

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of white lines and circles on a blue background, resembling a circuit board or data flow diagram. The lines are vertical and horizontal, with some diagonal lines connecting to small circles.

# AE講座 第2回

# 今日やること①

- アルファチャンネル・フッテージ変換
- 連番ファイル
- ショートカットキー
- アンカーポイントツール&回転ツール
- スイッチ
- シーケンスレイヤー

## 今日やること②

- ウィグラー
- 親子関係
- マルオブジェクト
- スムーズポイント&コーナーポイント
- グラフエディタ
- キーフレーム補間法
- イージーーズ

# アルファチャンネル・フットー지를変換

アルファチャンネルとは

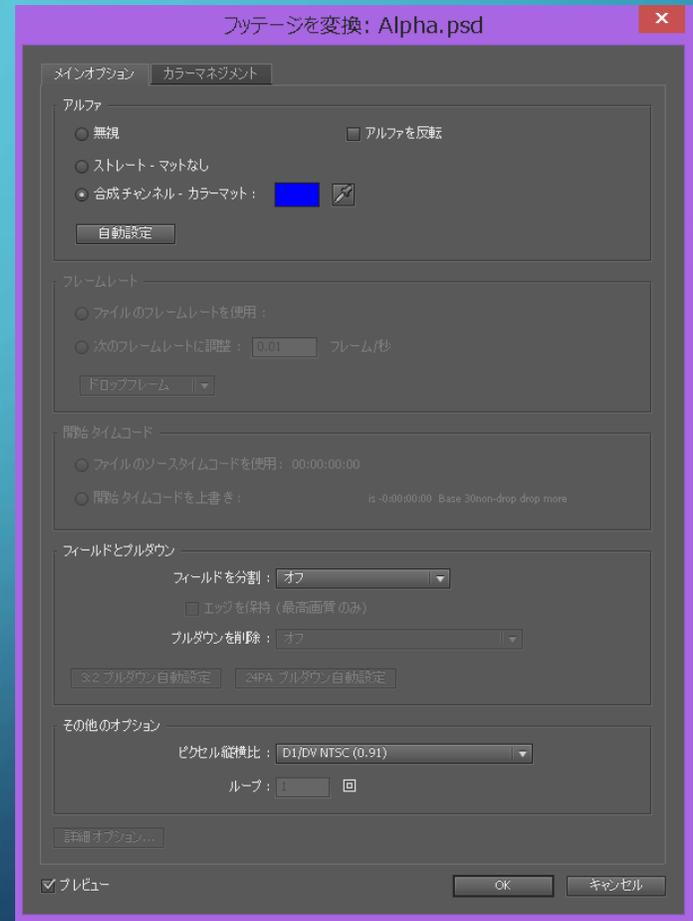
RGBのカラー情報以外に保存されたフットー지의透明度の情報が保存されているチャンネルのこと

正しく読み込まないと後述するハロー現象が起きる

実際に読み込むためにまず"Alpha.psd (配布したデータの[psdファイル]フォルダ内)をAEで読み込もう

# アルファチャンネル・フッターズを変換

プロジェクトパネル内のAlpha.psdフッターズを右クリックして、フッターズを変換→メインを選択します。すると右図のようなウィンドウが出るはずですが、もしたらアルファ内の合成チャンネル・カラーマットにチェックを入れて、まず色を黒(0x000000)にしてください。



## アルファチャンネル・フッターを変換

するとわかりにくいですが拡大してみるとロゴの周りに余分な青いピクセルが存在するはず。このような現象を“ハロー現象”といい、間違ったアルファマットを適用した場合に起きてしまう現象です。

再度フッターを変換で、先ほどとは変えて「自動設定」のボタンを押してみましよう。すると、アルファマットの色が青になったはず。この状態で適用すると、先ほどのようなハロー現象が消えているのが分かります。

# 連番ファイルの読み込み

連番ファイルとは、アニメーションを静止画でフレームごとに書きだしたファイルのことを指します(シーケンスファイルとも呼ぶ)

AEではこのファイルをアニメーションとして読み込むことができます。

プロジェクトパネルの空欄をダブルクリックして、ファイルの読み込みダイアログを出したら、[tgaファイル]フォルダ内の「ブロック\_00000.tga」のみを選択し、左下のTargetシーケンスにチェックを入れて、開くを押してください。

すると、連番ファイルが一つの動画として、読み込まれたと思います。

また、5秒の動画を今回連番ファイル化したものの、読み込んだ秒数は少し足りません。これは、この連番ファイルは24fpsで読み込んだものだからです。

というわけでフットージを変換ダイアログから24fpsに変更しましょう。

約5秒になるはずですよ。

# ショートカットキー

資料を配るのでそれを参照のこと

Wikiには上げないので第二回着てない人でほしい人はとっち一まで

# アンカーポイントツール & 回転ツール



新規コンポジションを作成し、(NTSC DV) [aiファイル] フォルダから Stdv.ai ファイルを読み込んでください

画面上部のツールウィンドウ(上図)より、アンカーポイントツールを選択してください。これはアンカーポイントを自由に動かせるツールです。アンカーポイントは基本的にこれで動かしましょう。

また、回転ツールも選択してください。これもフッターに回転を行うツールです。数値をいじるの変わらないですが、shiftを押しながら回転すると45° ずつ回せます。時と場合によって使い分けてみましょう。

# スイッチ

タイムラインパネル上の各スイッチについて説明します。

- ①ビデオ: レイヤーのオンオフを切り替え
- ②オーディオ: オーディオのオンオフを切り替え
- ③ソロ: オンに設定したレイヤーのみをコンポジションパネルに表示
- ④ロック: レイヤーのロックのオンオフを切り替え
- ⑤シャイ: オンに設定したレイヤーをタイムラインで非表示 (コンポジションパネルには表示)
- ⑥連続ラスターライズ: イラレのベクトルデータは普通拡大などしても劣化しない。その特性をAE上で再現する また、コラップストランスフォーム機能も持つ (いずれやります)
- ⑦画質: 画質の最高・ドラフト表示の切り替え



# スイッチ

- ⑧エフェクト:レイヤーに適用したエフェクトのオンオフ切り替え
- ⑨フレームブレンド:時間伸縮時に不足するフレームを補完して滑らかにする効果のオンオフ切り替え
- ⑩モーションブラー:残像効果のオンオフ切り替え
- ⑪調整レイヤー(次回)のオンオフ切り替え
- ⑫3Dレイヤー(いつか)のオンオフ切り替え
- ⑬コンポジションミニフローチャート:階層化されているコンポの階層構造を表示してコンポ間を移動できる。(CS4以降)
- ⑭ライブ更新:編集操作のコンポジションパネルへの更新のオンオフ切り替え
- ⑮ドラフトCD:ライト、シャドウ、被写界深度のコンポジションパネルへの更新のオンオフ切り替え

① ② ③ ④



⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫



⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑



⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ㉑



# スイッチ

- ⑩ コンポジション・シャイスイッチ: シャイをオンにしたレイヤーにシャイを適用
- ⑪ コンポジション・フレームブレンド: フレームブレンドをオンにしたレイヤーにフレームブレンドを適用
- ⑫ コンポジション・モーションブラー: モーションブラーをオンにしたレイヤーにモーションブラーを適用
- ⑬ Brainstorm: 選択したアニメーションのバリエーションをランダム生成 (CS4以降)
- ⑭ プロパティの変更時にキーフレームを追加 (CS5以降)
- ⑮ グラフエディター (後述)



# ウィグラー

新規コンポジションを作成します。(NTSC DV 5秒程度)

先ほどのブロックファイルをコンポジションに入れて、位置プロパティを選択して、0秒と5秒の位置に値を変えないでキーフレームを打ちます。

したらキーフレームを二つとも選択して、ウィンドウ→ウィグラーを選択します。

空間パス、ギザギザ、全次元個別にを選択して周波数は5で強さを10にしましょう。

するとキーフレームが複数作られて、ブロックがギザギザに動いていると思います。これがウィグラーです。

# ヌルオブジェクト

ヌルオブジェクトとは、空のオブジェクトのことです。実際に作ってみましょう。

死のコンポジションでのタイムラインパネルで右クリック→新規→ヌルオブジェクトで生成されます。コンポジションパネルには物体が表示されませんが、確かにオブジェクトは生成されています。

ではどう使うのか

ここで親子関係を用います。

# 親子関係

死亡のコンポジションで生成されたヌルオブジェクトを親として、他のレイヤーに関連付けます。タイムラインパネルの親と書かれたエリアの下にある渦巻き模様をドラッグして、ヌルオブジェクトの上で離すと親になります。これを他のすべてのレイヤーもヌルオブジェクトに親子づけしたら、すべてのレイヤーが表示されている状態でヌルオブジェクトを動かしてみましょう。すると他のレイヤーも一度に動きます。

これが親子関係で、親の動きに子が連動するものです。トランスフォームのプロパティが基本連動しますが、不透明度のみは連動しないので気を付けてください。

ヌルオブジェクトは親子関係と必ずセットなので覚えておきましょう。

# シーケンスレイヤー

設定された時間で順番にレイヤーを表示する機能です。

まず"死亡.psd"ファイルを"コンポジション-レイヤーサイズ"で読み込みます。

死亡のコンポジションを開き、表示されるすべてのレイヤーの不透明度に0秒:0% 1秒:100%のフェードインアニメーションを作成します。

そしたら、レイヤーの文字順に複数選択後、右クリック→キーフレーム補助  
→シーケンスレイヤーを選択

設定はオーバーラップはオン、デュレーションは動画全体の時間-10フレーム、  
トランジションはオフに設定してください

順に表示される演出ができます

# モーションコントロール実践

配布しておいた「キーフレーム操作用.dep」ファイルをひらいてください。

ボールが動いている動画が出てくるはずです。ファイルの場所を聞かれた場合、素材はすべて配布資料内に入っているのでそこを示してください。

これをボールがリアルに跳ねている動画にします。

まず、動きから修正します。コンポジションパネルでボールを選択するとボールの動きの軌跡が見えると思います。このままではただかくかくした動きなので、ボールが跳ねて上がりきった時点での動きをもう少し丸っこくします。

まず、00:00、01:00、01:20での位置のキーフレームを選択して、右クリック→キーフレーム補間法を選択してください。

この設定はキーフレームの種類を変える設定です。

# モーションコントロール-実践

キーフレームには数種類あり、キーフレーム間が直線となるリニア、キーフレーム間をハンドルで調整できるベジェが存在します。

今回は空間を連続ベジェに変えてください。

すると先ほど選択したキーフレームにハンドルが付きます。ハンドルは見つけにくいですが、キーフレーム周囲にある小さい丸がそれです。

これを調整して空中での動きに丸みを付けてください。

では動きの調整が終わったら次は早さの調整に入ります。

ただ平坦に動くのではリアルさが欠けるので、跳ねる前後では早く、上に上がりきる前後では遅くなるように設定します。

それをするために2つやり方があります。

# モーションコントロール-実践

1つ目はグラフエディタです。ボールの位置プロパティを選択してから、先ほどのスイッチの項でやったグラフエディタスイッチを押してください。

すると、タイムラインパネルにグラフが表示されます。このグラフをいじることで、動きの詳細まで設定を行うことができます。

グラフには2種類あり、値グラフ(値+グラフ)と速度グラフ(v+グラフ)が存在します。今回は速度グラフで行います。

タイムラインパネル上で右クリック→速度グラフを編集を選択してください。

# モーションコントロール-実践

速度グラフを見てみると、キーフレーム間の速度は一定です。これではダメなのでグラフエディタをいじってみましょう。

ただいじる前に、不連続なキーフレームを選択して、右下にある選択したキーフレームを自動ベジエにするを選択してください。これにより、連続したグラフとして扱うことができます。

今回の線も先ほど動きを調整したときと同じく、キーフレームをパスとしたベジエ曲線です。キーフレームを上にはげると速度の値がプラスになり、下に下げるとマイナスになります。ハンドルも操って調節してみてください。

また、自動ベジエではなくリニアにしていじってみるなどもしてみてください。

# モーションコントロール-実践

2つ目は「イージーイーズ」です。「イージーイーズ」とはキーフレーム前後の速度を緩める機能です。実際に使ってみましょう。

先ほどキーフレーム補間法を設定したキーフレームを選択して右クリック→キーフレーム補助→「イージーイーズ」を選択してください。

これを適用すると、キーフレーム前後でボールの動きが緩やかになりましたと思います。これが「イージーイーズ」です。

また、「イージーイーズイン」はキーフレームの後だけ、アウトのほうはキーフレーム前のみを緩やかにするものです。

# モーションコントロール-実践

課題：今回のボールに回転を加えよ。始まりは時計回りです。

回転も速度があるのでグラフエディタを活用しましょう。

ヒント：時計回りの回転の場合左から床に当たると回転速度が上がります。今回の場合回転方向は変わりません。