

# ムービーで何でも動かそう

## 3.1 いろいろなものを動かす

この章ではムービーの作成機能についてみていきます。

これはデジタルカメラのムービー機能と同じように動画を作成する機能です。ただし、デジカメと違うのは自分で風景やカメラを動かして演出する点です。つまり映画監督と同じ立場になるわけです。

カシミール3Dのムービーは、アニメーションと同じ要領で作成していきます。つまり、動きに合わせて少しずつ変化した画像を順番に作っていく方法です。普通のテレビやビデオでは1秒間に30枚の画像が必要ですので、大量の画像を作ることになります。しかし、カシミール3Dではアニメーションのようにすべてのコマ（フレーム）を1つ1つ作っていき必要はありません。いくつかキー（鍵）となるフレームだけを指定するだけで、途中のフレームはすべて自動的に計算して（補間して）作ってくれます。もっとも簡単に作るには最初と最後の2つのフレームだけを指定すればOKです。

### 3.1.1 雲を動かす


#### 流れる雲のムービー

ここでは雲が動くムービーを作ってみましょう。

ムービーを作成するにはカシバードとムービーメーカーの2つの画面が必要になります。カシバードは立ち上げているものがあればそれを使用することができます。1つも立ち上がっていない場合はカシバードを起動して下さい。



図3-1-1 カシバードを立ち上げる

次にムービーメーカーを立ち上げましょう。[3D] メニューの [ムービー作成] かツールバーの  をクリックします。

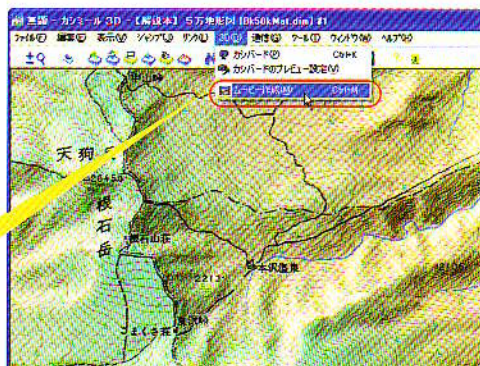


図3-1-2 ムービーメーカーを立ち上げる

ムービーメーカーではカシバードを制御して、フレームの登録や編集、プレビューや実際のムービーを作成するなどの操作を行うことができます。常にカシバードと連携して仕事をしていきますので、ムービーの作成中はカシバードを閉じたりしないようにしてください。カシバードは複数立ち上げることができますが、ムービーメーカーと連動するカシバードはムービーメーカーを立ち上げた時点で決定されます。どのカシバードと連携しているかはムービーメーカーの左下に表示されています。

ムービーメーカーの中心にはフレームの一覧が表示されています。1つの縦の欄が1つのフレームに相当します。フレームはメモリが許す限りいくつでも作ることができ、スクロールバーでスクロールすることができます。

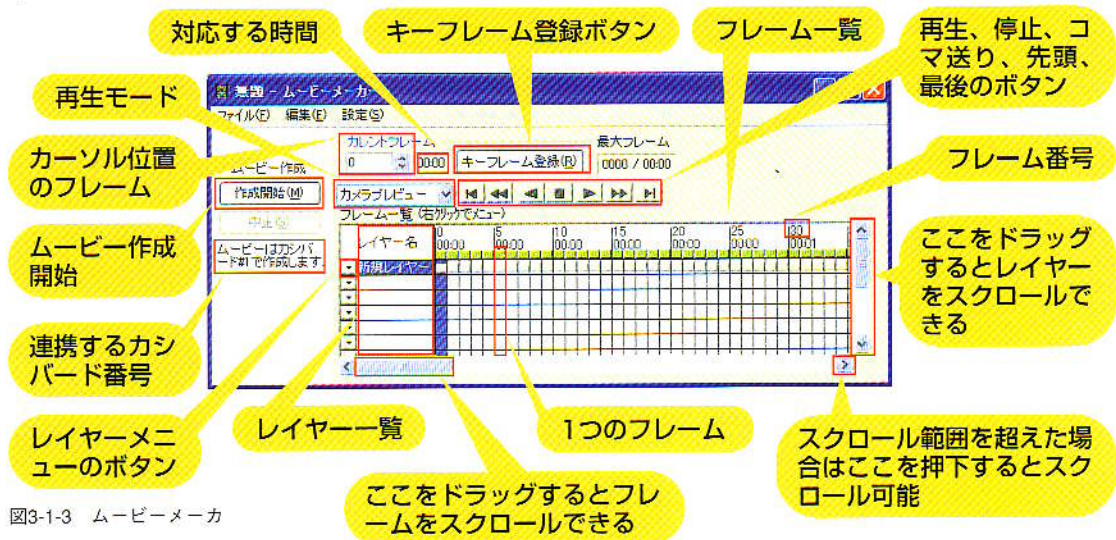


図3-1-3 ムービーメーカー

最初はフレーム数が11フレームの簡単なムービーにしましょう。フレーム番号が0と書かれているところから10と書かれているところまでを使います。

まず、最初のフレームをカシバードを使って決めます。

カシバードをお気に入りの場所に移動させ、空がよく視界に入るように広角のレンズにしてください。風景設定はお気に入りのものでかまいませんが、雲が描かれるものにします。また、カメラは[コンパクトカメラ]がいいでしょう。[展望用パノラマカメラ]では雲が撮影できないので注意してください。画像の大きさを大きくすると作成に時間がかかるので、あまり大きくしないようにします。なお、このときにカシバードで撮影を行う必要はありませんが、確認のために撮影しても構いません。

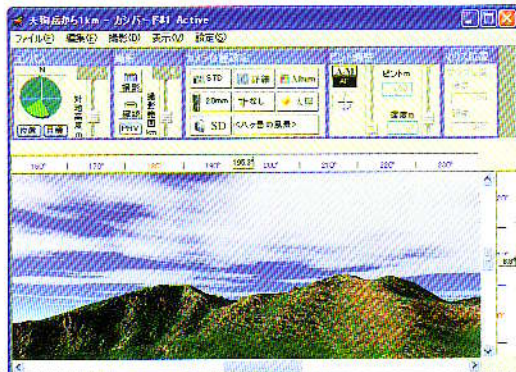


図3-1-4 最初のフレーム

最初のフレームにする位置が決まったら、これをキーフレームとして登録します。キーフレームとはキー（鍵）となるフレームで、カシミール3Dに対してこのフレームは必ずこの通りに描いて欲しいということを知らせるフレームになります。

キーフレームとするには、カーソルが登録したい位置（ここではフレーム0番）にあることを確認して「キーフレーム登録」ボタンをクリックします。

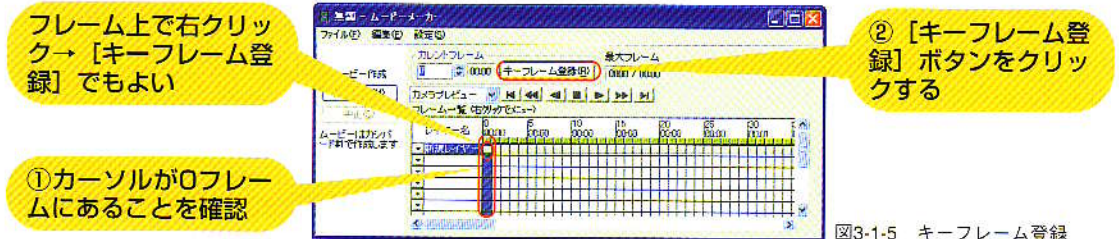


図3-1-5 キーフレーム登録

すると、フレーム表示部分が赤くなりました。赤いフレームはキーフレームを表しています。

登録したキーフレームは赤色で表示



図3-1-6 キーフレーム

次に最後のフレームを決めます。今回は雲が流れるだけですですので雲の設定を修正します。

④【雲の編集】ボタンをクリックする

③【雲】を選択する



図3-1-7 風景の設定

雲の位置は素材編集画面の「位置オフセット」で決めることができます。オフセットの単位は標高データのメッシュ単位になりますので注意して下さい。

ここでは最後のフレームの雲の位置を5としました。

⑤【位置オフセット】に最終フレームの位置を設定する



図3-1-8 雲の編集

設定が終わればこれを最後のフレームのキーフレームとして登録します。10フレームのところをマウスでクリックするとカーソルが移動します。この状態で「キーフレーム登録」ボタンをクリックして下さい。なおカシバードでは撮影を行う必要はありません。

⑦ [キーフレーム登録] ボタンをクリックする

⑧ 最終フレームの欄をクリックする

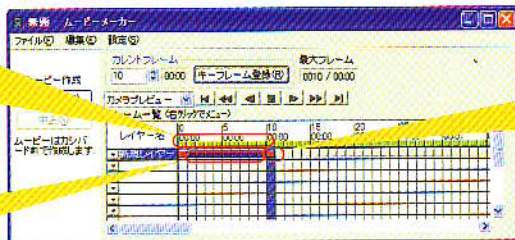


図3-1-9 キーフレーム登録

これでフレームはすべて完成です。フレーム0番とフレーム10番が赤くなり、その間の部分は青色で塗りつぶされています。青い部分はカシミール3Dが自動的に計算するフレームです。



黄色のボタンをクリックするとフレームの設定がカシバードに再現される

青色は自動計算されるフレーム



キーフレームは赤色で表示

図3-1-10 フレームの完成

また、この状態で再生ボタン  や逆転ボタン  をクリックするとプレビューで再生が可能です。ただし、今回の場合は雲の動きだけですので、プレビューで再生しても違いはわかりません。

⑨ [カメラプレビュー] を選択する

⑩ 再生あるいはコマ送りボタンを押下する

カシバードのプレビューで再生される

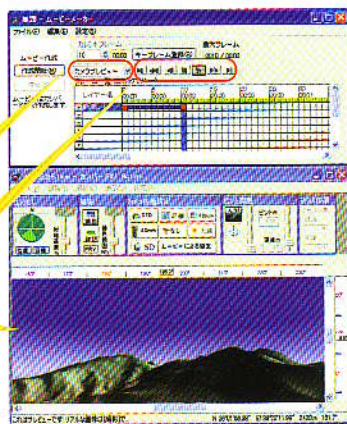


図3-1-11 カメラプレビュー

それではさっそくムービーを作成してみましょう。

[作成開始] ボタンをクリックすると作成の設定画面になります。

⑪ [作成開始] ボタンをクリックする

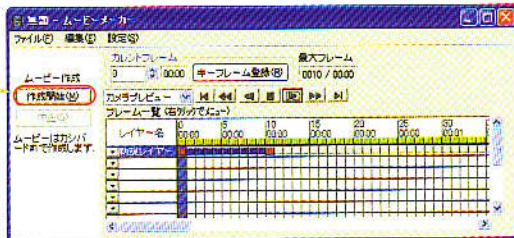
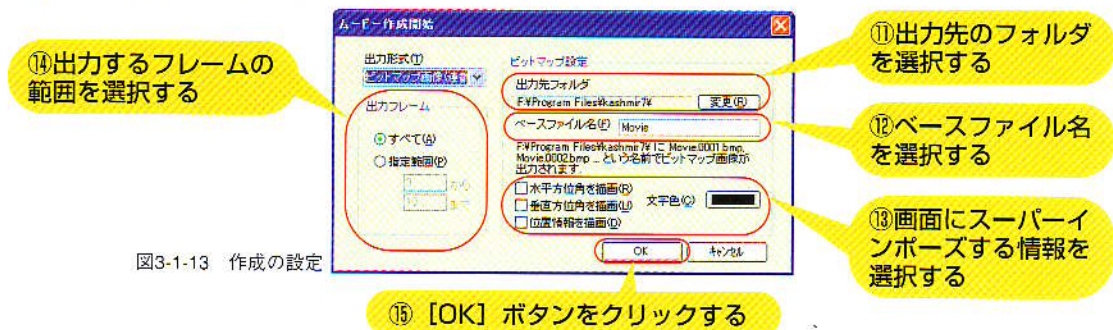


図3-1-12 ムービーの作成開始

作成の設定画面では、まず作成する画像の出力先のフォルダを決めます。画像は1フレームについて1枚作成されますので、大きな空き容量のあるハードディスクドライブのフォルダを指定して下さい。ベースファイル名は各画像ファイルの先頭に付加される名前です。短くわかりやすいものにします。設定が終わって [OK] ボタンをクリックすると、作成を開始します。



ムービーの作成中は、カシバードで次々画像が作成されていきます。もし中止したいときはムービーメーカーの [中止] ボタンをクリックします。カシバードの [中止] ボタンでは中止できません。

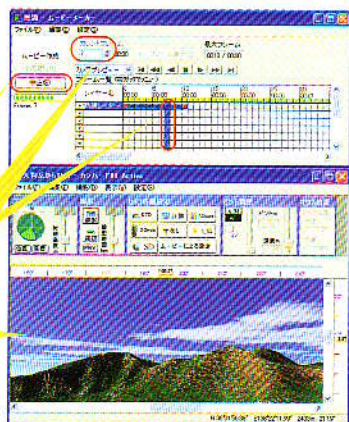
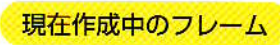
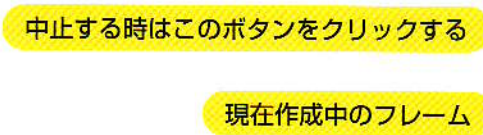


図3-1-14 ムービー作成中

作成が終了すれば作成した画像を確認できます。[ムービー確認] を選択して再生ボタン や逆転ボタン をクリックします。コマ送りボタン も使用可能です。



図3-1-15 ムービー確認

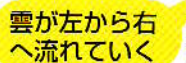


図3-1-16 作成したムービーの一部

ムービーの画像そのものは作成時に設定したフォルダに保存されていますので、これを利用できます。キーフレームやカシバードなどの設定はムービー設定ファイルに保存することができます。

[ファイル]メニューから [名前を変えて保存] を選びます。

このメニューを選ぶ



図3-1-17 ムービーの保存

わかりやすいファイル名を決めてください。

[リソースを埋め込む] にチェックを付けた場合は、マッピングなどの画像も含めて保存しますので、通常はこれを付けておくとうよいでしょう (詳しくは2.8 P100をご覧ください)。

出力先のフォルダ

ファイル名を決める

安全のため [リソースを埋め込む] を指定するとよい

[保存] ボタンをクリックする

図3-1-18 ファイル名を決める

ファイルに保存されるのは、ムービーの設定情報とカシバードの風景設定などです。カシバードのカメラ設定や画面の大きさなどの情報は、その都度変更できるように保存されません。



### 注意1

出力先フォルダをルートフォルダ (例えば C:\ など) のドライブ文字だけで表されている最上層にあるフォルダ) に指定しないでください。画像をすべて出力できないことがあります。

### 注意2

[ムービー確認] での再生は時間 (フレームレート) に正しく再生されるわけではありません。

### 注意3

最初と最後のフレームは必ずキーフレームとして登録しなければなりません。

ここで作成したムービーの設定ファイルはCD-ROMに収録されています。付属のCD-ROMのどちらかをドライブに入れて、エクスプローラからCD-ROMを開き、Sampleフォルダの中にある「流れる雲.mod」ファイルです。