

AviUtl講座

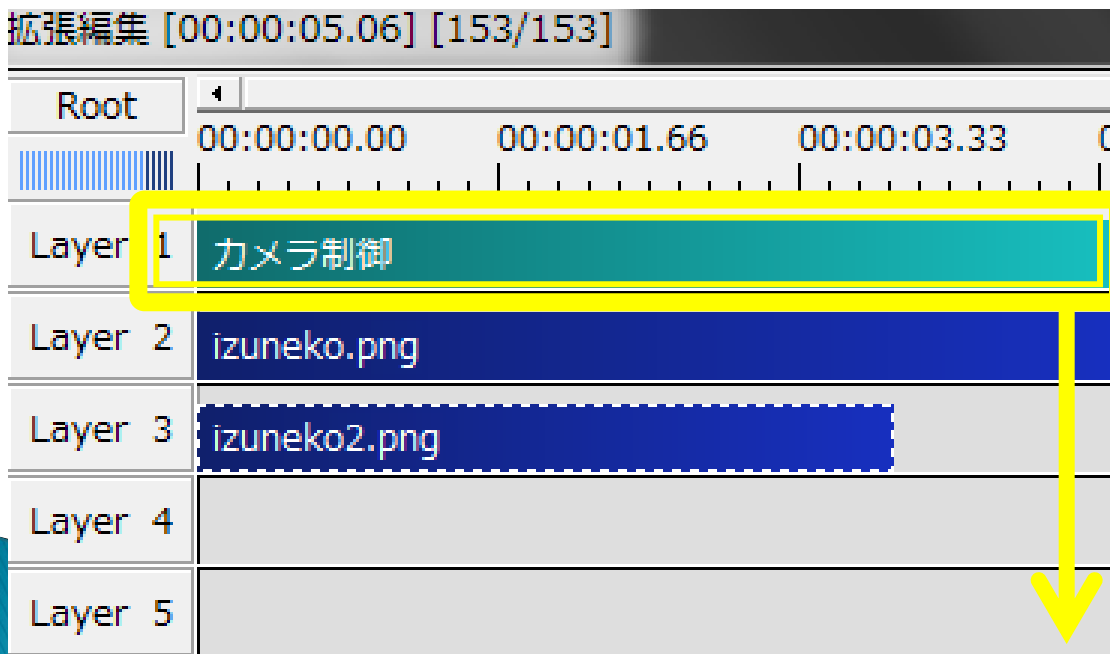
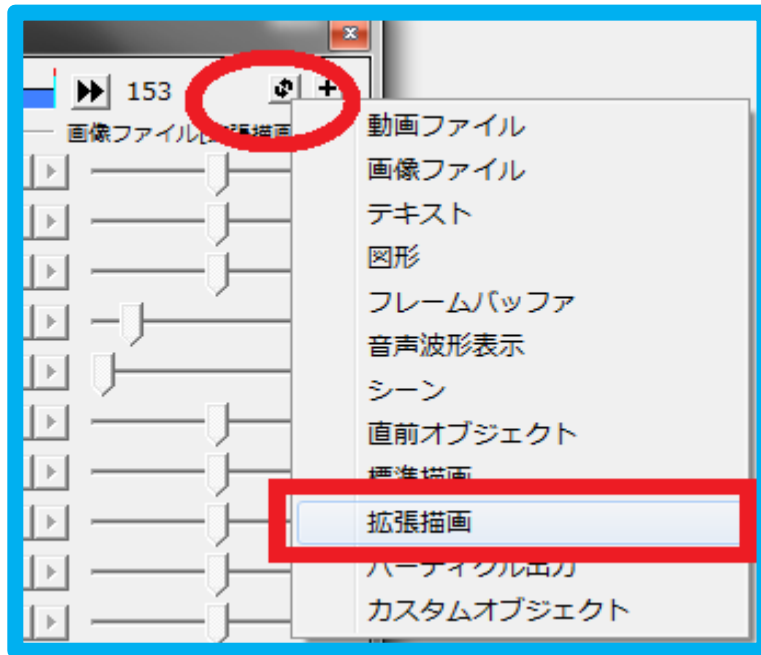
第二回:カメラ制御

カメラ制御とは？

- ▶ 空間にカメラを設置することで、画像を様々な方向から見たり、そのカメラを移動したりもできるので、いわゆる**擬似3D空間**になる！
- ▶ **影**をつけたり、カスタムオブジェクトの配置によって、編集時に3D空間を見やすくしたりもできるよ！

カメラ制御の準備①

- ▶ レイヤー上を右クリック
- メディアオブジェクトの追加
- カメラ制御
- カメラ制御



詳しくはこれ

カメラ制御以下のオブジェクトを**拡張描画**に設定！

カメラ制御の準備②-1

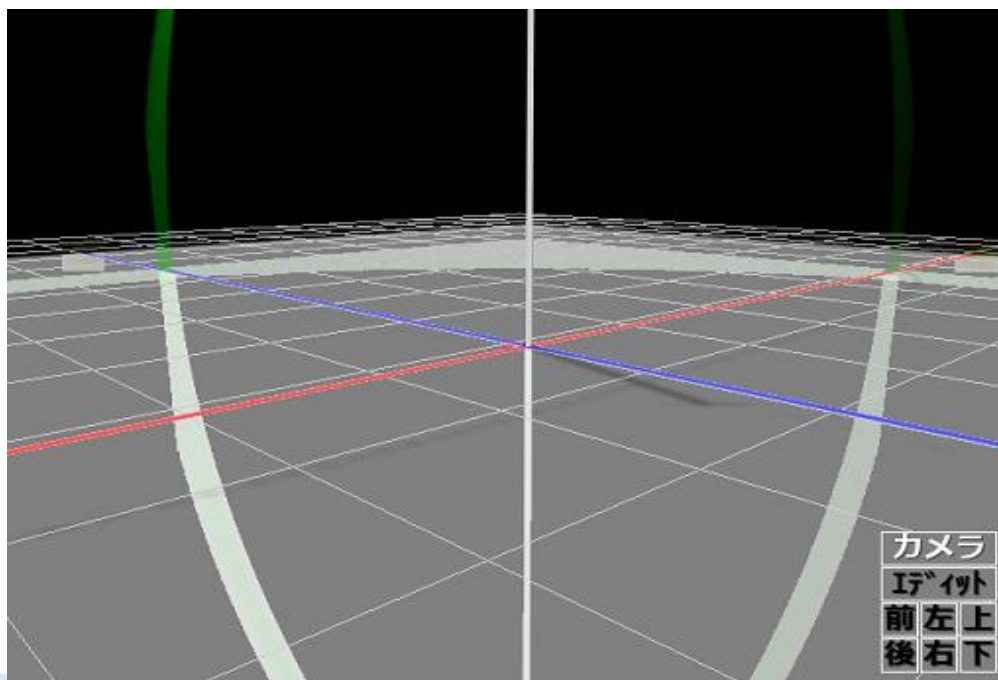
- ▶ 画面を見やすくしよう！

カメラ制御の下のレイヤーをクリック

→メディアオブジェクトの追加

→カスタムオブジェクト

- ▶ **拡張描画に設定**
- ▶ 一番下の項目から、**カメラ補助線**を選択



カメラ制御の準備②-2

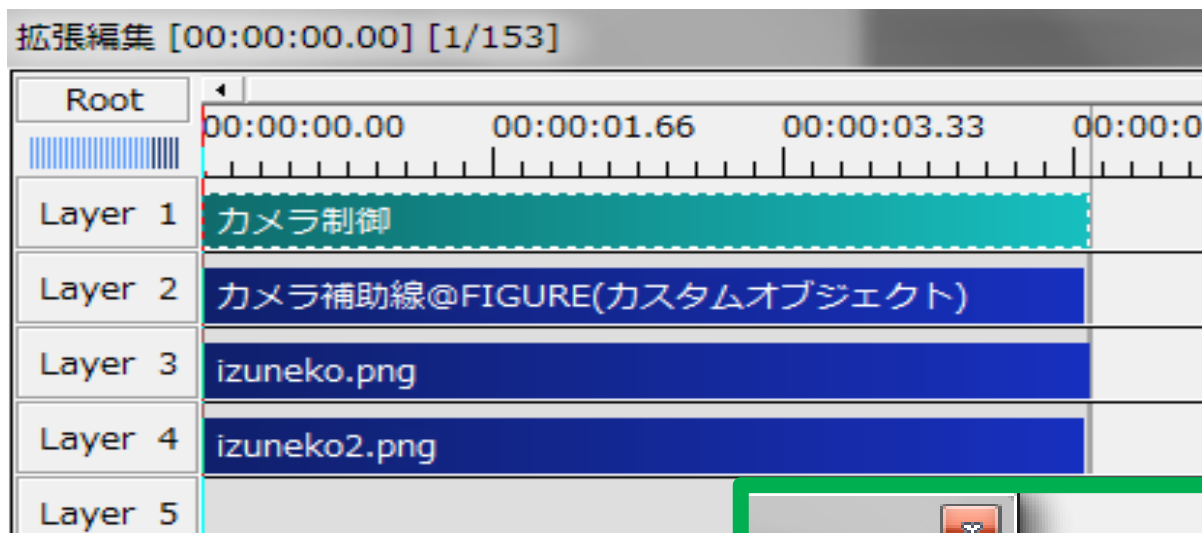
- ▶ カスタムオブジェクトは、
レイヤー番号を右クリック→レイヤーのロック
で固定すると編集しやすくなるよ！



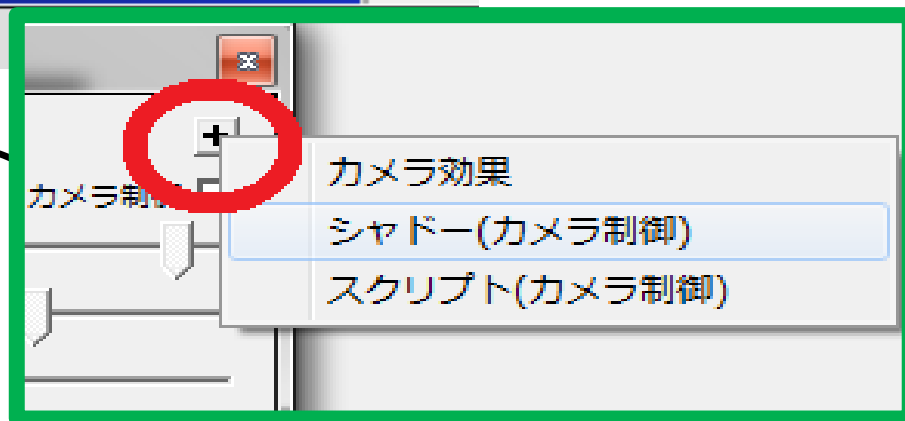
カメラ制御オブジェクトを選択した後に、
マウス**右クリ**のままドラッグ→カメラ上下左右移動
Ctrl+マウス**右クリ**上下ドラッグ→カメラ前後移動

影をつけてみよう！

- ▶ まずは、画像を、カメラ制御オブジェクト以下に、拡張描画設定して設置

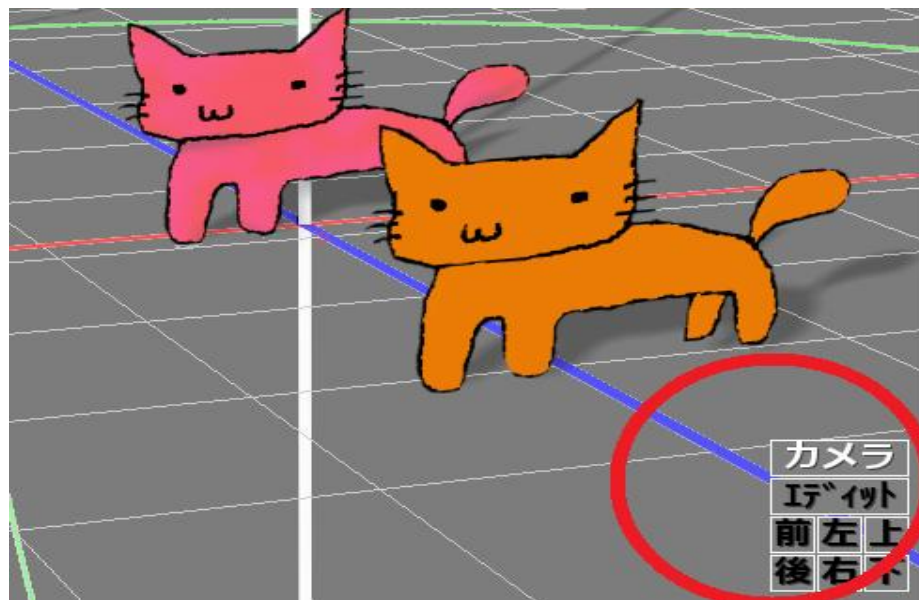


- ▶ カメラ制御のオブジェクト
画面で**シャドー**を選択



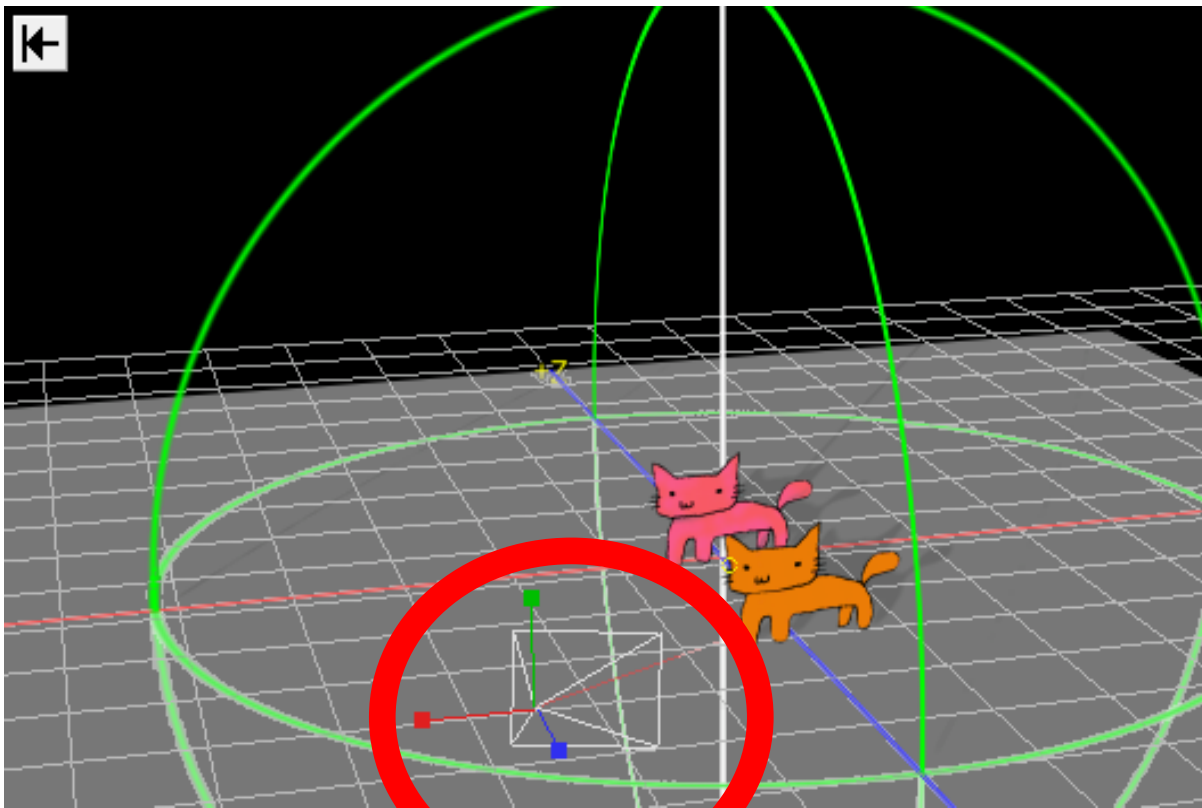
編集モードを切り替えよう！①

- ▶ カメラモードとエディットモード
- ▶ カメラモード→カメラの設定を変える
- ▶ **エディットモード**→**カメラの設定を動かさずに**、別視点から確かめるためのもの



編集モードを切り替えよう！②

- ▶ エディットモードを利用して、カメラの位置を移動！



カメラの位置

▶	<u>-796.1</u>	X	<u>-796.1</u>
▶	<u>-584.0</u>	Y	<u>-291.3</u>
▶	<u>-2029.6</u>	Z	<u>-1572.8</u>
▶	<u>485.4</u>	目標X	<u>485.4</u>
▶	<u>718.4</u>	目標Y	<u>718.4</u>
▶	<u>1534.0</u>	目標Z	<u>1534.0</u>
▶	<u>0</u>	目標レゾ	<u>0</u>
▶	<u>0.00</u>	傾き	<u>0.00</u>
▶	<u>0.0</u>	深度ぼけ	<u>0.0</u>
▶	<u>16.55</u>	視野角	<u>16.55</u>

カメラの位置や向きを設定

目標レイヤーをいじろう！

▶ カメラ向きに関する操作をしよう！

◆ 目標点XYZを指定して動かす→カメラはその点を向いて、ぐるぐる回転する

◆ 目標レイヤーが

①カメラ制御のある番号を指定して動かす→カメラは一方方向を向いたままぐるぐる回転する

②他のレイヤーの番号を指定して動かす→カメラはそのレイヤーのオブジェクトを向いてぐるぐる回転する

カメラを移動させてみよう！

- ▶ カメラの最初の位置を設定し、**Xボタン**を直線移動にして、XYZそれぞれの移動後のカメラの位置を設定。
- ▶ 表示→再生ウインドウの表示で、動画を再生



エディットモード
にすると、カメラ
の軌跡が破線で
表されるよ！

出力する時

- ▶ 最後は、カメラ補助線のオブジェクトが置いてあるレイヤーをクリックして、非表示にして出力してあげよう！

