

メディア表現III

10.モーショングラフィックステンプレートの制作

目次

1. モーショングラフィックステンプレートの制作
 - i. モーショングラフィックステンプレート
 - ii. モーショングラフィックステンプレートの制作の流れ
 - iii. モーショングラフィックスを作成してみよう。
 - iv. パラメータの設定 & 書き出し

初めに

今日は公開研究授業に設定しています。

いつも通り取り組んでいきましょう。

前回のおさらい

- シェイプアニメーション
- モーショングラフィックスアプリの歴史
- ベクトルデータやコンポジションが汚い時の回避方法
- シェイプレイヤーでできること
 - グループ化
 - パス
 - 色
 - シェイプエフェクト
- やってみよう

シェイプレイヤーは強力でしたね。是非使っていきましょう。

モーショングラフィックステンプレートの制作

モーショングラフィックステンプレート

モーショングラフィックステンプレート

7回目に

- [Premiere Composer](#)
- [Animation Composer](#)

を紹介し、さらに

- [Mixkit](#)

からモーショングラフィックステンプレート(MOGRT)をダウンロードしてPremiere Composerに登録し、
モーショングラフィックステンプレートを利用してみました。

モーショングラフィックステンプレートのメリット

一度作成してしまえば、テキストやパラメータを変更して再利用することができましたね。

今日は、これを自分で作成してみましょう。

モーショングラフィックステンプレートの制作の流れ

制作の流れ

1. AfterEffectsでモーショングラフィックスを作成する
2. パラメータ化するところを登録
3. MOGRTとして書き出し
4. Premiereに取り込み利用

使う立場としてのMOGRT(PremiereComposerがない場合)

PremiereComposerを使った方が良い、と言いましたが必須ではないです。

1. ワークスペースをキャプションとグラフィックスにして「エッセンシャルグラフィックス」を表示(パネル表示だけでも可能)
2. 右下から「モーショングラフィックスをインストール」をクリックしてMOGRTファイルを選択して選ぶ
3. タイムラインにドラッグしてパラメータ設定

使う立場としてのMOGRT(PremiereComposerがある場合)

1. MOGRTを管理するためのフォルダ作成
2. MOGRTをフォルダの中に入れる
3. PremiereComposerでUserLibraryにフォルダ追加
4. タイムラインにドラッグしてパラメータ設定

まずはMOGRTをちゃんと使ってみよう。

パラメータの設定方法がどんなか、等わかると、これから作るときに役立ちます。

動画はPremiereComposerありでやっていますが、どちらでもいいです。

パラメータの項目がグループ化されていることに注意しましょう。

<https://www.youtube.com/watch?v=hjpnfrba070>

モーショングラフィックスを作成してみよう。

AfterEffectsでの作業

動画と同じじゃなくて良いです。

これまで学んできたことをいろいろ利用しながら作成してみましょう。

- テキスト必須
- シェイプレイヤーも使っていきます。

<https://www.youtube.com/watch?v=ESscOboNjA8>

パラメータの設定 & 書き出し

エッセンシャルグラフィックスに登録

- 名前を設定
- 元となるコンポを指定
- グループの作成
- カスタマイズしたパラメータの登録

https://www.youtube.com/watch?v=5kCxEM_A_fQ

MOGRT書き出し

- 設定が終わったらMOGRTの書き出し

aepファイルを保存しておく、あとで修正できるので楽ですよ。

Premiereで実際に使ってみよう

まとめ

MOGRTを自分で作成できれば、テロップなどで非常に役立つと思います。
ぜひ、オリジナルのMOGRTを作成して、表現を広げましょう。

(MOGRT作成 多分最終課題の一つとなります)