

AE講座 第5回

本日やること

- トランジション
- メッシュワープ
- ノイズ
- 色調補正
- 描画
- シャッター

まずエフェクトについて

今回の講座ではエフェクトを扱います

しかし、AEには数多くのエフェクトが存在し、それぞれ用途や目的によって使用するエフェクトが違います

そのため、講師でもすべてのエフェクトを把握しているわけではありません

今回の講座では、講師が知っているエフェクトの中で使えるようなものを大まかに説明していこうと思います

トランジション

ワイプ・ディゾルブ関係の画面切り替えで多用するエフェクトが入ってます。

このエフェクトは実際にいじってみると目に見えてわかりやすいのでいじってみてください

メッシュワープ

エフェクト→ディストーション→メッシュワープで適用できます。
適用するとメッシュ模様(網模様)が表示されると思います。

このメッシュの交差部分をコンポジションパネル上でドラッグしてみると、そのメッシュ部分のフッターの形がメッシュの変化に合わせて形を変えます。

以下パラメータの説明

行:メッシュの行線の増減

列:メッシュの列線の増減

画質:変化部分の画質

ディストーションメッシュ:メッシュワープによる時間変化をする際のキーフレーム生成用パラメータ



ノイズ

エフェクト→ノイズ&グレイン→ノイズで適用

テレビノイズのような演出

物体に書けるのではなく画面全体にかけたいのなら調整レイヤーがおすすです

以下パラメータ

ノイズ量:ノイズの割合の増減

ノイズの種類:カラーノイズか

モノクロノイズかの選択

クリッピング:適用するとノイズがはっきりします



色調補正

色関係の調整をするためのエフェクトが入っています

難しいエフェクトが多いので、ここでは代表的な一つだけ紹介することにします(ごめんなさい)

気になったエフェクトは調べてみてください

トーンカーブ

言わずと知れたトーンカーブ

マップ・カーブの設定を読み込み、保存が可能

説明はこのサイトが分かりやすかったのでこのサイト参照してください

<http://kojika17.com/2012/03/tone-curve.html>

描画

適用先のレイヤーの形にかかわらず、一定の演出をするエフェクトが入っています

レーザー・レンズフレア・稲妻などが代表的

適用するときにはあまり重くない平面などを生成してから適用するといいです

いずれも適用してパラメータをいじってみるとわかりやすいため説明は割愛します

わからないときは調べてみましょう

シャッター

最後にシャッターを使ってみましょう。

適当な平面レイヤーを選択して、エフェクト→シミュレーション→シャッターを適用してください。

すると、レイヤーの表示がワイヤーフレーム表示になっていると思います。

これだと実際にレイヤーがどうなっているのかわかりにくいので、シャッターの表示をワイヤーフレーム+フォース→レンダリングに変えてください。

この状態で時間インジケータを動かしてみると、平面レイヤーがレンガのように砕けていくのが見て取れると思います。

これがシャッターです。

シェイプ→パターンを変えるといろいろな形になると思います。

シャター

このパターンを自分で決めることもできます

まず桜.psdをAEの中に入れてください

オプションは、コンポジション→レイヤーサイズです

桜コンポジションに移りましょう

ではまず粉碎マップという名前のレイヤーを非表示にしてください

そしたら花びらレイヤーにシャターを適用します

かけた時の設定のままだとレンガ状にしか粉碎してくれないので、設定を変えます

シェイプ→パターンをカスタムに、カスタム粉碎マップを粉碎マップレイヤーにしてください

この状態で時間インジケータを動かすと、桜の花びらの形に粉碎しているのが分かります。

シャッター

このように割れる理由として、シャッターの割れる形の指標を元々のレンガから、花びらレイヤーより1pixel大きくなっている粉砕マップレイヤーとしたためです。

では課題です

課題:この状態から、桜吹雪が流れていくように設定する

ヒント:いじるプロパティは基本的に物理的性質とカメラ位置の2つのみで大丈夫です

できたら他のプロパティもいじってみてください