

Lesson 2 調整レイヤーを利用したエフェクト

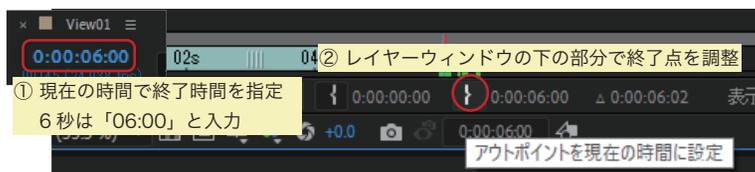
調整レイヤーは透明のレイヤーで、調整レイヤーにエフェクトを適用すると、調整レイヤーよりも下位のすべてのレイヤーに効果が適用されます。

調整レイヤーの作成

■ "kadai3_3" を作成し、調整レイヤーを作成します。

- "View_01"、"View_02"、"View_03"、"View_04" を読み込むと同時にコンポジションを作成し、タイムラインに配置します。
タイムラインに右の「POINT」の順番にレイヤーを配置します。

- すべての終了点を「06s」に設定します。時間スケールよりレイヤーが長い場合は、レイヤーウィンドウを表示してレイヤーの終了点を調整します。



- ワークエリアの終了点を「06s」に設定します。

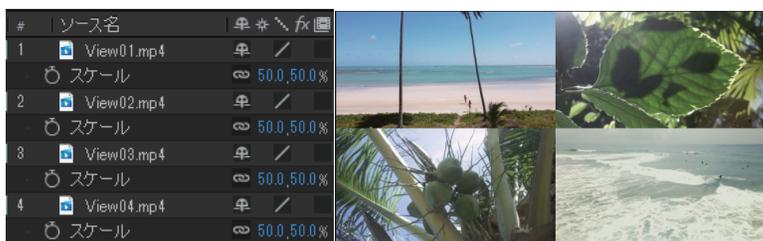
▶ すべてのレイヤーの表示

- スケールと位置を調整します。コンポジションウィンドウのタブをクリックし、「コンポジションView01」に切り替えます。

* コンポジションウィンドウの切り替え



- 4枚のレイヤーをすべて選択します。
- レイヤー上でSを押してスケール調整のプロパティ値を「50」に変更します。
- [整列] パネルを利用して、素材を整列します。



- [レイヤー] - [新規] - [調整レイヤー] を選択します。タイムラインパネルに調整レイヤーが追加されます。

POINT

調整レイヤー

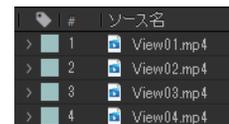
アニメーションや合成動画など、複数のレイヤーから成り立つファイルの全体的な色味を調整したり、エフェクトを設定する際に便利です。

POINT

コンポジションとレイヤーの大きさを合わせる

素材の読み込み時にコンポジションを作成するか、[プロパティ]パネルの一番下の新規コンポジションアイコンに素材をドラッグすると、フッターと一致する設定のコンポジションが作成され、素材が配置されます。

POINT



POINT

レイヤーウィンドウ

レイヤーの継続時間を設定するのに欠かせないウィンドウです。タイムラインに配置したレイヤーをダブルクリックすると、コンポジションウィンドウに、レイヤーウィンドウが表示されます。

コンポジションウィンドウはタブ形式です。各タブをクリックして、表示を他のレイヤーウィンドウやコンポジションに切り替えます。

Short Cut

開始点の設定

[B]

終了点の設定

[N]

時間インジケータを設定してから行います。

POINT

複数のレイヤーの選択

- 【Shift】を押しながらレイヤー名をクリックします。
- ラベルの色の上でクリックし、[ラベルグループを選択]で、同じ色のラベルのレイヤーが選択できます。



Short Cut

スケールの表示

[S]

Short Cut

新規調整レイヤー

[Ctrl]+[Alt]+[Y]

調整レイヤーの利用

マスクやエフェクト、トランスフォームプロパティを変更することもできます。

- 1 [カラー補正]-[白黒]のエフェクトを設定します。すべてのレイヤーに調整レイヤーのエフェクトが適用されます。
- 2 調整レイヤーを "View01"レイヤーの下に移動します。"View01"レイヤーの下のレイヤーにエフェクトが適用されます。



- 3 「白黒」のエフェクトの下に「ブラー(ガウス)」ブラー:10を設定します。
- 4 調整レイヤーを一番上に移動して、トランスフォームにキーフレームを設定します。
「0s」…キーフレームと位置の設定 X:-960 Y:-506
「05s」…キーフレームと位置の設定 X:960 Y:506
- 5 再生します。左上から右下に徐々に白黒に切り替わります。



- 6 レターボックス(黒い帯)が上下から降りてくるアニメーションを作成します。黒の平面レイヤーを作成し、「CC Jaws」エフェクトを設定します。
Height…0
「0s」…キーフレームと Completion の設定 100%
「03s」…キーフレームと Completion の設定 80%



POINT

調整レイヤー

レイヤー素材には設定がされていません。元の表示にする場合は、調整レイヤーを削除したり、非表示にします。

POINT

トランスフォームの相対指定

トランスフォームの「位置」や「スケール」などのパラメータの指定は座標だけではなく、「+」と「-」で相対指定ができます。

POINT

CC Jaws

映画で使うレターボックスの効果を設定するエフェクトです。

上下の顎で噛むような動きが基本ですが、パラメーターを変更してレターボックスの効果をつけます。

■ Completion

完了という意味で、キーフレームを作成することで動きをつけます。

■ Center

ギザギザを左右上下に移動させます。上方に移動することで上あごだけの動きにすることもできます。幕が下りたり、上がったことも可能です。

■ Direction

角度を変更することでトランジションの傾きを変更できます。

■ Height

歯の部分の高さを設定します。歯の高さを変更して山と谷を浅くしたり、深くすることができます。

■ Width

幅を狭めたり、広めたりすることで歯の数を設定します。歯の横幅の変更ができます。

■ Shape

歯の形を選択できます。