

# きらりCG マニュアル

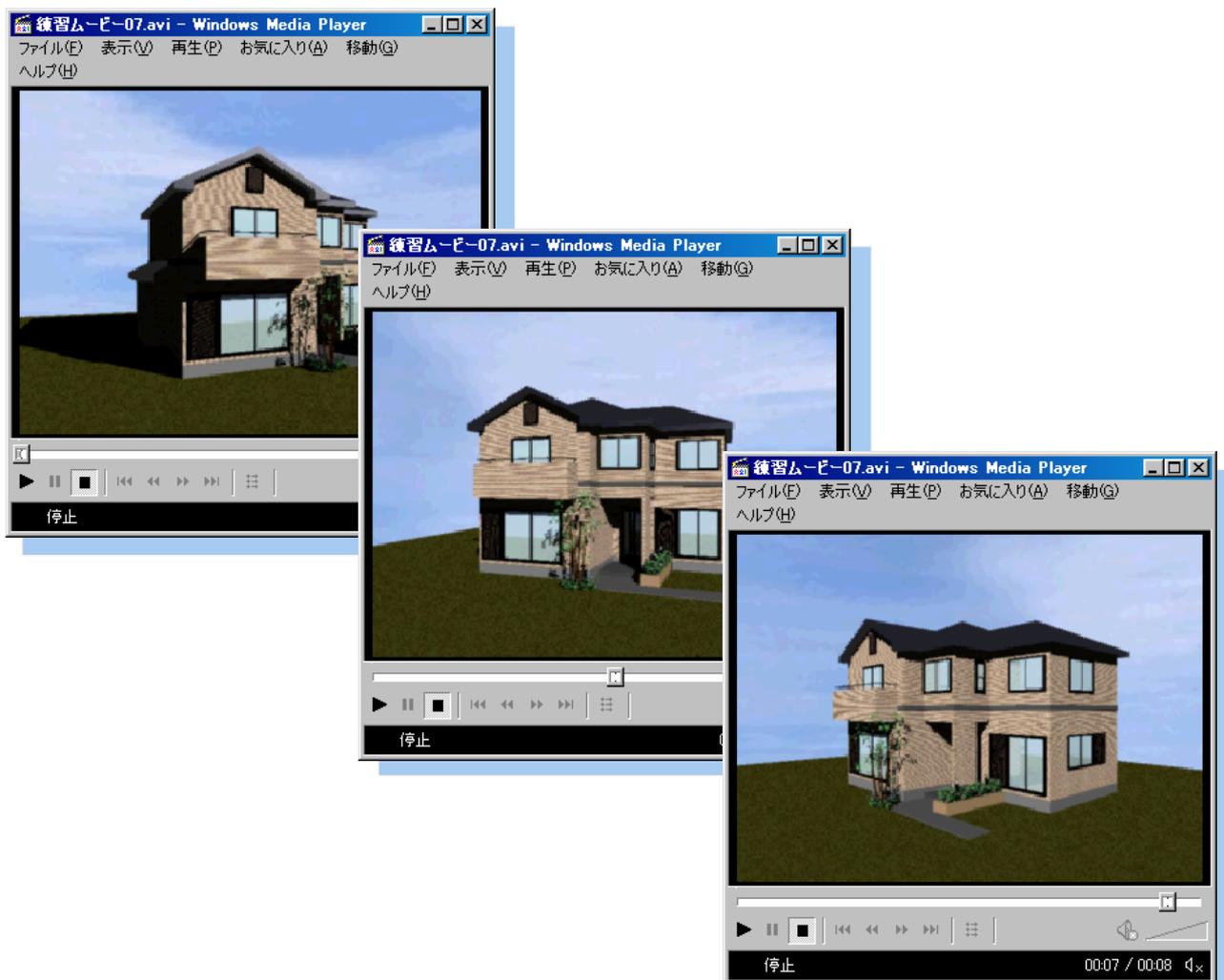
～ Forアーレンダーゼロ ～

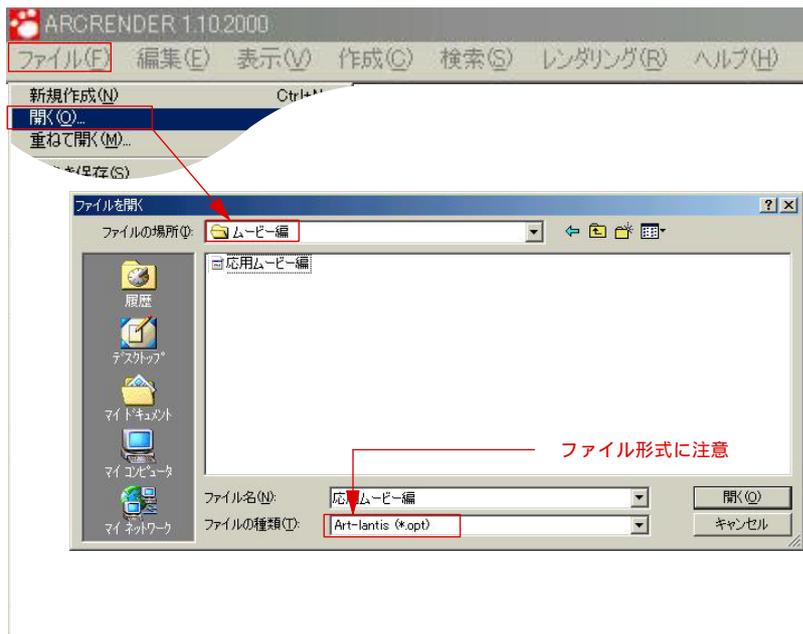
《 応用編 》

## 応用編項目

### ムービーを作ってみよう！

ここでは、ムービーを作成します。  
ムービーカメラの基本的な設定を覚えていきましょう。





## ■ ファイルを開く

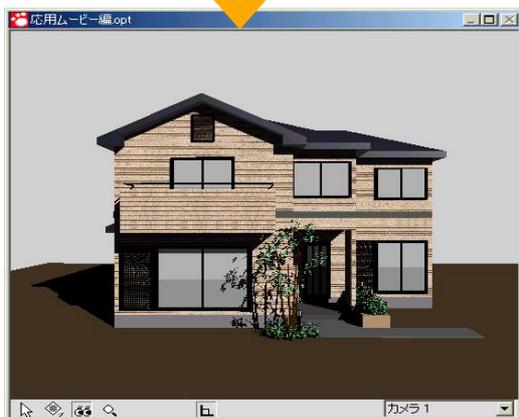
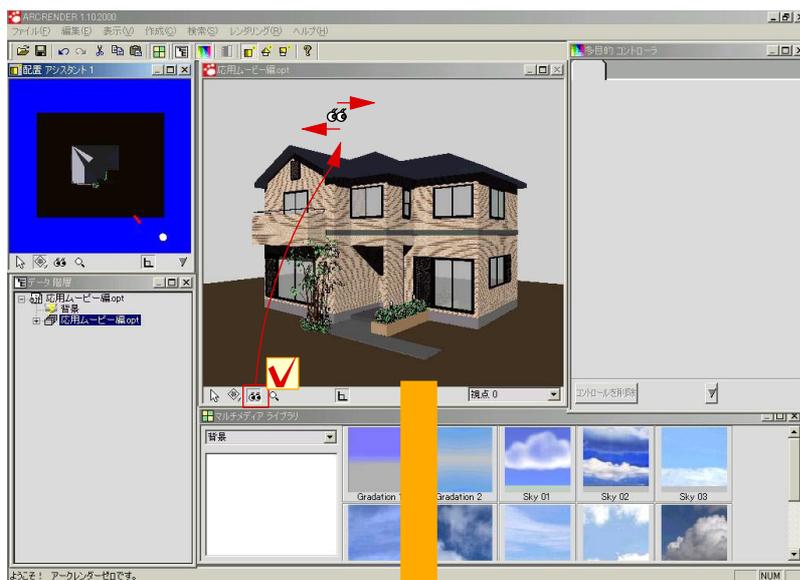
- ・ファイルメニュー「開く」「練習データ」フォルダから「ムービー」データを開いてください。

開き方が分からなかった方は、『樹木の質感をだしてみよう』の1ページを参照して下さい。

- ・左記の画面がひらかれましたか？

## ■ ムービー開始の視点をきめる。

- ・左記の画面内の「ワークビュー」画面を使用します。
- ・「ワークビュー」画面の中で  を使用してスタート地点をきめます。  
 のアイコンを選択して下さい。
- ・「ワークビュー」画面内で、 を移動させてスタート地点（最初に目に入る視点）にきりかえます。



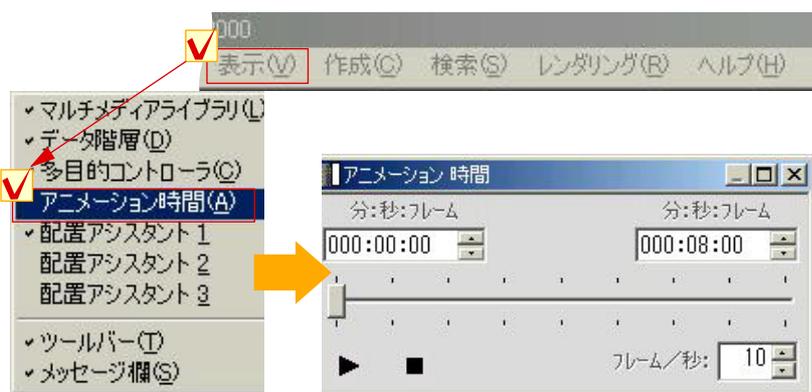
例)  
ムービーの始点となる画面です。



### ■ ムービーカメラの作成

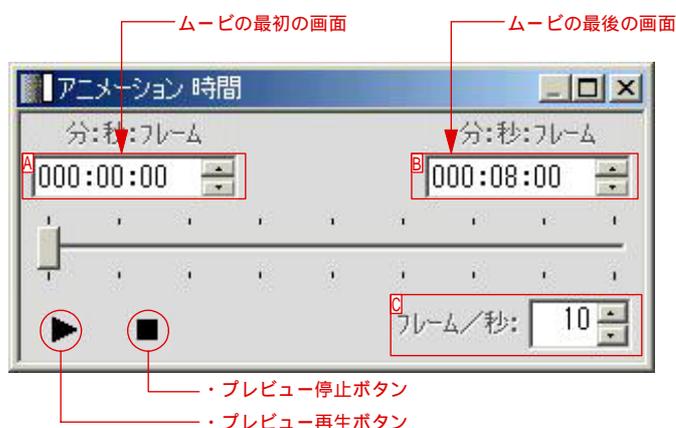
- ・メニューバー「作成」 「ムービーカメラ」を選択します。
- ・「データ階層」パレットの中に「カメラ1」が作成されたことを確認して下さい。  
カメラ1 の箇所です。

### ■ アニメーション時間の設定準備



- ・メニューバーの「表示」 「アニメーション時間」を選択します。
- ・画面内に左記の「アニメーション時間」のダイアログが表示されます。  
 (このダイアログに設定を入力します。)

### ■ アニメーション時間の設定

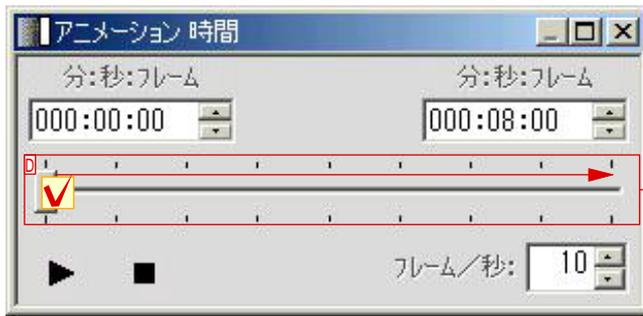


- ・ A を000 : 00 : 00  
B を000 : 08 : 00 とします。  
A ~ B はムービー全体の時間です。
- ・ C を「10」とします。  
 1秒あたり10コマのムービーとなります。

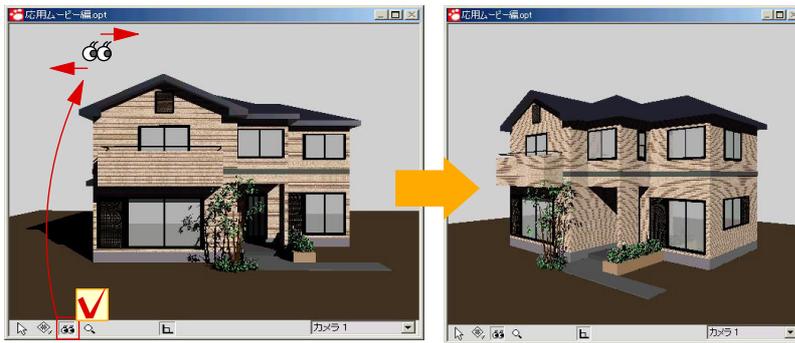
📖 ・このコマ数が多いほど描画は滑らかになりますが、処理時間は長く遅くなります。  
 ・ムービー全体のデータを軽くする時は全体の長さ (A~B) やコマ数 (C) を少なくして下さい。

■最後の視点を決める。

- ・ **D** のスライダーを一番右迄動かします。



このスライダーの端から端がムービー全体の長さになります。つまり今回の場合は、8秒間がこのスライダーの端から端に凝縮されていると言えるのです。



例) ムービーの終点となる画面です。

- ・ ワークビュー画面内で を使用してムービーの最後の視点を決めてください。

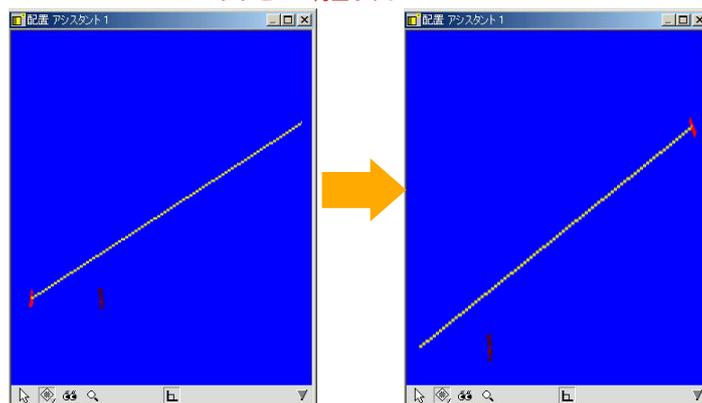
- ・ 多目的コントローラの「キーフレーム追加」ボタンをクリックします。これで、8秒後の視点位置が決定しました。



**!**  
**キーフレーム**  
 一つの作業(動き)の区切り(切り替え)となるポイントです。今回の場合、「終点」に達する視点のキーフレームを設けることで、カメラ移動が、徐々に「始点」~「終点」へと切り替わっていきようになります。  
 つまり、キーフレームとは、一連の動きの鍵となる画面の事をさし、それを追加することで、カメラの動きをより現実味のあるものへとジャンプアップさせてくれるものです。



- ・プレビュー再生ボタン
- ・プレビュー停止ボタン



## ■プレビュー再生を試みる

- ・前頁までの作業で、とりあえずは、8秒間のムービーが出来上がりました。確認のためムービーを再生してみましょう。
- ・左記「アニメーション時間」の再生ボタンをクリックして下さい。  
～プレビューが始まります。～
- ・ストップする時は、停止ボタンをクリックして下さい。

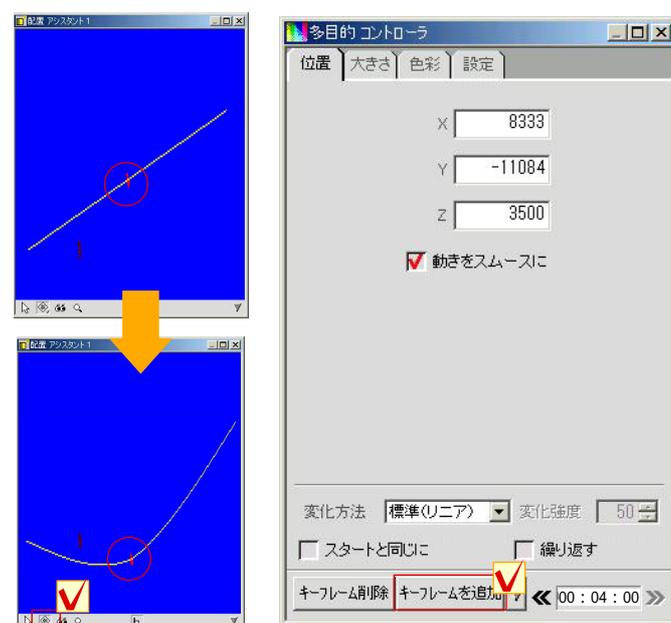
再生の動きを「配置アシスタント」のカメラの動きで確認してみてください。

現状では、直線状の動きでしかないのが見て取れますね。これは「キーフレーム」が「始点」と「終点」の2点しか存在しないからです。「キーフレーム」を追加することで、「カメラ」の動きを曲線的に表現できます。



## ■キーフレームの追加

- ・0～8秒の中間の4秒の時点での視点を追加します。
- ・「アニメーション時間」内のスライダーを4秒の箇所まで移動します。  
A の箇所を「000:04:00」と数値入力しても同じ結果が得られます。

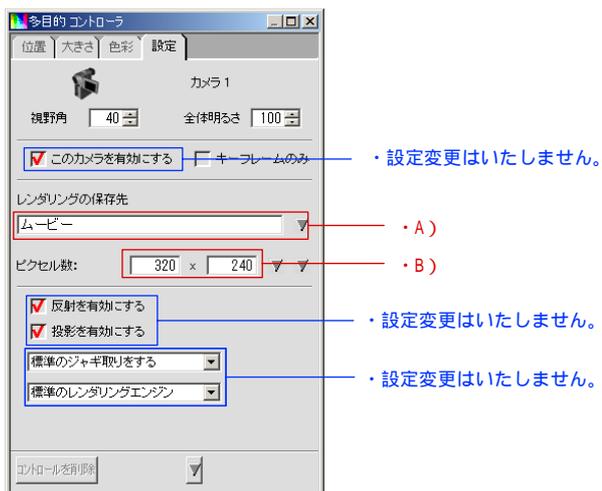


このアイコンで移動

- ・「配置アシスタント」でカメラの位置をずらしません。移動アイコンに切り替えて中央のカメラをドラッグして、適度な位置まで移動させます。(ワークビューで確認しながらやると分かりやすいです)

- ・多目的コントローラの「キーフレーム追加」ボタンをクリックします。これで、4秒後の視点位置が決定しました。

- ・再度プレビューを再生して動きが変化したのを確認してみましょう。



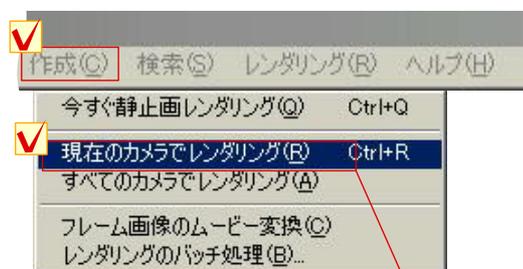
### ■ レンダリング設定

- ・多目的コントローラ内の「設定」を表示してください。

A) の箇所にファイル名を入力して下さい。  
 B) の箇所では画像サイズを切り替えます。  
 (今回は初期の320×240)のまま作成  
 してみましょう。)

### ■ レンダリング開始

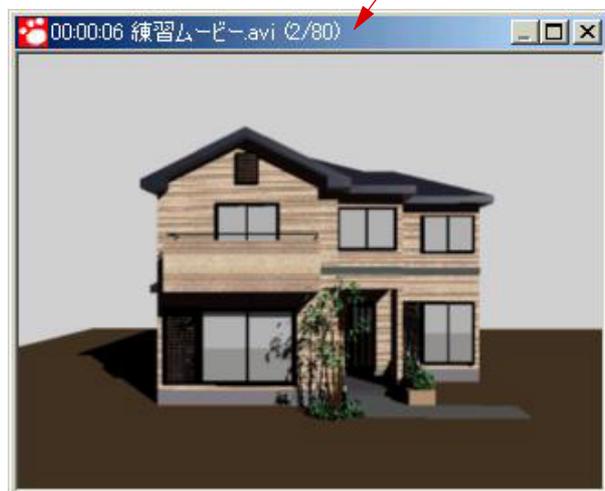
- ・メニューバーの「レンダリング」「現在のカメラでレンダリング」を選択します。



- ・左図のように、画面が表示されます。このまま「OK」としてください。



- ・ムービ作成中の画面が表示されます。1秒間に10コマの設定ですから8秒間で、80コマの静止画像を取りますので、しばらく左記の状態のままでいてください。



**■ムービーの再生**

- ・「デスクトップ」の「ムービー」ファイルをダブルクリックすると「ムービー」の再生が始まります。

サンプルデータは

1. 「ARCRENDER 2000」のフォルダの「動画映像」のフォルダの中
2. 「ARCRENDER 2000」のフォルダの「練習データ」のフォルダの「ムービー編」の中にそれぞれあります。



- ・お使いのムービープレイヤーにあわせた画面で再生されます。

左記は「Windows Media Player」で再生した画像です。

- ・お疲れ様でした。  
これで本項目「ムービを作ってみよう」は、終了です。