

特集

**- プレゼンテーション
アニメーションの作成【後編】 -**

June 2004
AVS support center

FUJITSU NAGANO SYSTEMS ENGINEERING LTD.

はじめに

プレゼンテーションアニメーションの作成【前編】では、動画ファイルの紹介とアニメーション作成の手順についてご紹介しましたが、今回の【後編】では実際に素材コンテンツを作成する上でのテクニックの一例と、アニメーション作成ソフトの操作の概要についてご紹介いたします。

アニメーション作成ソフトは、Windows ムービーメーカーについて紹介いたします。機能的には市販の高価なソフトに比べて若干劣りますが、誰もが手軽にアニメーションを作成できる環境を提供していますので初めて触れるソフトとしてはよいものです。

1 AVS を使って動画作成を行う時のポイント

動画作成を行うにあたって、いくつかの点に留意しておく事により、コンテンツの作り直し等の戻り作業が発生しないように作業を進められます。

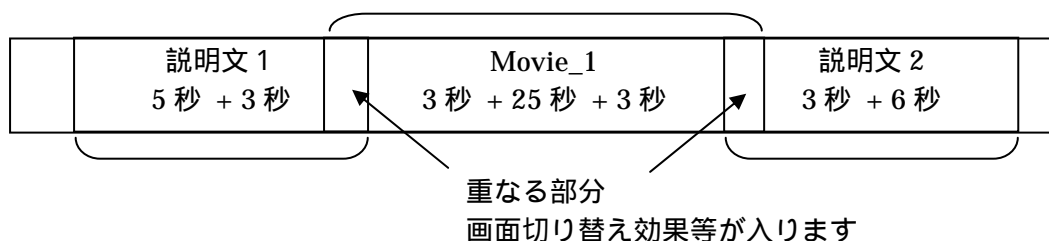
1 - 1 事前の準備

- 各コンテンツの時間配分を決定する。
全体の時間枠が決まっている場合には、各コンテンツの時間配分を事前に決定しておく事が重要になります。

(例)

タイトル 2 秒	説明文 1 5 秒	Movie_1 25 秒	説明文 2 6 秒	Movie_2 30 秒	クレジット 2 秒
-------------	--------------	-----------------	--------------	-----------------	--------------

動画コンテンツの再生時間は前後との接続部分(重なる部分)も考慮する必要があります。場面が変わった瞬間から動画の再生が始まると動画の最初の部分を見落してしまいますし、重なる部分が無いと画面切り替えの効果に隠れてしまって、動画の最初の部分が見えなくなる場合もあります。そこであらかじめ Movie の前後に約 3 秒程度の静止部分を設けておくことで編集時に調整が容易になります。(又は、Movie の最初と最後のフレーム画像と同じイメージを用意しておきます)



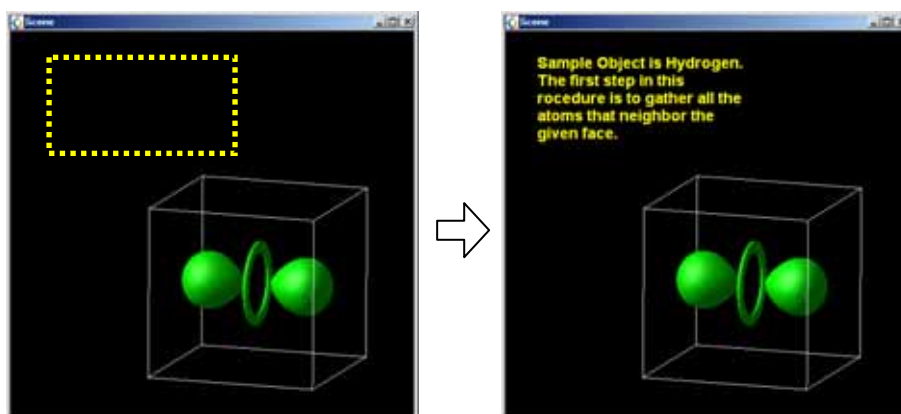
- ナレーションを入れる場合は実際に読み上げて時間を確認しておいたほうが良いでしょう。

各コンテンツの時間が決定したら、コンテンツを作成していきます。

1 - 2 コンテンツ作成時のポイント

・可視化結果について

- ・ bounds 等の Line は太くすると見易くなります。
- ・可視化結果の上に説明文を付加する可能性がある場合は、そのスペースを空けておきます。スペースを考慮しておかないと肝心の可視化結果に被ってしまう場合があります。



- ・背景色は特に理由がないかぎり黒にしておくのが無難です。(可視化結果が映えます)
- ・可視化結果や説明文は、背景色の黒に対して映える色にする事で見易くなります。

・文字全般について

- ・背景色に対して見易い色を選択します。
- ・フォントは視認性の良いものを選択します。
- ・フォントの大きさにも注意します。

例 1



上記の例の場合、左の色は背景色に対して視認性が良くありません。

例 2

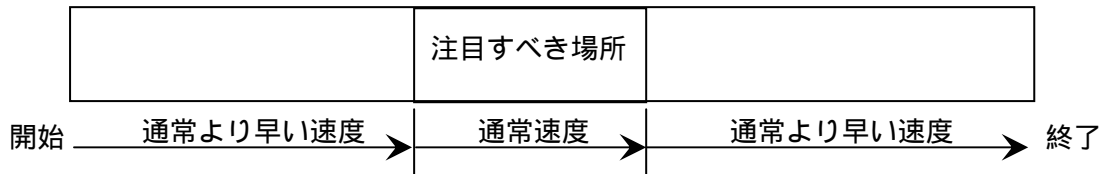


上記の例の場合、左のフォントは e や f の横棒が見にくくなります。

・動画コンテンツについて

- ・作成すると再生時間が長くなりそうな動画の場合、注目すべき場所以外の再生速度を早くしてメリハリを付けるように作成します。

例



- ・2つの動画を並べて再生するレイアウトにすると、違いのある部分がはっきりします。

・静止画コンテンツについて

- ・各コンテンツの間の切り換え用に、黒い(又は白)静止画を用意しておく便利です。

・複数静止画からの動画作成

【前編】で紹介した「TMPGEnc」を使用して、一連の静止画から動画を作成できます。ファイル名に連番が振られた複数の静止画像(例: fig001.bmp、fig002.bmp、fig003.bmp、...)から動画を作成する事ができます。

「TMPGEnc」を起動したらメニューから「設定」「環境設定」を選択し、表示される画面の「設定」タグで「連番のファイルを一本のムービーとして開く」にチェックを入れます。次に、映像ソースに連番ファイルの一番最初のファイルを指定し、出力ファイル名に作成するムービー名を指定します。最後に「圧縮開始」ボタンを押してムービーを作成します。

コンテンツの作成が終了したら、アニメーションの作成を行います。

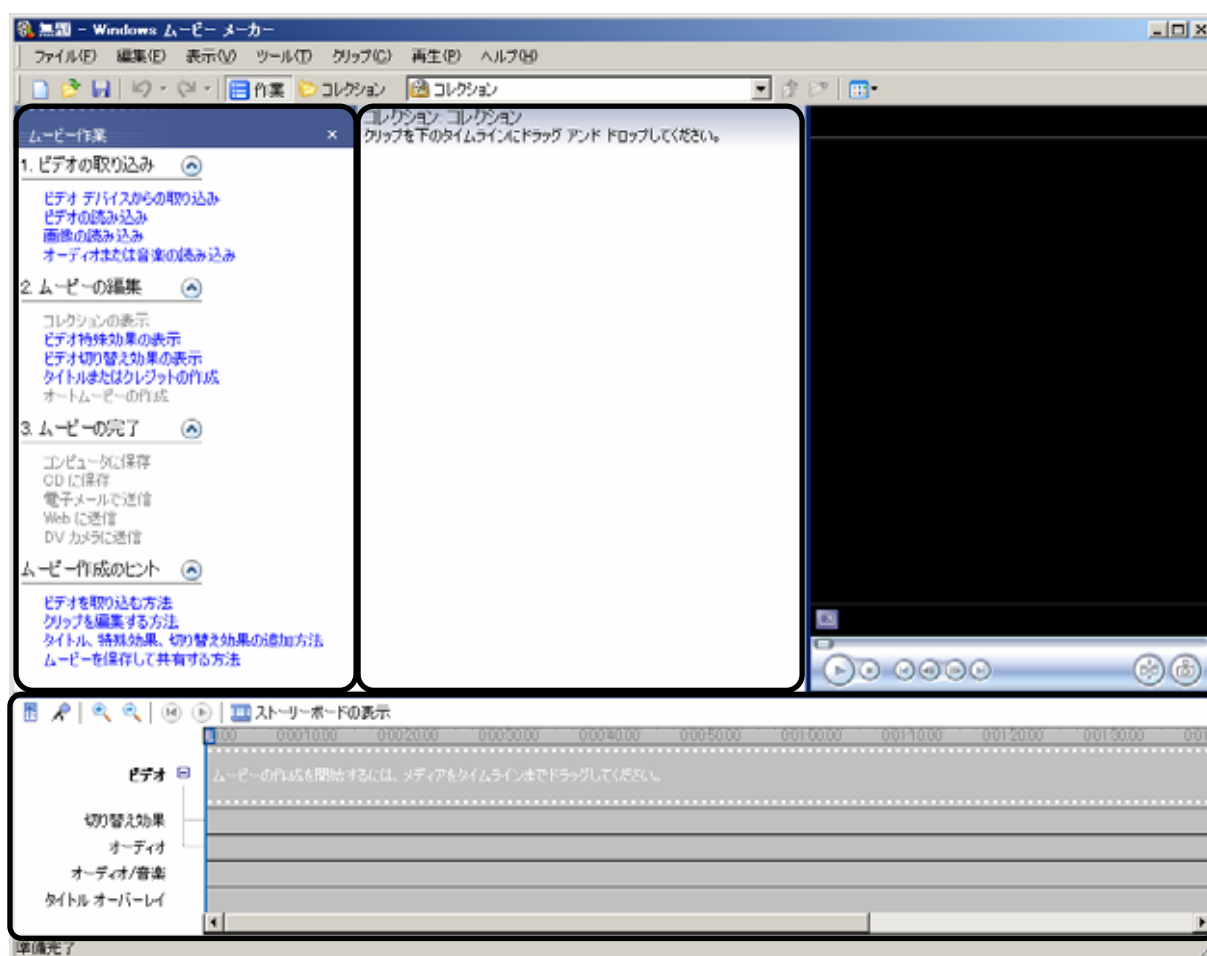
2 プレゼンテーションアニメーションの作成

ここでは MicroSoft の「Windows ムービー メーカー」を使ってのアニメーションの作成について説明します。

これまでに作成した構成と素材コンテンツを元に作成を行っていきます。

2 - 1 画面の説明

「Windows ムービー メーカー」の画面は以下のような構成になっています。



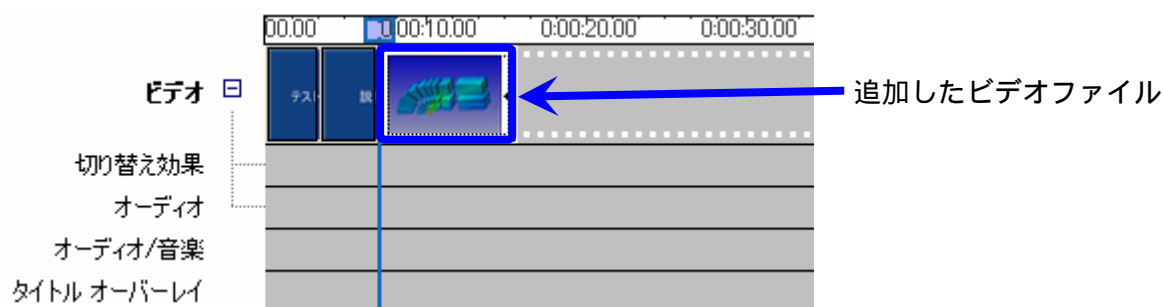
- : ムービー作業ウィンドウ領域
ビデオや画像、タイトル等の作業を選択します。
- : コレクションウィンドウ領域
読み込んだコレクション（ビデオ、画像、オーディオ等）が表示されます。
- : モニタ
個々のクリップやプロジェクト全体を通してのプレビューが表示されます。
- : ストーリーボード/タイムライン
コレクションやコンテンツの時間や順番を編集します。

2 - 2 ビデオ / 画像 / オーディオの読み込み

ムービー作業ウィンドウ領域で「ビデオの取り込み」の「ビデオの読み込み」をクリックすると「読み込みファイル」ダイアログが表示されるので、読み込むファイル名を選択し「OK」ボタンを押します。

コレクションウィンドウ領域に読み込んだファイル情報が表示されます。

読み込んだファイルは「ストーリーボード / タイムライン」にドラッグする事で追加されます。



「画像の読み込み」、「オーディオまたは音楽の読み込み」も同様です。

2 - 3 テキストの入力

ムービー作業ウィンドウ領域で「ビデオの編集」の「タイトルまたはクレジットの作成」をクリックすると、タイトルをどこに追加するかが表示されます。

タイトルはどこに追加しますか?

ムービーの最初にタイトルを追加する。

タイムラインで選択したクリップの前にタイトルを追加する。

タイムラインで選択したクリップにタイトルを追加する。

タイムラインで選択したクリップの後にタイトルを追加する。

ムービーの最後にクレジットを追加する。

[キャンセル](#)

ここで追加の種類を選択するとテキストの入力画面になり、表示するテキストの入力を行います。この時にタイトルのアニメーション効果や、フォント / 背景の変更も行えます。入力後に「実行後、タイトルをムービーに追加する」をクリックすると、ストーリーボード / タイムラインにテキストが追加されます。

2 - 4 プロジェクトの編集

テキストや、読み込んだファイルを構成に従って設定していきます。

以下の例では【タイトル 説明文 1 Movie_1 説明文 2 Movie_2 クレジット】の流れに従って作業を行っています。

- ・タイトルの追加
テキストの入力を行います。(2 - 3 の手順を参照)
- ・説明文 1 の追加
テキストの入力を行います。(2 - 3 の手順を参照)
- ・Movie_1 の追加
ビデオの取り込みを行った後にコレクションウィンドウ領域から追加するファイルをドラッグします。(2 - 2 の手順を参照)
- ・説明文 2 の追加
テキストの入力を行います。(2 - 3 の手順を参照)
- ・Movie_2 の追加
ビデオの取り込みを行った後にコレクションウィンドウ領域から追加するファイルをドラッグします。(2 - 2 の手順を参照)
- ・クレジットの追加
テキストの入力を行います。(2 - 3 の手順を参照)
- ・「ストーリーボード / タイムライン」の再生でどのように表示されるか確認します。
- ・各コンテンツの切り換え部分の微調整を、切り換えの効果等で行います。
静止画やテキストの表示の時間は変更可能ですが、動画の再生時間の変更はできません。

2 - 5 ムービーの保存

コンテンツの作成が終了したら、ムービー作業ウィンドウ領域の「ムービーの完了」の「コンピュータに保存」をクリックし、表示される画面でファイル名を指定して保存します。
ファイルは Windows Media ビデオ(.WMV)ファイルとして保存されます。

以上でプレゼンテーションアニメーションの作成は終了です。
作成したムービーを Windows Media Player で実行して結果を確認してください。

おわりに

この「プレゼンテーションアニメーションの作成【後編】」では、AVS を使って動画作成を行う時のポイントと、市販のソフトを使ってプレゼンテーションアニメーションを作る手順について紹介しました。全体の時間配分と素材コンテンツの作成をしっかりと行っておけば比較的簡単にアニメーションの作成が出来るかと思えます。この記事が作業を進めるための参考になれば幸いです。

アニメーションファイルのサンプル提供

以下の URL に、この記事で紹介したアニメーションファイルのサンプルがあります。再生することによってどのようなアニメーションが作成できるのか確認ができますのでお試しください。

<http://www.nagano.fujitsu.com/services/avs/Technical/Special/Vol24/>

AVS プロダクトファミリーは米国 Advanced Visual System 社が開発し、ライセンスしています。

AVS プロダクトファミリーの日本における総販売元は、株式会社ケイ・ジー・ティーです。

UNIX および the “X” device は The Open Group の登録商標です。

Windows は米国 Microsoft 社の米国およびその他の国における登録商標です。

その他、一般に各プロダクトの名称は、その開発会社または製造会社の商標です。

AVS Newsletter June 2004

プレゼンテーションアニメーションの作成【後編】

株式会社富士通長野システムエンジニアリング

AVS サポートセンター

〒380 - 0813 長野市鶴賀鍋屋田 1403 - 3 (大通りセンタービル)

TEL (026)237 - 7028 / FAX (026)237 - 5284

E-mail: avssup@nagano.fujitsu.com

AVS Support Center URL: <http://www.nagano.fujitsu.com/service/avs/>