

クイックガイド

After Effectsでの基本的な操作方法です。

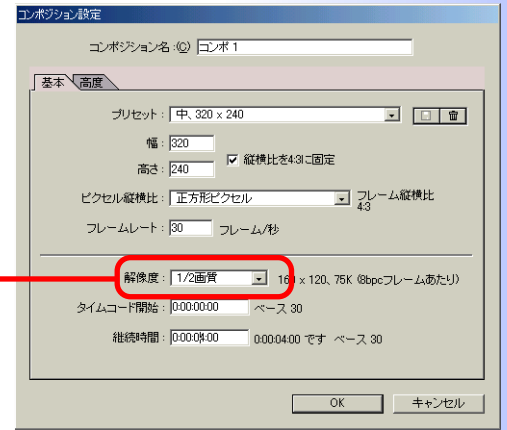
1:新規プロジェクトの作成

ファイル>新規プロジェクト...で新規プロジェクトを作成して下さい。

2:新規コンポジションの作成

コンポジション>新規コンポジション...で新規コンポジションを作成して下さい。

画面サイズはお好みの寸法で、解像度を1/2画質にしておいて下さい。



3:新規平面の作成

レイヤー>新規>平面...で新規平面を作成して下さい。

「コンポジションサイズ作成」ボタンをクリックして、コンポジションと同じサイズになるようにして下さい。色は何色でも構いません。

4:Aurora WATERの適用

エフェクト>Digital Element>Aurora ,WATERを選択して下さい。

5:プリセットライブラリの呼び出し

エフェクトコントロールパレットのPresetsボタンをクリックして下さい。

お好みのシーンをタブから選び、サムネールを選択して「Load Preset」ボタンをクリックして下さい。



6:パラメータの調整

エフェクトコントロールパレットでパラメータを調整して下さい。ストップウォッチアイコンのある項目はキーフレームアニメーション設定が可能です。

▼Environment (背景の環境設定)

- Sky 空。全体/水平線付近の色や角度などが設定できます。
- Clouds 雲。位置や角度、空全体に占める割合が設定できます。
- Sun/Moon 太陽と月。上空での高さ、大きさ、色、周囲のハローが設定できます。また太陽は光線、月は満ち欠けや表面にテクスチャが設定できます。
- Boundary Layers 仮想空間に任意のテクスチャが割り当てられます。

▼Water (水の設定)

- Enable 水のON/OFFを切り替えます。
- World Coordinates ONにするとAurora WATERの水面が、After Effectsの3D空間でのY座標に設定されます。OFFにするとAurora WATERの水面はコンポジションの中央に設定されます。
- Water Plane コンポジションウィンドウ内での水面の高さを設定します。マイナスで水上、プラスで水中視点となります。マイナスの数値が高すぎると波が表現できなくなりますのでご注意ください。
- Wind Waves 風による波。風向、強さ、波幅、動く速さが設定できます。10万パターンのランダムシードにより波の表現も多彩です。
- Radial Waves 波紋。Wave SourceをRainにすると、雨のような波紋が作成できます(雨粒は表示されません)。Object Layerに設定すると水面をまたぐオブジェクトレイヤー(後述)に合わせて波紋を作成します。
- Image Map 水面にテクスチャを貼り付けることができます。透明度や繰り返しパターンが設定できます。
- Surface Light 水面(反射、屈折、深層水の色)の設定。現実世界と同様、水自体に色はなく空や太陽光の反射、水の屈折などで色が決まります。
- Underwater Light 水中の設定。Water Planeで水中視点になった場合に設定します。

▼Object Layers (オブジェクトレイヤー)

水中にオブジェクトを沈めたり、Radial Wavesで波を起こす場合など、Aurora WATERへ他のオブジェクトを読み込む際の指定です。オブジェクトはあらかじめコンポジションに読み込んでおき、3DレイヤーをONにし非表示(目玉アイコンをOFF)にしておきます。選択はレイヤー名を指定します**。

- *テクスチャをご利用になる場合はコンポジションに読み込んでおいてから、レイヤー名で指定します。これらのレイヤーはタイムラインパレットでは非表示(目玉アイコンをOFF)にしておきます。
- **Object LayersやWind Waves、Surface Lightの設定によっては、波に反射した光が読み込んだObjectに反射して意図しない模様が表示される場合があります。波を弱くしたり反射量を減らすと模様が薄くなります。
- ***エフェクトコントロールパレットの「Anti-Aliasing」をONにするとより美しいムービーが作成できます。
- ****After Effects用空作成プラグイン「Aurora SKY」で書き出した設定データを読み込むには、予め「Aurora SKY」にて.dlaフォーマットで保存しておき、「Load Sky」ボタンをクリックします。空のパラメータをアニメーションさせる場合は、Aurora WATER側で設定します。

■ご注意

- ・After Effectsの3Dカメラを使った360°自由なカメラワークに途切れなく景観を作成できます。**Aurora WATERを適用した平面は3Dレイヤーにしないで下さい。**
- ・Radial WavesでObject Layerを使って波紋を作る場合は、Object Layerのアンカーポイントが水面(Water Planeの数値、または3D空間上での水面Y軸値)を通過しないと波が発生しませんのでご注意ください。(例)水上から水中にボールが落下する場合、予めボールの形状の一番下にアンカーポイントを移動してから3DレイヤースイッチをONにし非表示にします。Object Layerでボールレイヤーを選択し、水面を突き抜けるようにY軸ポジションをキーフレームアニメーション設定して下さい。

7:プレビュー/ムービーの作成

RAMプレビューでアニメーションを確認してからムービーを作成して下さい。

本製品のお問い合わせ/ご注文は
株式会社フラッシュバック
<http://www.flashbackj.com/>