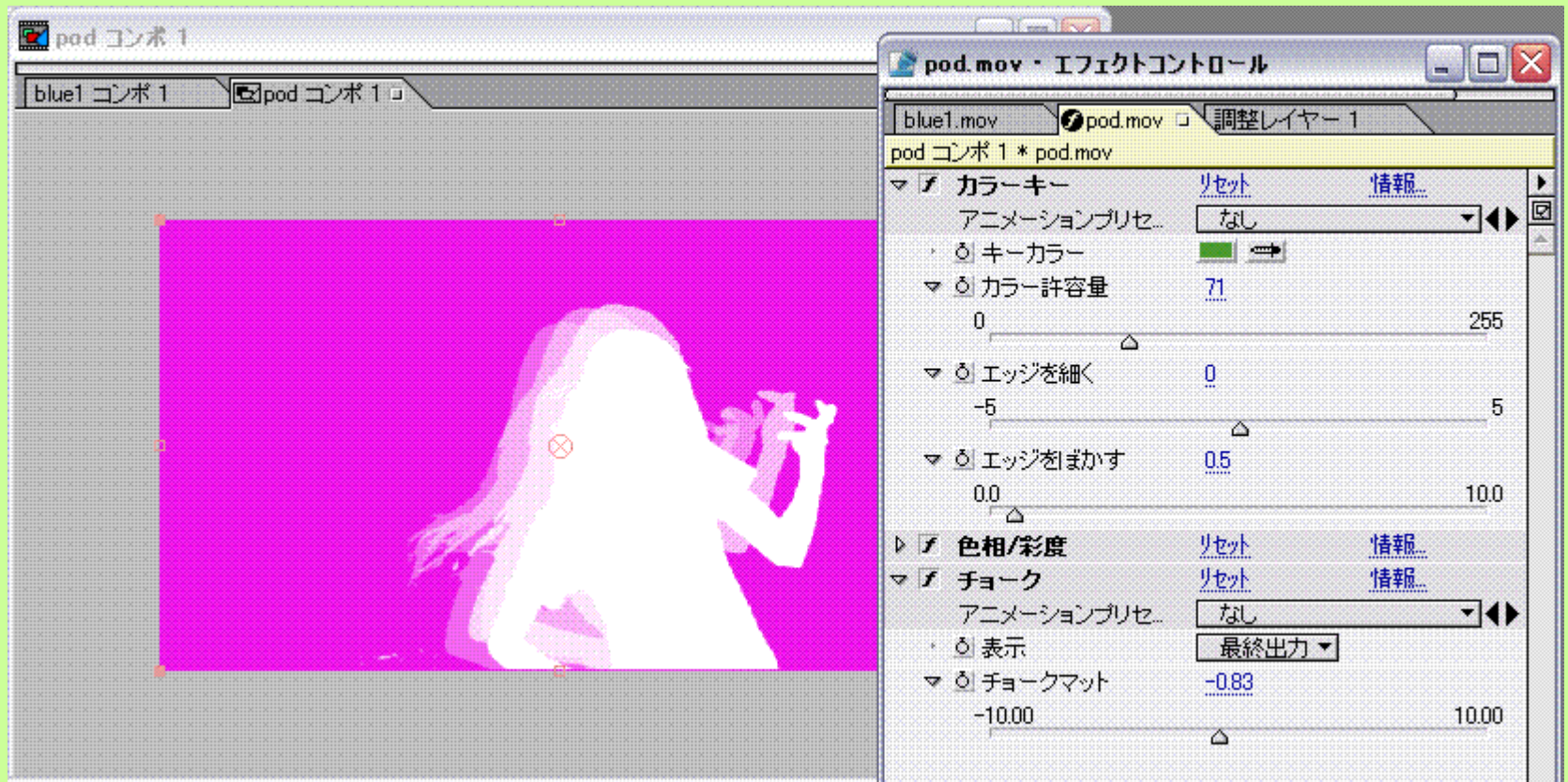
[エフェクト]>[調整]>[レベル]、[色相/彩度]
を調整する。



全体の調整ができれば、
RAMプレビューで再生してみよう。

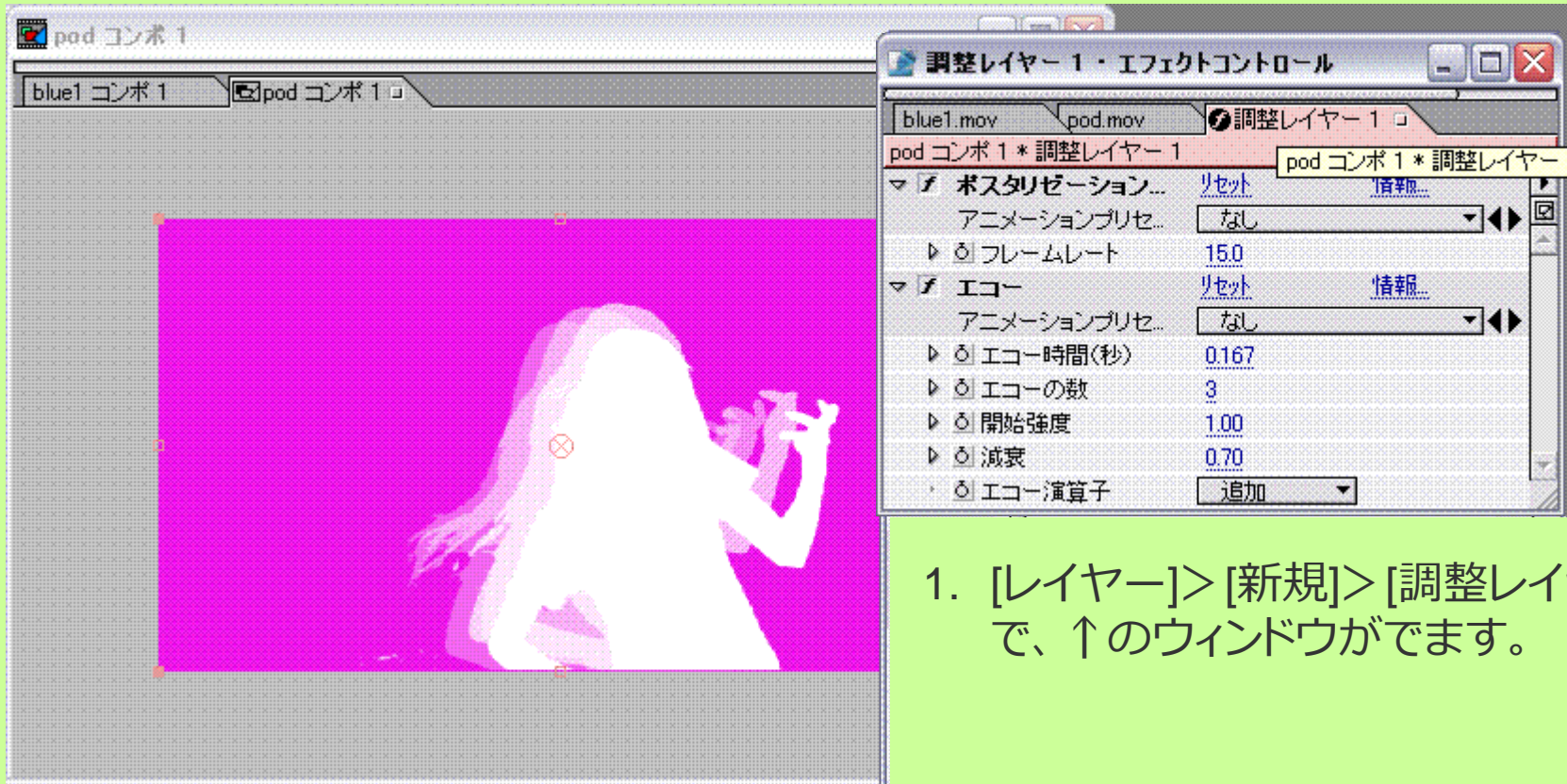
ブルーバック(グリーンバック)合成

- 次に、キーイングで抜いたシルエットを使ってポップな画像を作ってみる
 - 使用するデータ: **pod.mov**



「色相／彩度」の「マスターの明度」を100にする。

ブルーバック(グリーンバック)合成



1. [レイヤー]>[新規]>[調整レイヤー]
で、↑のウィンドウがでます。

2. [コンポジション]>[背景色] で、マゼンタを選択。
3. [エフェクト]>[時間]>[ポスタリゼーション時間]を
使い、フレームレート15に設定する。

[エフェクト]>[時間]>[エコー] も設定してみよう。

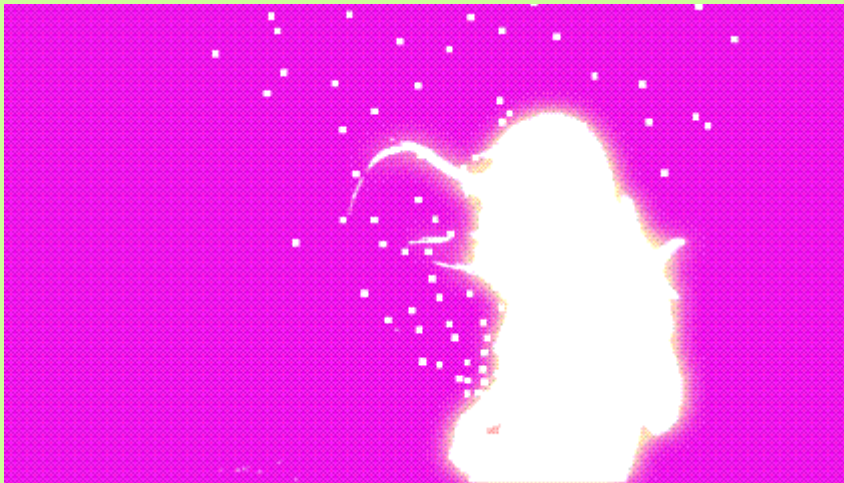
ブルーバック(グリーンバック)合成

The screenshot displays a video editing software interface. The main preview window shows a woman in a white t-shirt with a cat face graphic, positioned against a solid green background. A yellow keyframe line is visible over the green background. Below the preview window, a timeline shows two tracks: '調整レイヤー 1' (Adjustment Layer 1) and 'pod.mov'. The 'pod.mov' track is selected, and its duration is 0:00:01:22. The frame rate is 29.97 fps. To the right of the preview window is the 'pod.mov - エフェクトコントロール' (pod.mov - Effect Controls) panel. This panel shows the following settings:

- カラーキー** (Color Key):
 - アニメーションプリセ...: なし
 - キーカラー: [Green]
 - カラー許容量: 71 (Range: 0 to 255)
 - エッジを細く: 0 (Range: -5 to 5)
 - エッジをまかす: 0.5 (Range: 0.0 to 10.0)
- 色相/彩度** (Hue/Saturation): リセット, 情報...
- チョーク** (Choke): リセット, 情報...
- グロー** (Glow): リセット, オフショ..., 情報...
 - アニメーションプリセ...: なし
 - グロー基準: アルファチャンネル
 - グローしきい値: 60.0 %
 - グロー半径: 32.0
 - グロー強度: 2.0 (Range: 0.0 to 4.0)
 - 元を合成: 後ろ
 - グロー操作: 加算
 - グローカラー: A & Bカラー
 - カラールーピング: 三角形 A>B>A
 - カラーループ: 1.0
 - カラーフェーズ: 0 x +44.0°
 - A & B中間点: 50 %
 - カラーA: [Yellow]
 - カラーB: [Black]
 - グロー次元: 水平および垂直

「グロー」
使ってみた

ブルーバック(グリーンバック)合成



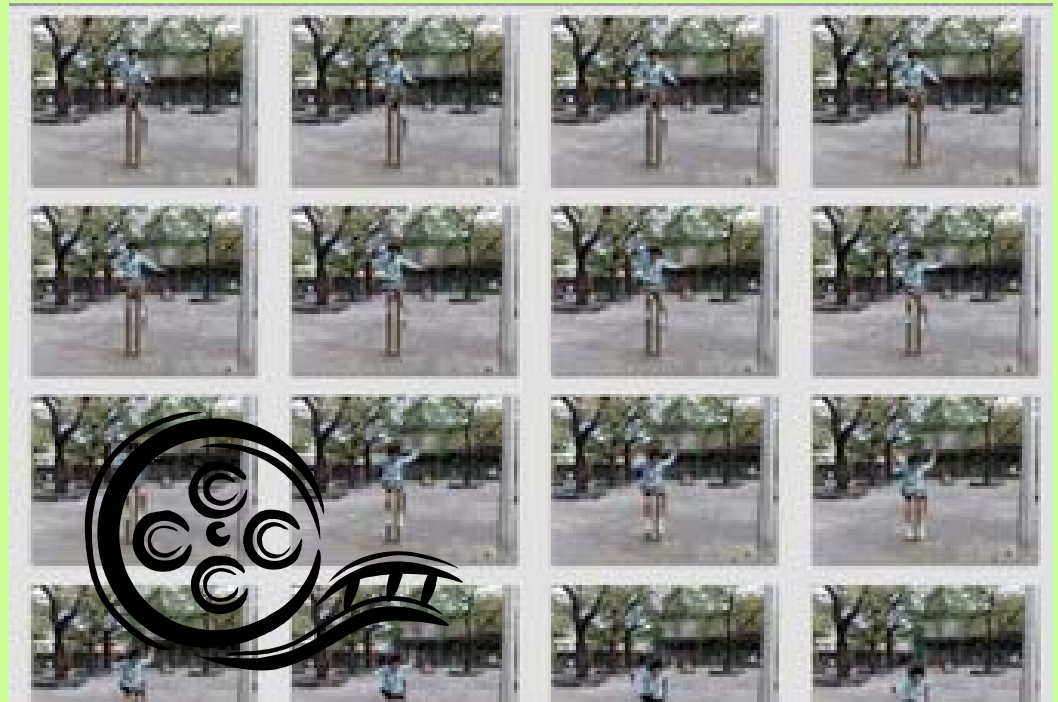
[シミュレーション]
> [パーティクルプレイグラウンド]

「キャノン」を試してみた

※ **すごくPCに計算負荷がかかるので注意。**

タイムリマップ

- 時間軸を自由に操作できる機能
 - ー 早送り
 - ー 巻き戻し
 - ー スローモーションなど



タイムリマップ

時間をのばしてみよう



時間をのばしてみよう

時間伸縮

伸縮

元のデュレーション: 0:00:12:18

伸縮比率: 100 %

新規デュレーション: 0:00:12:18 0:00:12:18 です
ベース 30ドロップ

基準にする地点

☒ レイヤーインポイント(I)

☐ 現在のフレーム(F)

☐ レイヤーアウトポイント(O)

OK キャンセル

伸縮 :

・伸縮比率 :

300% = 3倍の長さに。

・新規デュレーション :

もと動画の長さに追加する長さ。

基準にする地点 :

・レイヤーインポイント :

インポイントを設定したところ
から伸縮を開始する。

・現在のフレーム :

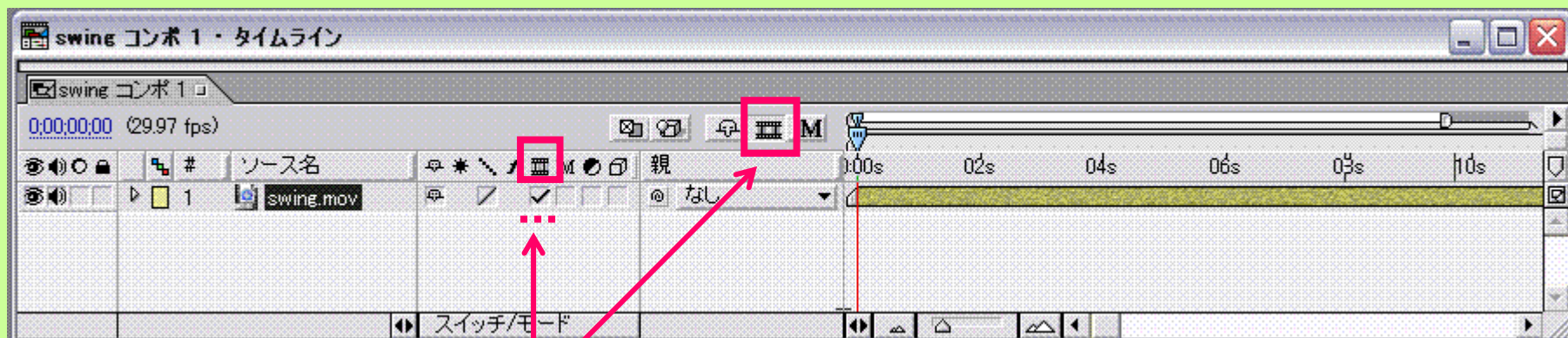
現在のフレームから伸縮を開始。

・レイヤーアウトポイント :

アウトポイントを設定したところ
から伸縮を開始する。

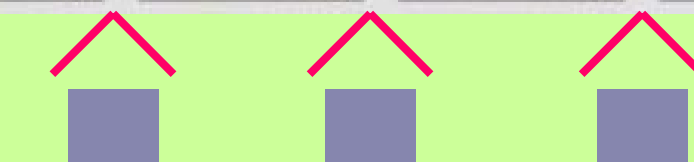
時間をのばしてみよう

タイムリマップ



フレームブレンドスイッチ

時間を伸張したときのフレーム間を、
フレームブレンド機能を使用して補完する。



推測画像

時間をのばしてみよう

コンポジション設定

コンポジション名: (C) swing コンボ 1

基本 高度

プリセット: カスタム [保存] [削除]

幅: 720 高さ: 480 ☒ 縦横比を3:2に固定

ピクセル縦横比: ノンスクウェア (0.91:1) フレーム縦横比: 15:11

フレームレート: 29.97 フレーム/秒

解像度: 1/4画質 180 x 120、84KB (8bpcフレームあたり)

タイムコード開始: 0:00:00:00 ベース 30ドロップ

デュレーション: 0:00:40:18 0:00:40:18 です ベース 30ドロップ

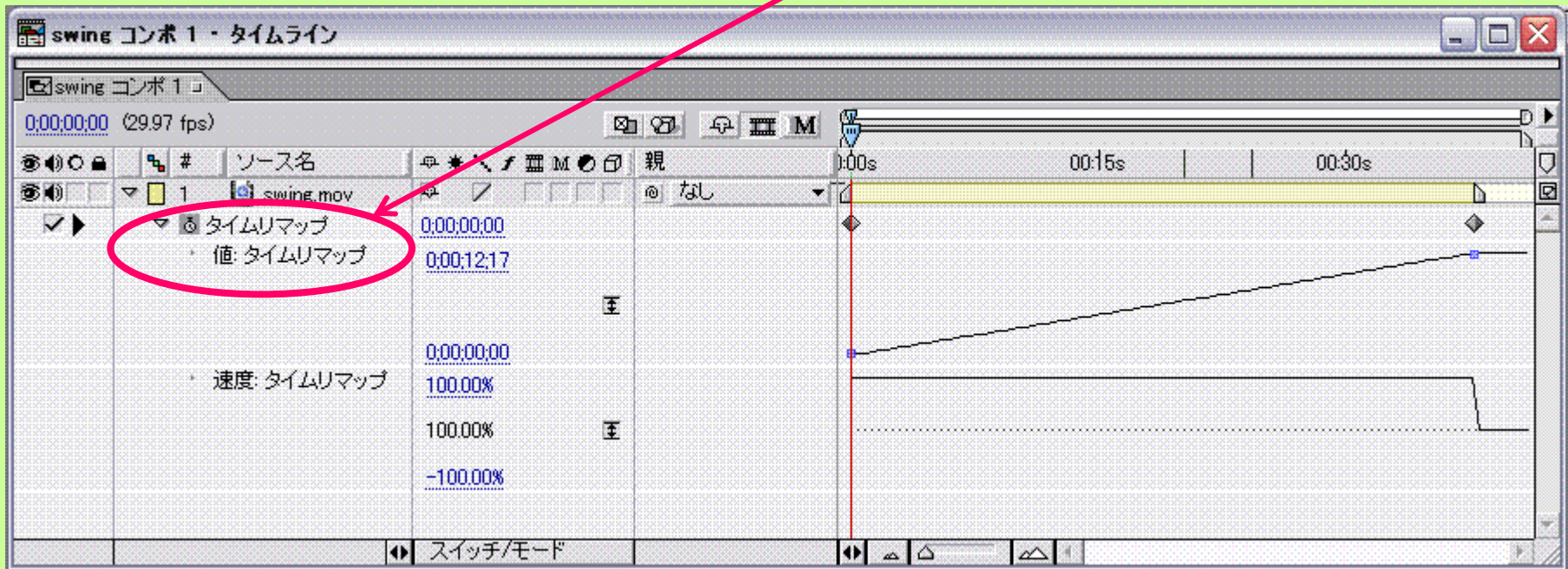
OK キャンセル

トータルの動画時間をはみ出してしまった場合はココの値を調節する

タイムリマップ

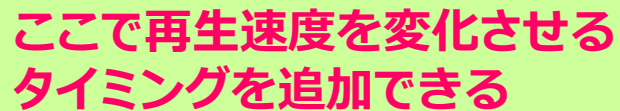
時間をのばしてみよう

[レイヤー] > [タイムリマップ使用可能] にチェックを入れると、タイムラインのレイヤーにタイムリマップの表示ができる。



このグラフエディタで時間伸縮をコントロールできる↑

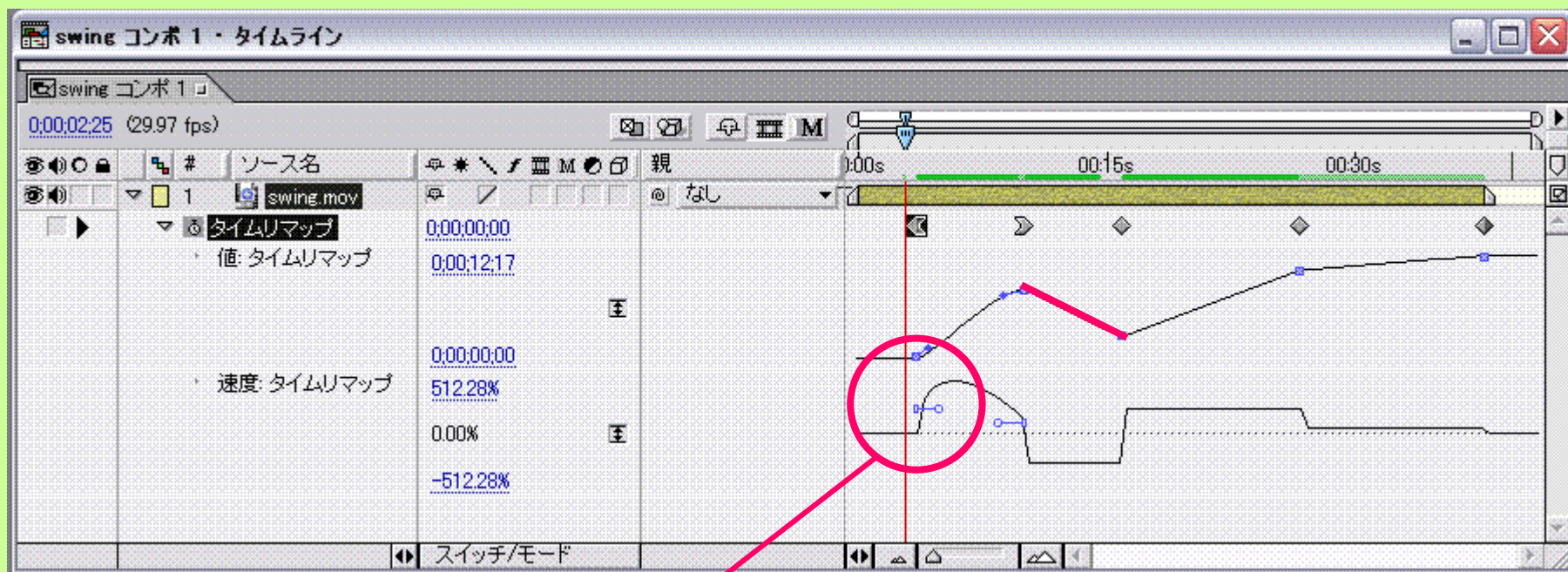
グラフエディタの見方



スロー再生

グラフエディタの見方

タイムリマップ



ここで再生速度の変化をなめらかにできる。
(曲線 = 変化がゆるやか。)

巻き戻し再生

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： 2011/1/17、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[**20110111.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