

アニメーション作成 基礎講座

Adobe Character Animator

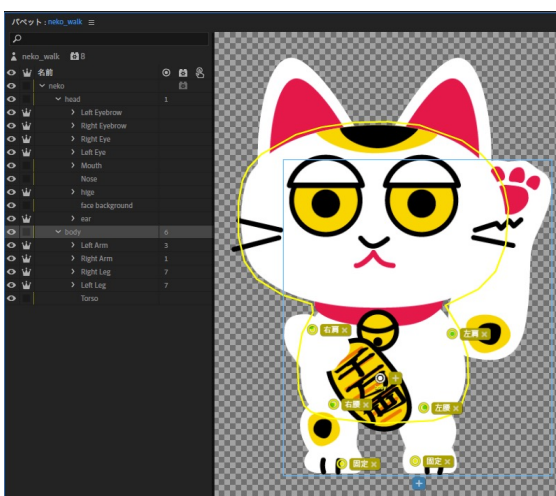
まずはLesson6まで

正面だけの単純なキャラクター

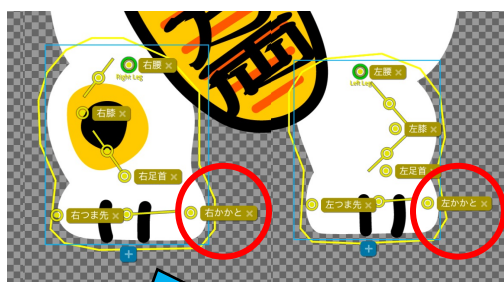
Lesson6までやってみよう！

左右を作成しない簡易キャラクターの足の表現

正面を向いている状態に
(左右を表現するとねじれてしまう)



参考：腕が外れる場合、肩やヒップタグをbodyにもつけてみる



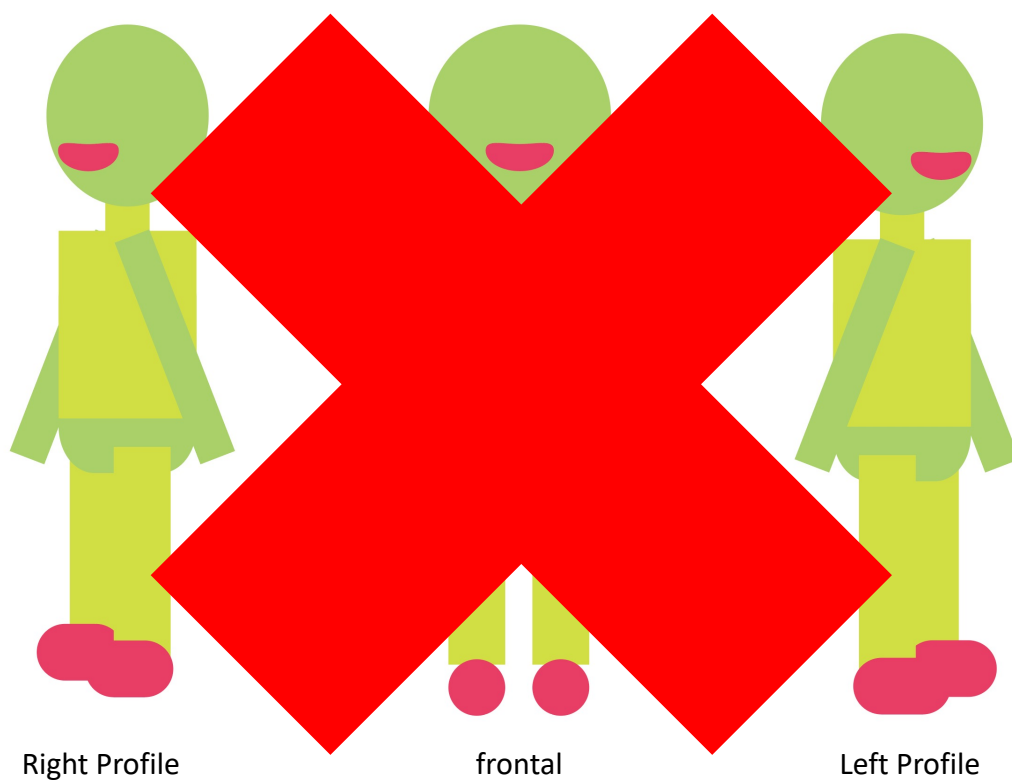
ポイント
歩くビヘイビアは
「つま先」と「かかと」を
1方向に変更

左右に歩くMidoriで 歩行解説

歩くビヘイビア「左右」の注意

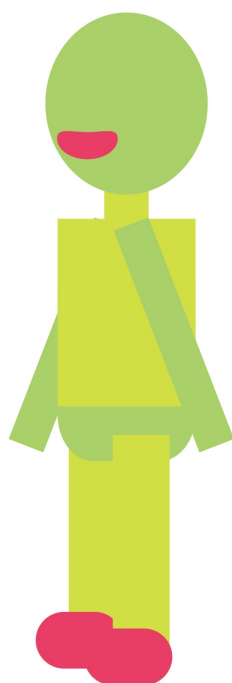
右と左、間違いそうなポイント

右を向いているので「Right Profile」

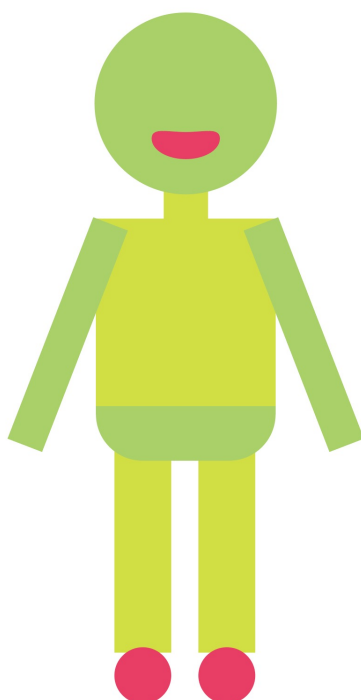


歩くビヘイビア「左右」の注意

Left Profile = 「右を向いているキャラの左側面」



Left Profile



frontal



Right Profile

Lesson.7

midoriを読み込んで流れを学ぶ

説明用aiキャラ

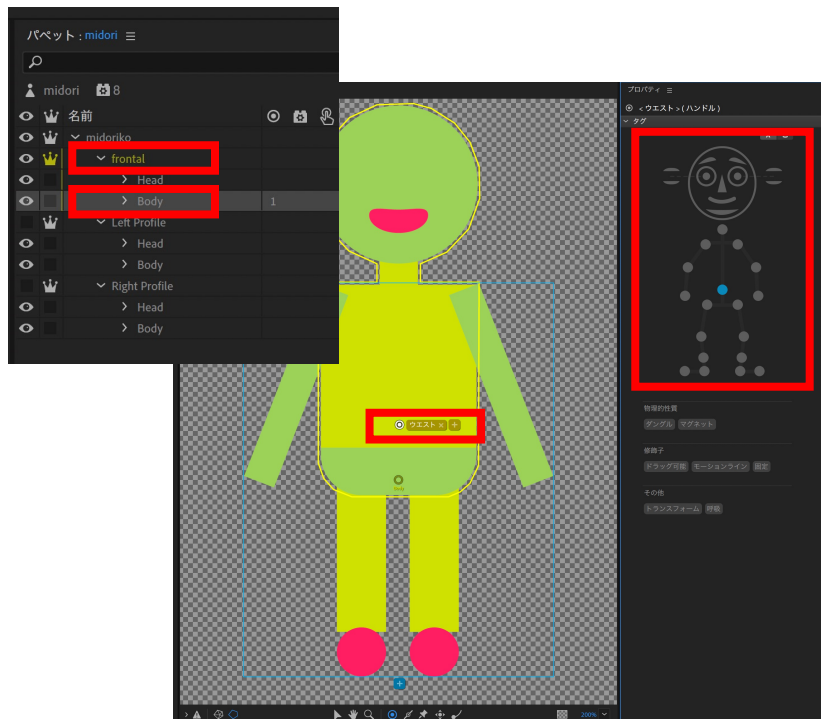
midori.ai

(Lesson.7)

まずfrontalの

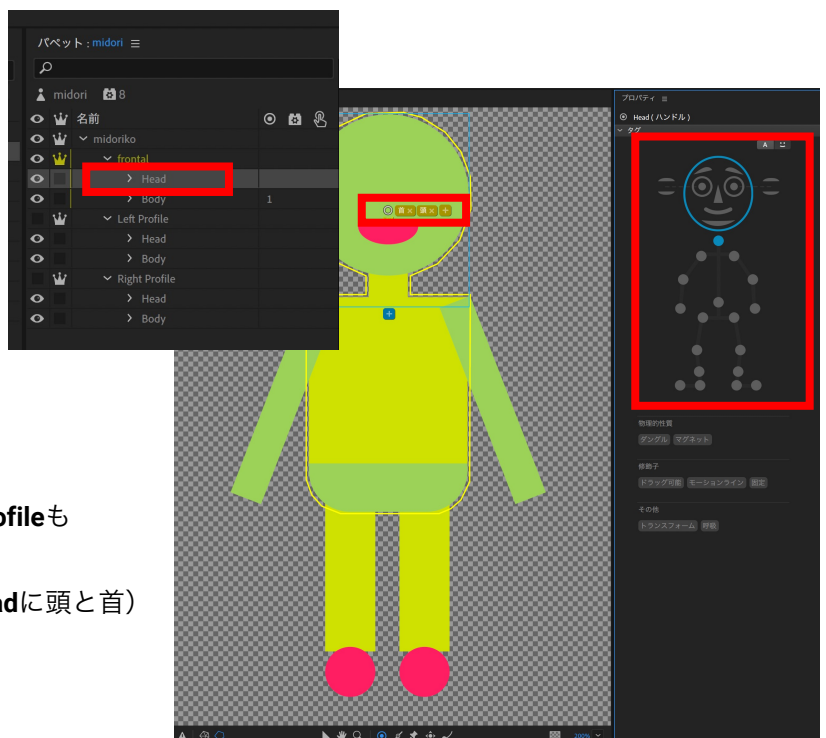
Body→ウエスト

タグつけ



Headに

頭と首タグづけ



+Right Profileと+Left Profileも

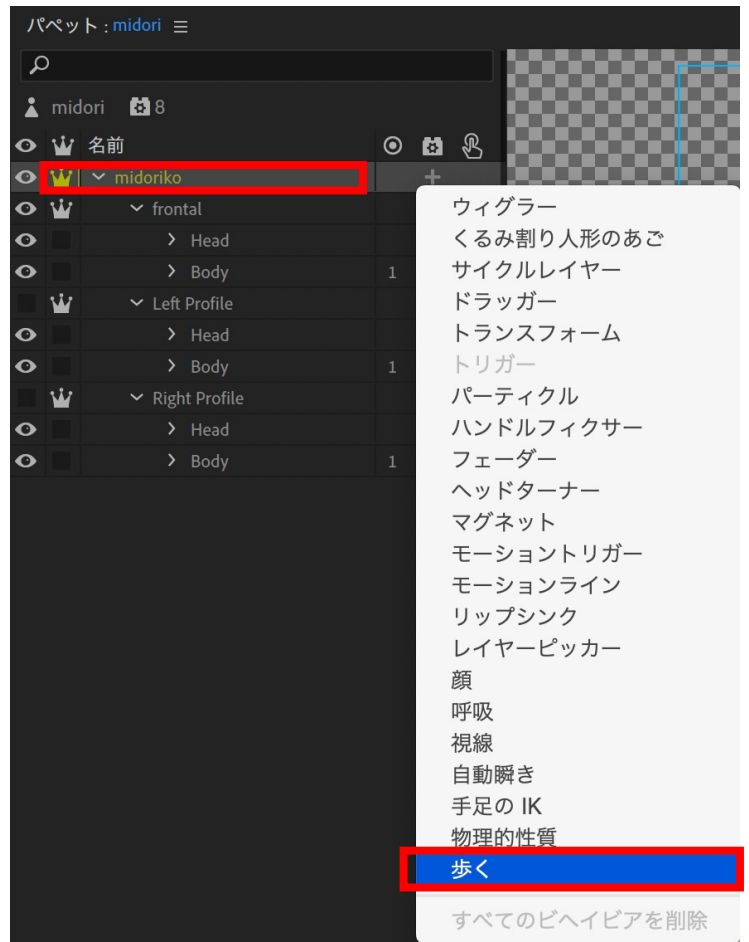
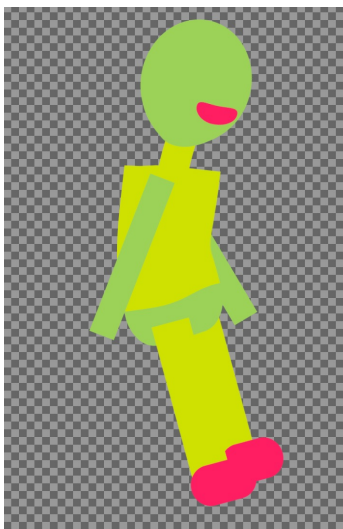
同様タグづけ

(Body→ウエスト、 Headに頭と首)

ビヘイビア→歩く

大グループMidorikoに
ビヘイビア→歩く

「素材のダウンロード」
midori_pyoko.puppet



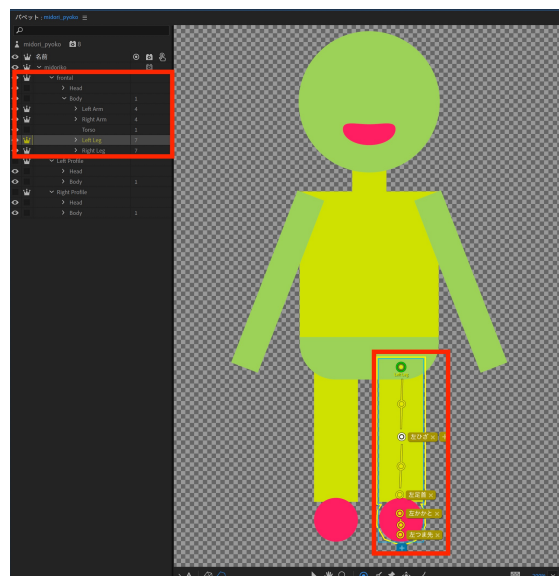
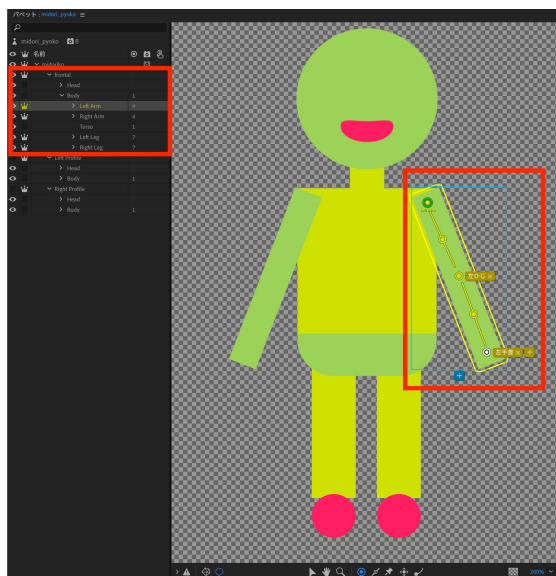
ぴよこぴよこ

Lesson.8

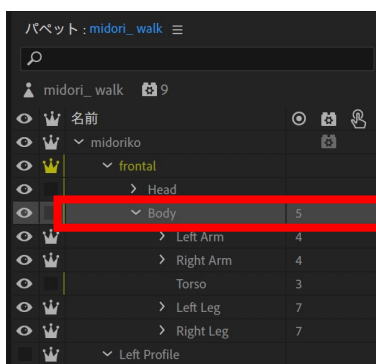
タグつけ設定

frontal Right Left全てに

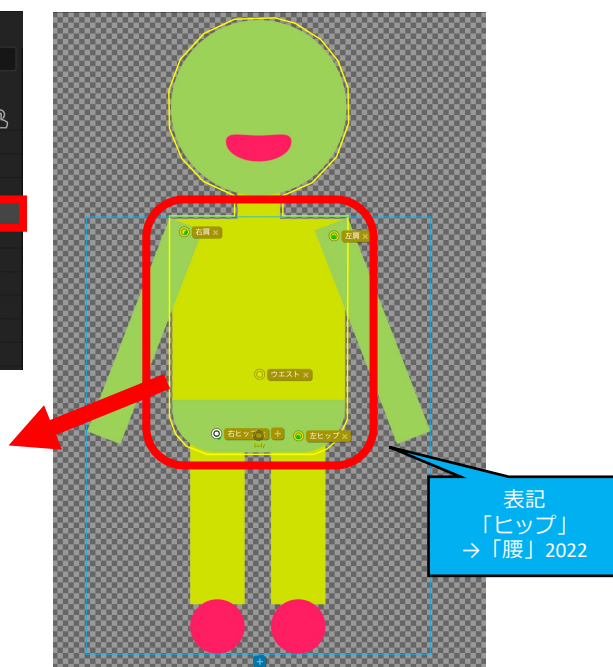
手足タグづけ&スティックツール



肩、ヒップ（接続）は**Body**にもつける



正面だけでなく
左右にも付ける！



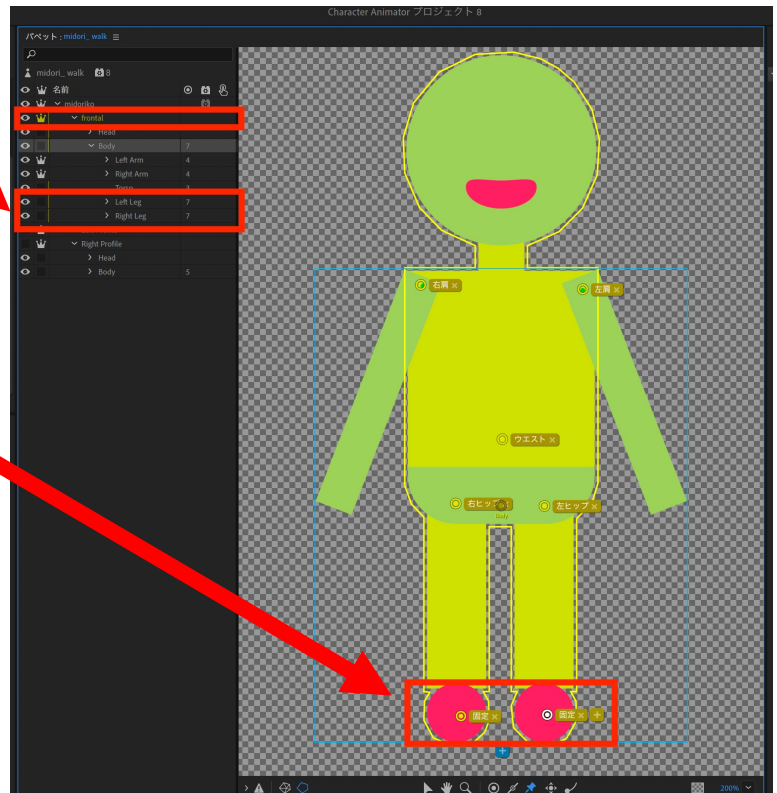
タグつけ設定

Frontal（正面）の足の
独立（王冠）を外し

Bodyに
ピンツールで止める



※正面は足と体を
一体にしないと
地に足がつかないため



プロパティのビヘイビアで

歩く→モード

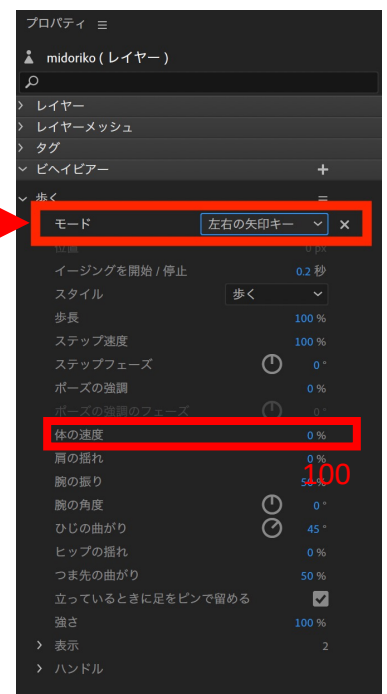
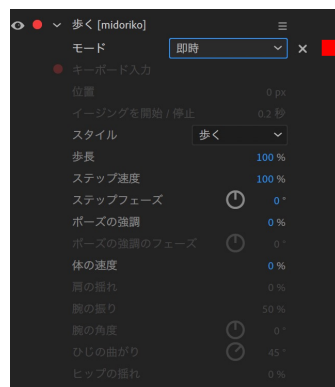
→左右の矢印キー

体の速度→0

足踏み

体の速度→100で

左右に移動



midori_walk.puppet

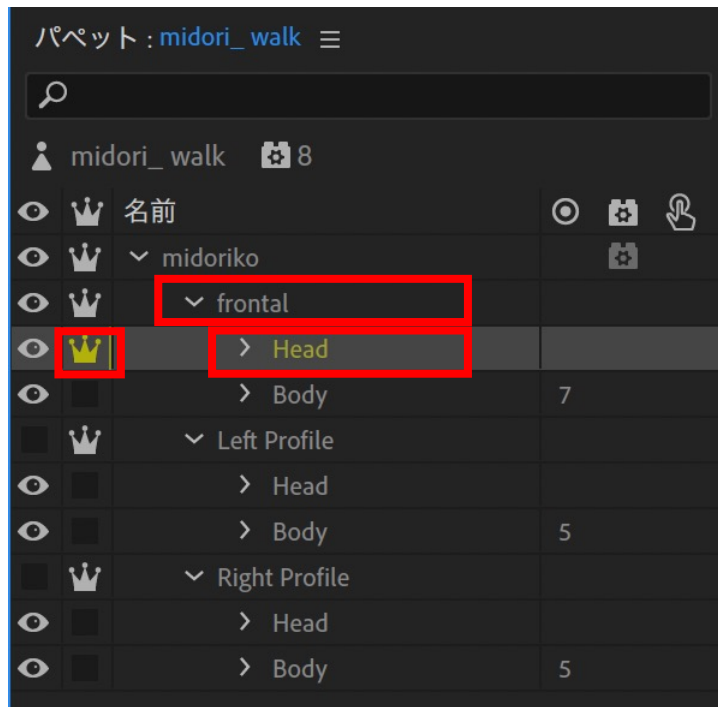
Lesson.9

想像以上にすごい！手足のIK

frontal（正面）にビヘイビア「手足のIK」で怪物くんのように伸びる腕を人間らしく、手足の屈伸、ドフラッグ可能に。

※念のため「歩く」とは別データにしよう！
(別名でパペット書き出し、**Ai**もコピーして使う)

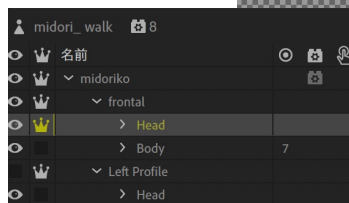
frontalのグループの**Head**を
キャラクターアニメーター上で独立させる
(**Illustrator**データは変更しない)



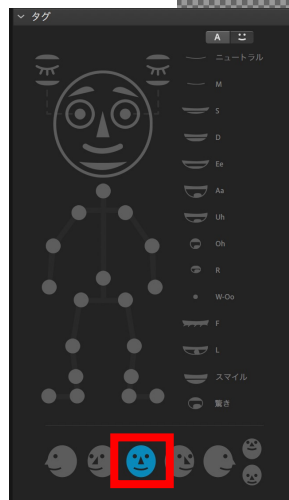
想像以上にすごい！手足のIK

「Head」の丸を顎に移動

首と頭をタグづけ

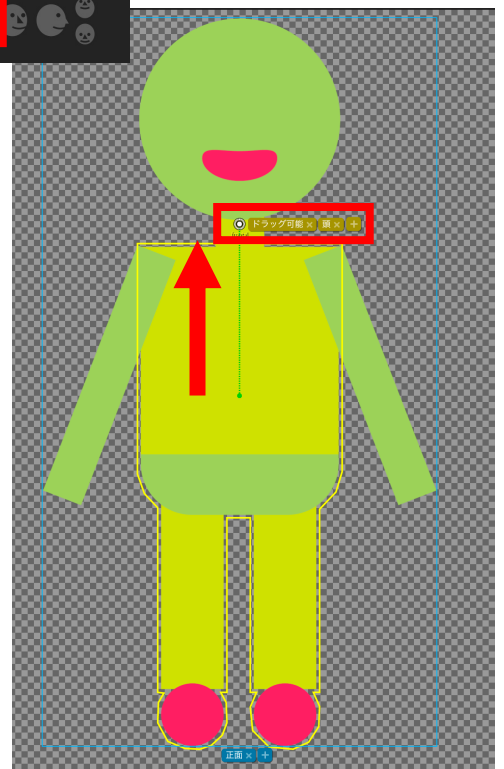
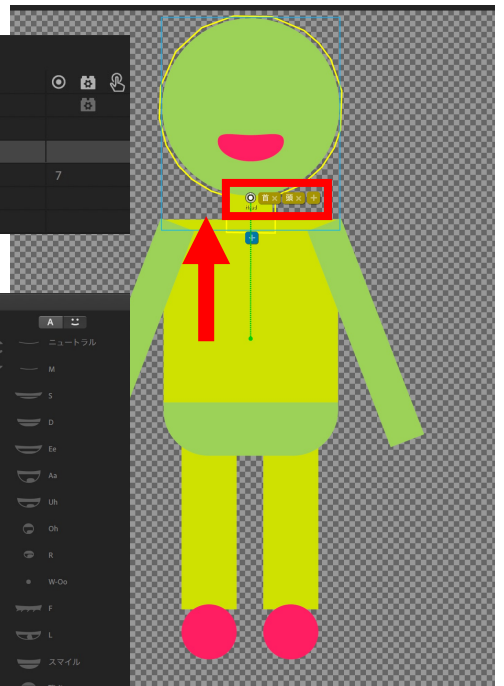
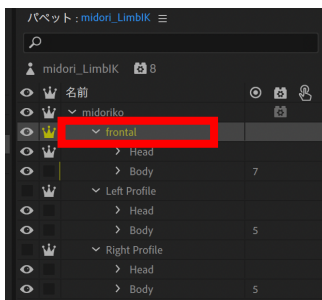


frontalのグループが
青い顔正面になっているか確認



frontalのグループの
丸を顎に移動し

これに頭と首のタグをつけて
修飾子からドラッグ可能を追加する

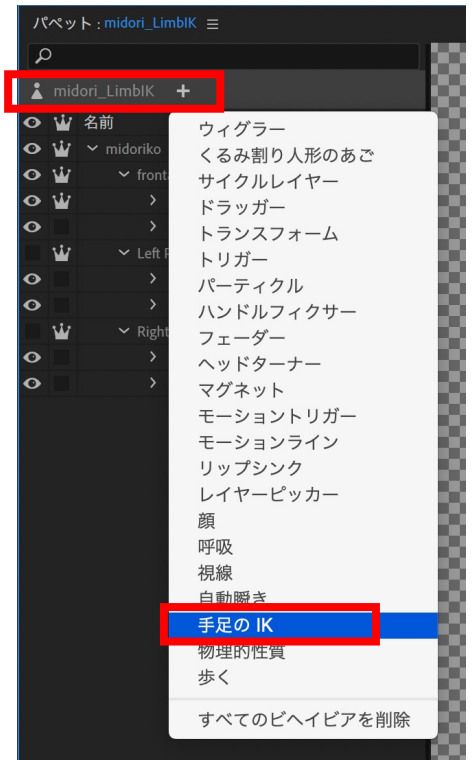


想像以上にすごい！手足のIK

パペットマークのグループ

midoriを選択→

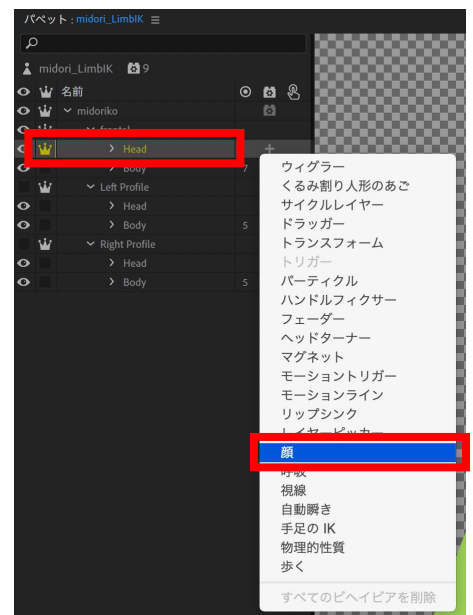
ビヘイビア→「手足のIK」を追加



frontalのHeadを選択→

ビヘイビア→「顔」を追加

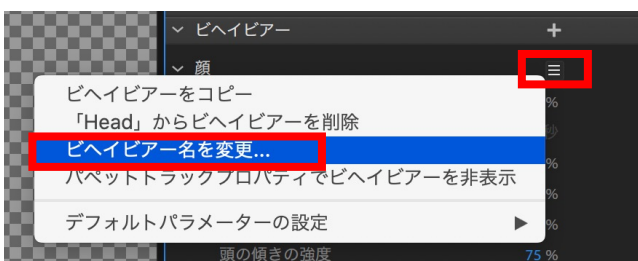
プロパティに「顔」が追加される



後にわかりにくくなるので

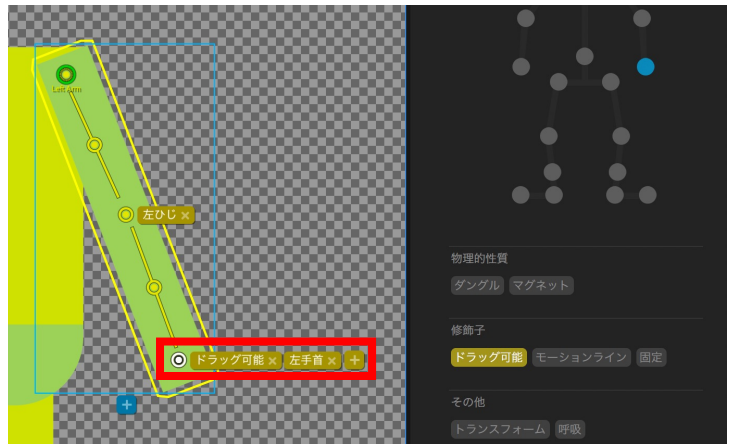
プロパティに「顔」の横線から

ビヘイビア名を変更で「体」に

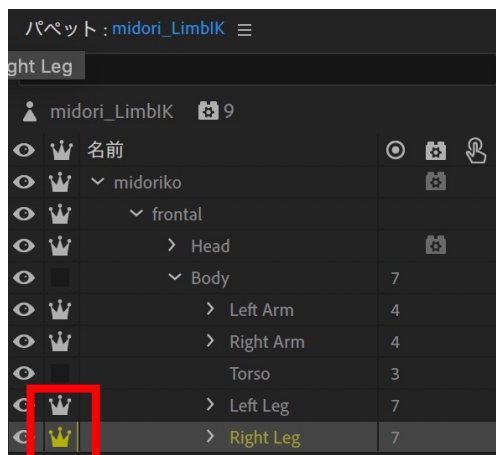


想像以上にすごい！手足のIK

frontalの**Body**の中の
手首とかかと
ドラッグ可能に



足を独立させる



シーンで確認すると
「歩く」も効いているが
足が内股でおかしい



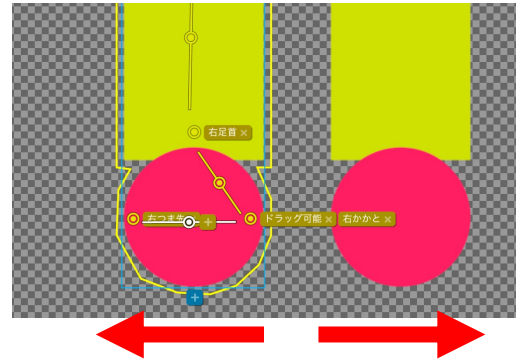
想像以上にすごい！手足のIK

frontalのグループの足のタグを修正

右足の場合

かかとを内側、つま先を左に
（外側を向いている足に）

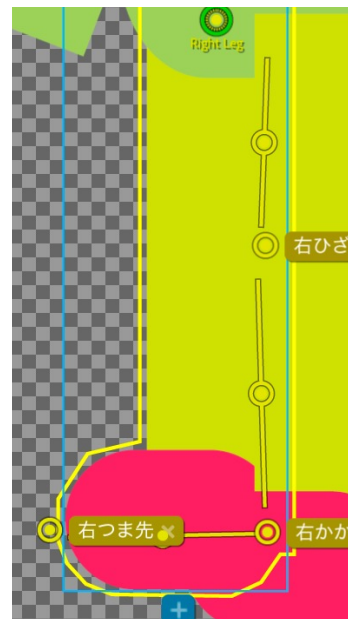
スティックも入れる



左右足のタグも適宜調整

重心を後ろにして

場合によっては足首取っちゃう

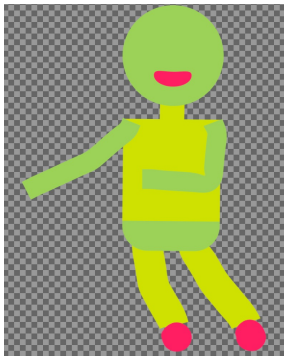


想像以上にすごい！手足のIK

シーンで確認し
頭が取れるのを修正
シーン→体[head]
→頭の位置の強度→ 0

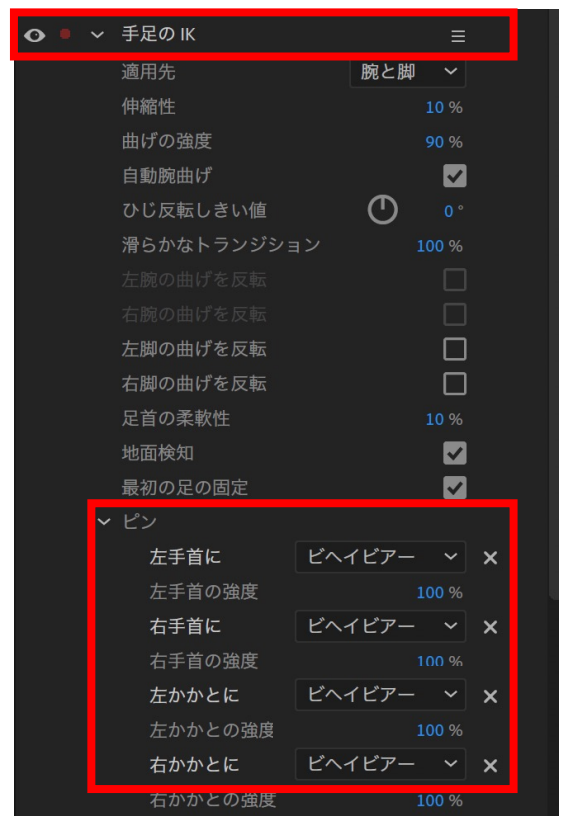


ピンの設定で懸垂や綱引きポーズ
シーンで
「手足のIK」→ピン→
左右の手首に→ビヘイビアー
ビヘイビアー：固定



内股バージョン
midori_LimblIK.puppet

内股修正バージョン
midori_LimblIK_legsyusei.puppet



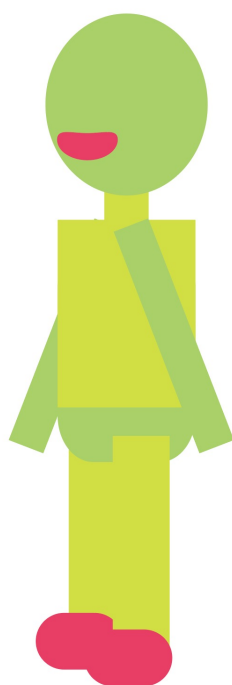
オリジナルキャラを
作成しよう！

左右に歩くキャラを作る

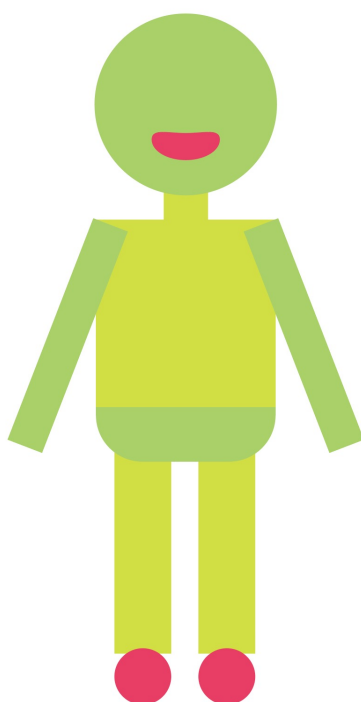
+frontalのほか2側面のデータを作る。

+Right Profile

+Left Profile



Left Profile



frontal



Right Profile

Lesson.10

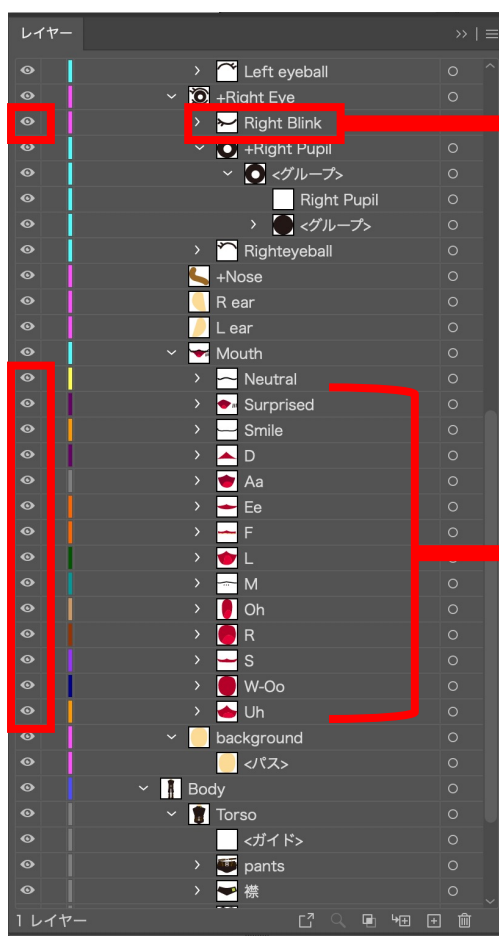
Takeru +frontalを複製

takeru.ai（正面）を使って左右を作る

複製のポイント：隠れたデータをイキ※にしてレイヤーを複製

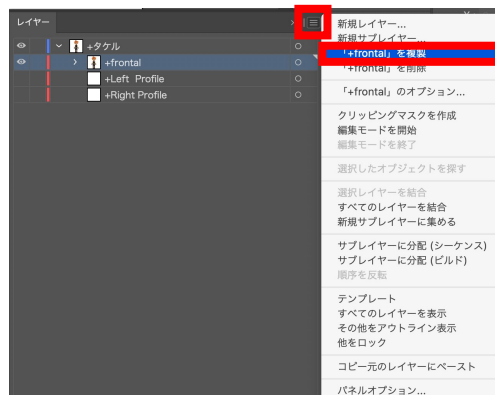
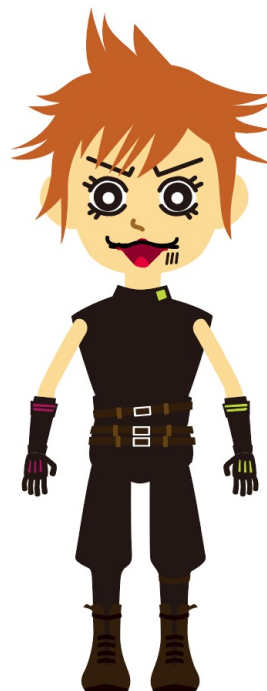
+frontalの中の非表示レイヤーを全て表示

ロックを解除（opt + ⌘ + 2）



Blink（まばたき）
表示に！

Mouth
表示に！



※イキ（アタリ）参照：デザ印刷-(用語集)

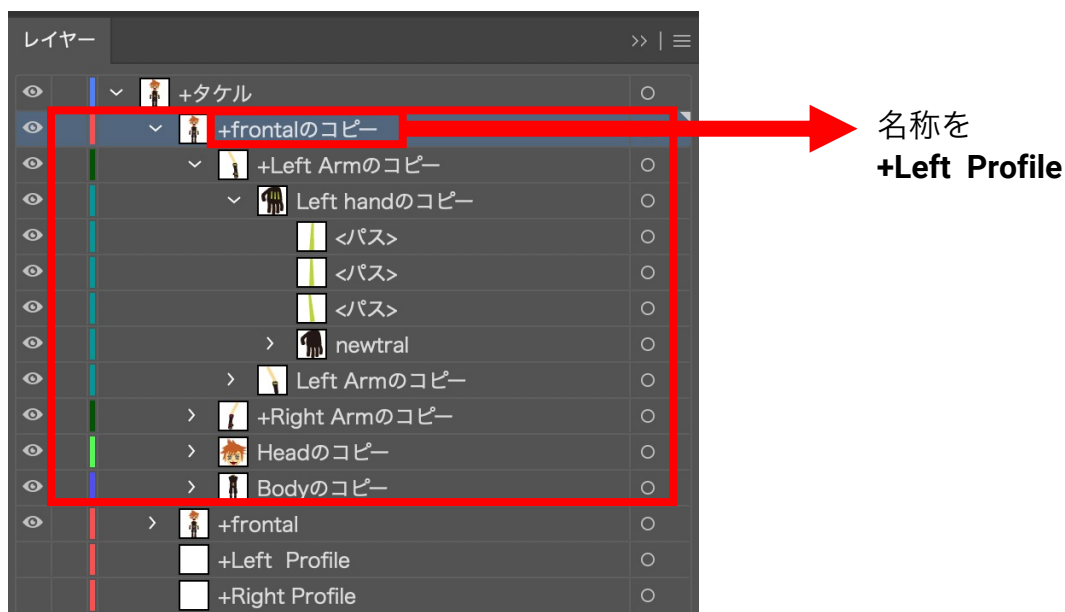
校正記号や修正の文字を書き込んだあとで、それを取り消すときは記号や文字を消して、そばに「イキ」と書き込む。
「もとの状態を活かす」という意味。校正で入れる修正と同様、片仮名で入れて、原稿と区別がつくようにする。また、製版指
定の際、写真やイラストなどの枠のりなかをそのままいっしょに印刷してほしいときは、「ケイイキ（野を活かす）」とする。

Takeru +frontalを複製

+frontalのコピーを側面

+Left Profile、+Right Profileに変更していく

「のコピー」を消す



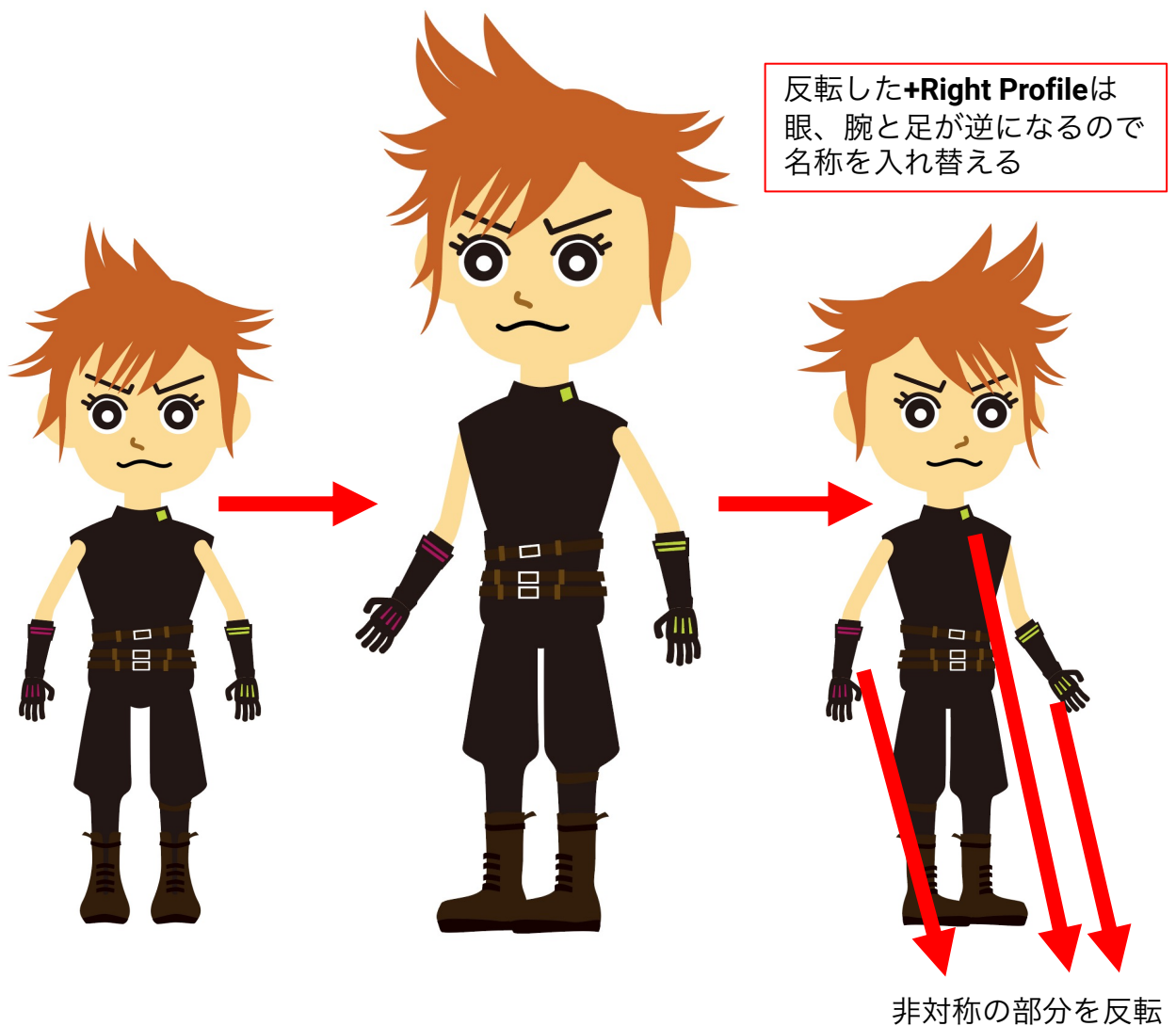
左右が難しく
正面だけのパペットを動かしたい場合は
正面の設定済みのデータ
takeru_frontal.puppet
を利用してください
歩くを飛ばして「Lesson13手足のIK」へ

Takeru +Left Profileを变形

顔のパーツを移動し、体・髪型を变形（調整）
（腕や足をリフレクトツールで反転、横用にするなど）

+Left Profileが完成したら複製して**+Right Profile**を作る

+Left Profileと**+Right Profile**の足は+をつけて独立させる



Mouth の表示は**Neutral**のみ、**Eye**の**Blink**は非表示

Lesson.11

Takeruを読み込む

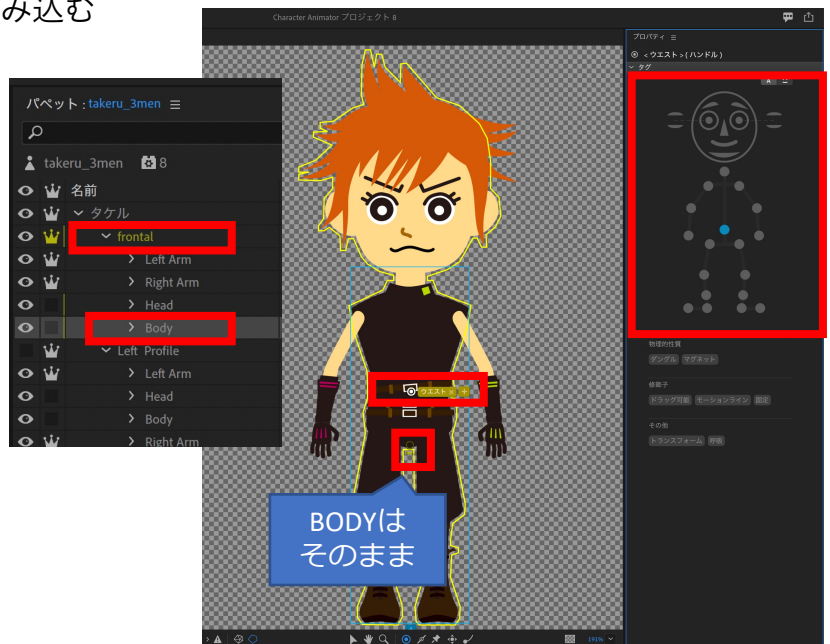
takeru_3men.aiを読み込む

まずfrontalの

Body→

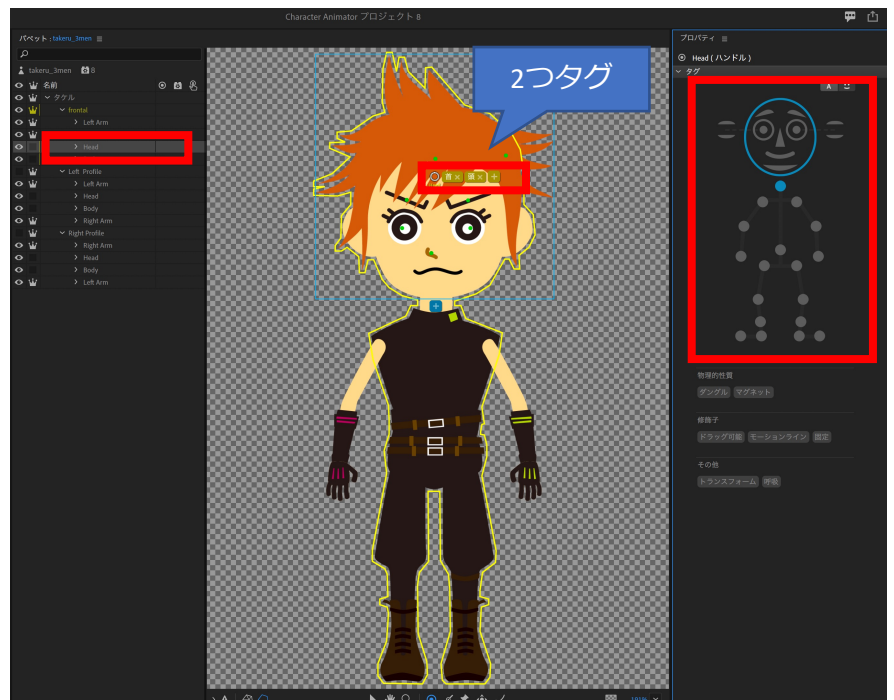
ウエストを追加

タグつけ



Headに

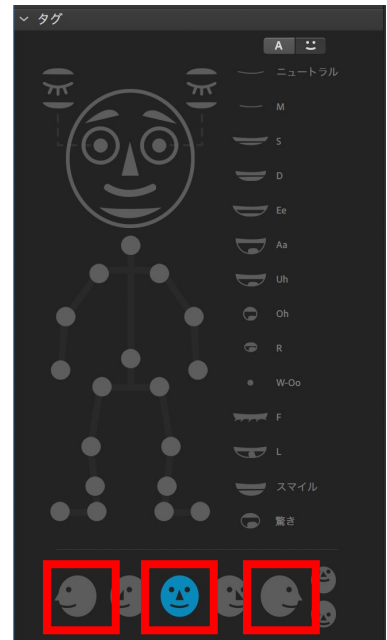
頭と首タグづけ



+Right Profileと+Left Profileも同様タグづけ
(Body→ウエスト、 Headに頭と首)

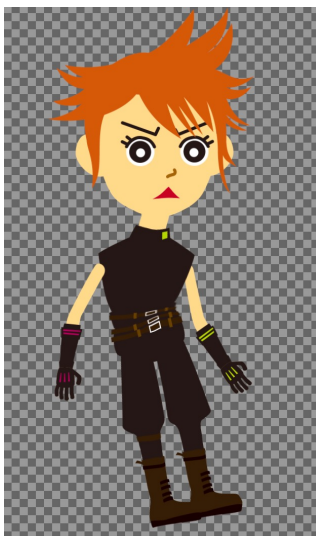
ビヘイビア→歩く

Frontal、Right Profile、Left Profile 3面に
顔がそれぞれ
リンクしているか確認
リンクしていなければ顔をクリック



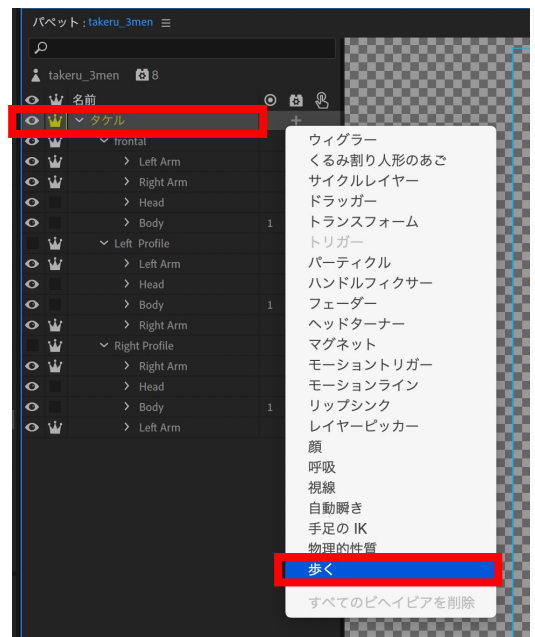
大グループ「タケル」に
ビヘイビア→歩く

認識されているかシーンでしてみる



takeru_pyoko.puppet

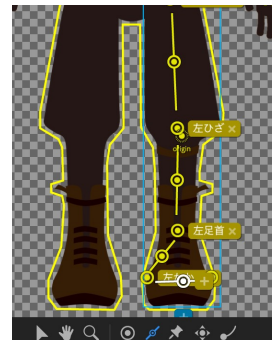
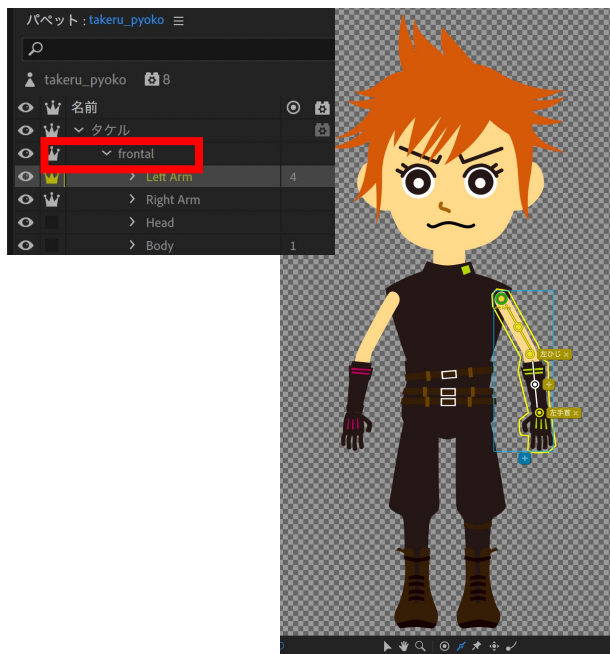
ぴよこぴよこ



タグつけ設定（正面）

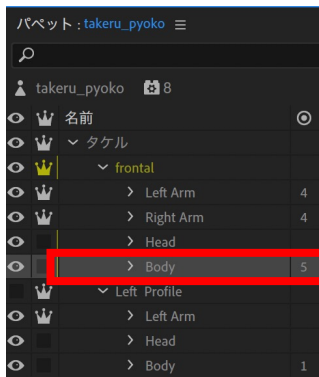
まず**frontal**の手足

タグづけ&スティックツール

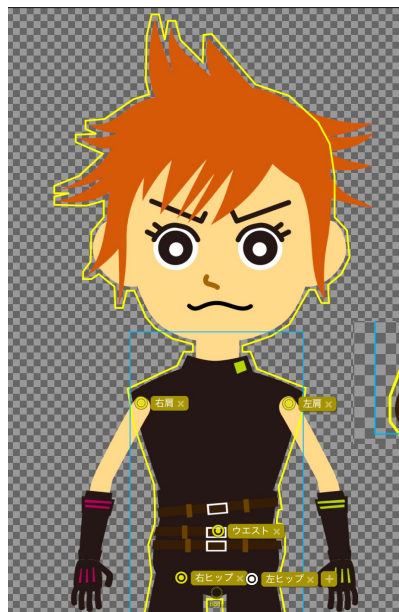
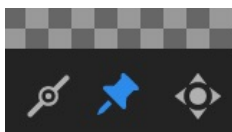


frontalのグループの足は
左足の場合
かかとを内側、爪先を右に
（外側を向いている足に）
スティックも入れる

肩、ヒップの付け根は**Body**につける

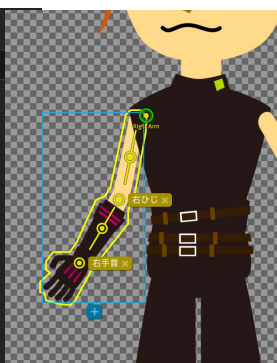
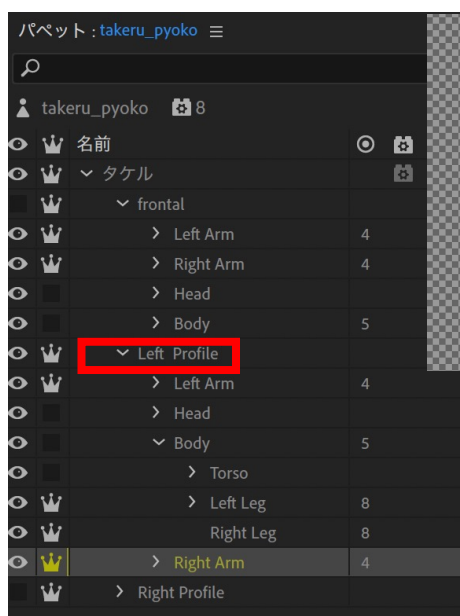


足にピンをつけて固定



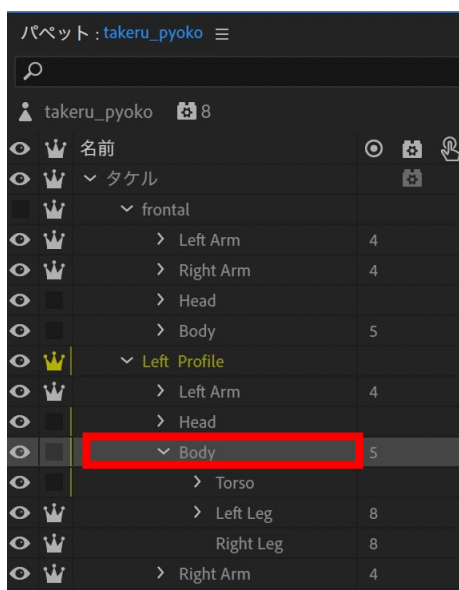
タグつけ設定（左右）

+Right Profileと+Left Profileも
タグづけ&スティックツール



左右のグループの足のコツは
重心を後ろに

肩、ヒップの付け根は**Body**につける



Lesson.12

歩くモードの設定

プロパティのビヘイビアで

歩く→モード

→左右の矢印キー

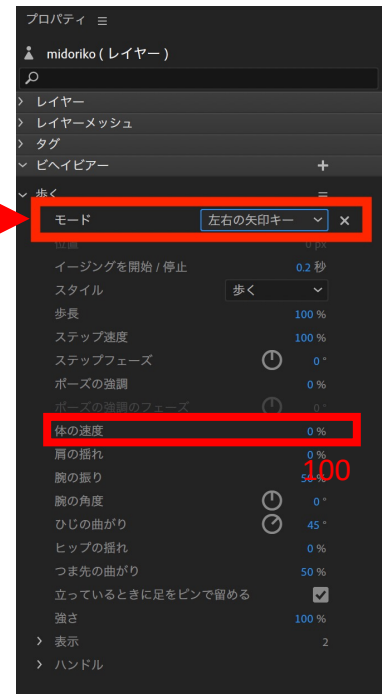
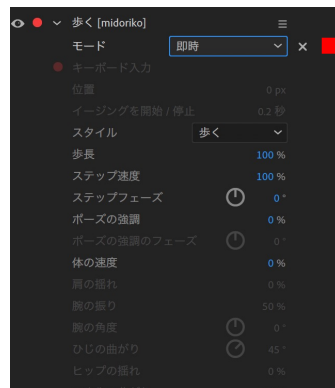
体の速度→0

足踏み

体の速度→100で

左右に移動

takeru_walk.puppet



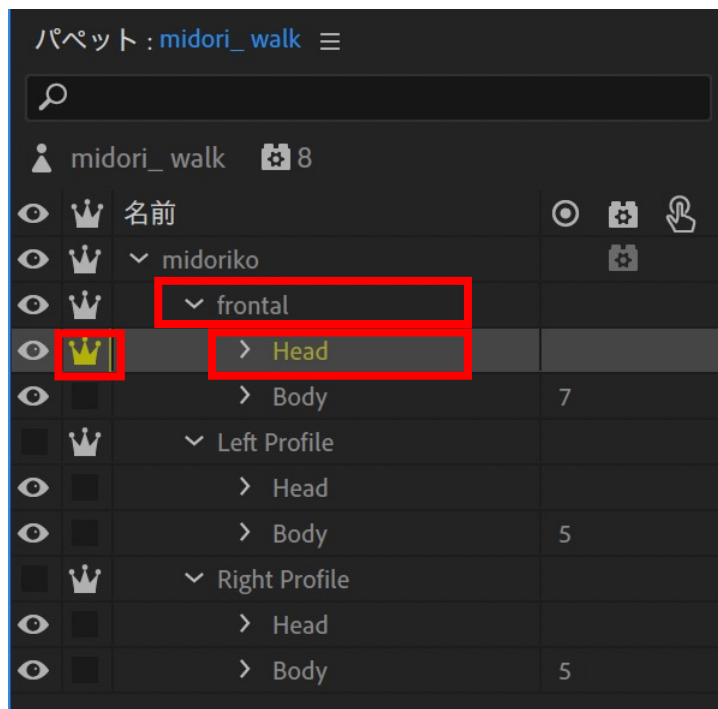
Lesson.13

想像以上にすごい！手足のIK（正面）

frontal（正面）にビヘイビア「手足のIK」で怪物くんのように伸びる腕を人間らしく、手足の屈伸、ドフラッグ可能にします。

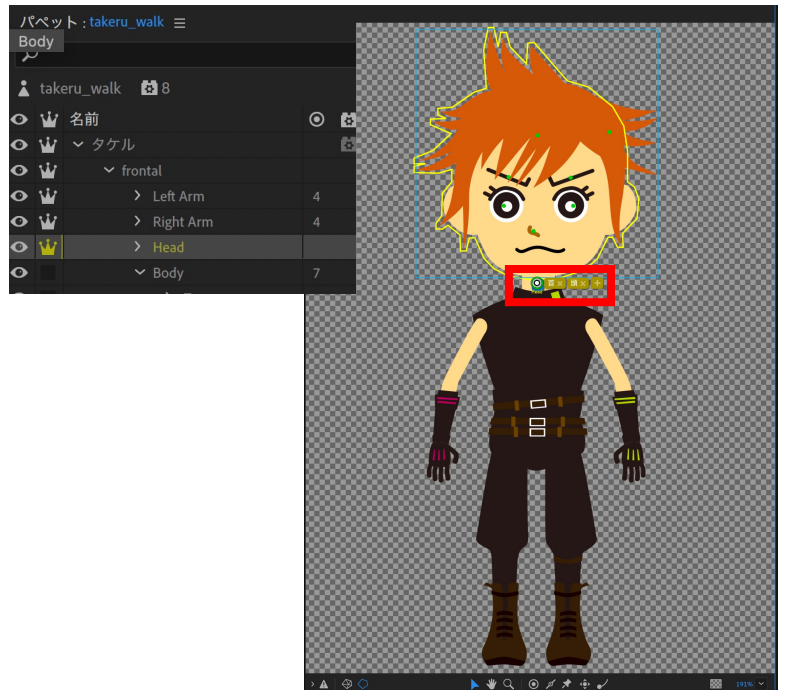
※念のため「歩く」とは別データにしよう！
（別名でパペット書き出し、**Ai**もコピーして使う）

frontalのグループの**Head**を
キャラクターアニメーター上で独立させる
（**Illustrator**データは変更しない）



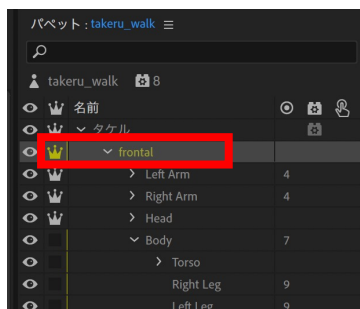
想像以上にすごい！手足のIK（正面）

Headの緑丸を顎に移動



frontalのグループの
緑丸を顎に移動し

これに頭と首のタグをつけて
修飾子からドラッグ可能を追加する

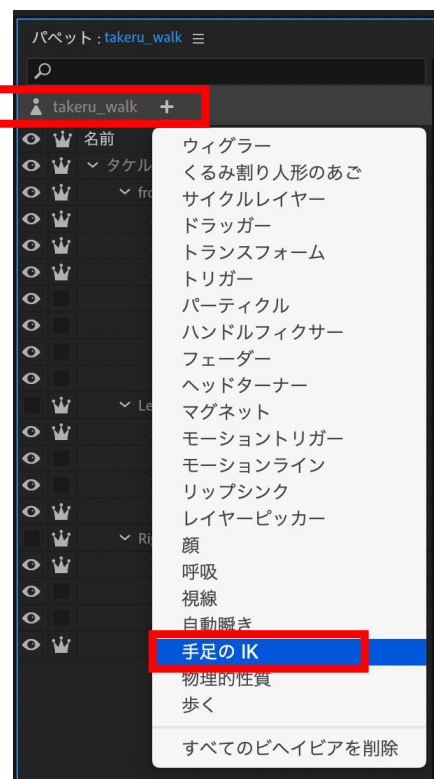


想像以上にすごい！手足のIK（正面）

パペットマークのグループ

takwruを選択→

ビヘイビア→「手足のIK」を追加



frontalの**Head**を選択→

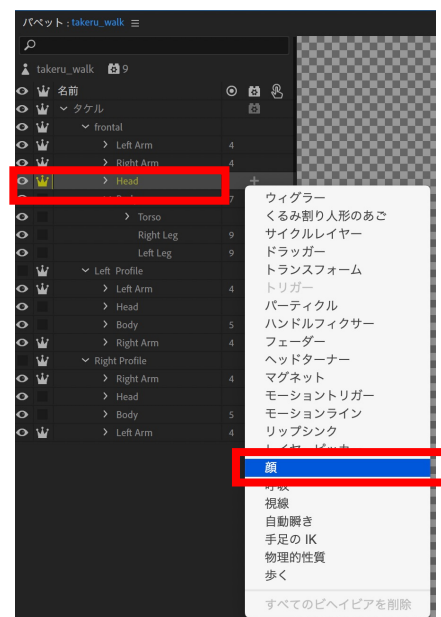
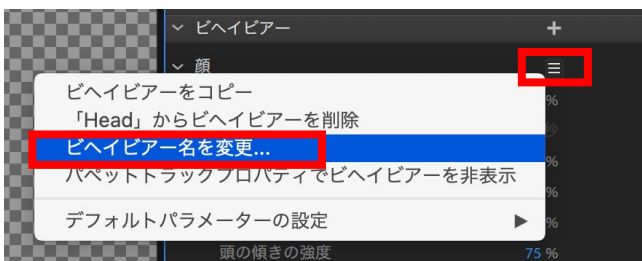
ビヘイビア→「顔」を追加

プロパティに「顔」が追加される

後にわかりにくくなるので

プロパティに「顔」の横線から

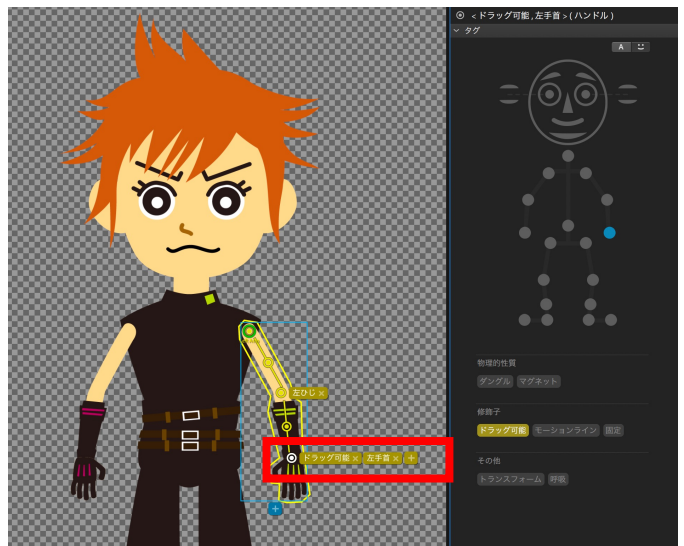
ビヘイビア名を変更で「体」に



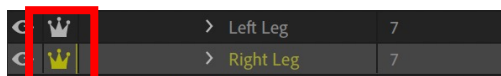
想像以上にすごい！手足のIK（正面）

frontalの

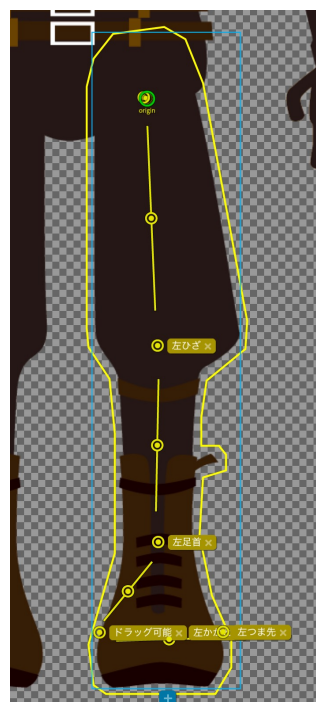
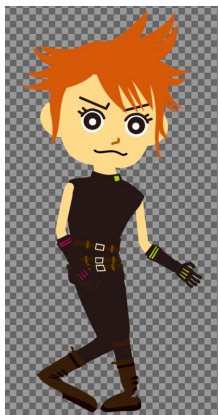
手と足のパーツの
手首とかかと
ドラッグ可能に



足を独立させる
(歩くだけの時は独立を外す)



シーンで確認すると
「歩く」も効いているが
足がちょっとおかしい



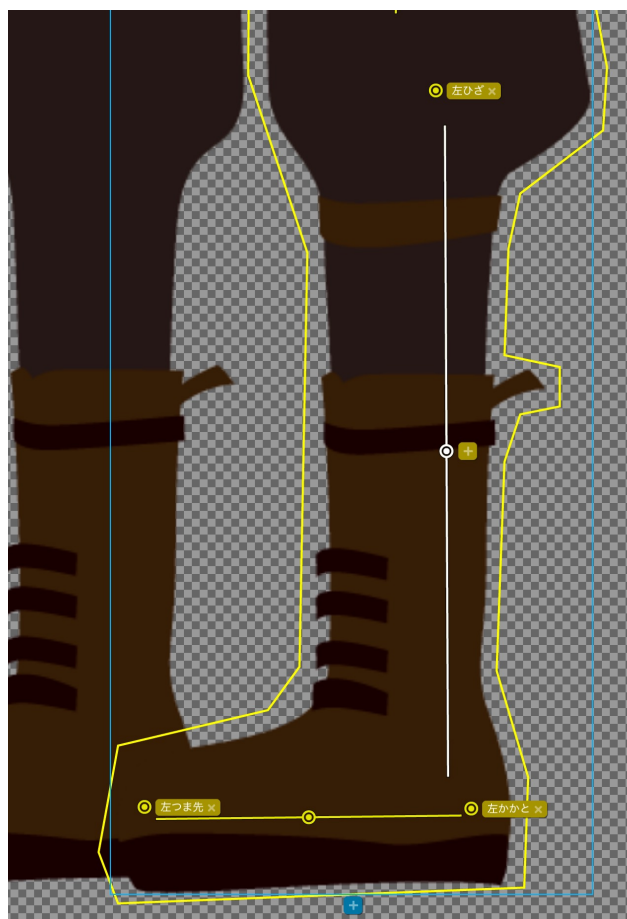
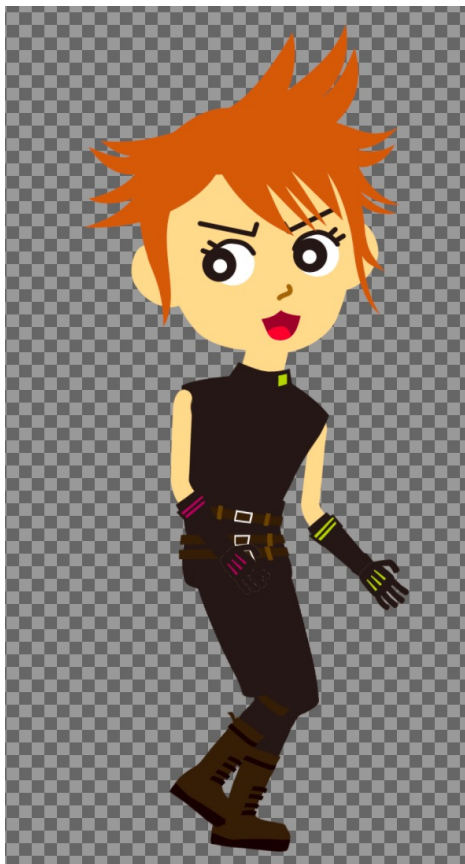
takeru_LimblIK.puppet

左右設定のポイント

左右足のタグを適宜調整

重心を後ろにして
足首を取るとうまくいく

takeru_LimbIK_syusei.puppet



プロパティの設定

シーンで確認し

頭が取れるのを調整（以下参照）

シーン→体[head]

→頭の位置の強度→ 0

→頭の傾きの強度→ 0



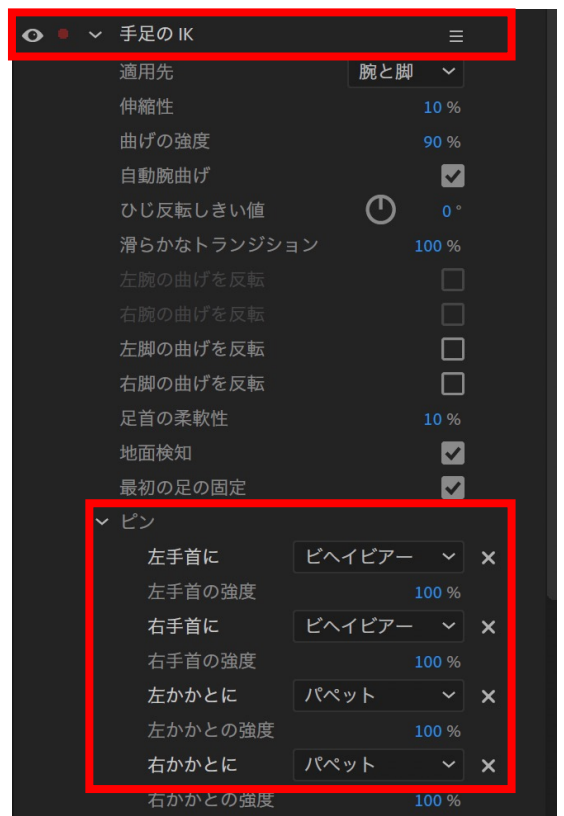
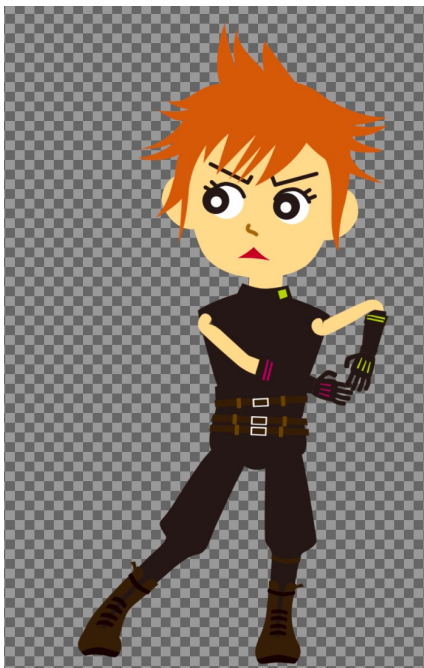
ピンの設定で懸垂や綱引きポーズ

シーンで

「手足のIK」→ピン→

左右の手首に→ビヘイビアー

ビヘイビアー：固定

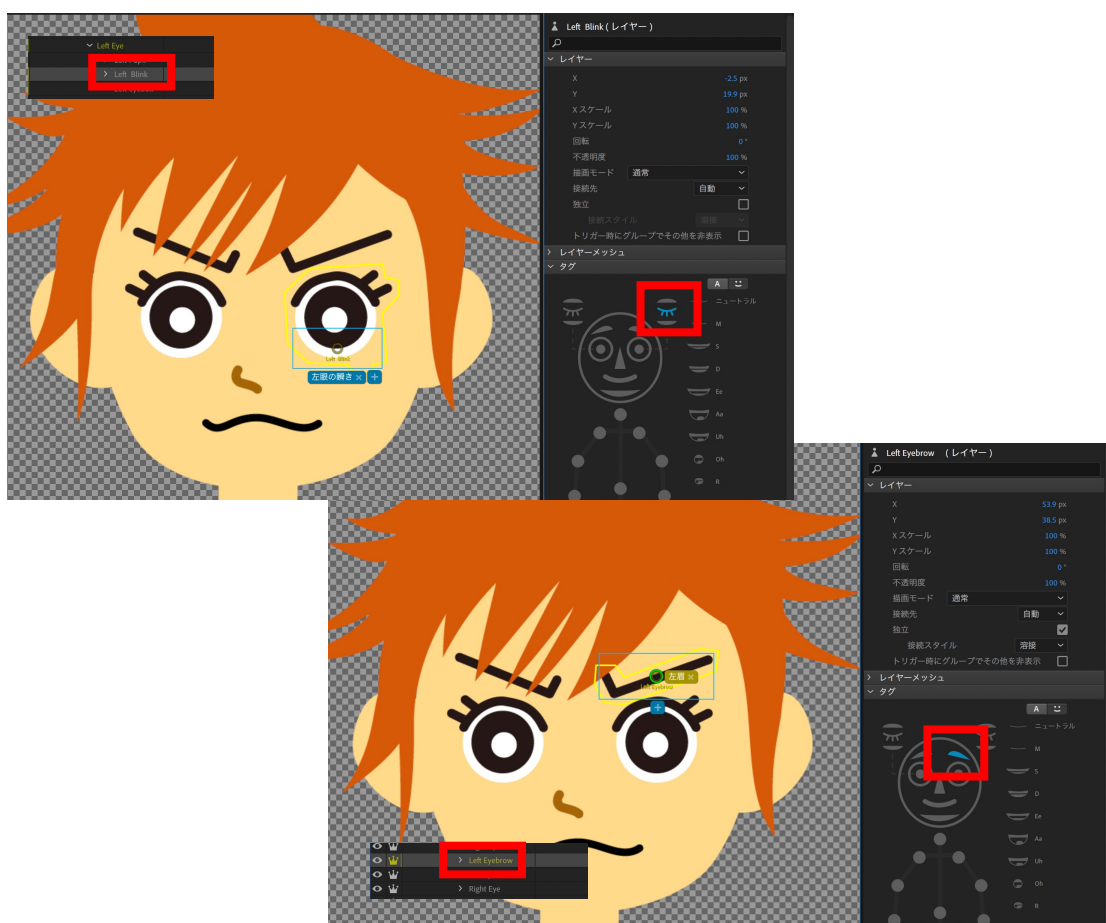


細かな設定

動かないパーツなど顔の調整

Eyebrow や **Blink**など認識せずに
動かない箇所は手動でタグ設定します

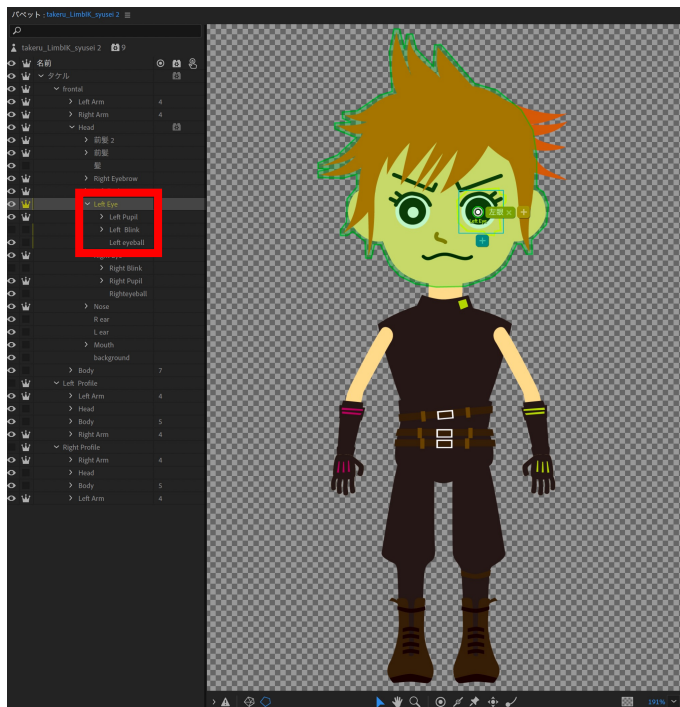
(右面、左面もそれぞれ行う)



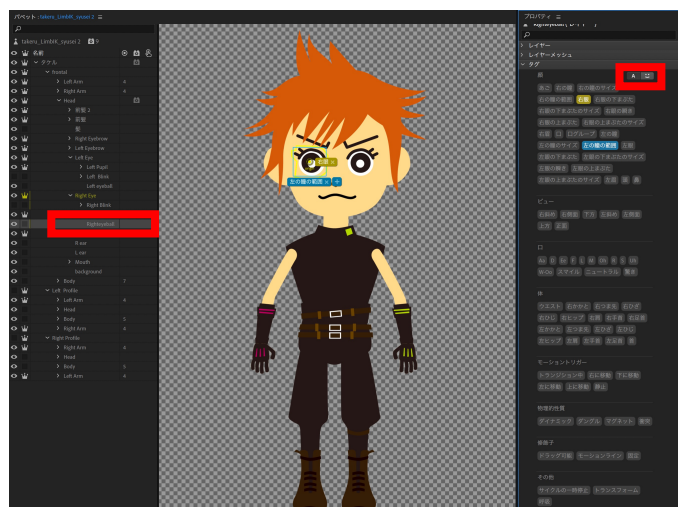
動かないパーツなど顔の調整

目の動きや範囲、目玉のはみ出しの調整を行います。

Left Eyeや、中の眼のパーツは
真ん中に合わせます。



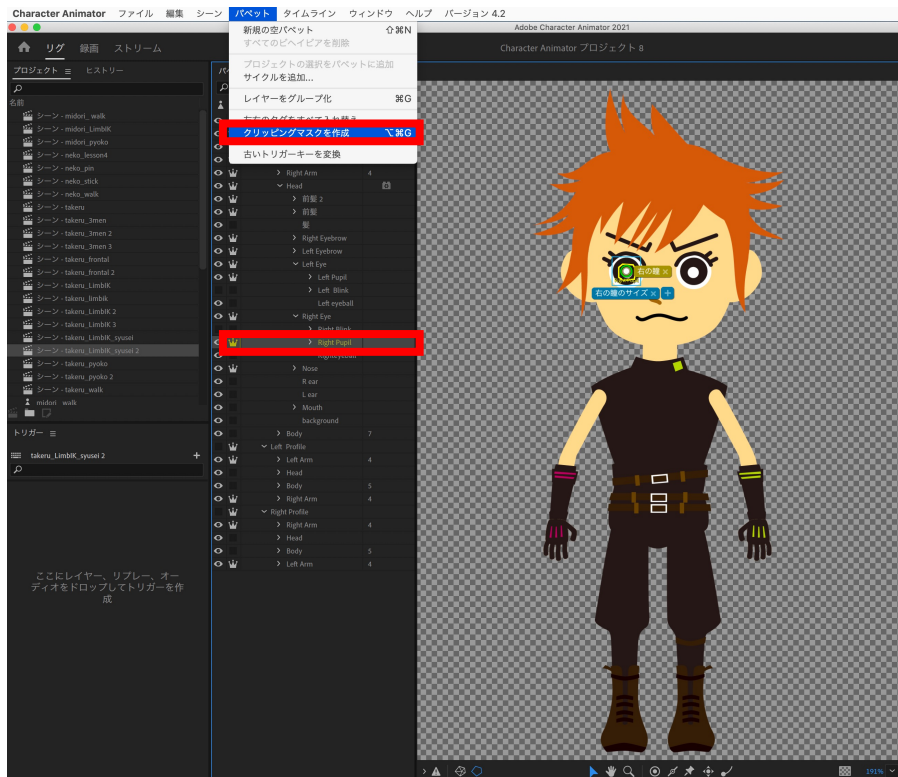
eyeballに「眼の範囲」
タグを付けます。
タグは「A」で
文字表示できます。



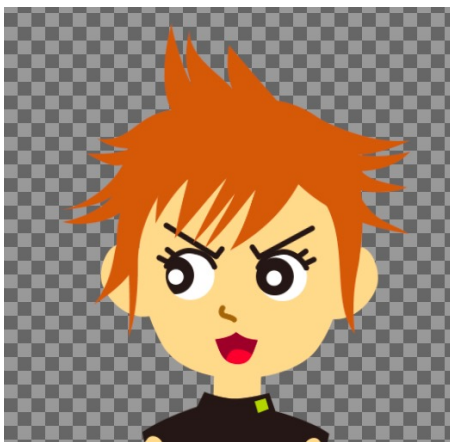
動かないパーツなど顔の調整

目玉をマスクしてはみ出しを防ぎます。

Pupilを上、**eyeball**を下のレイヤーにして
パペット→クリッピングマスクを作成

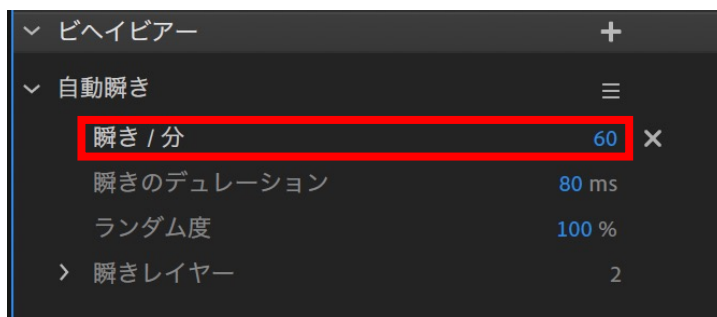
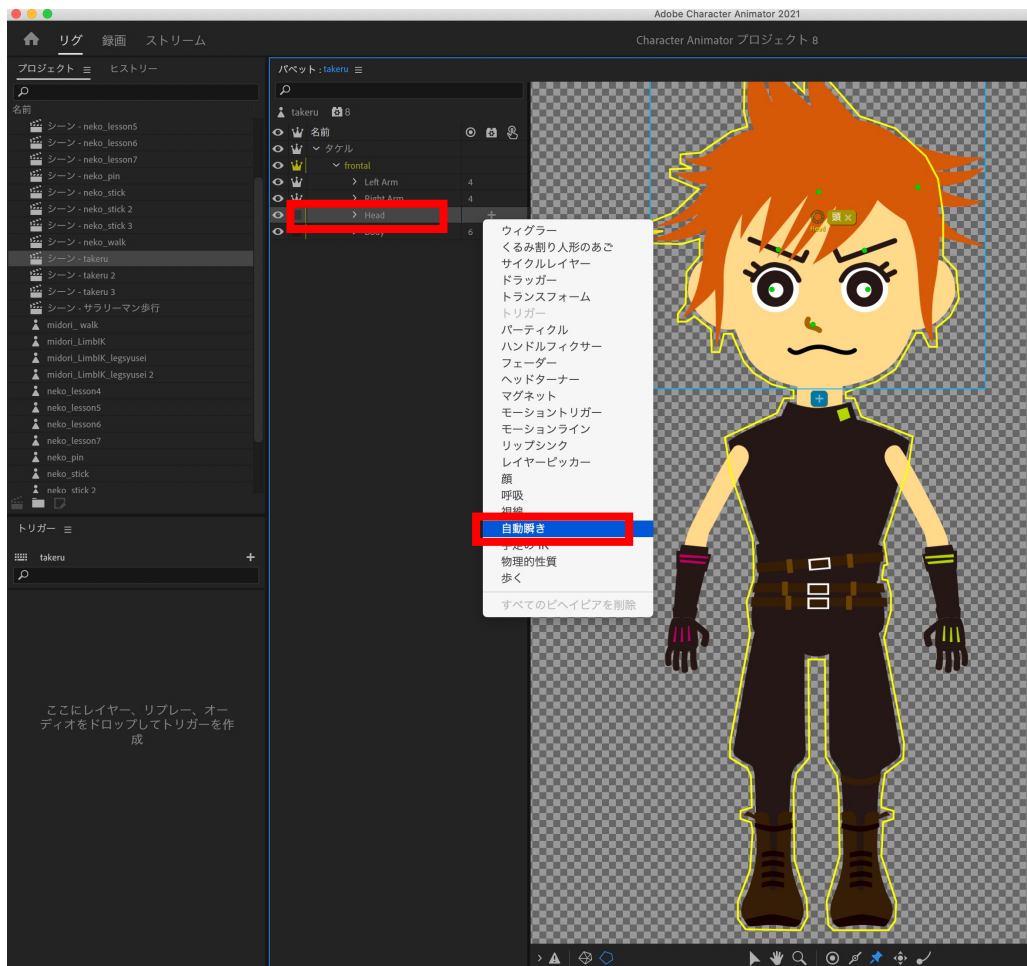


黒目が白目でマスクされます



Lesson.14 可愛さUPの表現「自動瞬き」

Headにビヘイビア「自動瞬き」を追加。

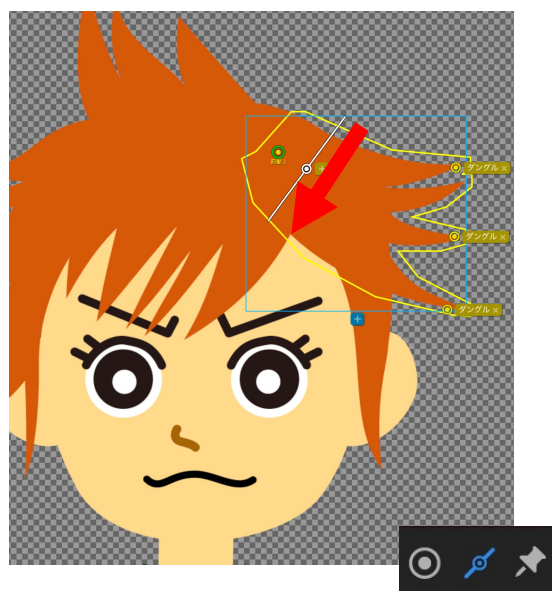
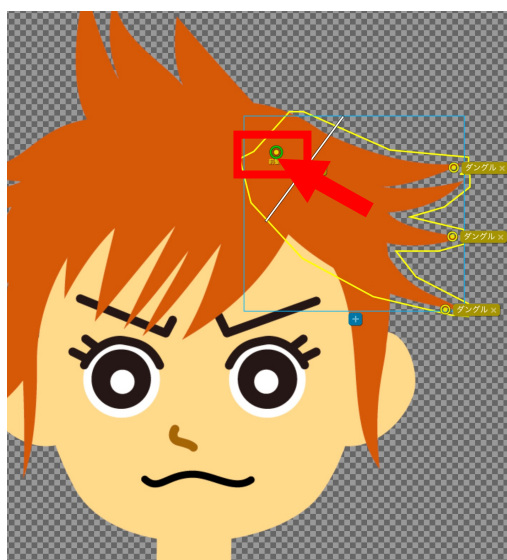
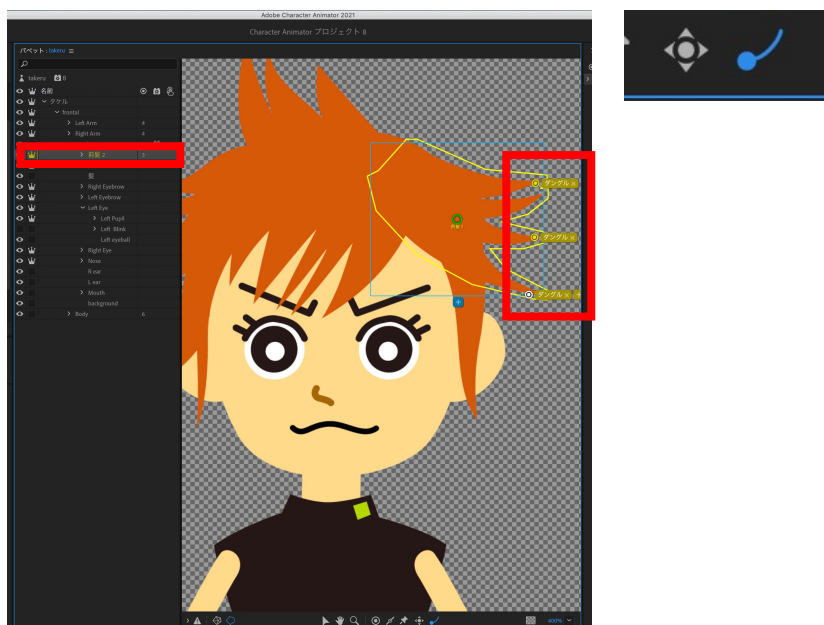


瞬き/分の数字をあげてみましょう。

Lesson.14

ふわっと「ダングルツール」

前髪レイヤーを選択し「ダングルツール」で
髪のをクリックします。

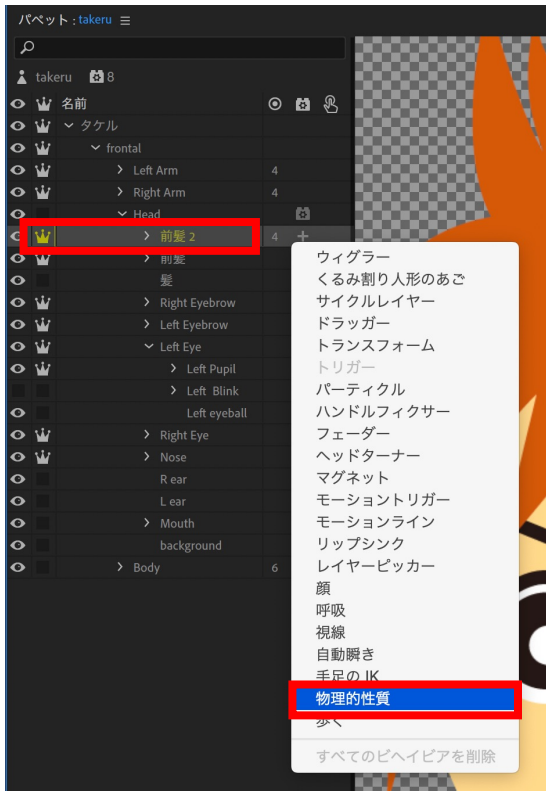


「前髪」の起点の緑丸を揺れる根元に移動し

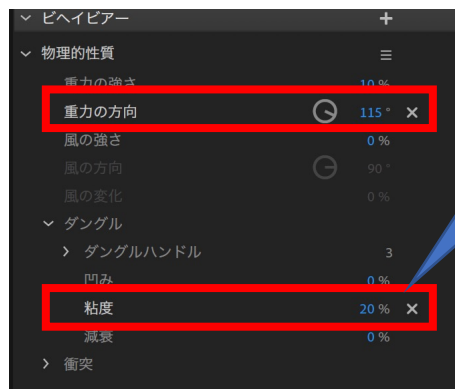
スティックツールで髪をまとめる
(フニヤーンとならないため)

ふわっと「ダングルツール」

前髪にビヘイビアー「物理的性質」を追加

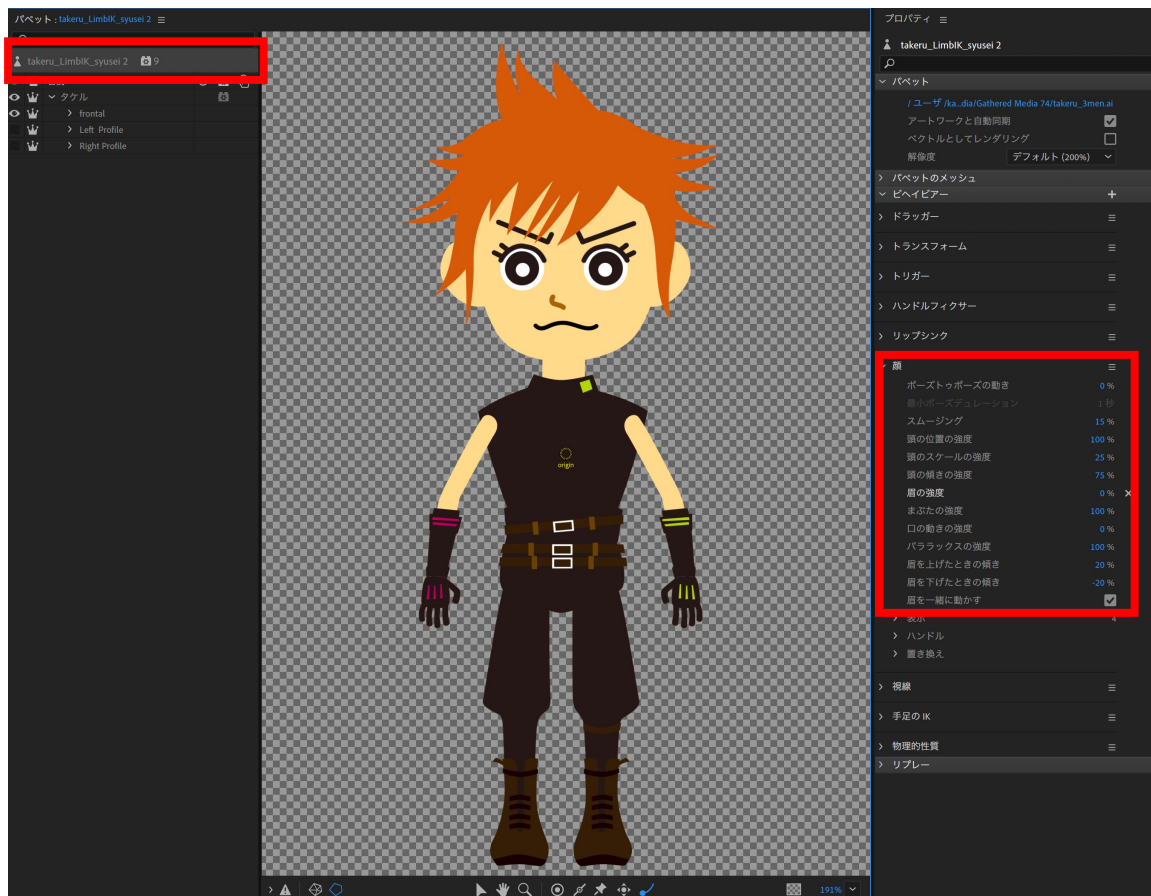


「物理的性質」設定で
重力の方向：少し横
ダングル：粘土を下げる
(適宜調整)



80%くらいでいいかも

他、適宜調整

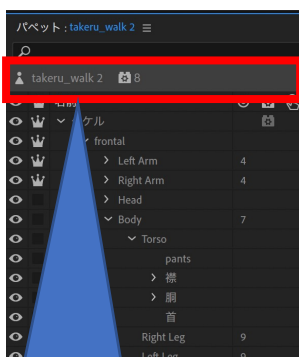


「顔」パネルでは
眉の強度など
細かな設定が可能。（適宜）

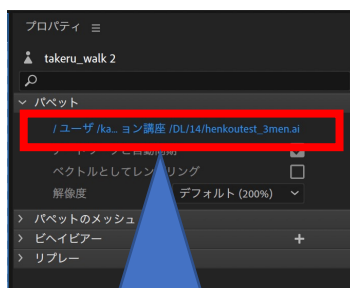
takeru_base.puppet

データの流用

読み込んでいるaiデータを置き換え



パペットを選択



プロパティのパス
(リンク) で
別データを読み込み変更



トリガー

Lesson.15

「トリガー」用データの準備

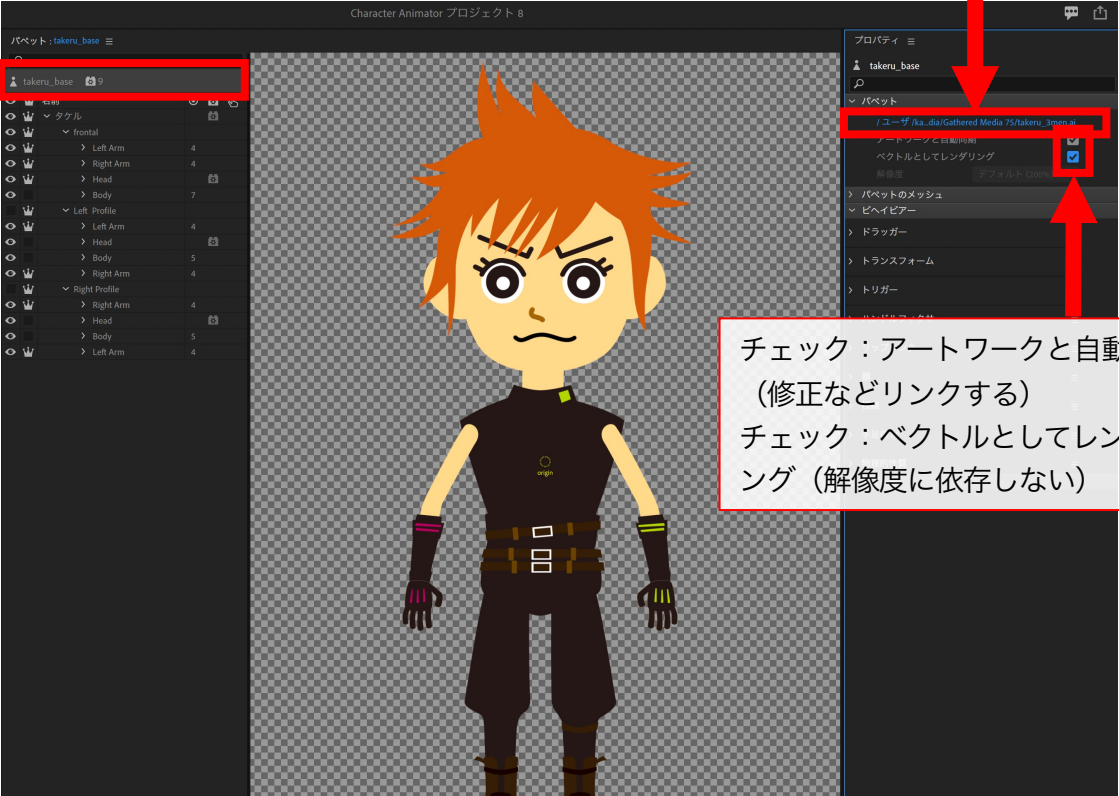
「トリガー」は演技を割り当てるコマンドです。

Illustratorデータに手を加えるので

takeru_base.puppetを開いて

別名保存したaiデータ「takeru_3men_triger.ai」を
読み込みます。

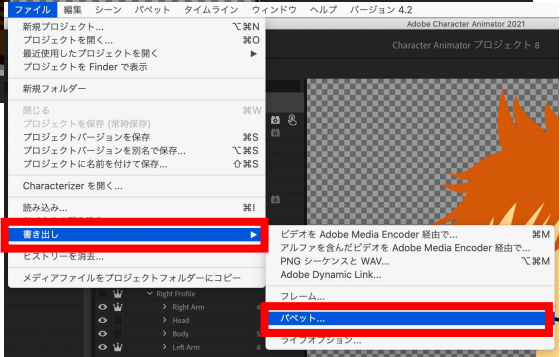
青字をパスをクリック



チェック：アートワークと自動同期
(修正などリンクする)
チェック：ベクトルとしてレンダリ
ング (解像度に依存しない)

トリガー用のパペットを書き出して
別データとして設定します。

ファイル→書き出し→パペット



ハート

Illustratorデータにレイヤーを追加。

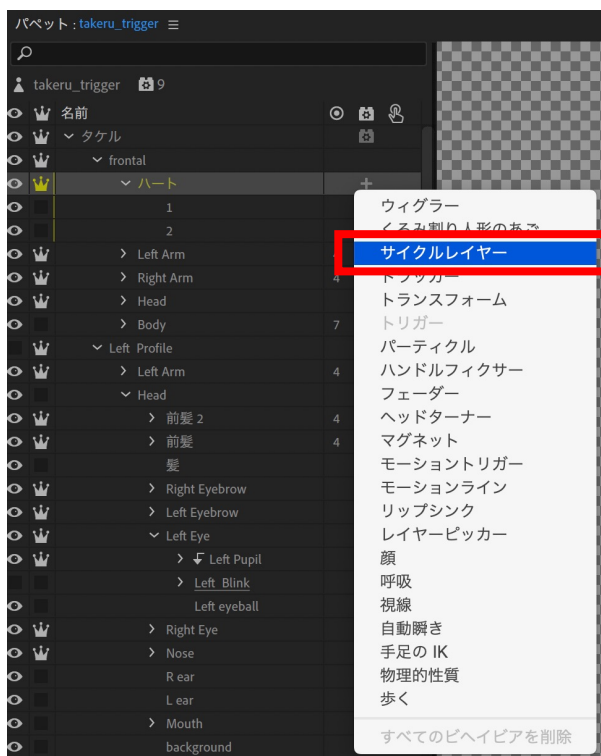
+ハート

> 1

> 2

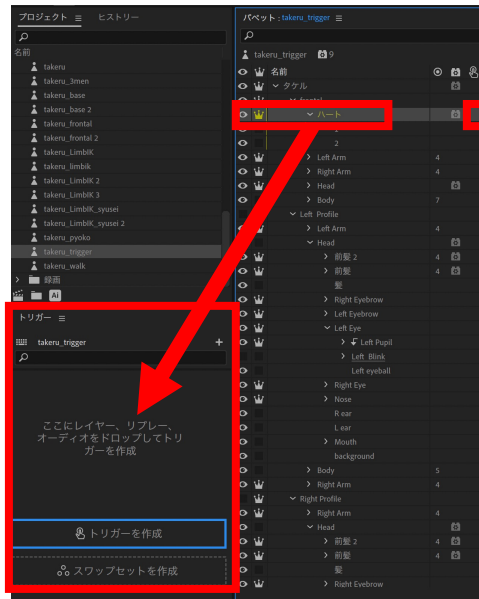


「ハート」にビヘイビアー「サイクルレイヤー」追加



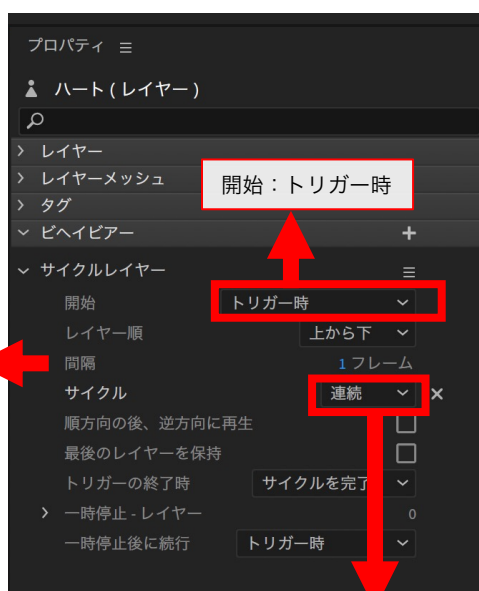
トリガー設定

「ハート」を「トリガー」にドラッグ&ドロップ



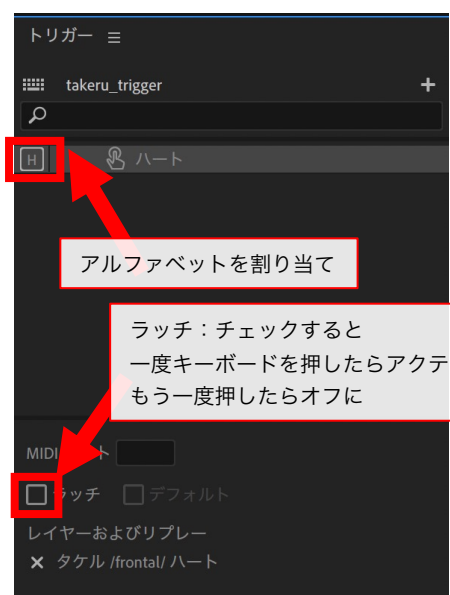
または「トリガーを作成」

「サイクルレイヤー」設定



間隔：
スピード

サイクル：連続



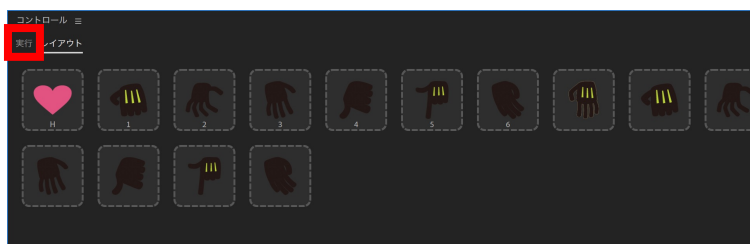
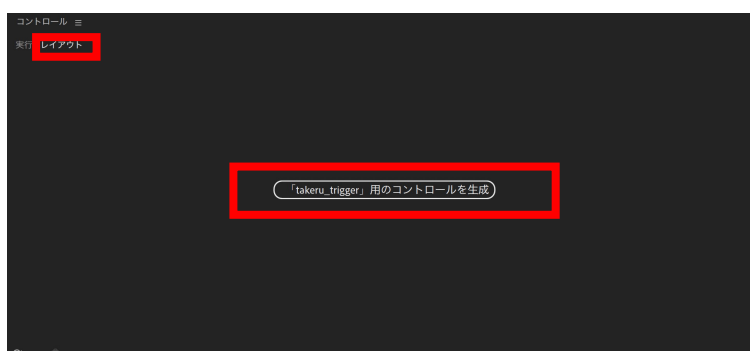
アルファベットを割り当て

ラッチ：チェックすると
一度キーボードを押したらアクティブ
もう一度押したらオフに

トリガーパネル

シーンで「トリガーパネル」を表示すれば
直感的に操作できる

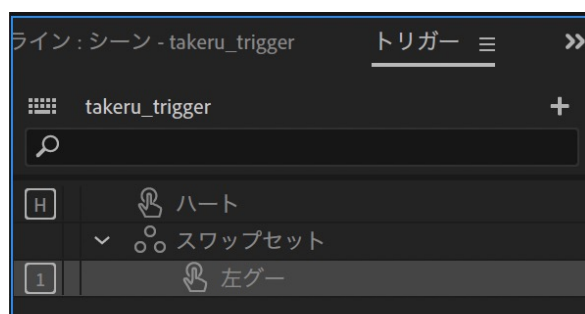
コントロール→レイアウト→コントロールを生成



操作はレイアウト横の「実行」で行います

「トランスフォーム（位置や大きさ）」を入れることもできます

ウインドウから
「トリガー」パネルを表示して
ドラッグ&ドロップできます



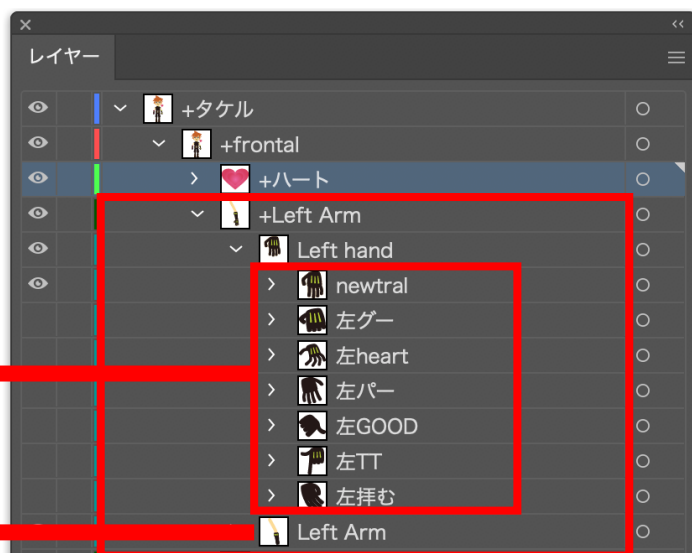
トリガーで手のバリエーション

Illustratorデータにレイヤーを追加。

+Left Arm
>Left hand

> newtral
> 左グー
> . . .
> . . .

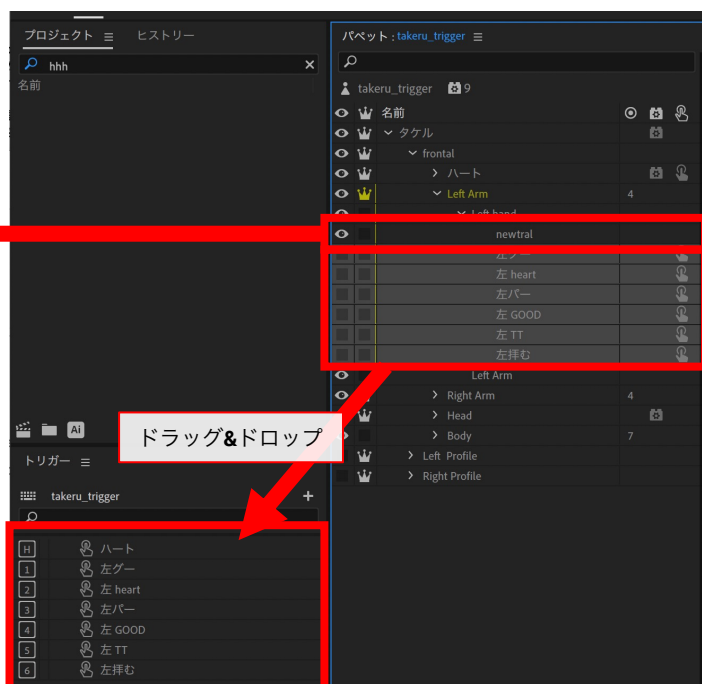
ショルダー部分



Newtralのみ表示

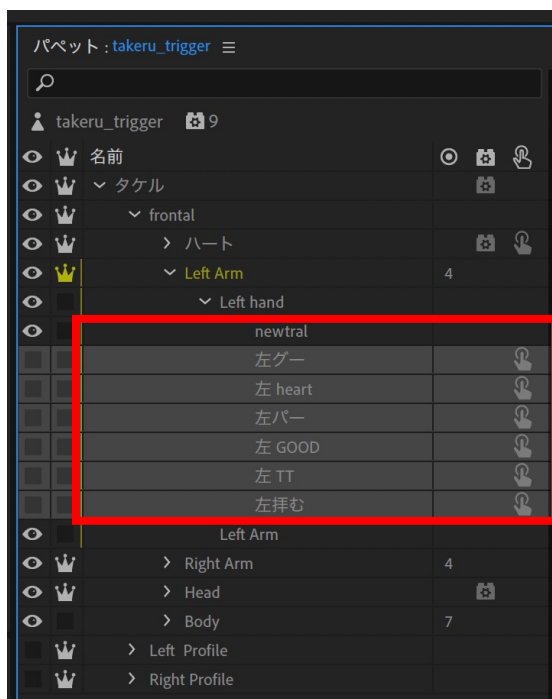
ドラッグ&ドロップ

英数字を割り当て



トリガーで手のバリエーション

プロパティで**newtral**含む手のレイヤーを選択



「トリガー時にグループでその他を非表示」 チェック

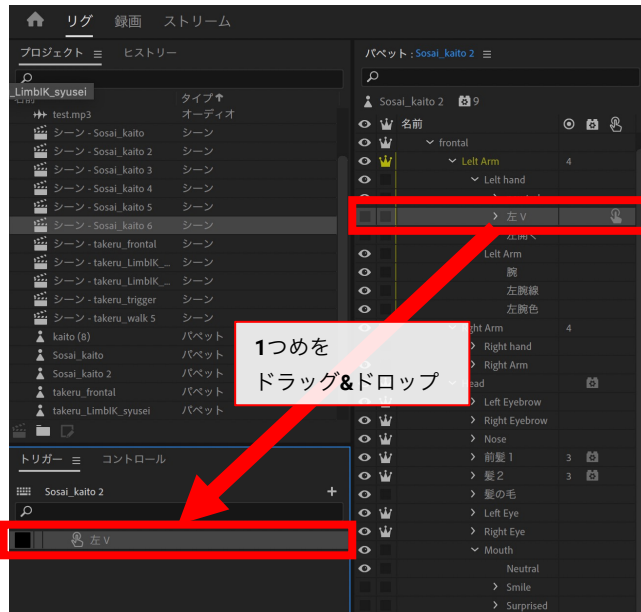


シーンで確認してみよう！

さまざまな演技

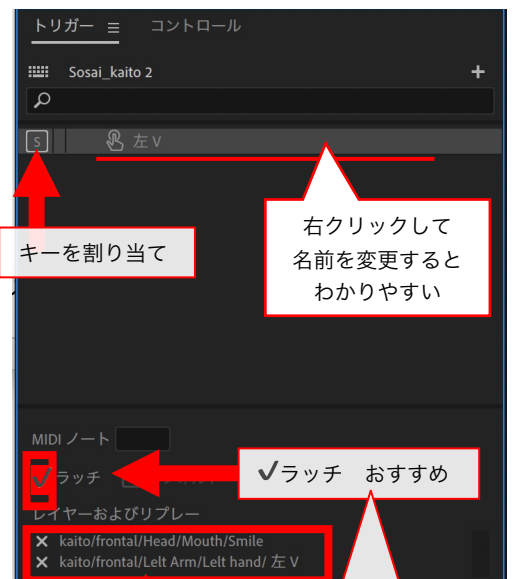
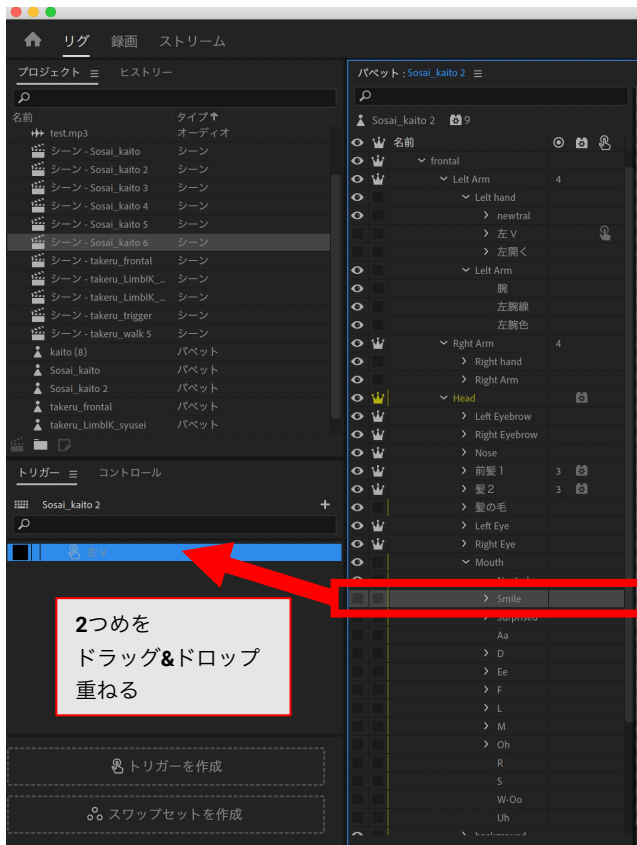
組み合わせ

例) Smileとピースを同時に表示したい時など



トリガー時にグループでその他を非表示 ☒

「トリガー時にグループでその他を非表示」
チェックする



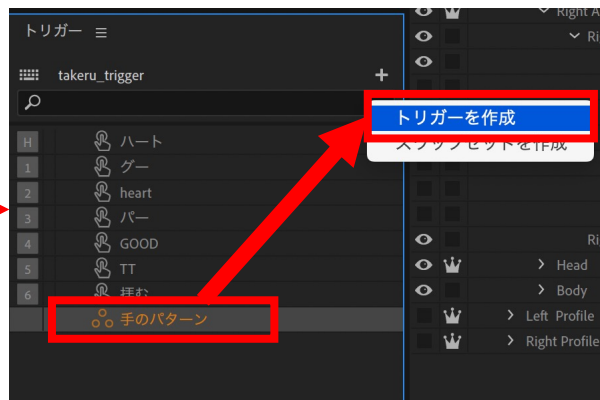
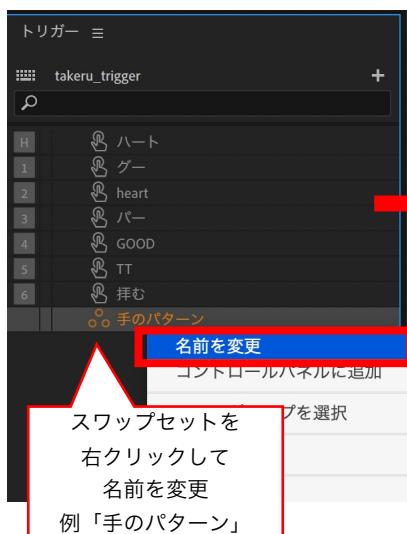
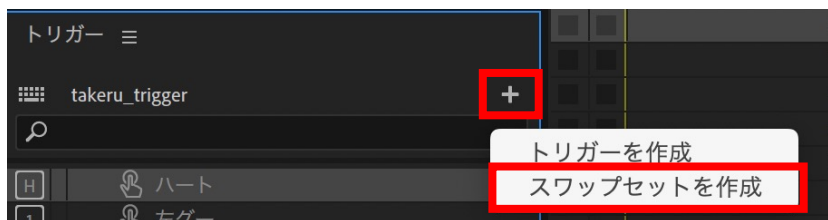
ラッチのチェックを外すと
キーボードを離すと
即、元に戻る

2つの内訳が
表示されている

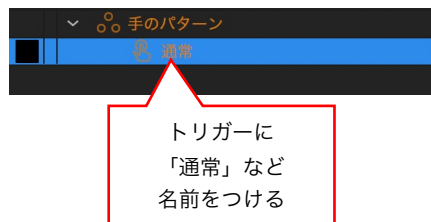
スワップセット

スワップセット

トリガーパネルで+マークから「スワップセットを作成」



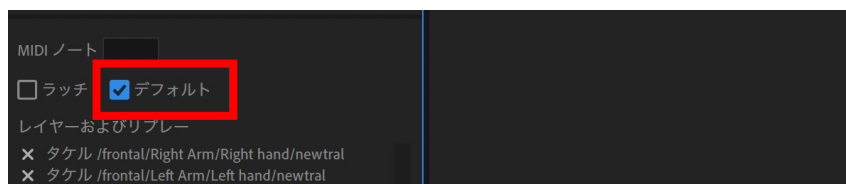
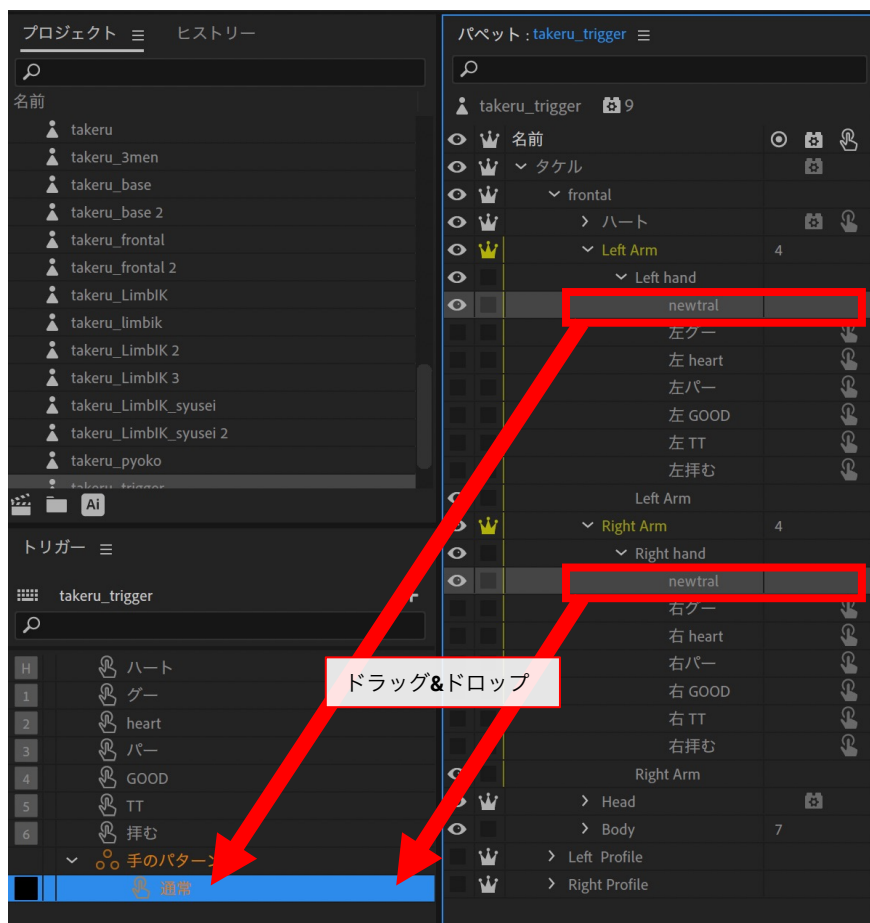
スワップセット「手のパターン」を選択し「手のパターン」の中に「トリガーを作成」でトリガーを作る



スワップセットは「トリガー時にグループでその他を非表示」**チェック外してOK** 該当のレイヤーが表示されていると他のレイヤーは非表示になる（はず）（口など）うまくいかない時はチェックしてみよう

スワップセット

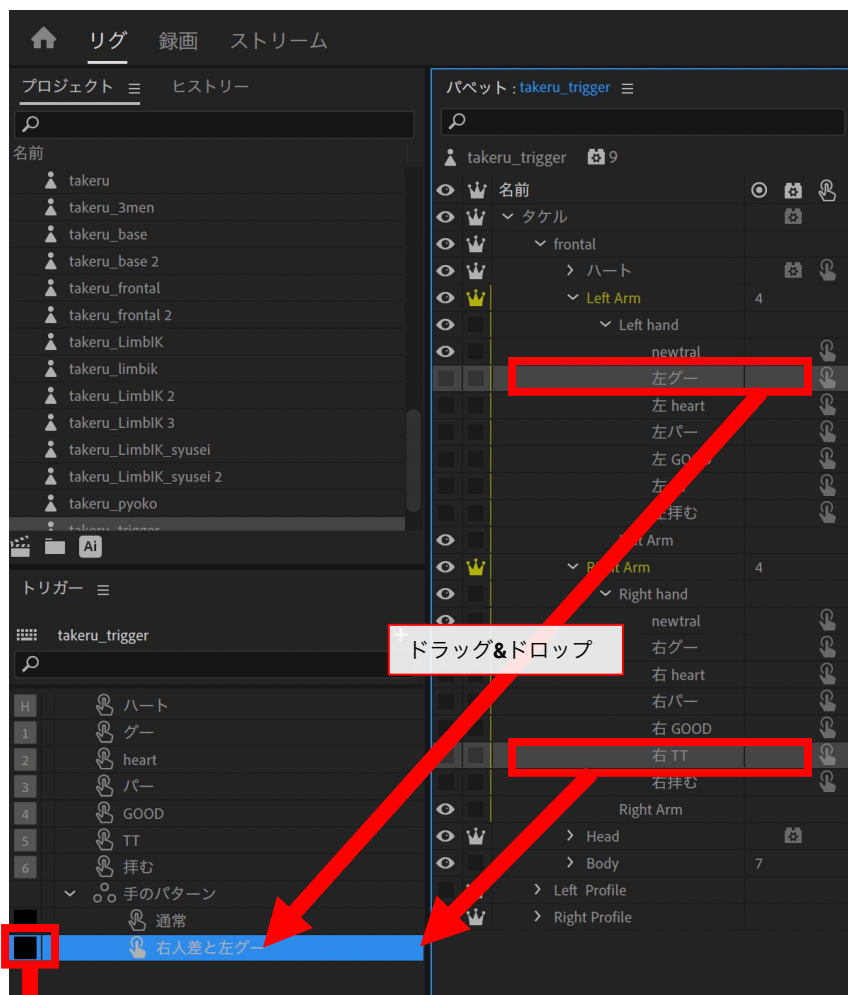
基本の手「newtral」を「通常」にドラッグ&ドロップ



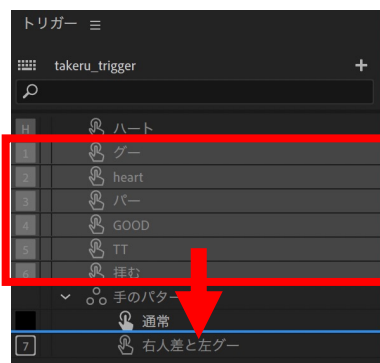
デフォルト（常に表示）にチェック

スワップセット

スワップセットの中にもう一つトリガーを作って
左グー、右指差しをドラッグ&ドロップ



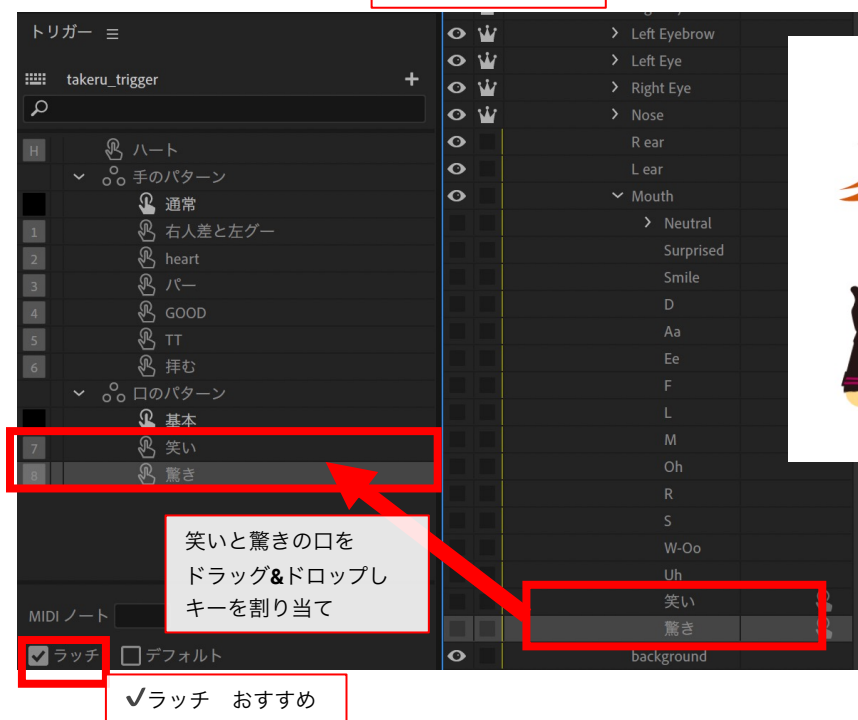
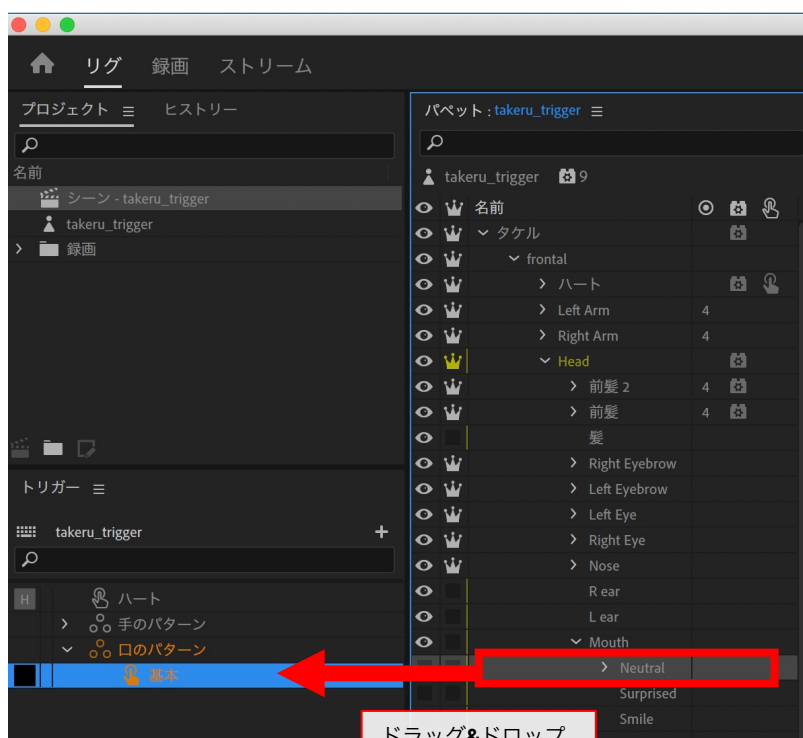
割り当てる



ここでは手・関連のトリガーを
スワップセットの中に移動して
まとめました
(割り当てる記号は被らないように)

スワップセット

スワップセット「口のパターン」を作って
「基本」トリガーに「newtral」（デフォルト）
takeru_trigger.puppet

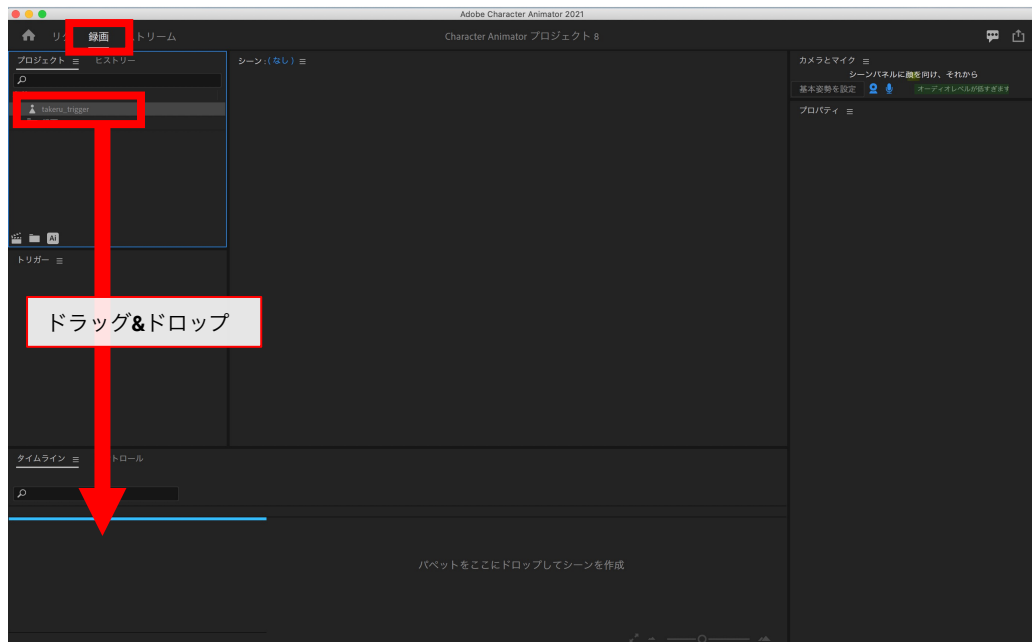


リプレー

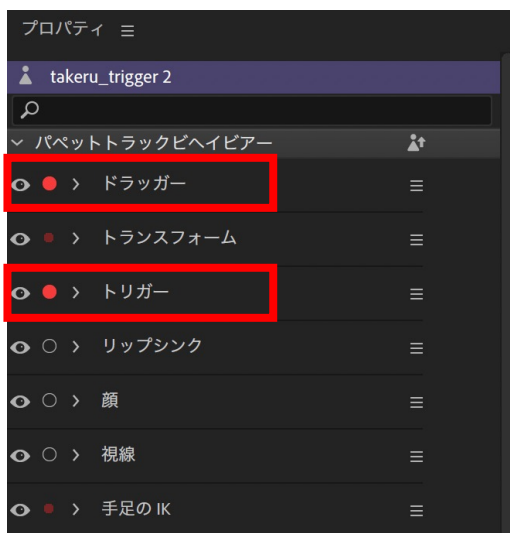
Lesson.16

リプレーで動きを録画・登録

「録画パネル」でパペットを「タイムライン」にドラッグ&ドロップ

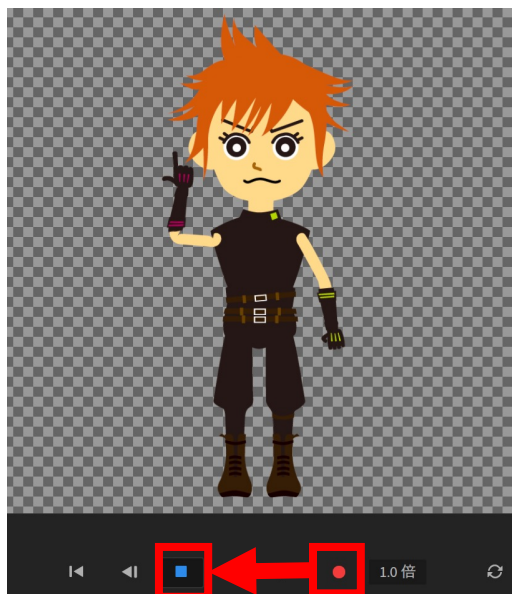


ドラッガーとトリガーをオンに。
(録画しない口の動きなどはオフ)

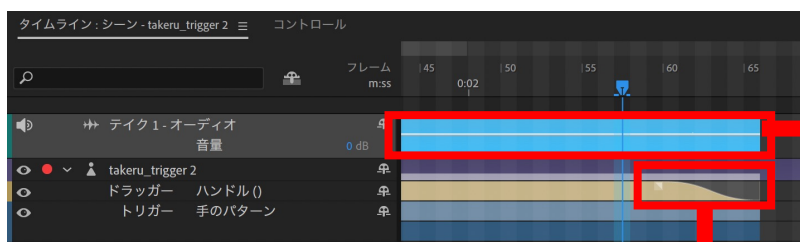


リプレーで動きを録画・登録

ドラッグ&トリガーでポーズをつけて「録画」

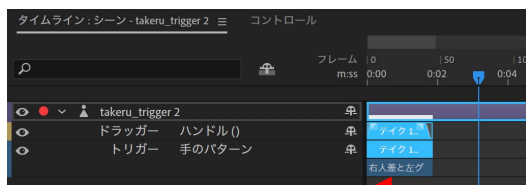


2秒ほどでストップ。



不要なオーディオが入っていたら消去

長すぎたら縮める

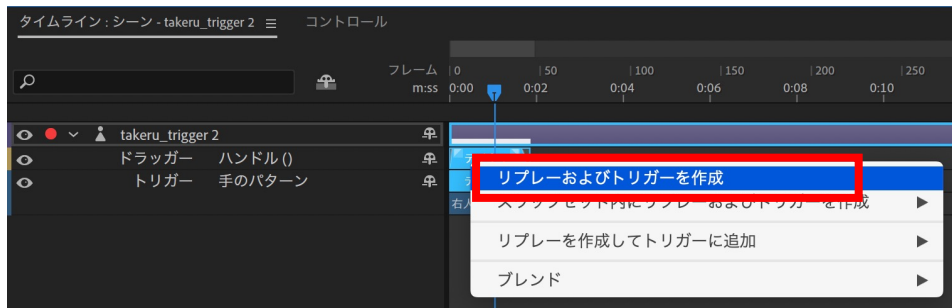


動きを滑らかにする
端をドラッグしてカーブ
を滑らかに

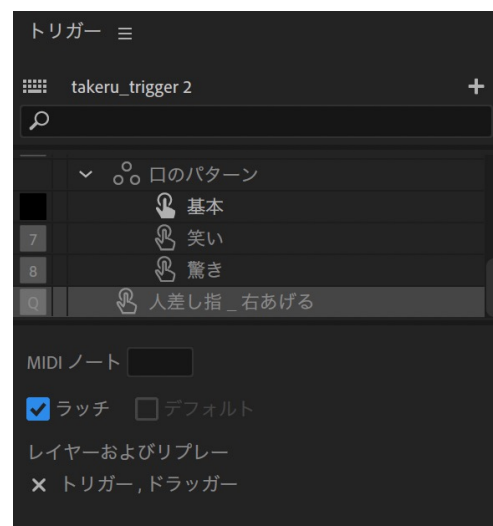
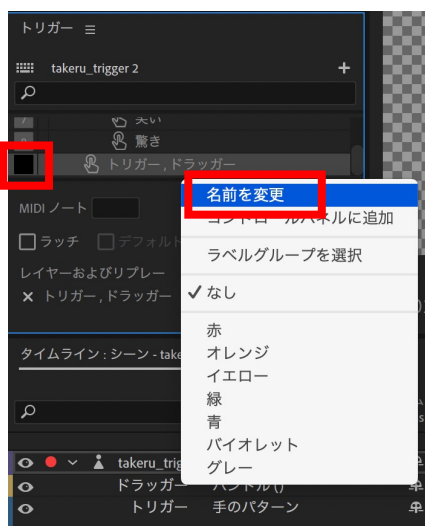
リプレーで動きを録画・登録

全部選択して右クリック

→「リプレーおよびトリガーを作成」で登録



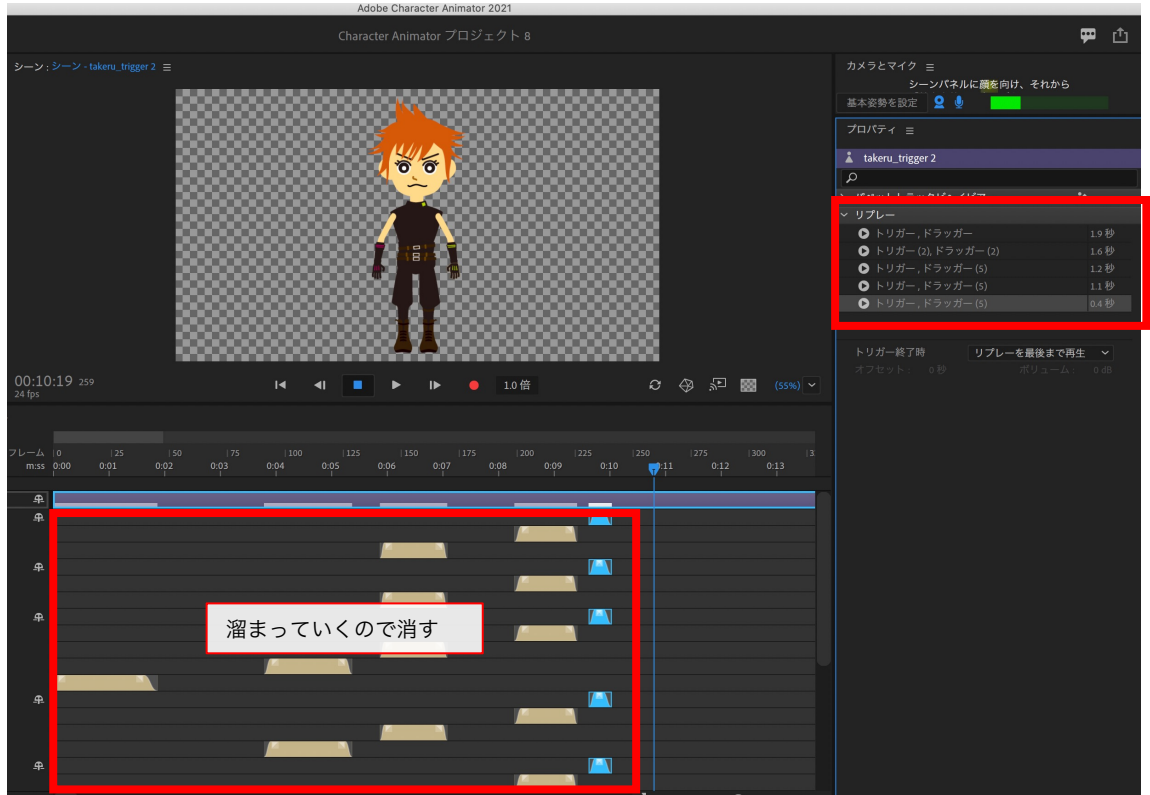
トリガーに登録されるので名前をつけて英数字を割り当てる



他にもポーズを作って録画、登録してみよう！

リプレーで動きを録画・登録

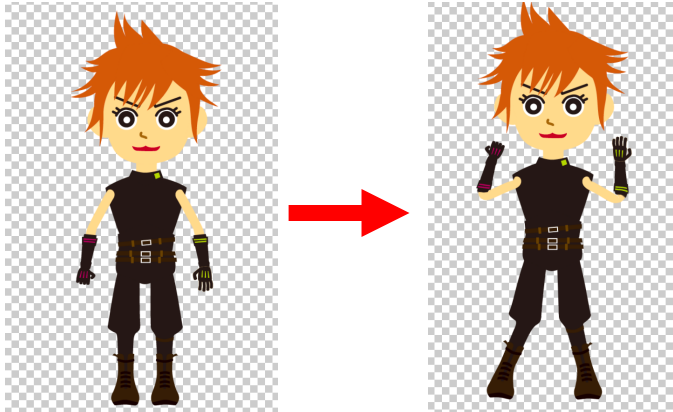
リプレーに記録されたら
タイムラインは消してOK



takeru_replay.puppet

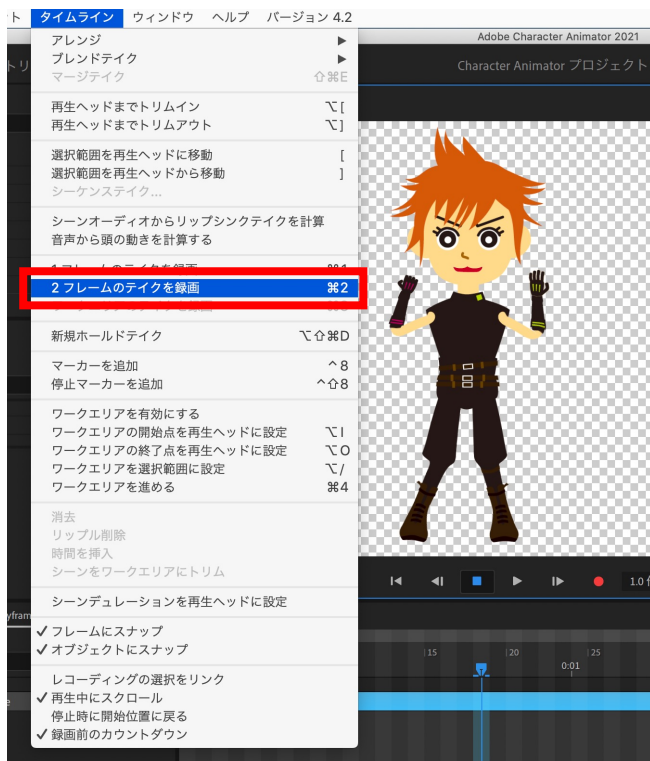
ポーズをコマで録画

ドラッグしてポーズをつける



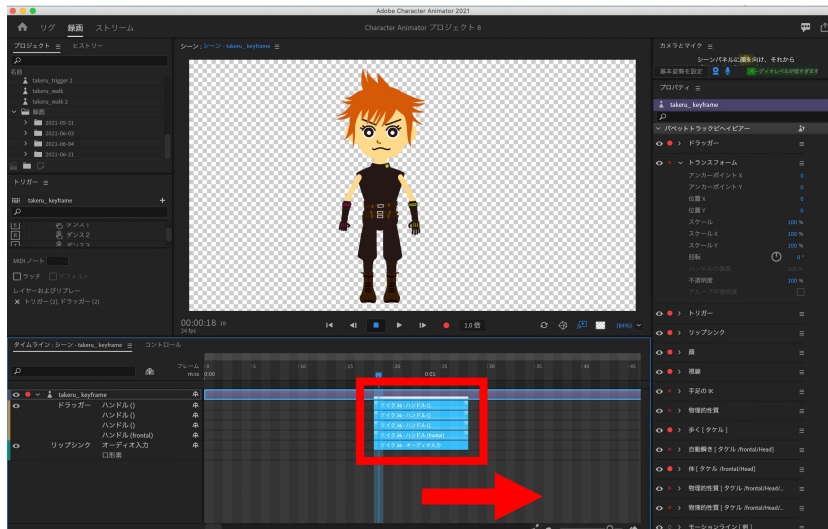
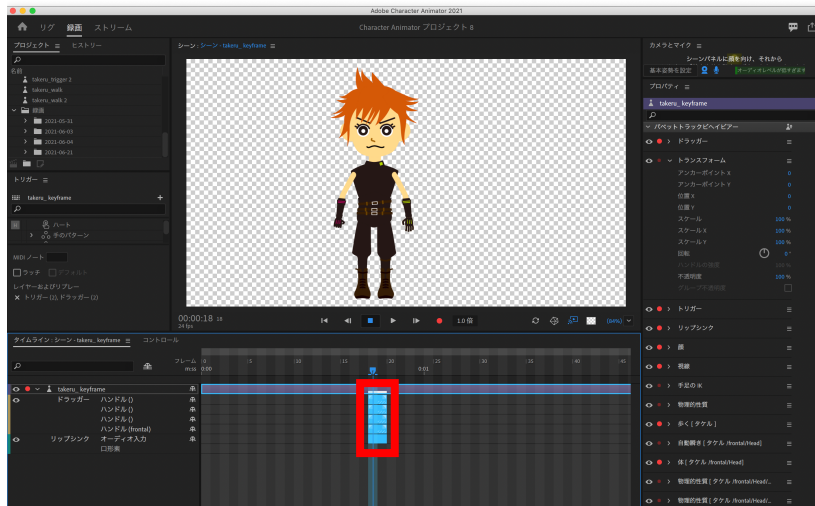
タイムライン

→2フレームのテイクを録画



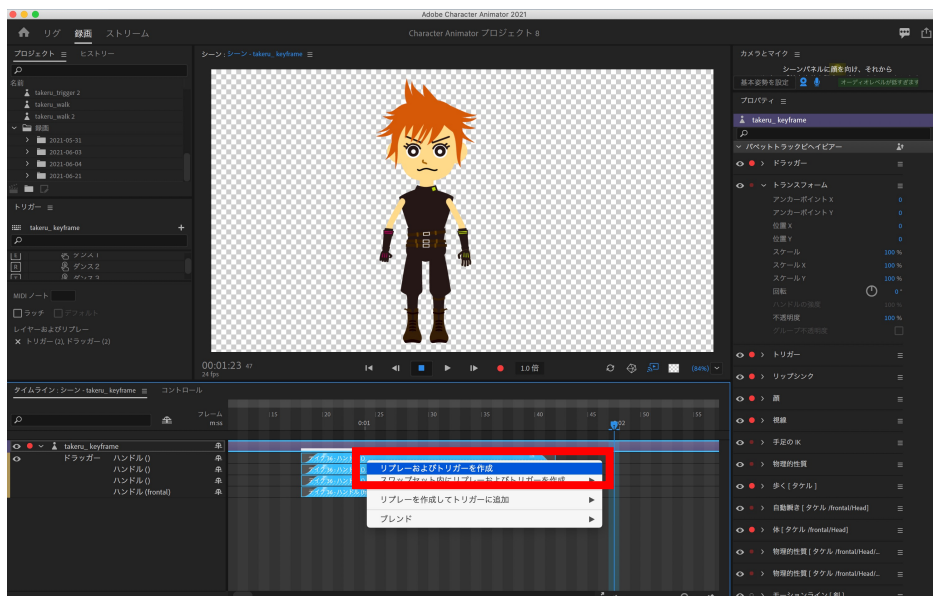
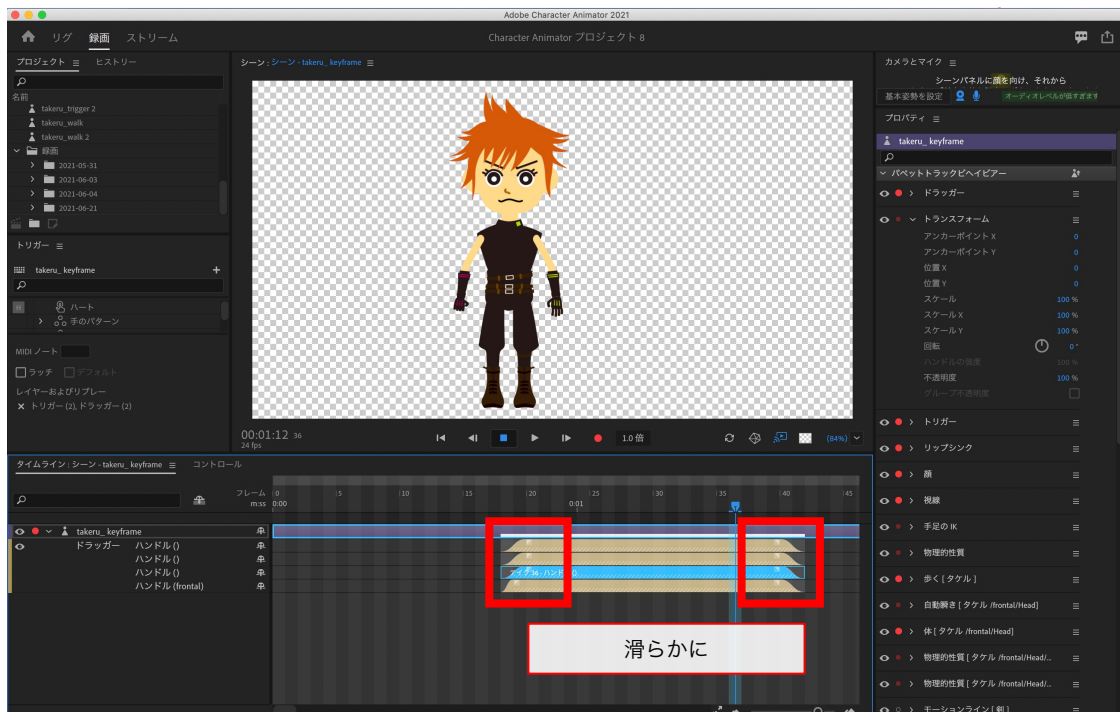
ポーズをコマで録画

2フレーム分のテイクが録画される



ドラッグして伸ばす

ポーズをコマで録画



右クリック→
リブレイおよびトリガーを作成

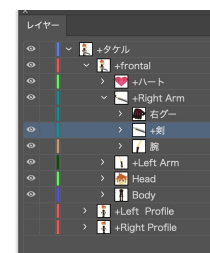
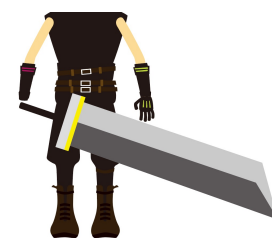
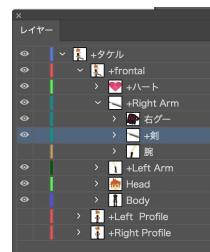
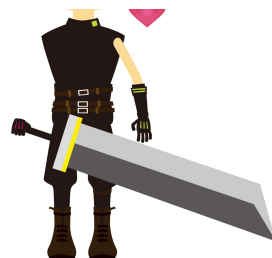
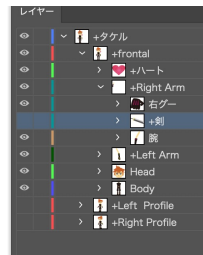
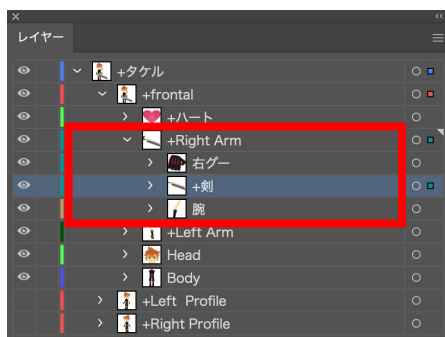
アイテムを持たせる

Lesson.17 剣を持つ

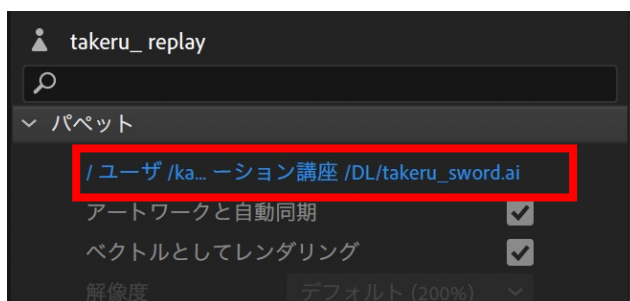
動きごとにパペットを取り替えるイメージ
(ガチャピンのぬいぐるみ)

右腕を以下のようにして独立した剣を持つバージョンを作成。

手のパターンは削除。



takeru_replay.puppetを開いた状態で
剣を持つバージョンtakeru_sword.aiを読み込む

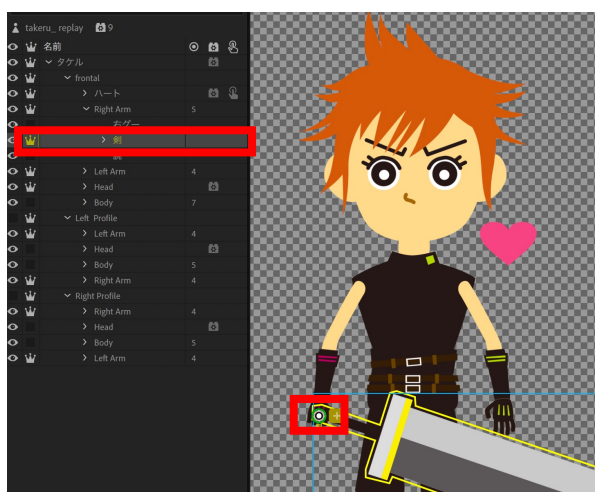
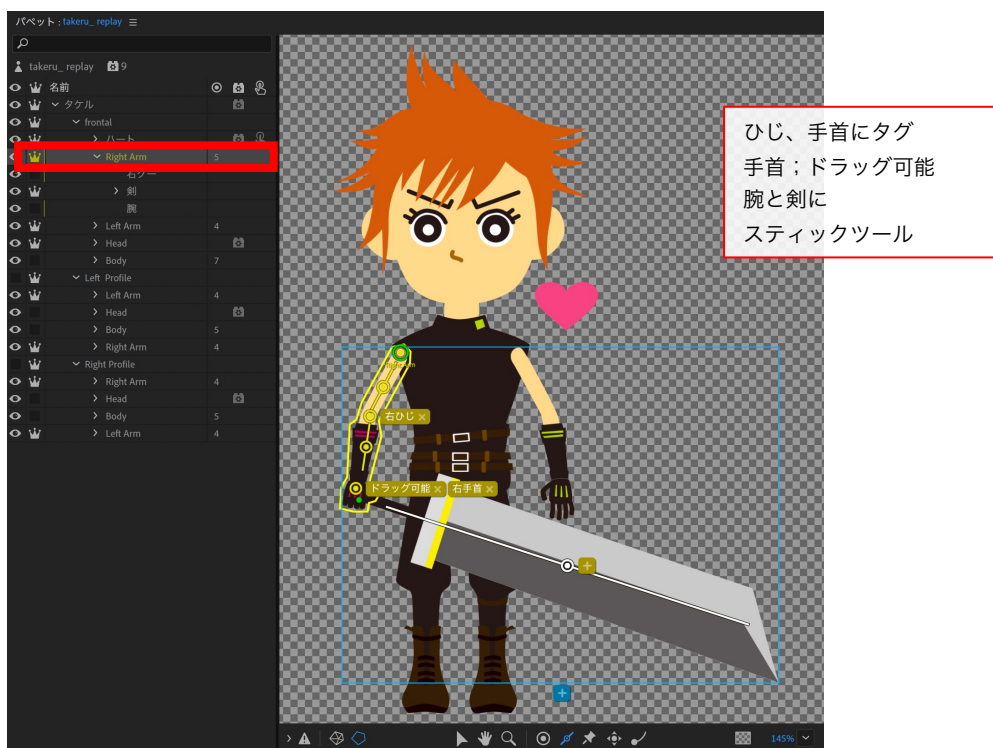


いろいろ設定する前に上書きしないよう
パペットを別名で書き出す

剣を持つ

動きごとにパペットを取り替えるイメージ
(ガチャピンのぬいぐるみ)

Rightarmにタグとスティックツールを設定

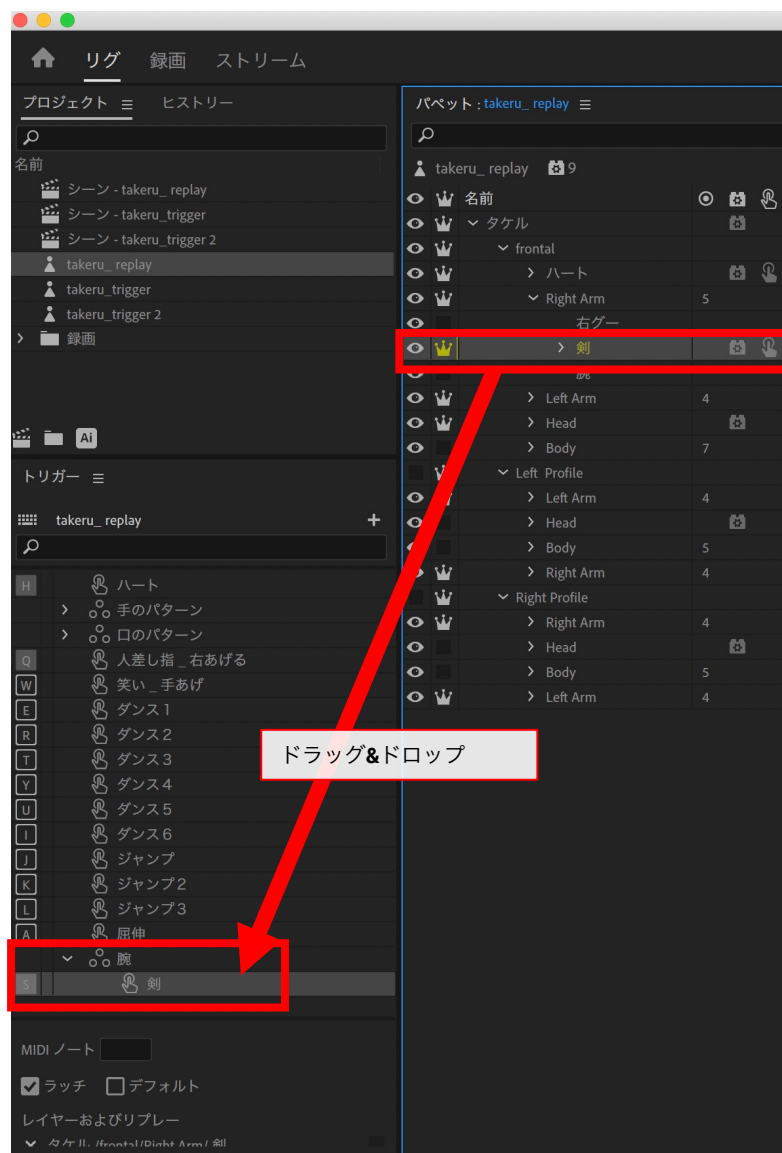


剣の緑丸（オリジン）手に接続

剣を持つ

動きごとにパペットを取り替えるイメージ
(ガチャピンのぬいぐるみ)

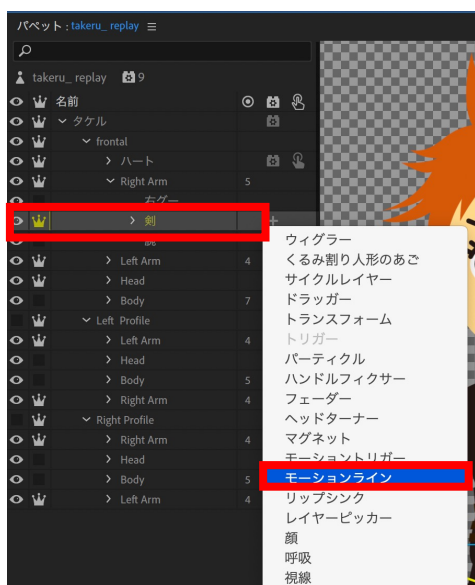
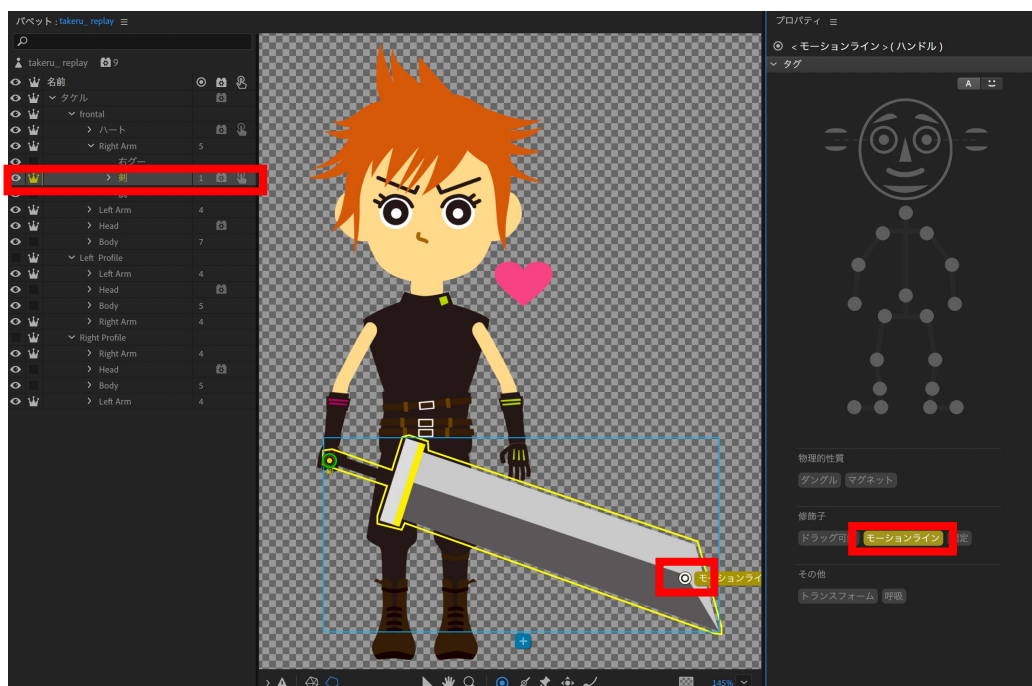
腕のスワップセットを作り
「剣」トリガーを作成



「S」を割り当て→「S」で剣が表示される

剣に残像

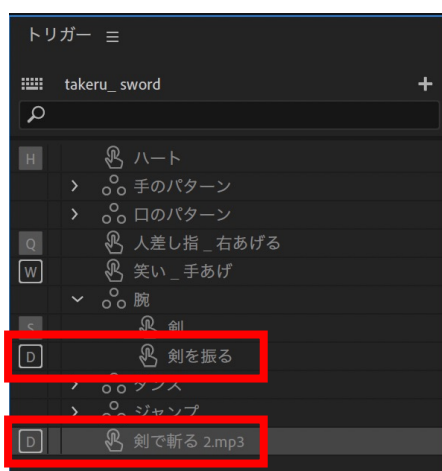
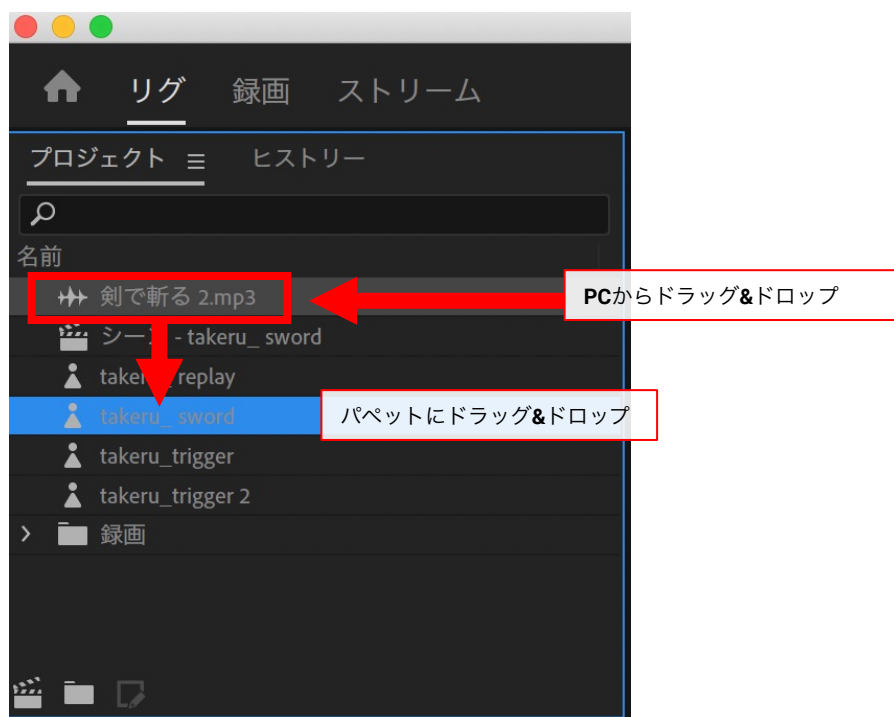
剣にハンドルツールでタグづけ「モーションライン」



剣にビヘイビアーで「モーションライン」

動きに効果音をつける

音声（効果音ラボ）をリグで読み込む

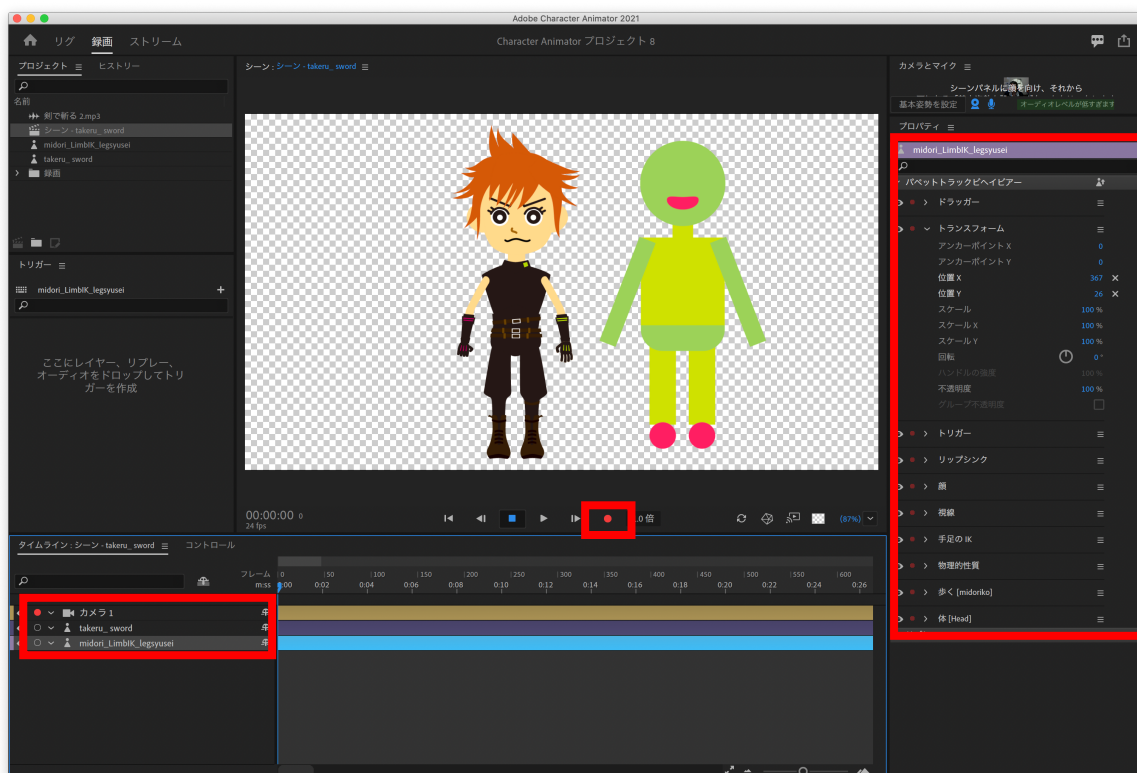


あらかじめ作成しておいた「剣を振る」トリガーと同じキーを割り振る

takeru_sword.puppet

録画・書き出し

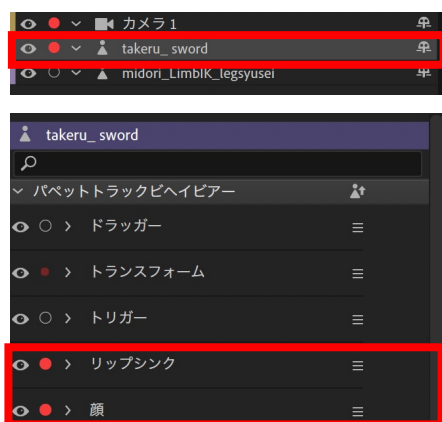
録画



動作するキャラクター、ビヘイビアーを選択して
個々で録画し、重ねていく

例えば

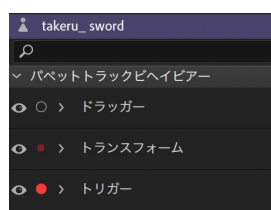
1. **TAKERU**のセリフと口の動き、頭の動きのみオンにして録画



2. 視線のみ録画
(キーボード入力が便利)

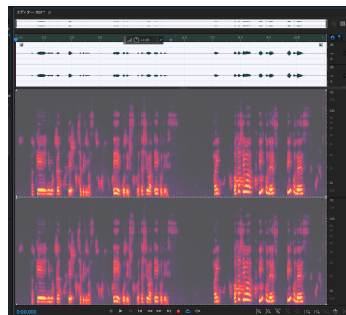
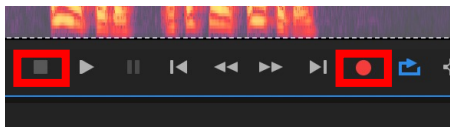
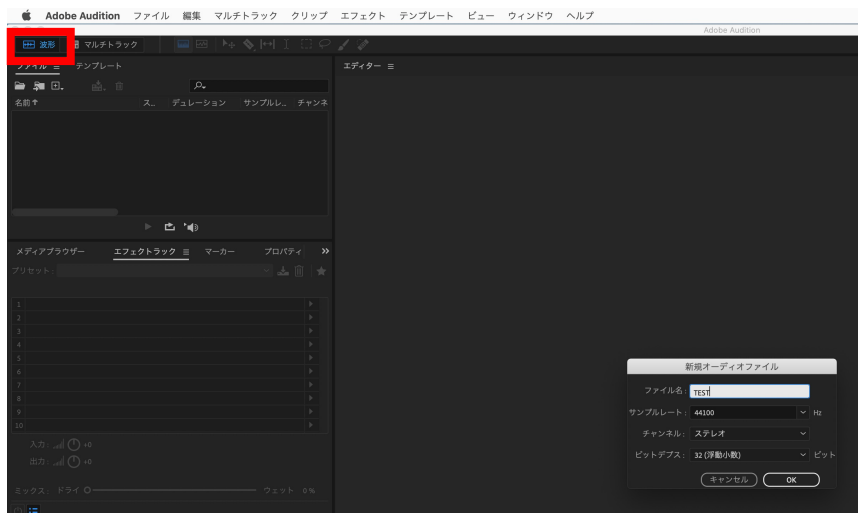


3. トリガーを録画

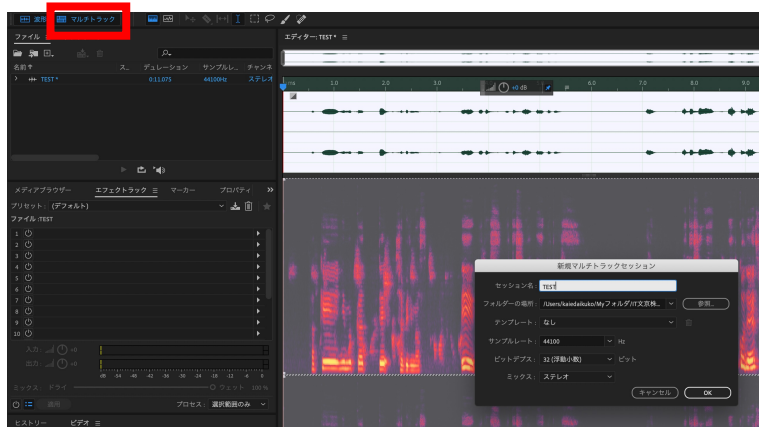


Adobeオーディションで演じ分け録音

Adobeオーディションを開き「波形」を選択して録音→停止



マルチトラックを選択

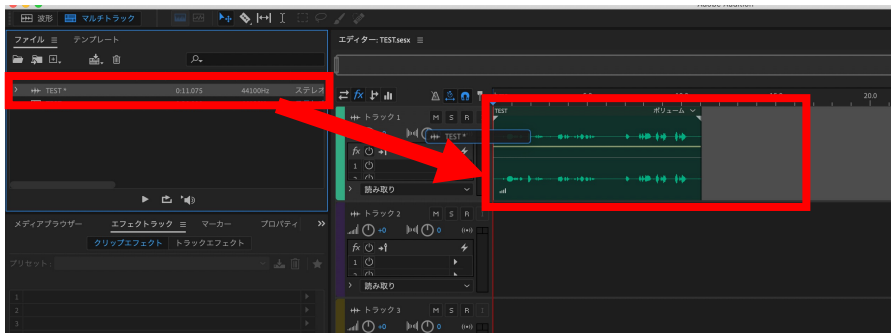


名前をつけて保存先を参照、保存

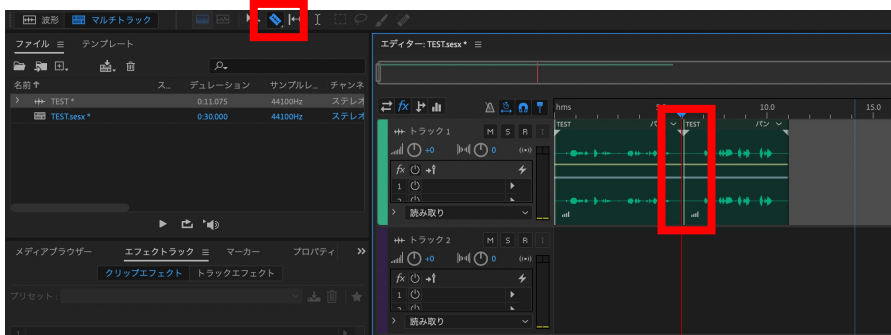
シーンと録画と書き出し

Adobeオーディションで演じ分け録音

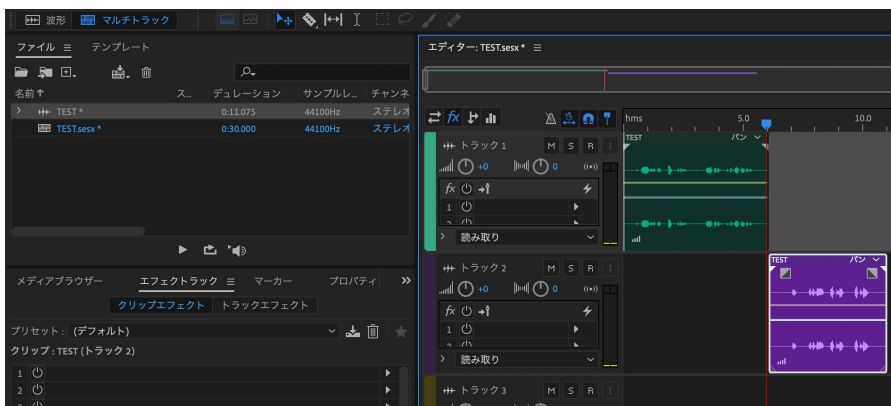
録音したファイルをトラック1にドラッグ&ドロップ



レーザーツールで分割



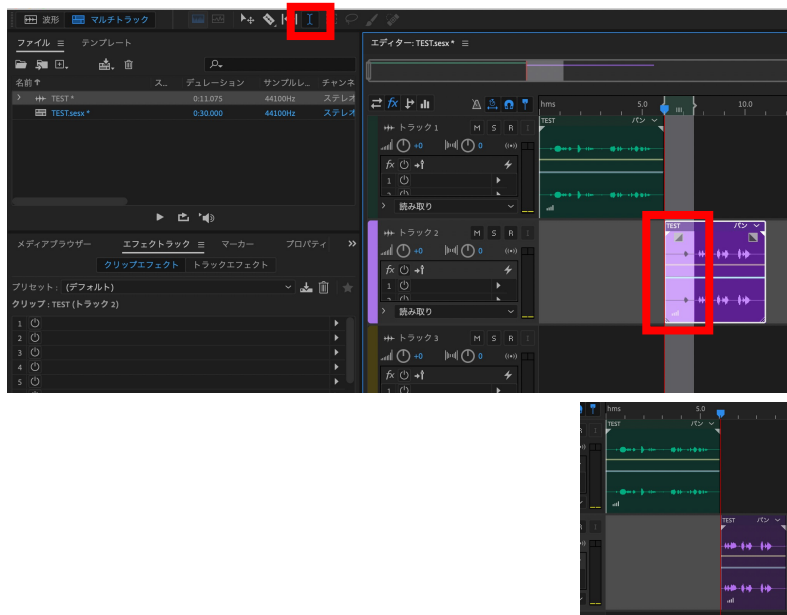
トラック2へ移動



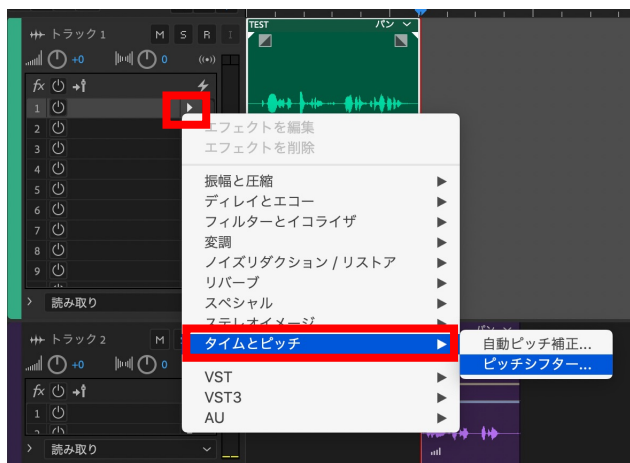
トラック1と2、別々の音声データに。

Adobeオーディションで演じ分け録音

時間選択ツールで不要な部分を選択→デリートでカット



トラックごとにエフェクトをかけられる



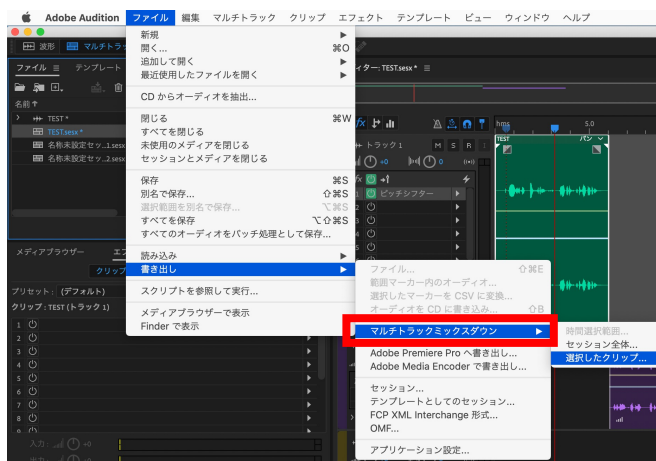
Adobeオーディションで演じ分け録音

音声トラックを選択

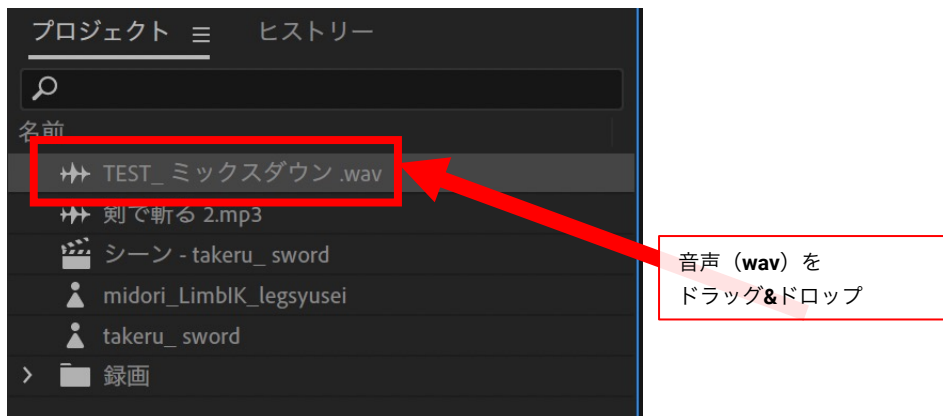
→ファイル→書き出し

→マルチトラックミックスダウン

→選択したクリップ→名前つけて書き出し



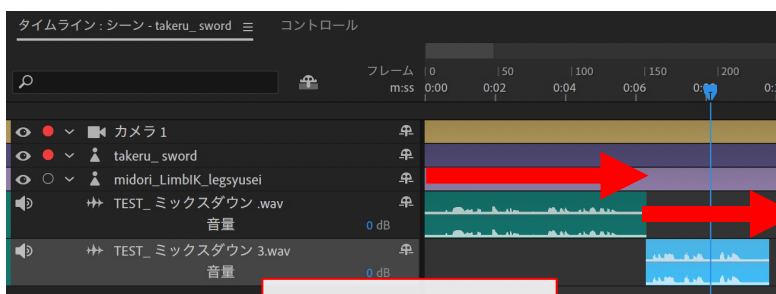
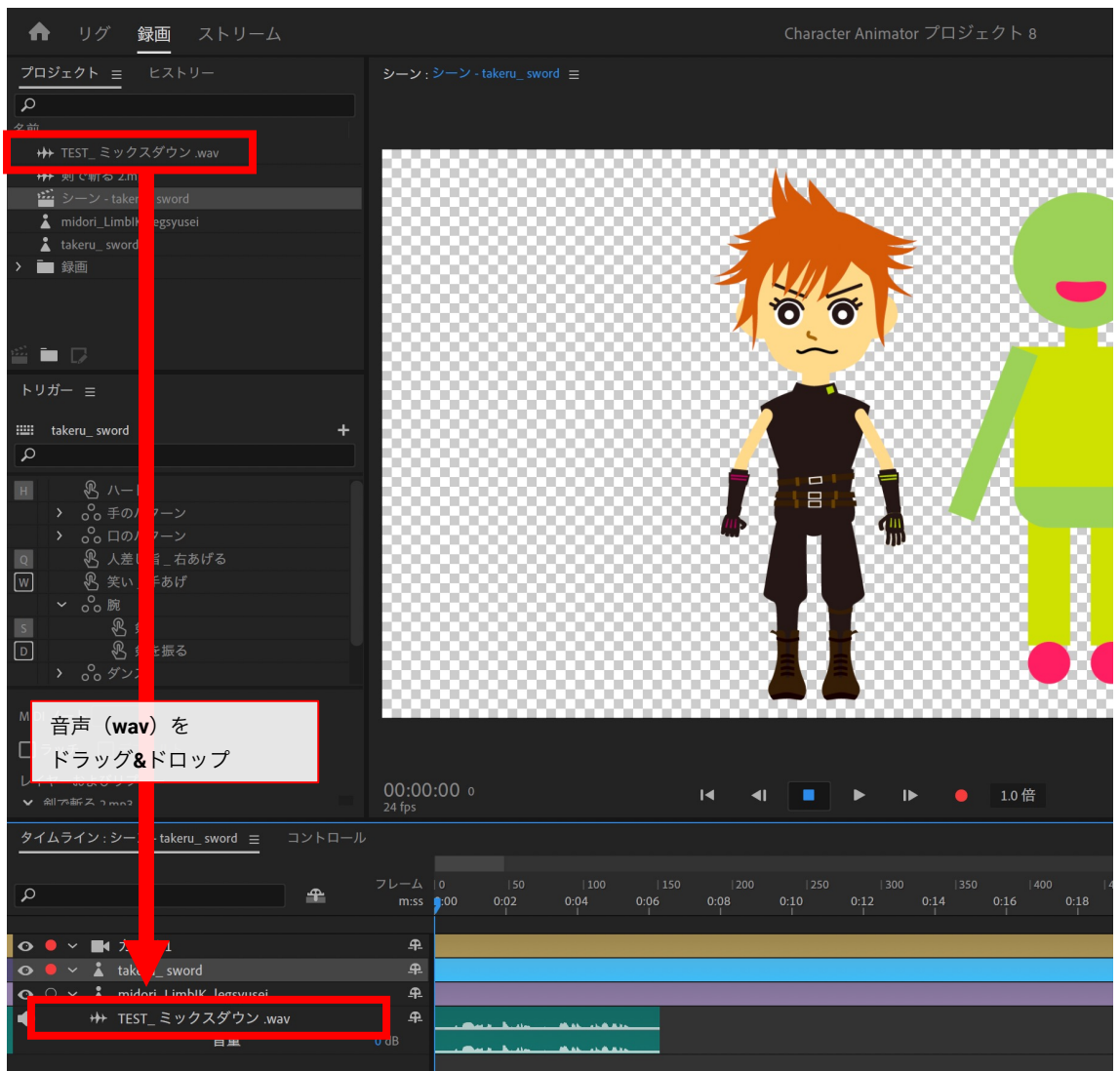
他のトラックも同様に書き出し



プロジェクトに音声 (**wav**) をドラッグアンドドロップ

Adobeオーディションで演じ分け録音

タイムラインに音声 (wav) をドラッグ&ドロップ

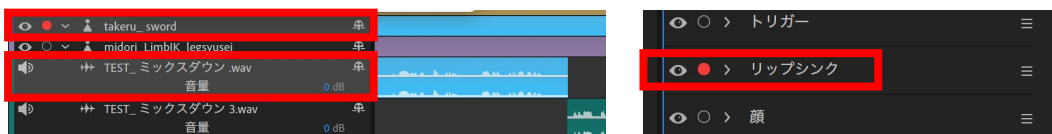


音声録音はMp3

音声を読み込む

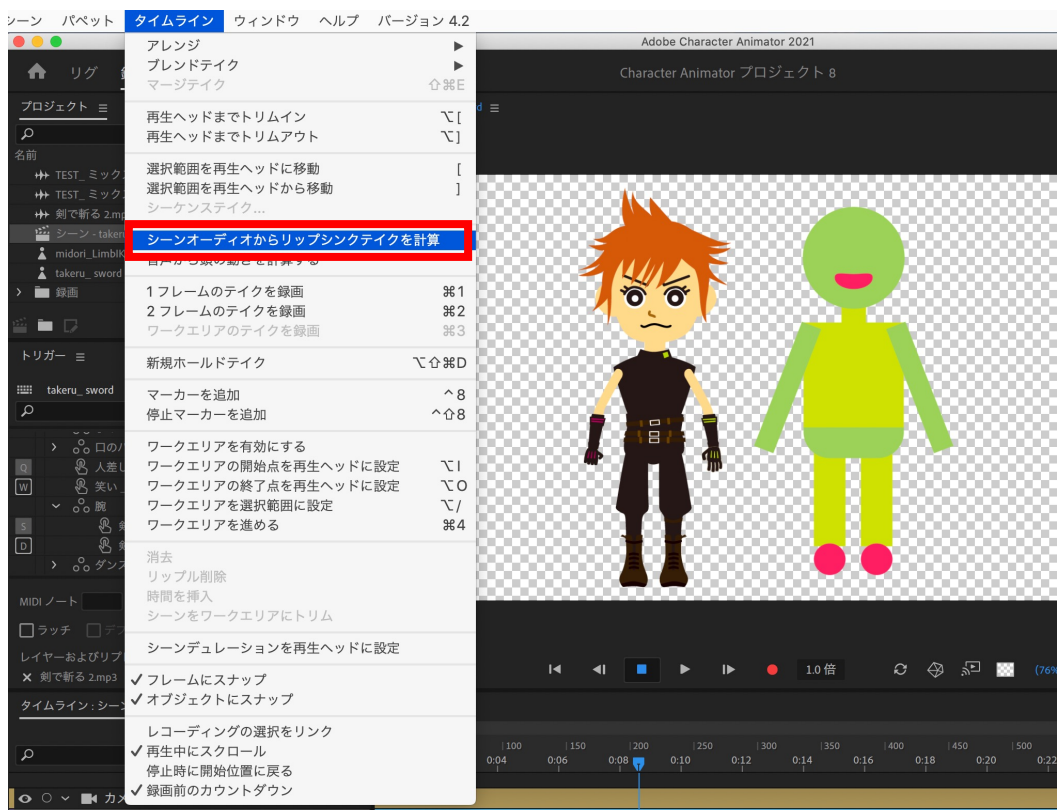
takeru とオーディオを選択し

リップシンクをオンに



タイムライン→

「シーンオーディオからリップシンクテイクを計算」



読み込んだ音声に合わせて口の動きが読み込まれます。

リップシンクの精度を高めるには

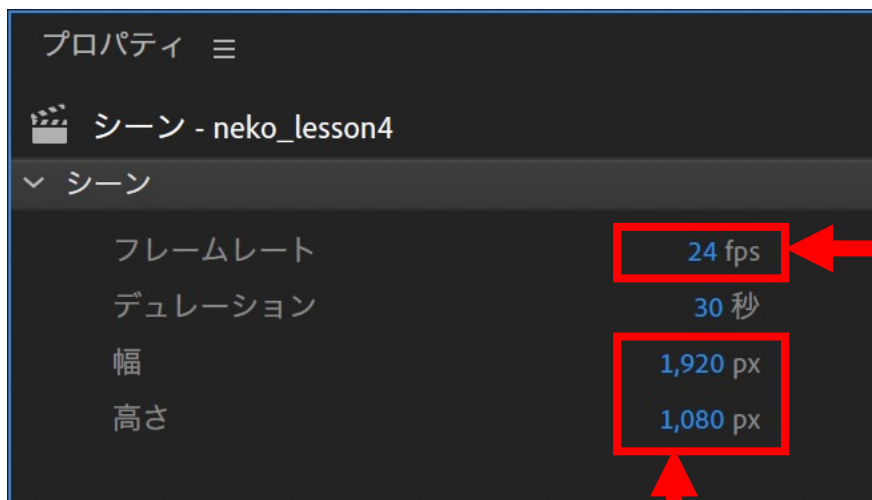
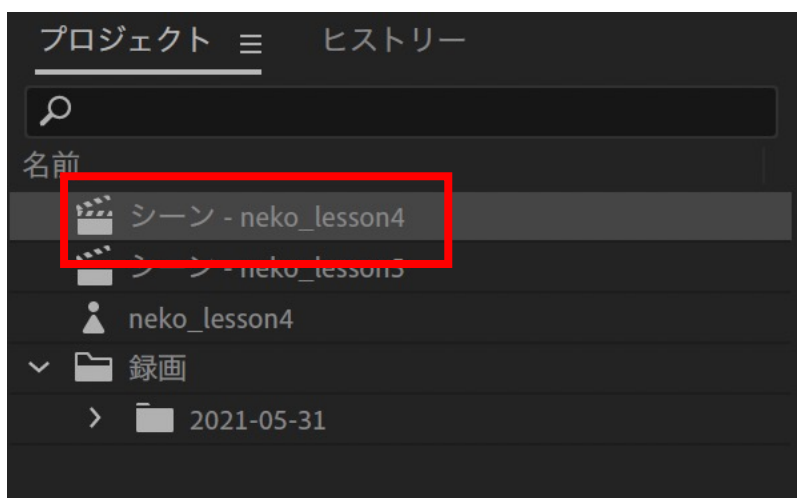
環境設定→リップシンク→オーディオベースのミュート

-36→ -50マイナスを下げるほど高くなる

シーンの幅と高さの場所

プロジェクト

シーンをシングルクリック



フレームレート : 24
(Premiere Pro の
シーケンス設定も24)

幅と高さを変更できる

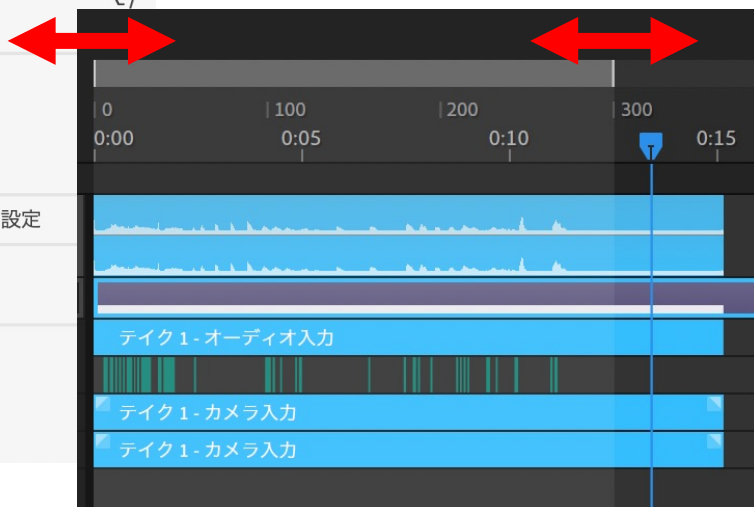
書き出す前に不要なワークエリア削除

タイムライン

→ワークエリアを有効にする

タイムライン ウィンドウ ヘルプ バージョン 4.2	
アレンジ	▶
ブレンドテイク	▶
マージテイク	⇧⌘E
再生ヘッドまでトリムイン	⌘[
再生ヘッドまでトリムアウト	⌘]
選択範囲を再生ヘッドに移動	[
選択範囲を再生ヘッドから移動	]
シーケンステイク...	
シーンオーディオからリップシンクテイクを計算 音声から頭の動きを計算する	
1 フレームのテイクを録画	⌘1
2 フレームのテイクを録画	⌘2
ワークエリアのテイクを録画	⌘3
新規ホールドテイク	⇧⌘D
マーカーを追加	^8
停止マーカーを追加	⇧^8
ワークエリアを有効にする	
ワークエリアの開始点を再生ヘッドに設定	⌘I
ワークエリアの終了点を再生ヘッドに設定	⌘O
ワークエリアを選択範囲に設定	⌘/
ワークエリアを進める	
消去	
リップル削除	
時間を挿入	
シーンをワークエリアにトリム	
シーンデュレーションを再生ヘッドに設定	
✓ フレームにスナップ	
✓ オブジェクトにスナップ	
レコーディングの選択をリンク	
✓ 再生中にスクロール	
停止時に開始位置に戻る	
✓ 録画前のカウントダウン	

必要な範囲に
バーを合わせる

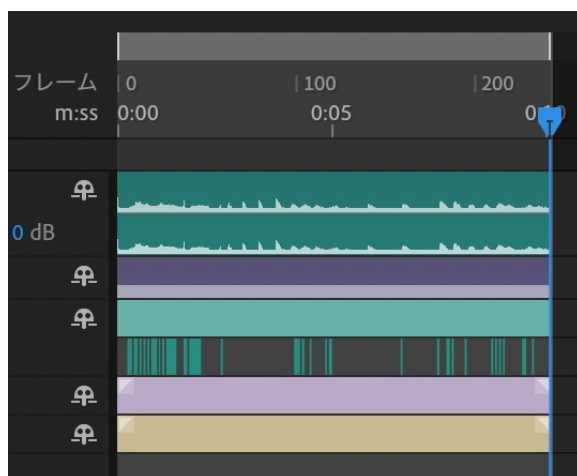


不要なワークエリア削除

タイムライン

→シーンをワークエリアにトリム

タイムライン	ウィンドウ	ヘルプ	バージョン 4
アレンジ			▶
ブレンドテイク			▶
マージテイク			⇧ ⌘ E
再生ヘッドまでトリムイン			⌘ [
再生ヘッドまでトリムアウト			⌘]
選択範囲を再生ヘッドに移動			[
選択範囲を再生ヘッドから移動			]
シーケンステイク...			
シーンオーディオからテイクを計算			
音声から頭の動きを計算する			
1 フレームのテイクを録画			⌘ 1
2 フレームのテイクを録画			⌘ 2
ワークエリアのテイクを録画			⌘ 3
新規ホールドテイク			⌘ ⇧ ⌘ D
マーカーを追加			^ 8
停止マーカーを追加			^ ⇧ 8
✓ ワークエリアを有効にする			
ワークエリアの開始点を再生ヘッドに設定			⌘ I
ワークエリアの終了点を再生ヘッドに設定			⌘ O
ワークエリアを選択範囲に設定			⌘ /
ワークエリアを進める			⌘ 4
消去			
リップル削除			
時間を挿入			
シーンをワークエリアにトリム			
シーンデュレーションを再生ヘッドに設定			
✓ フレームにスナップ			
✓ オブジェクトにスナップ			
レコーディングの選択をリンク			
✓ 再生中にスクロール			
停止時に開始位置に戻る			
✓ 録画前のカウントダウン			



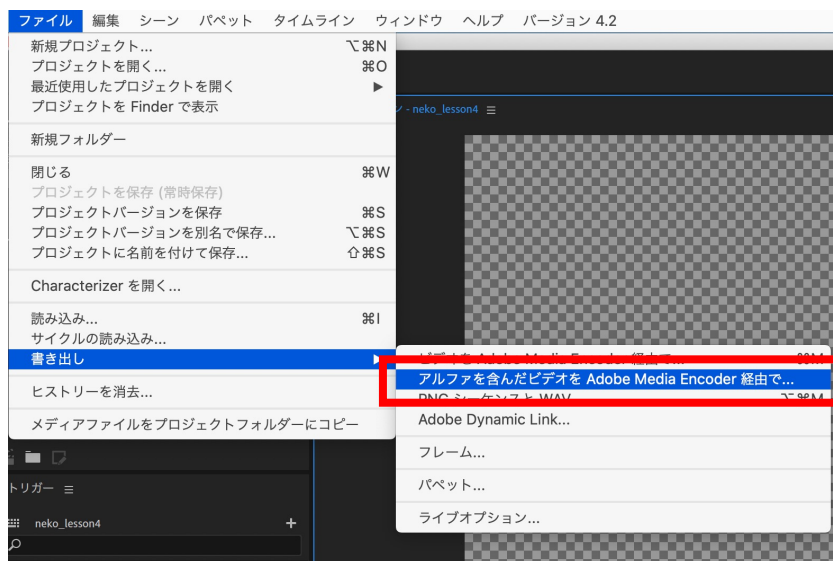
一押し 書き出し①透明な背景で書き出す

Adobe Media Encoderから

書き出したいシーンを選択

ファイル→書き出し→

『アルファを含んだビデオをAdobe Media Encoder経由で...』を選択



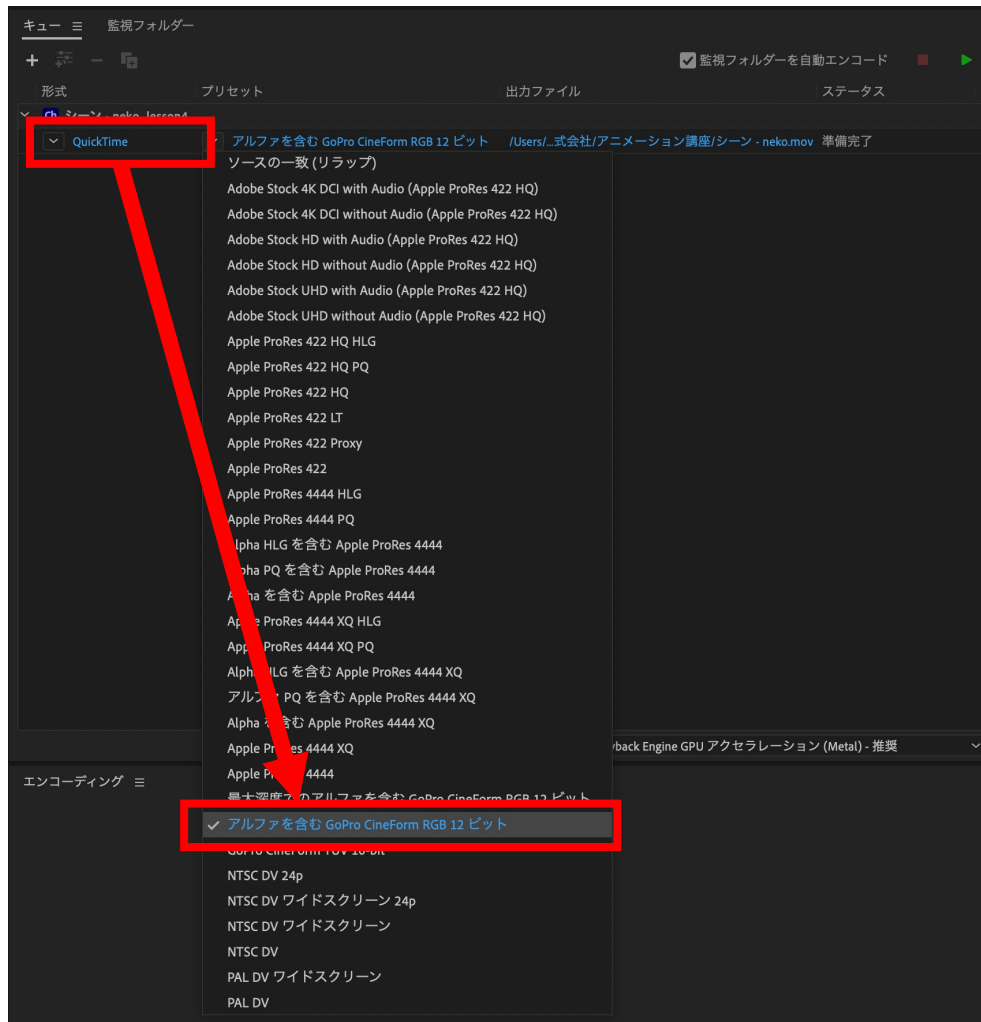
名前と保存先を入力して保存をクリック

→Adobe Media Encoderが起動する

一押し 書き出し①透明な背景で書き出す

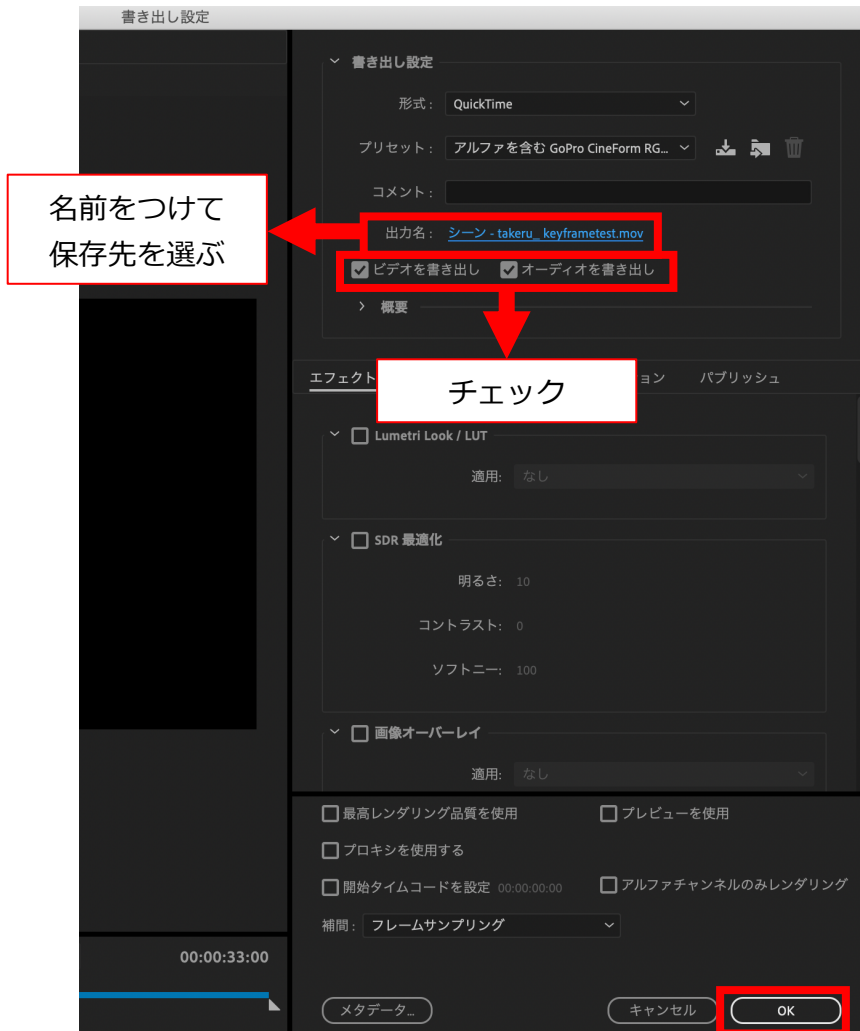
QuickTimeをクリック

→アルファ（Alpha）付きのフォーマットを選択

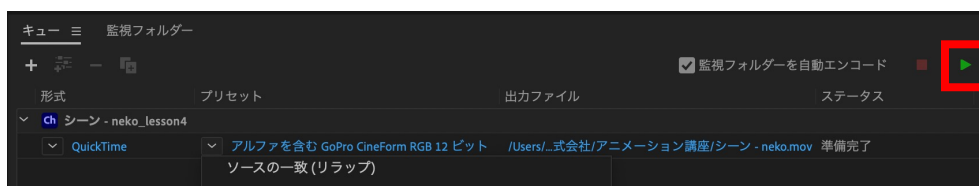


一押し 書き出し①透明な背景で書き出す

名前をつけて保存先を選択しOK



緑の▶ボタンをクリック



シーンと録画と書き出し

一押し 書き出し①透明な背景で書き出す

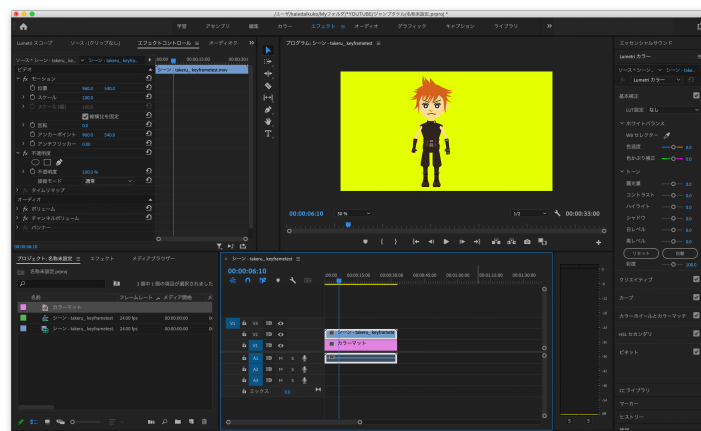
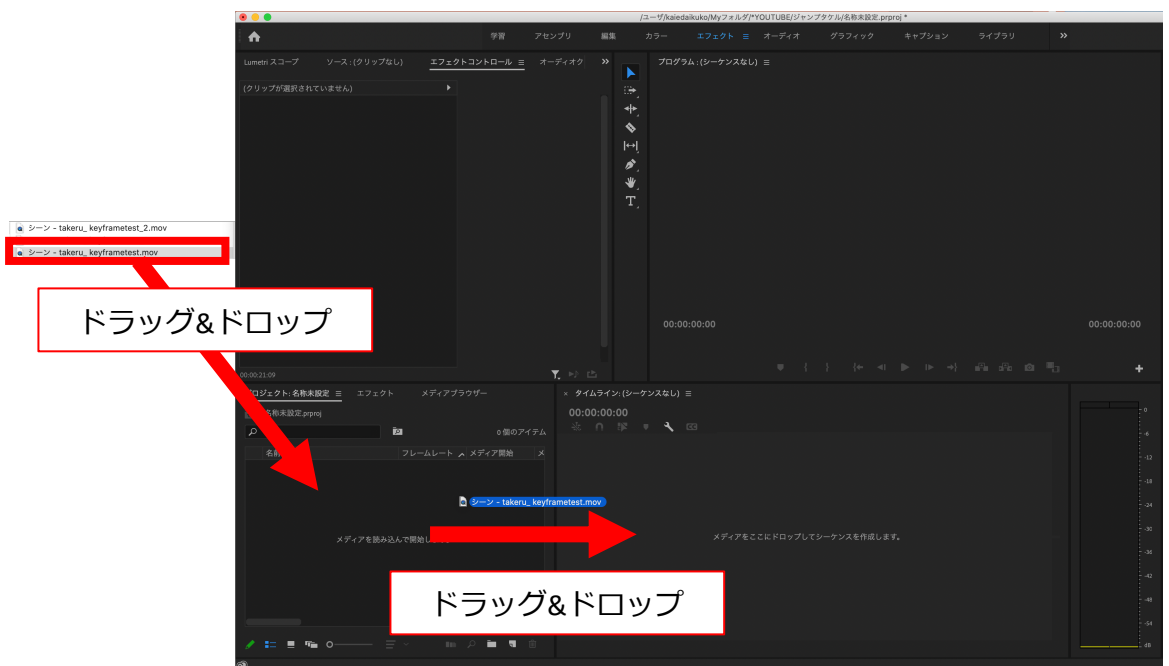
書き出しファイルが開かなさそうなアイコンになっていても・・・



シーン - takeru_keyframetest.mov

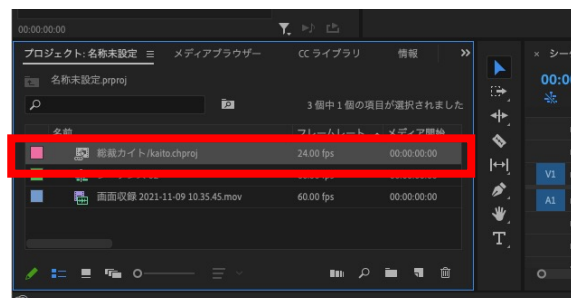
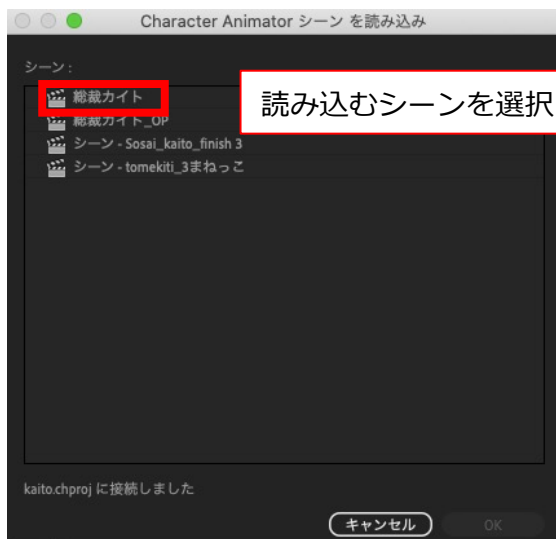
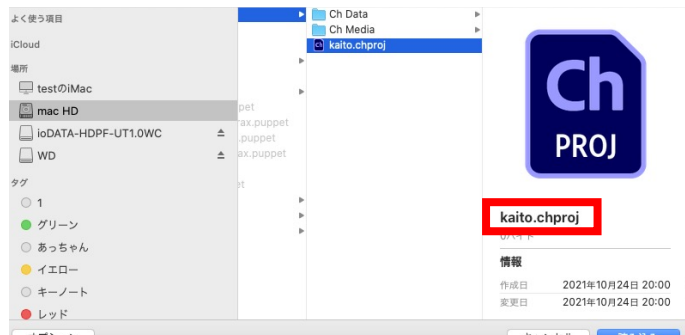
Premiere Proを開いて

ドラッグ&ドロップすれば編集できる！

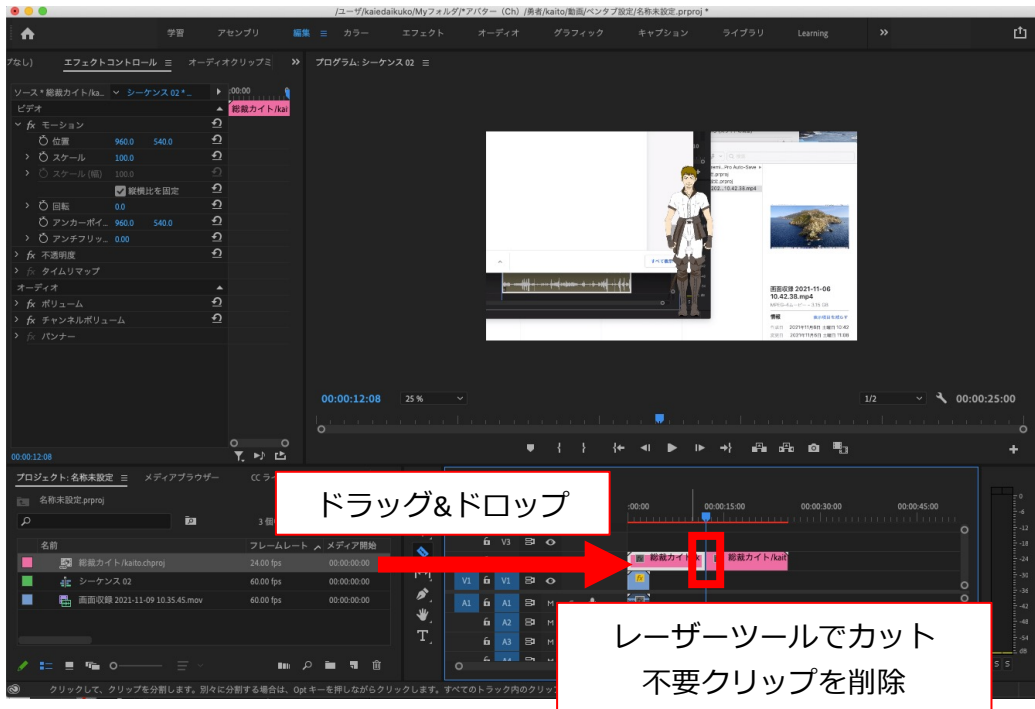


書き出し② Premiere Proで読み込む

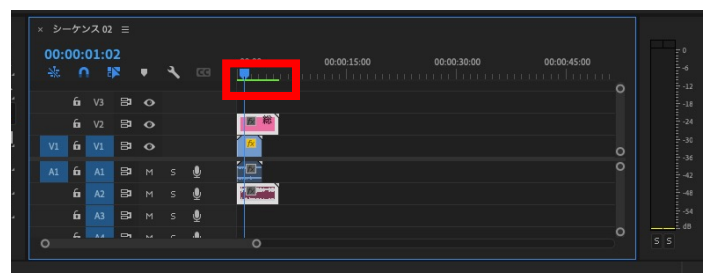
Premiere Proで読み込み→chprojファイルを選択



書き出し② Premiere Proで読み込む

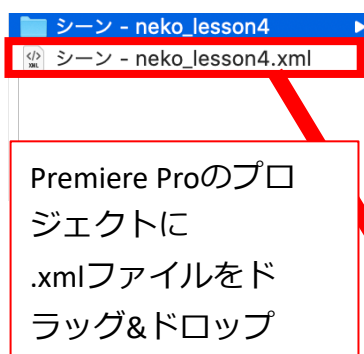
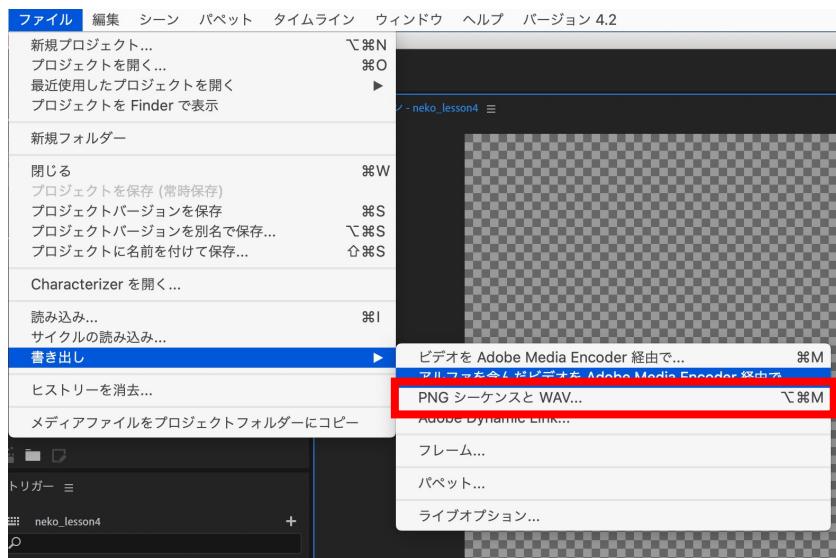


重くなっているのを
シーケンス→選択範囲をレンダリング



書き出し③ PNG画像

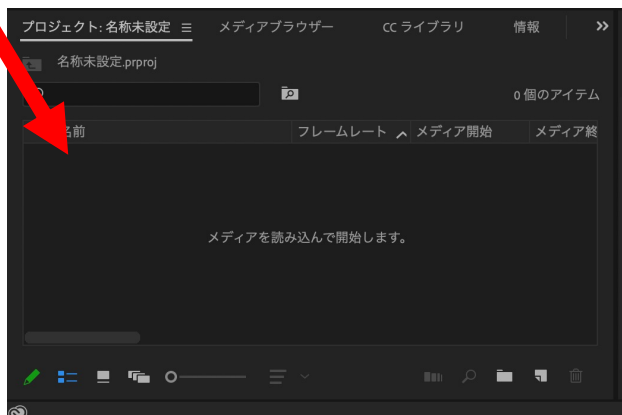
PNG画像とWAVデータで書き出しで
1枚1枚のPNG画像とWAVデータを出力する



Premiere Proのプロジェクトに
.xmlファイルをドラッグ&ドロップ

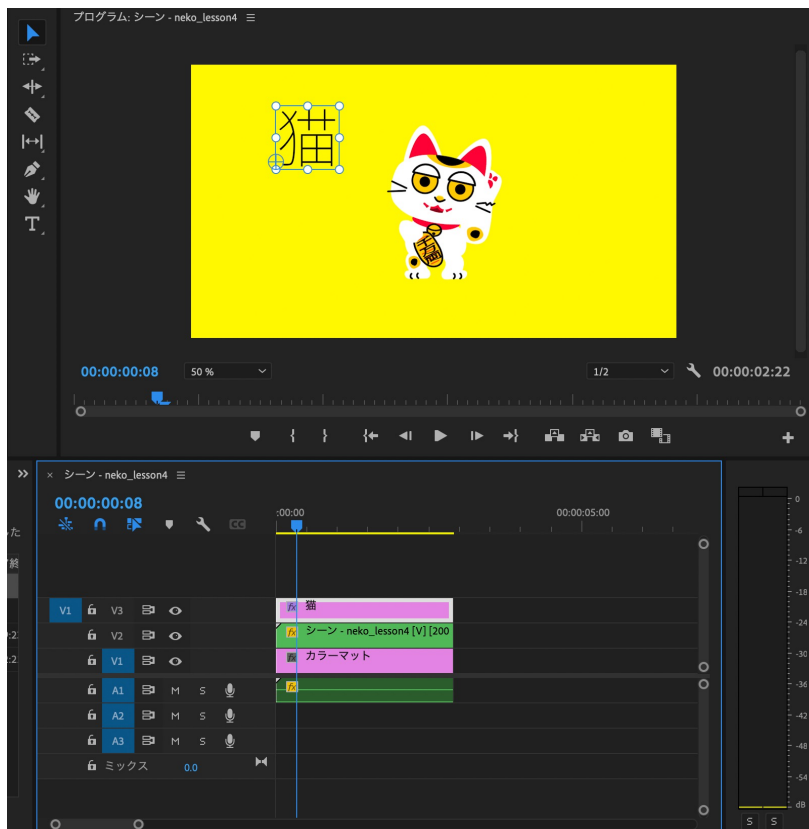
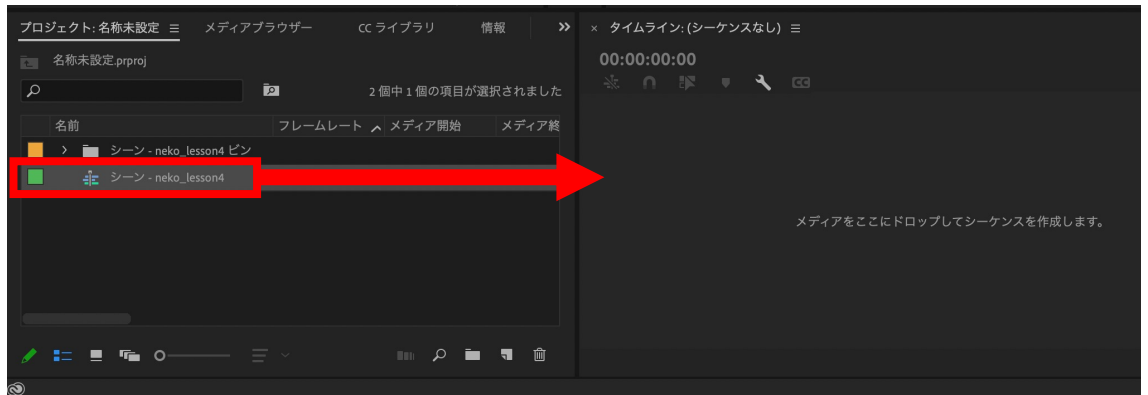


画像が書き出される



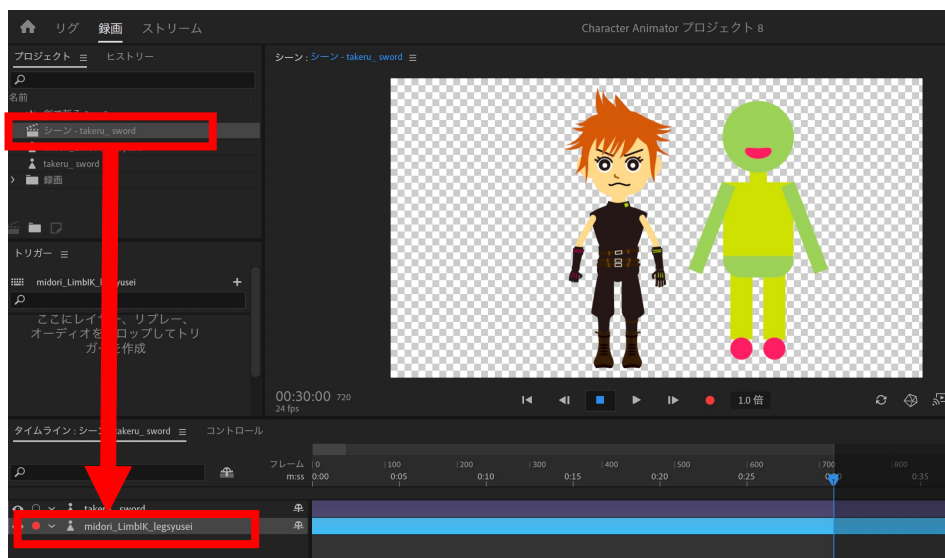
書き出し③ PNG画像

タイムラインにドラッグ&ドロップ

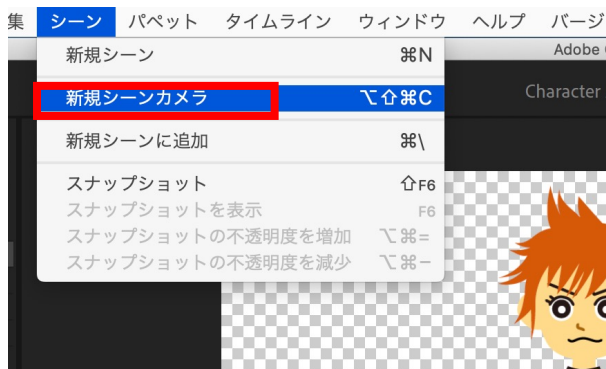


カメラ切り替え

「録画」でパペット**midori**を読み込み
タイムラインにドラッグ&ドロップ
(背景画像なども同じ容量で読み込める)

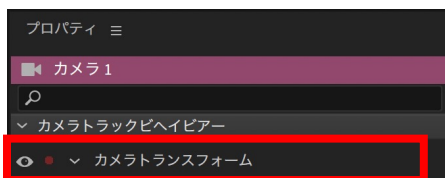


シーン→新規シーンカメラ

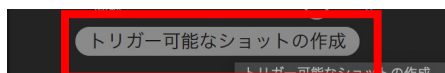


カメラ切り替え

カメラトランスフォームで

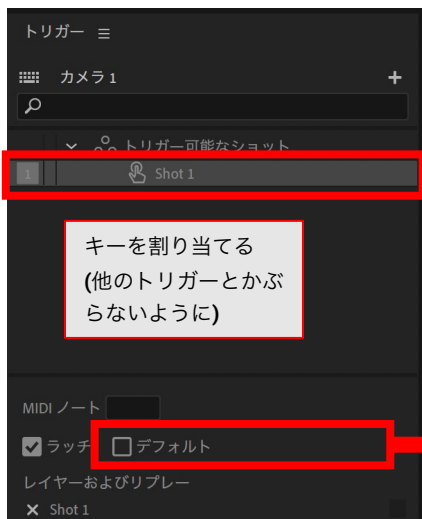


数値はなにも変更しない



数値は変更せず「トリガー可能なショットの作成」

デフォルトのショットが登録される
(名前を**wide**などにすると分かりやすい)

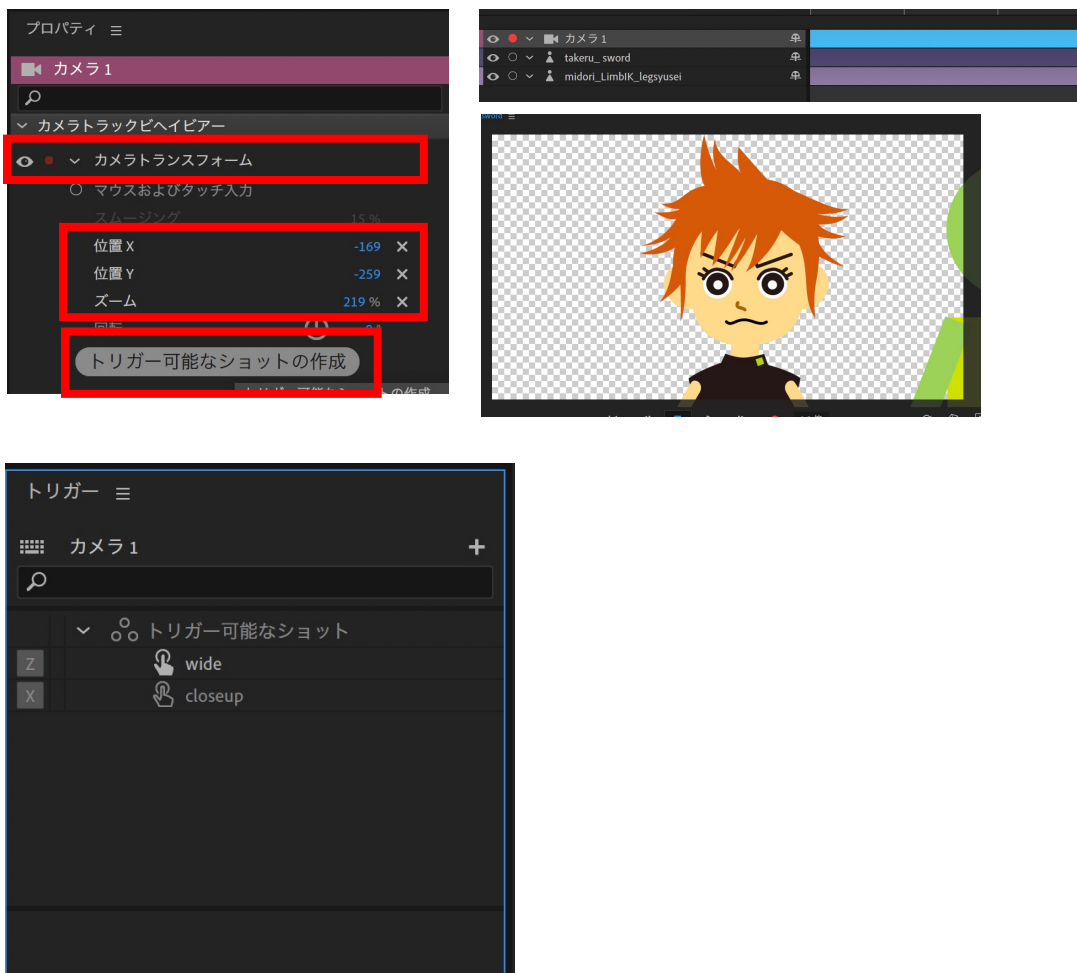


キーを割り当てる
(他のトリガーとかぶ
らないように)

デフォルトにチェック

カメラ切り替え

カメラトランスフォームで**takeru**をアップにしてもう一つ作成する



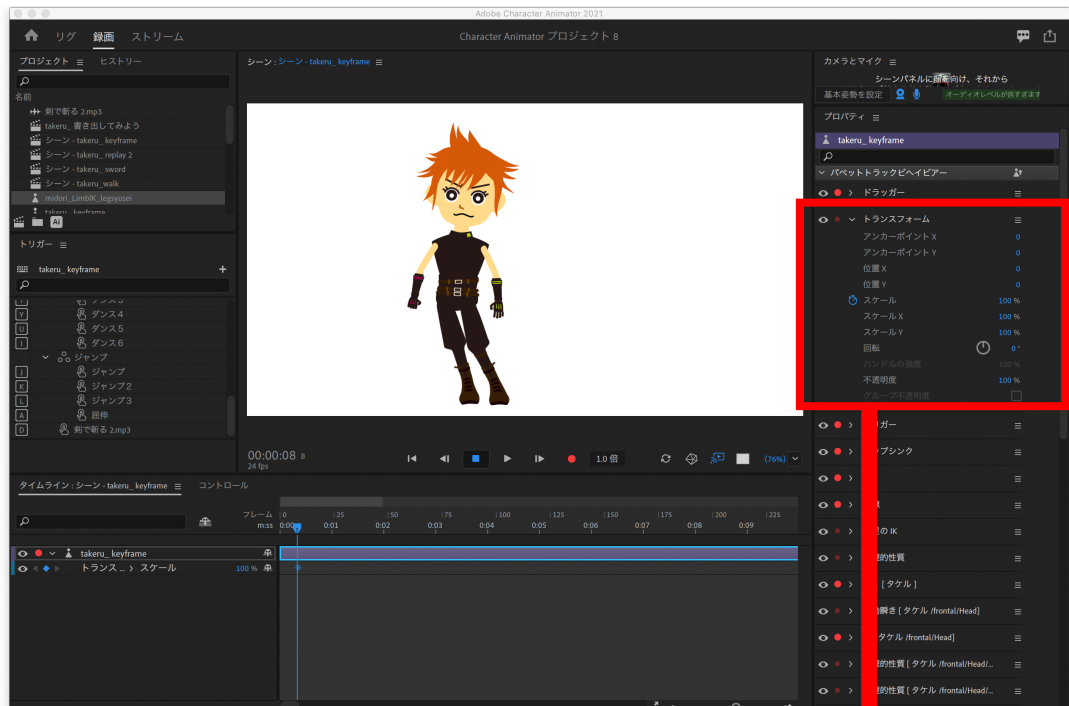
もっとアレンジ

Lesson.18

トランスフォーム

「録画」画面で読み込み

takeru_sword.puppet



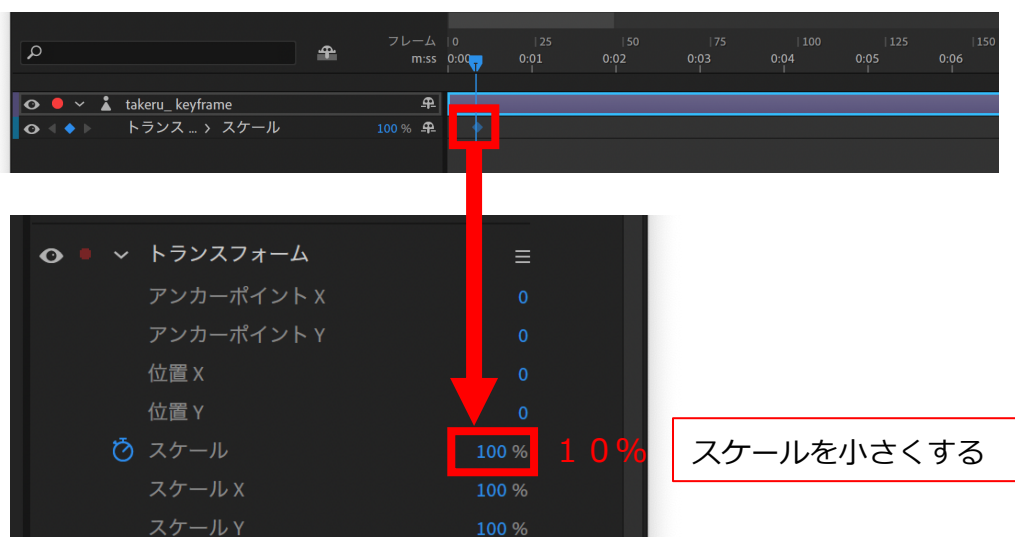
プロパティ
トランスフォーム

例
→スケールの
ストップウォッチ

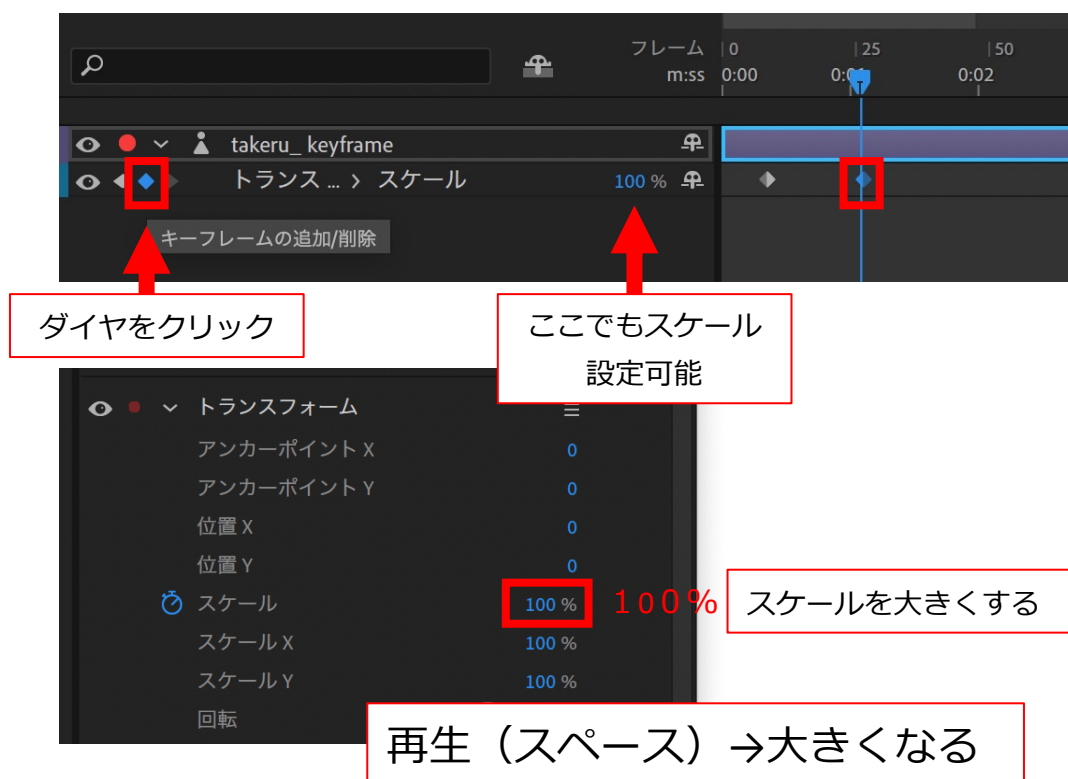


トランスフォーム

タイムラインに◆キーフレームが追加される



タイムラインを移動して◆キーフレームをもう1つ追加

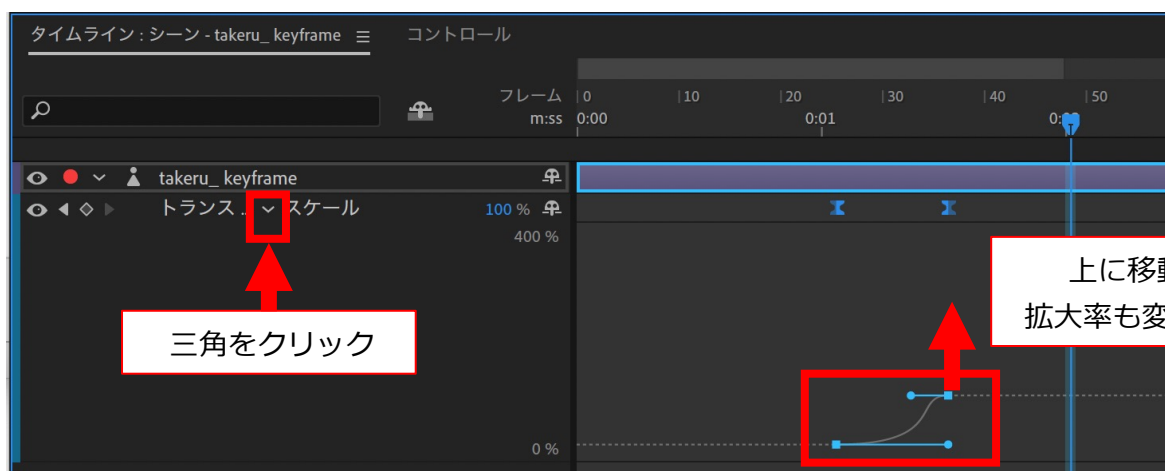
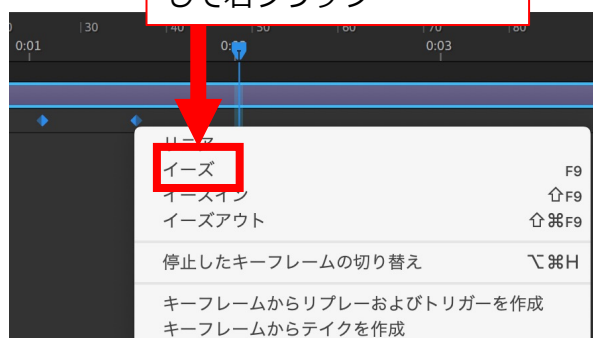


イージング

短調な動きに緩急（イージング）をつける



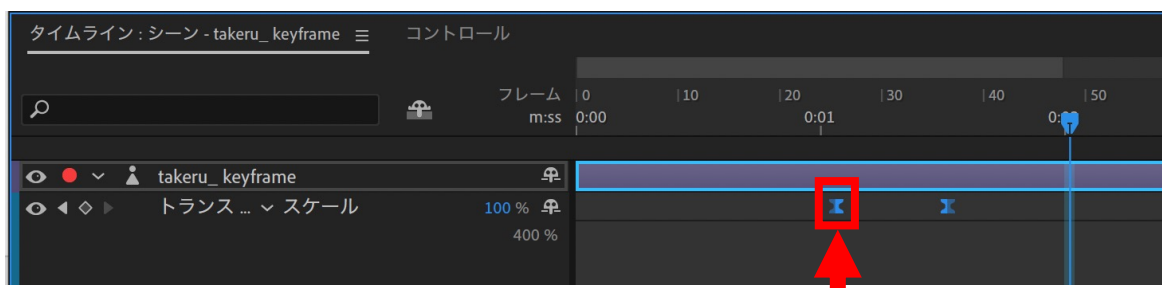
キーフレームを両方選択して右クリック



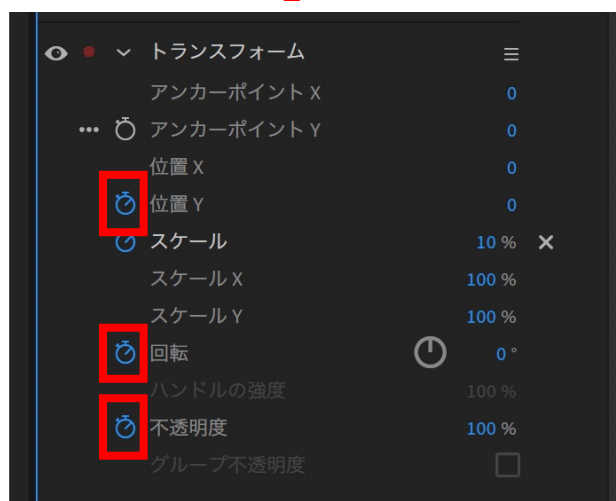
ハンドルを伸ばしてみる

回転、不透明度

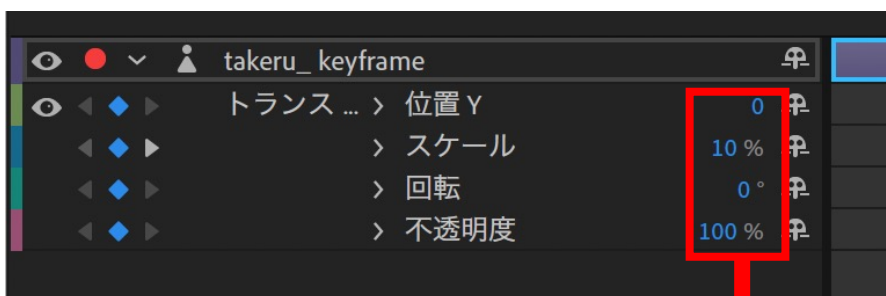
1つ目のキーフレームの位置に追加



位置、回転、不透明度
ストップウォッチ
追加



タイムラインで設定



例)

位置Y 350

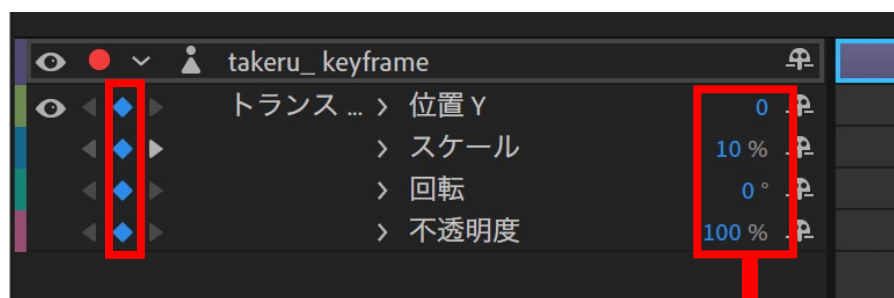
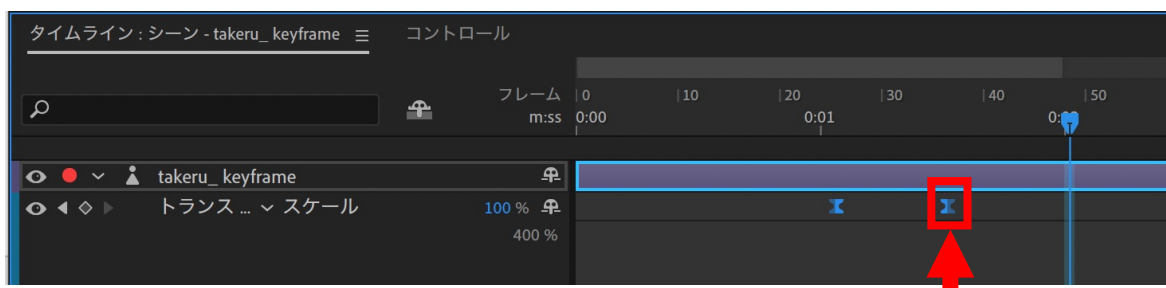
スケール 10%

回転 0度

不透明度 10 %

回転、不透明度

2つ目のキーフレームの位置に追加

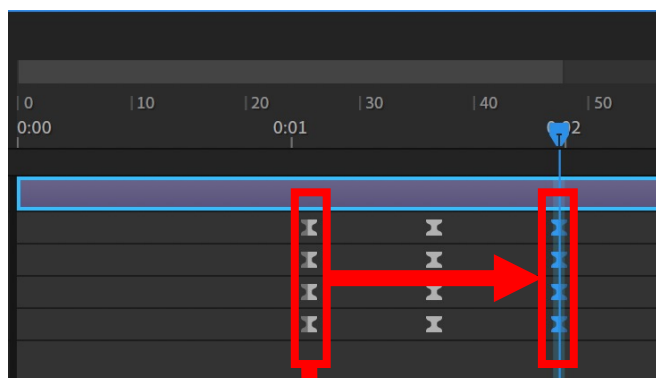


クリック

例)
位置Y 0
スケール 120%
回転 360度
不透明度 100 %

任意でイーズに設定

キーフレームをコピーすれば
最初の動作を繰り返す

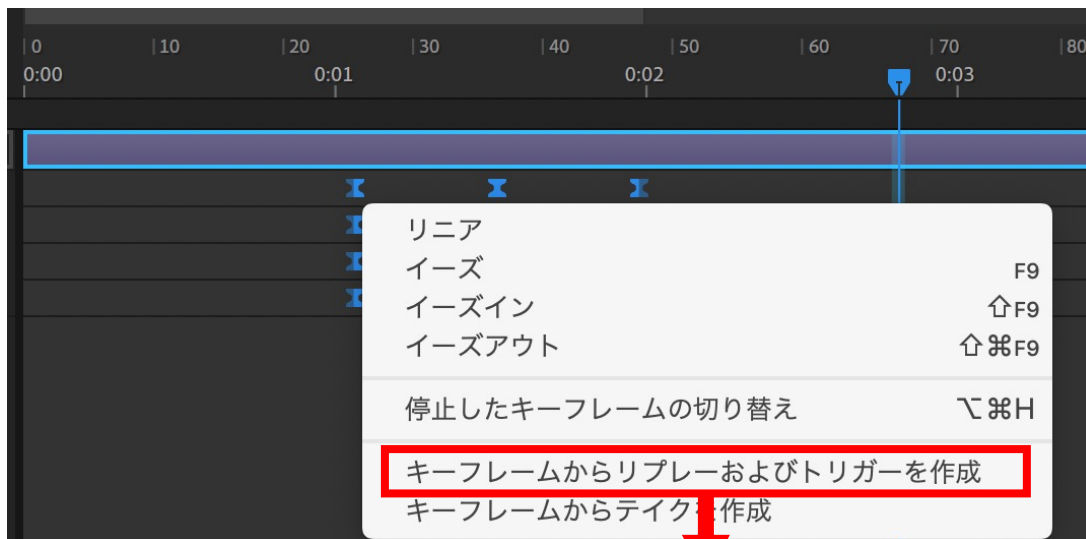


コピー

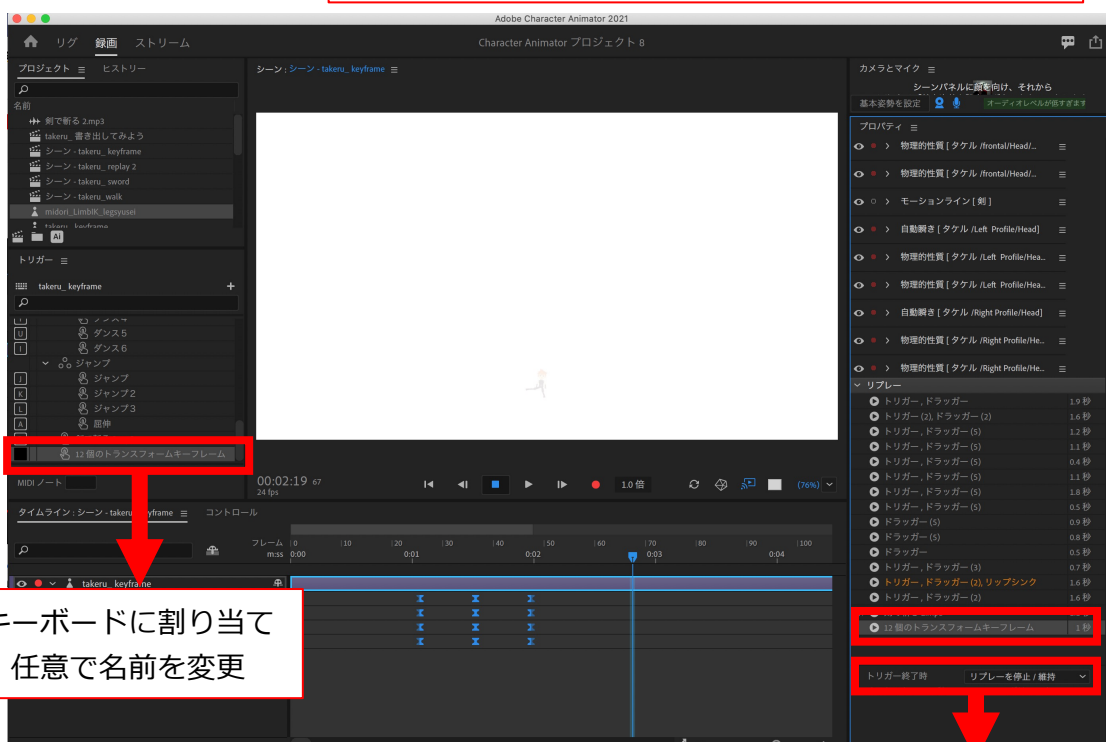
ペースト

キーフレームトリガーの作成

キーフレームを選択して右クリック



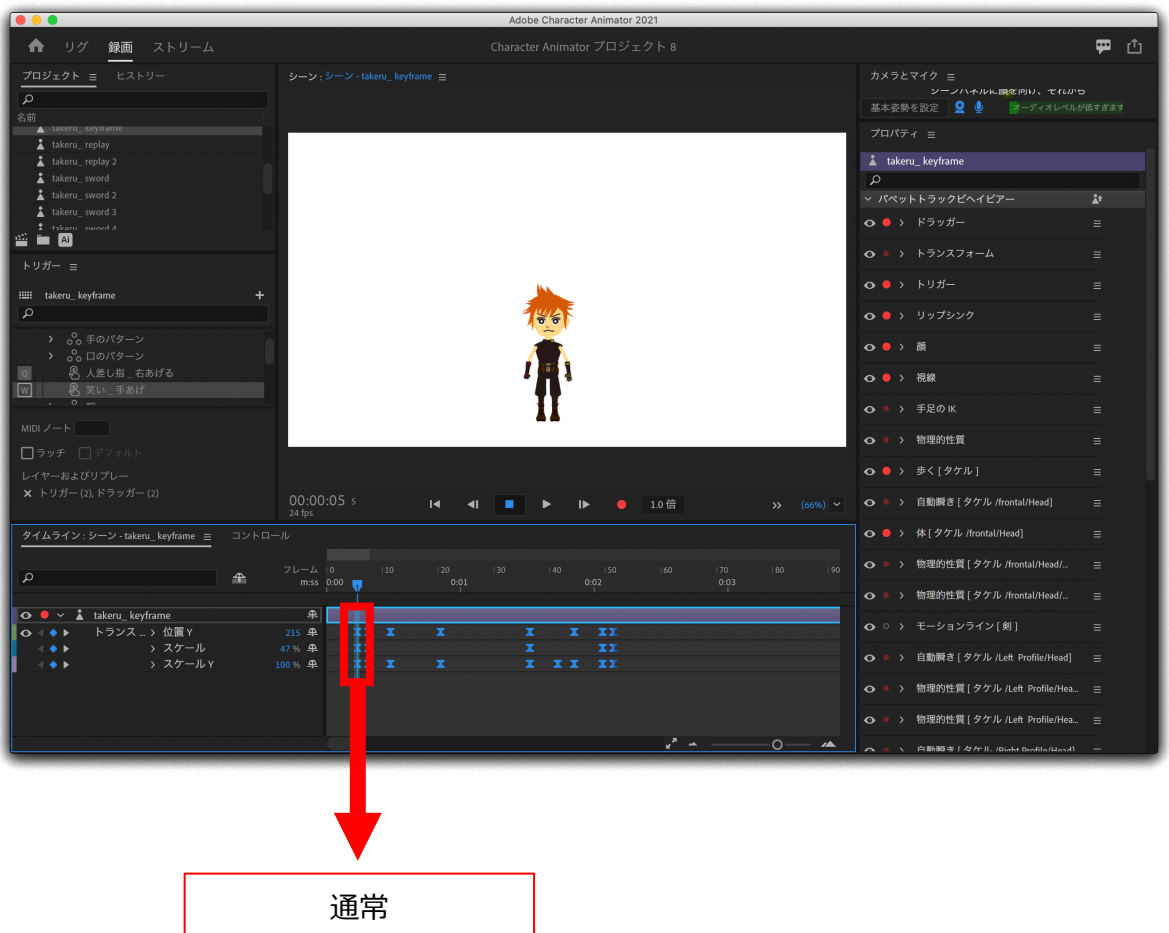
キーフレームからリプレーおよびトリガーを作成



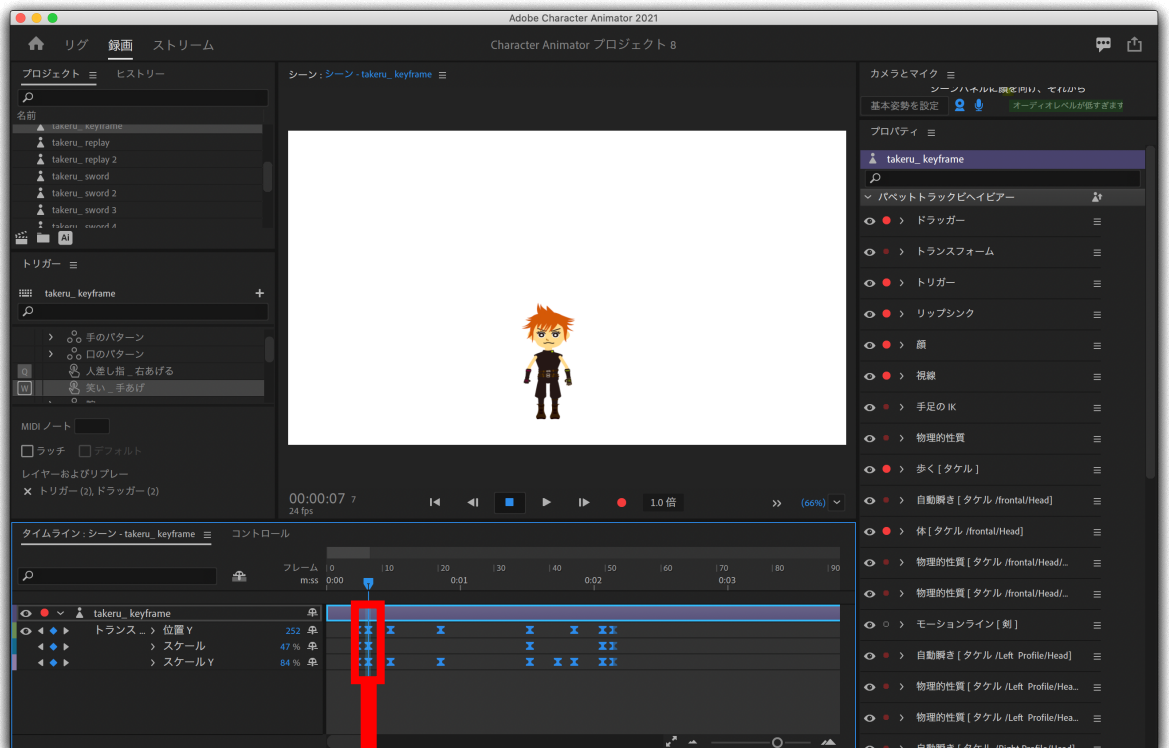
キーボードに割り当て
任意で名前を変更

リプレーを最後まで再生

トランスフォームでジャンプ

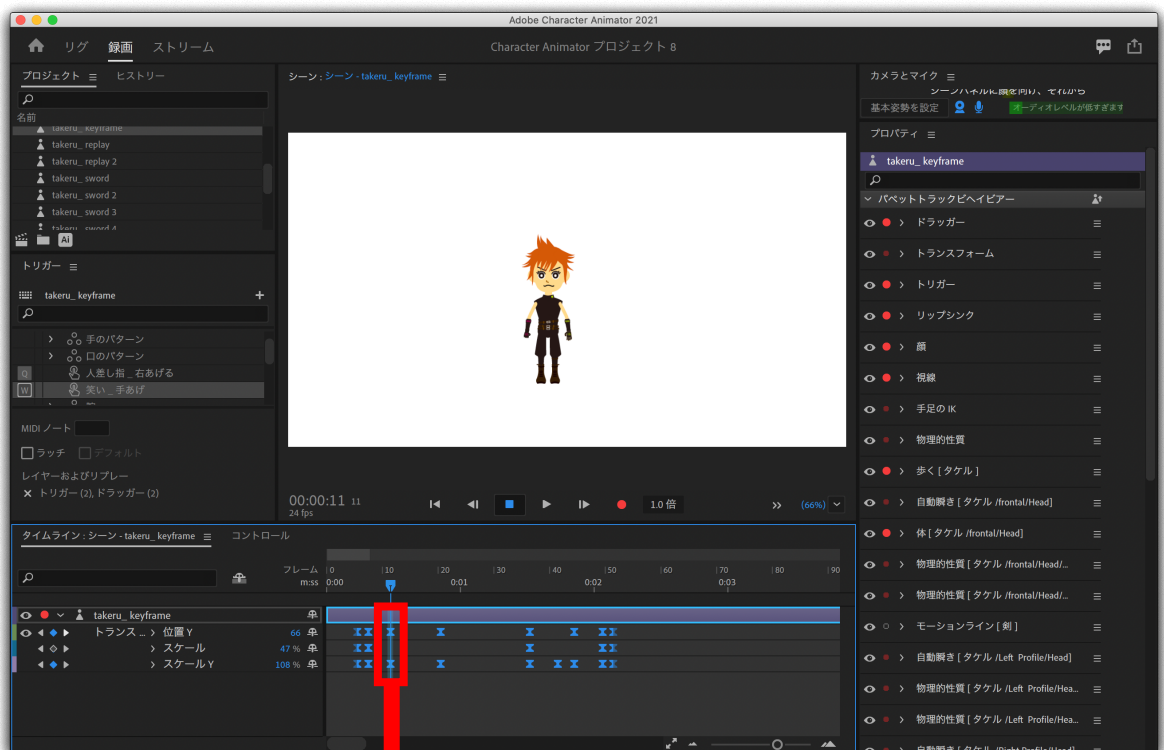


トランスフォームでジャンプ



スケールYを下げて
縮める

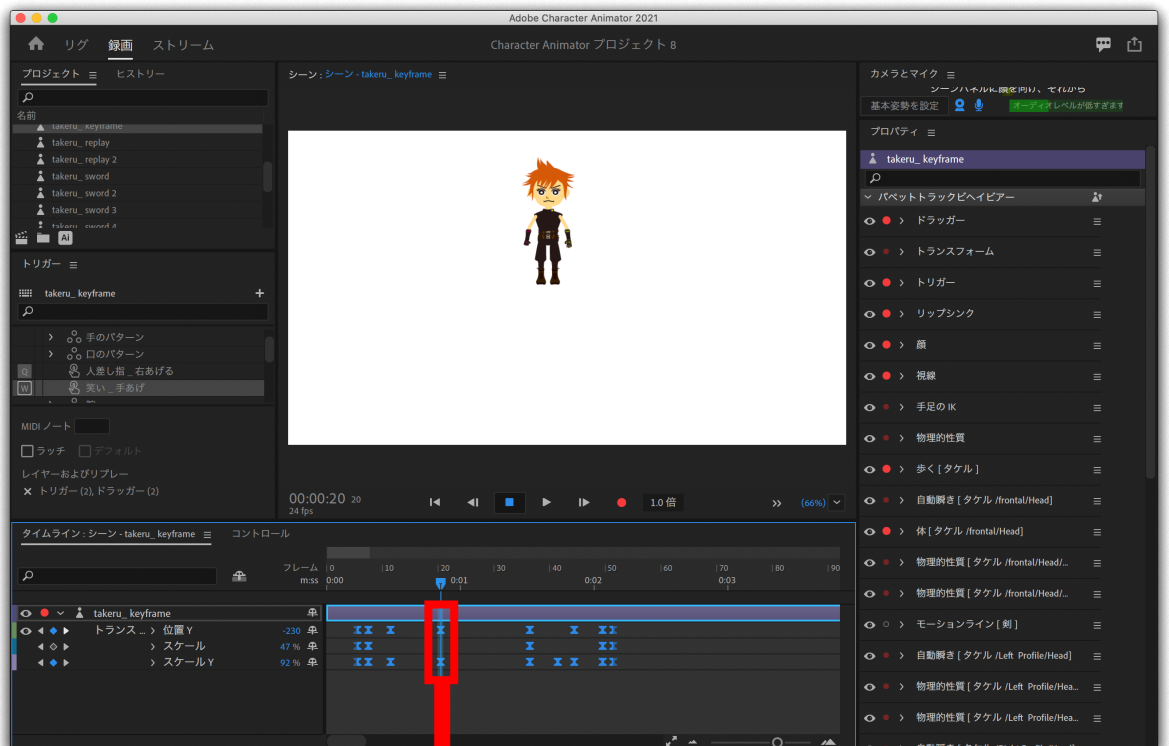
トランスフォームでジャンプ



スケールYを上げて
伸ばし上に移動

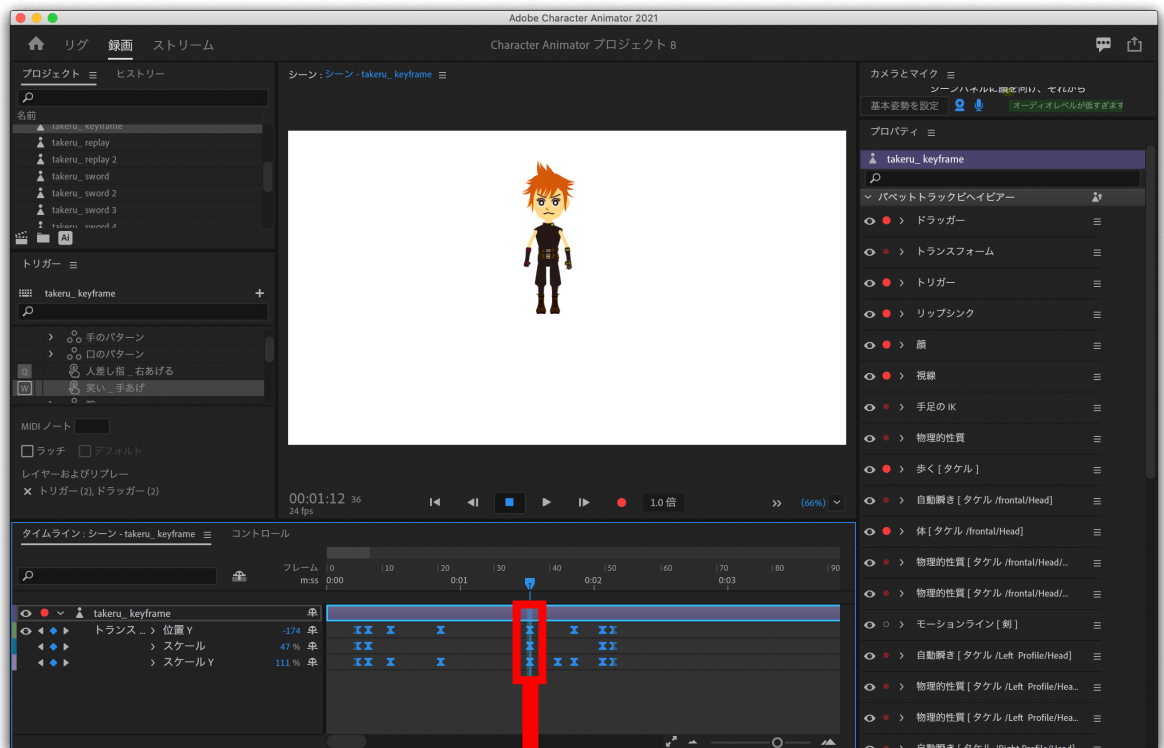
もっとアレンジ

トランスフォームでジャンプ



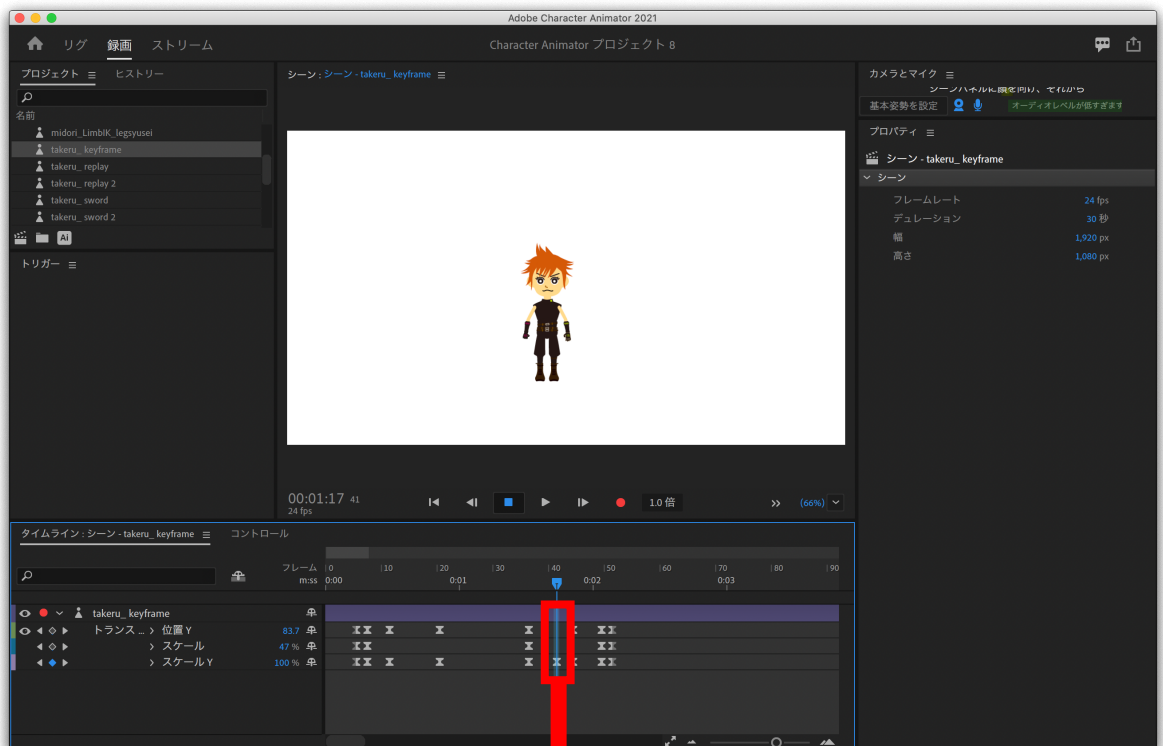
上に移動
スケールYを少し下げる

トランスフォームでジャンプ



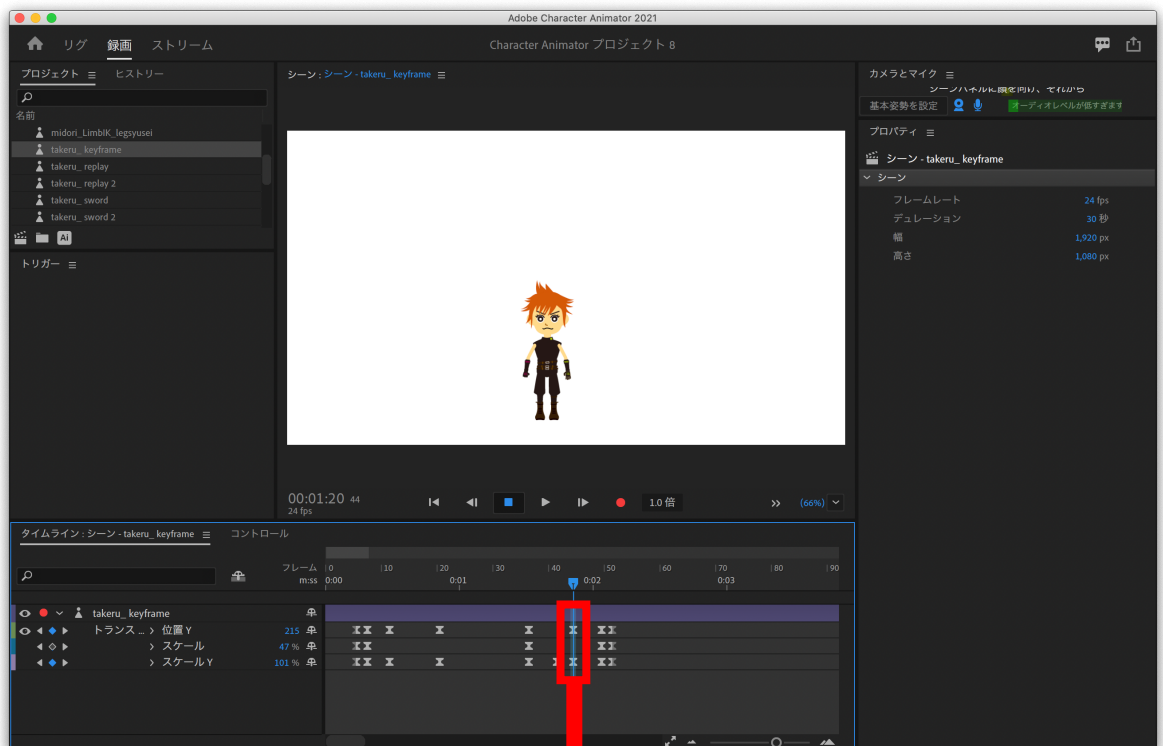
下に移動
スケールYを上げる

トランスフォームでジャンプ



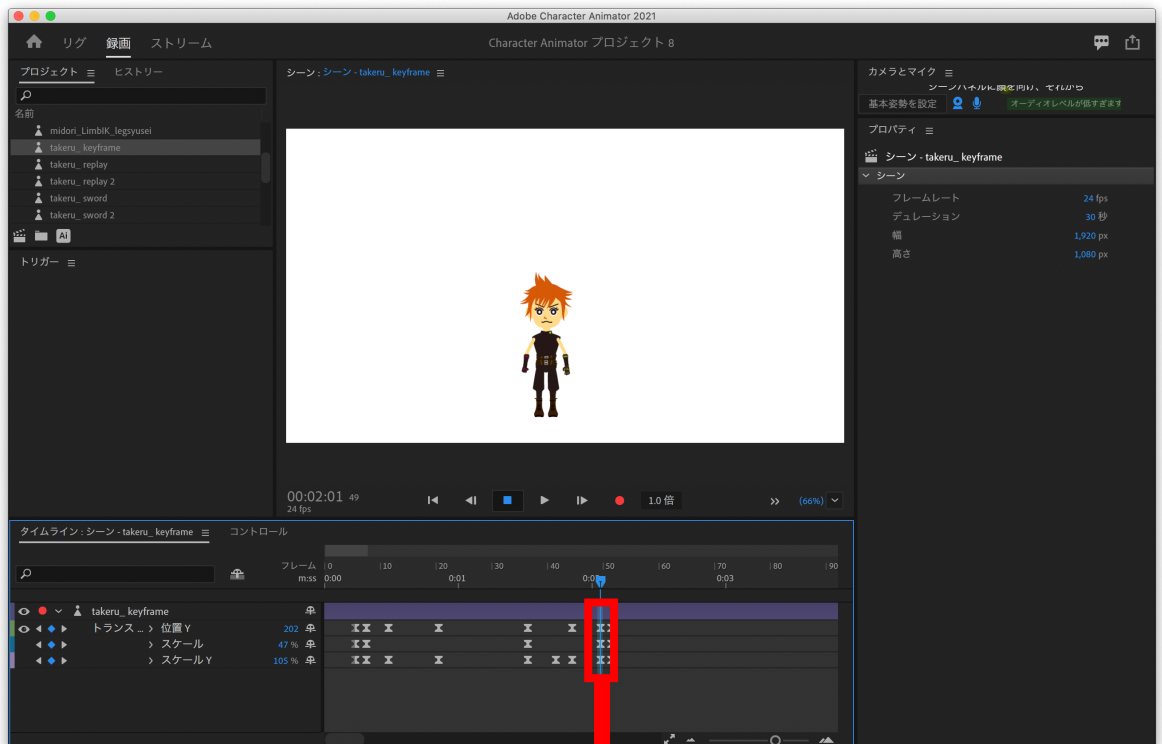
下に移動
スケールYを100%に

トランスフォームでジャンプ



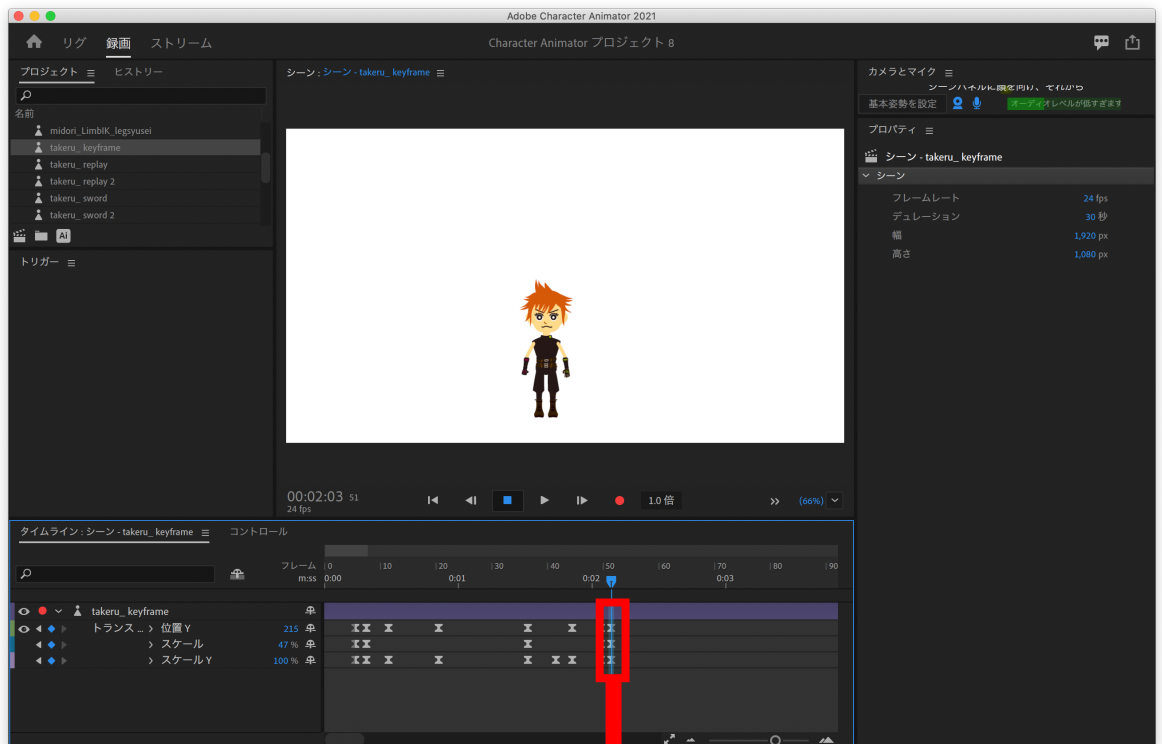
着地位置に

トランスフォームでジャンプ



スケールYを少し上げて
バウンド

トランスフォームでジャンプ

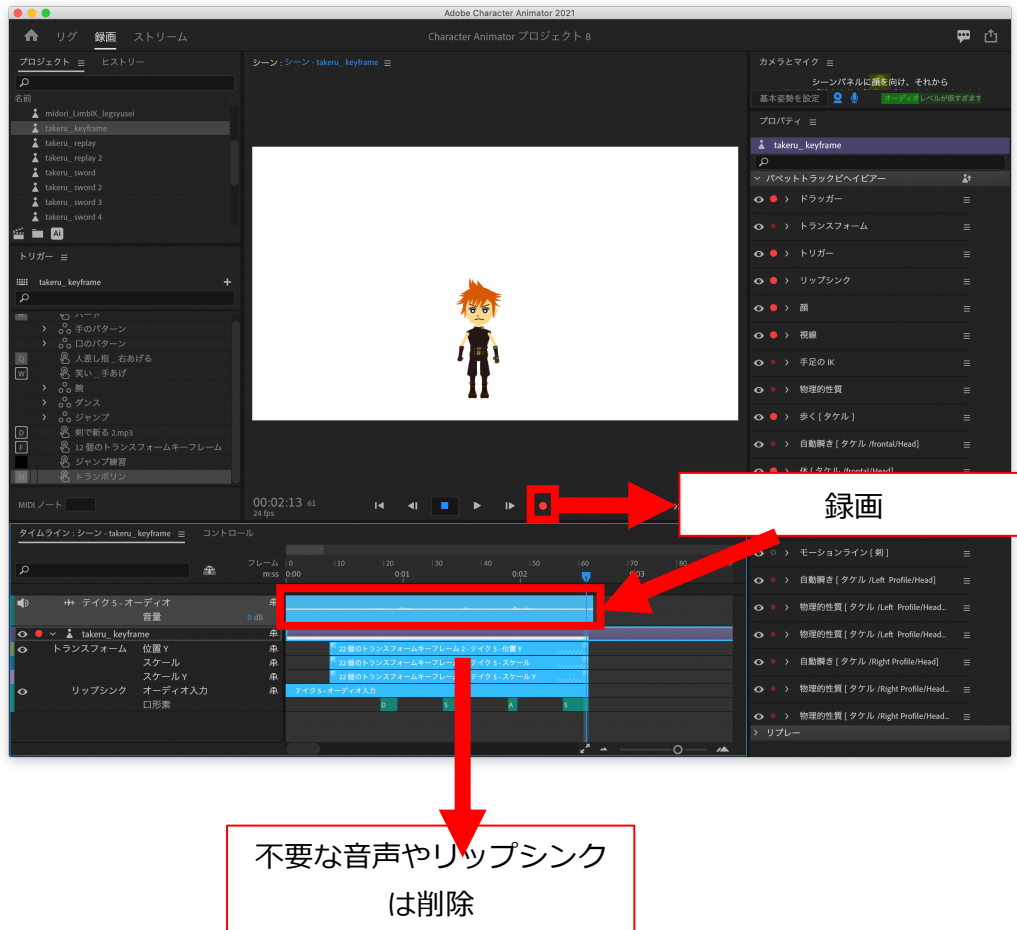


スケールYを100%に

「キーフレームからリプレーおよびトリガーを作成」
で割り当て

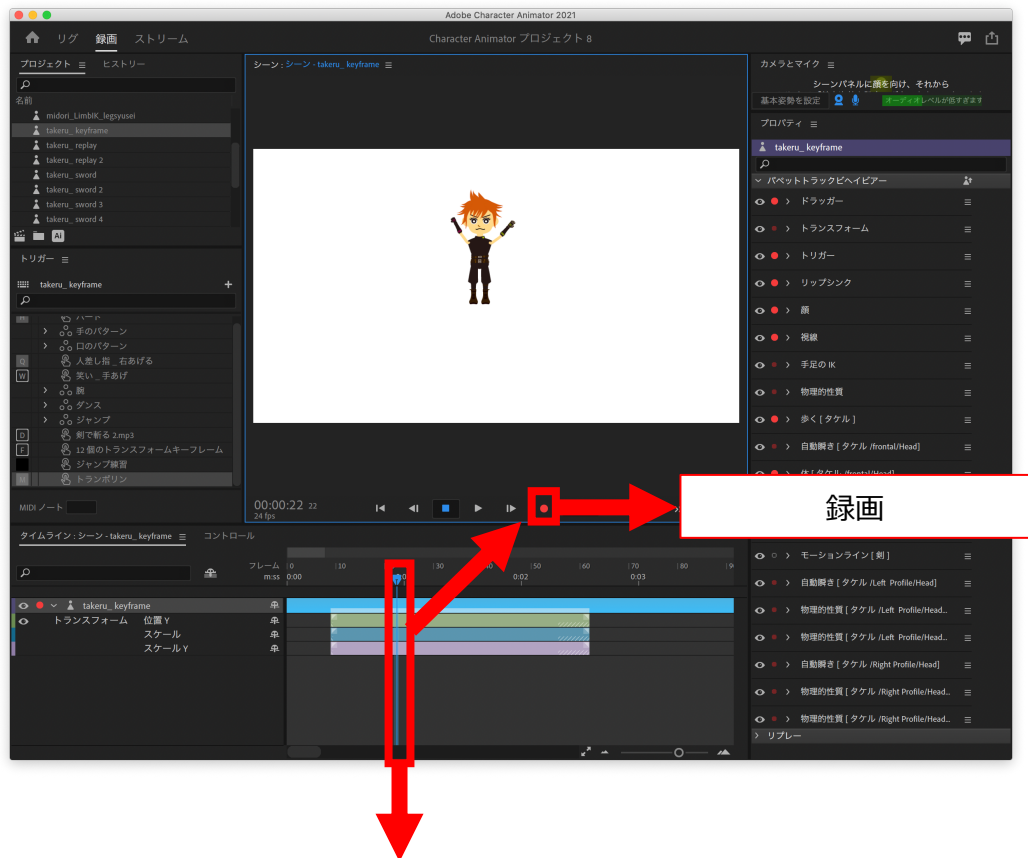
ジャンプのアレンジ

ジャンプを録画する

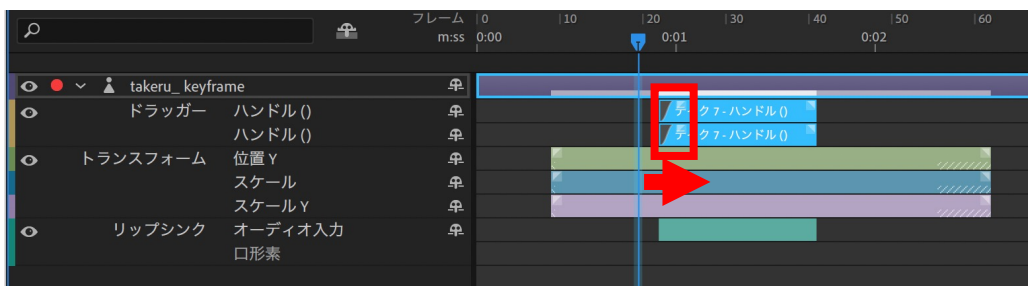


ジャンプのアレンジ

手を上げて録画する



最上位置の少し手前に合わせて
ドラッグして手を上げる

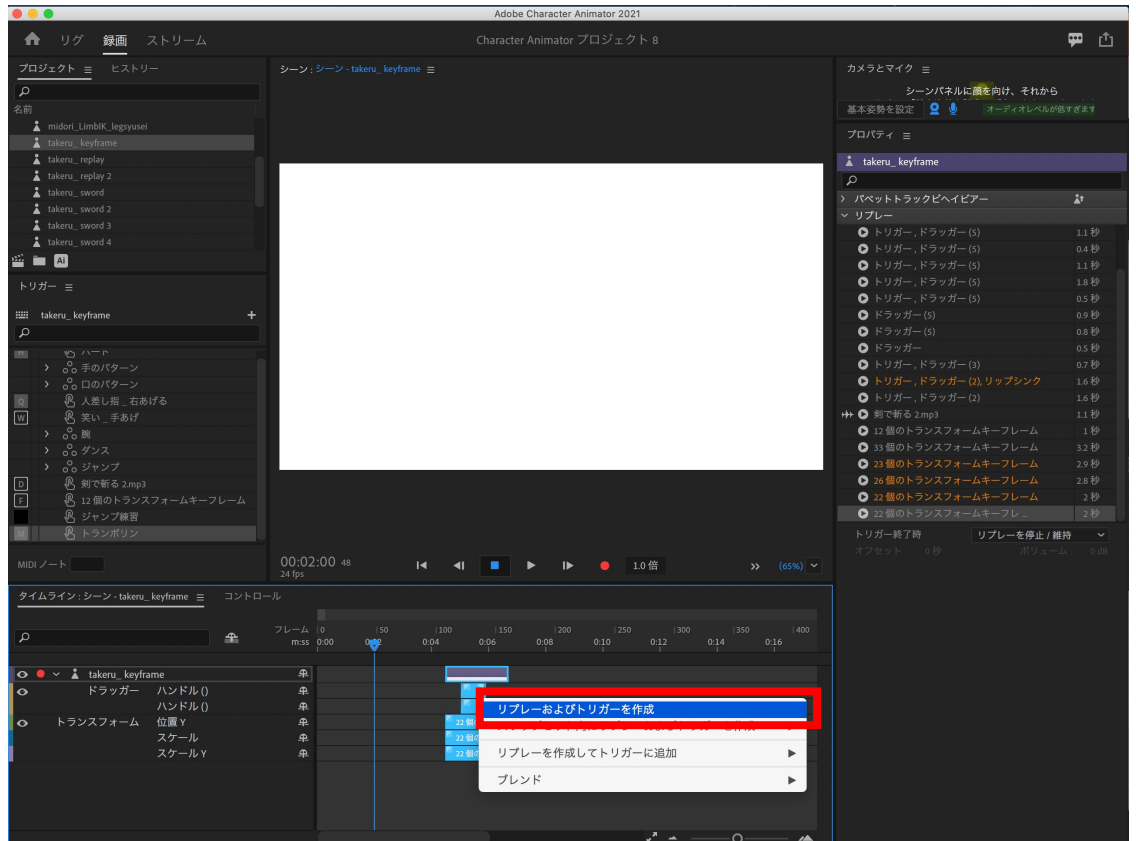


端をドラッグして滑らかに

もっとアレンジ

ジャンプのアレンジ

リプレーおよびトリガーを作成

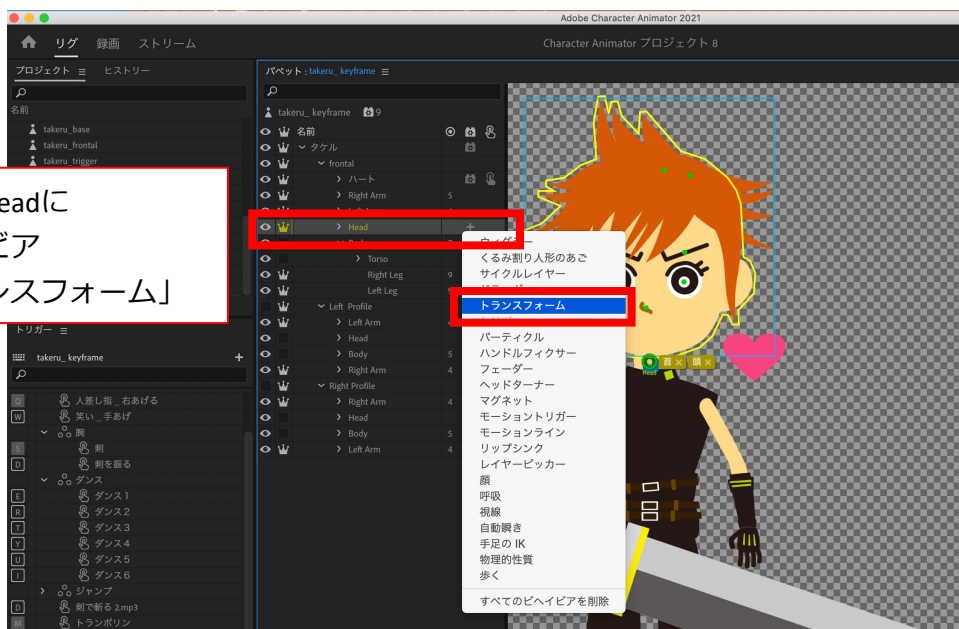


takeru_keyframe.puppet

「トランスフォーム」ビヘイビア

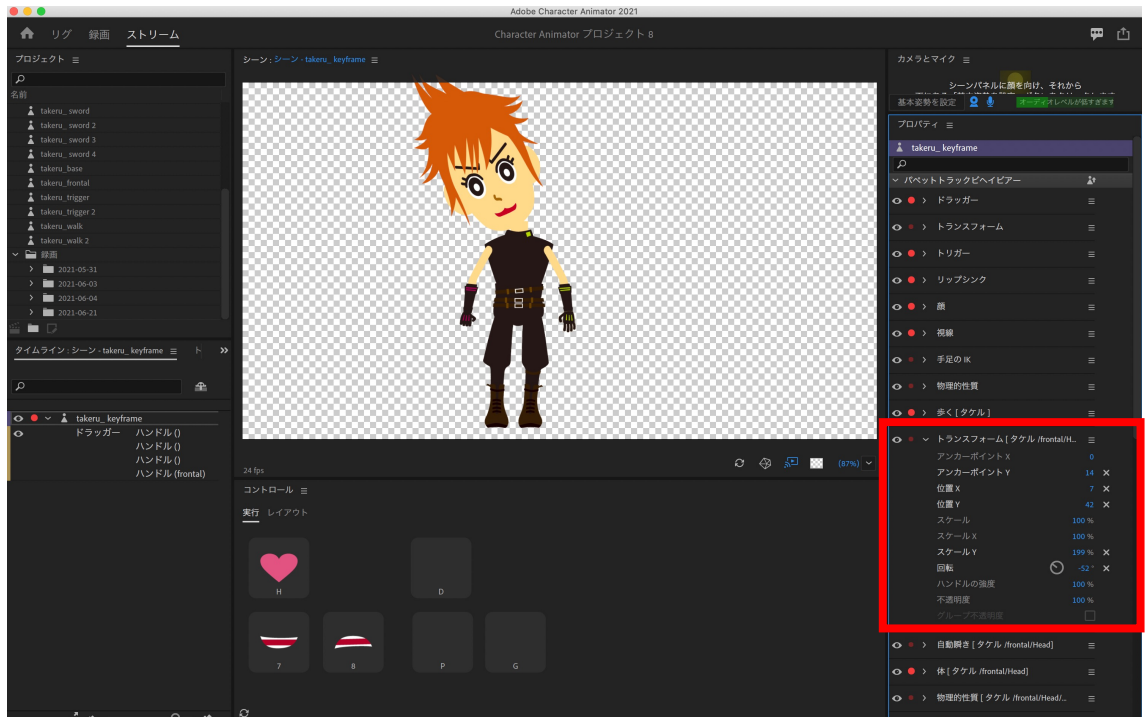
ビヘイビア「トランスフォーム」は
体の部分を指定して
位置や大きさを変えることができる

例えばheadに
ビヘイビア
「トランスフォーム」



「トランスフォーム」ビヘイビア

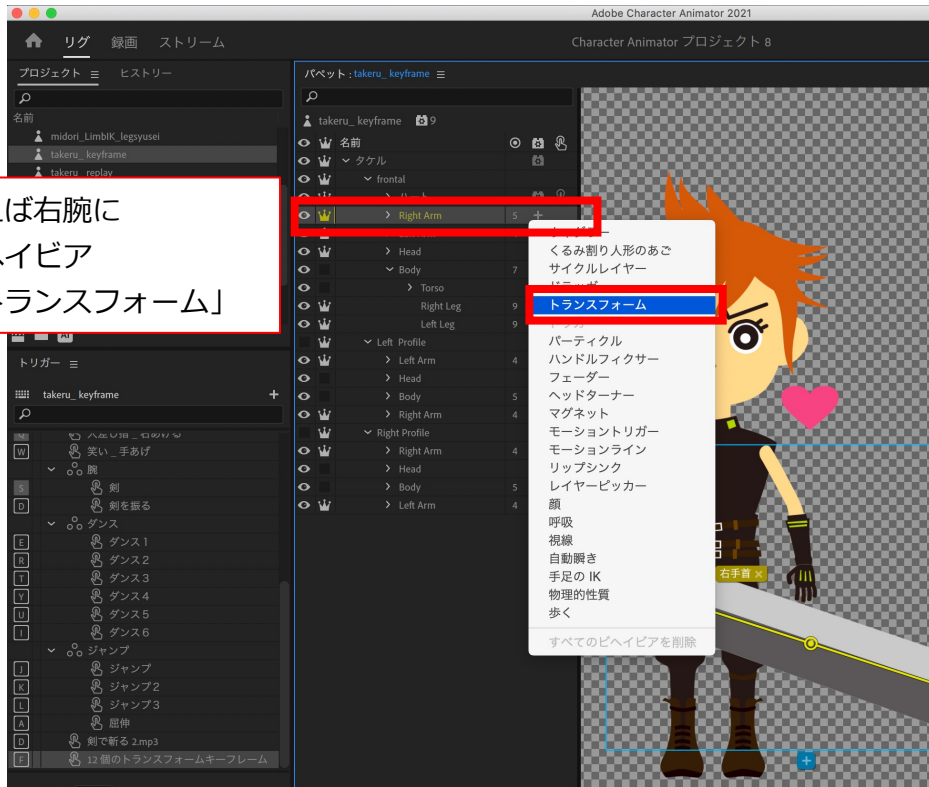
トランスフォーム/タケル/frontal/head
位置や大きさを設定



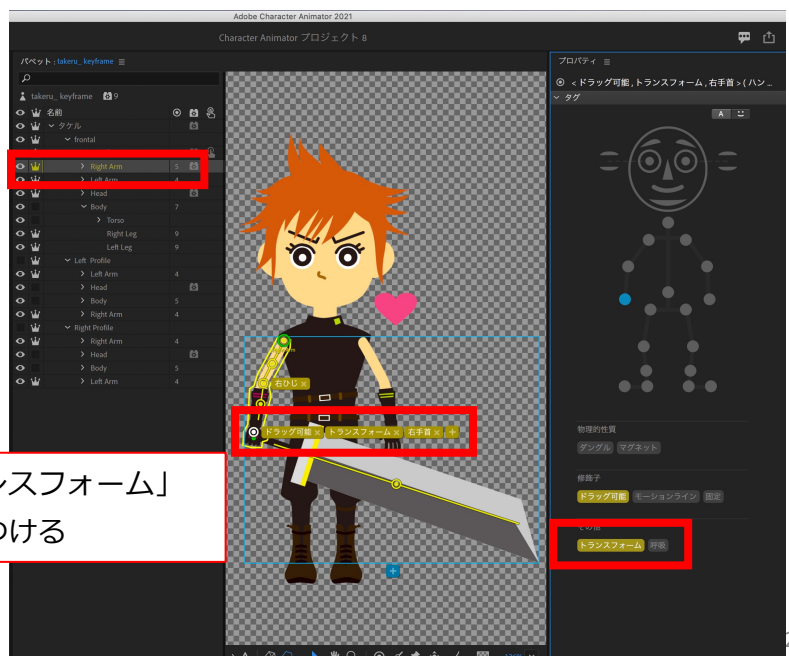
もっとアレンジ

「トランスフォーム」ビヘイビア

例えば右腕に
ビヘイビア
「トランスフォーム」

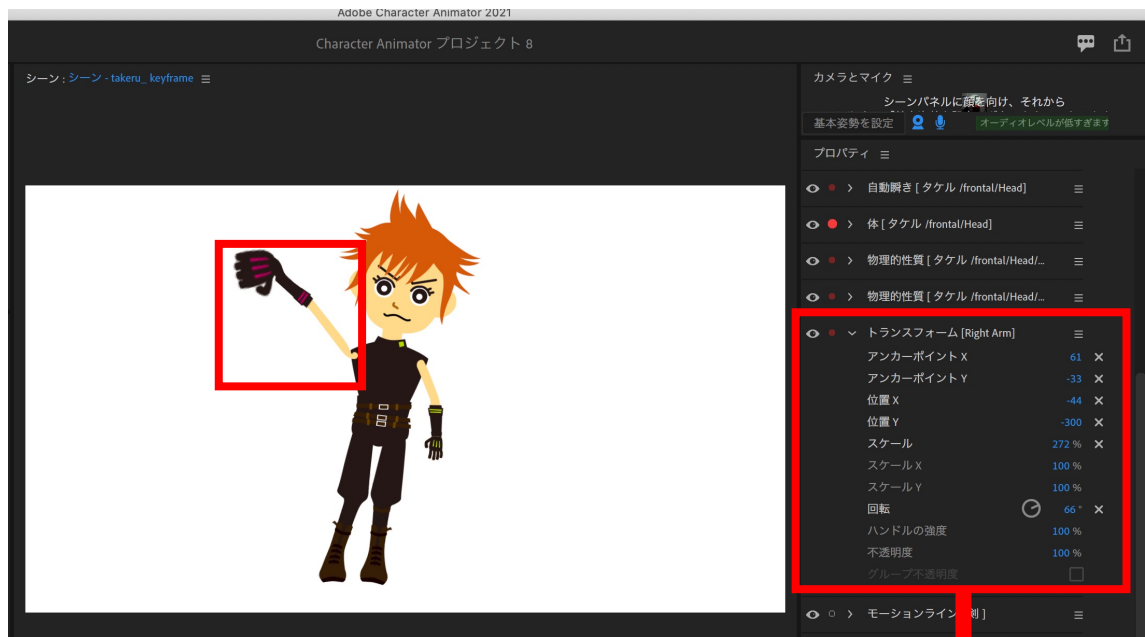


「トランスフォーム」
タグもつける



「トランスフォーム」ビヘイビア

「トランスフォーム」は
体の部分を指定して
位置や大きさを変える



「トランスフォームRight Arm」
部分のスケールや
位置、回転、不透明度を
設定できる