

01 Particular の基本機能で、 手軽に、それなりの画を作ろう！

▶▶▶ author:12s

今回は Particular の基本機能を使った表現を 2 つ、簡単にご紹介します。

私自身も自主制作や業務で時折使用している手法です。

After Effects は CC2019、Particular はバージョン 4.1.4 を使用。

とはいえ基本的な機能しか使っていない為、下位バージョンでも十分に再現できるかと思います。

作例 1. 基本的な手法で、それなりに見えるディティールのある雲をつくろう

はじめに

この作例は既存でもよく見られる「静止画素材を Particular のスプライトに設定して空間に配置する」という初心者でも分かりやすい方法をとっています。ですが既存のチュートリアルではどうしても平面感が強かったり、雲のボリューム感が損なわれていたり、満足いく結果にいたったものをあまり見ません。

そこで私なりに考えた「より平面に見えにくく」「複雑な手法・設定」を減らし、3D ソフトが使えない方でも可能な以下の手法を考えてみました。



こんな感じの雲の素になるベースから…



徐々にディティールを上げていき…



雲を作ってレイアウト



こんな感じでボリューム感のある雲を作ります。

02 2つの作例から探るParticularでの球体表現

▶▶▶ author: サプライズ栄作

Particular は、仕事をする上で必須と言っても過言ではないプラグインです。

私自身、ゲームエフェクト、遊技機、アニメ、VFX、モーショングラフィックスなど様々な仕事で助けられました。

今回 Particular について執筆する機会を頂きましたが、「書くことが難しいな…」と考えました。それだけ Particular は多くの方が所持し、散々使われてきたプラグインだけに、情報も数多く存在します。それらの情報をなぞるだけに留まるのではないかと不安に思ったからです。

そんな中、なにか面白い表現はないかと思い、Particular に触れ、模索した結果が今回の作例になります。この作例で少しでも皆様の作品のヒントになれば幸いです。

バージョン

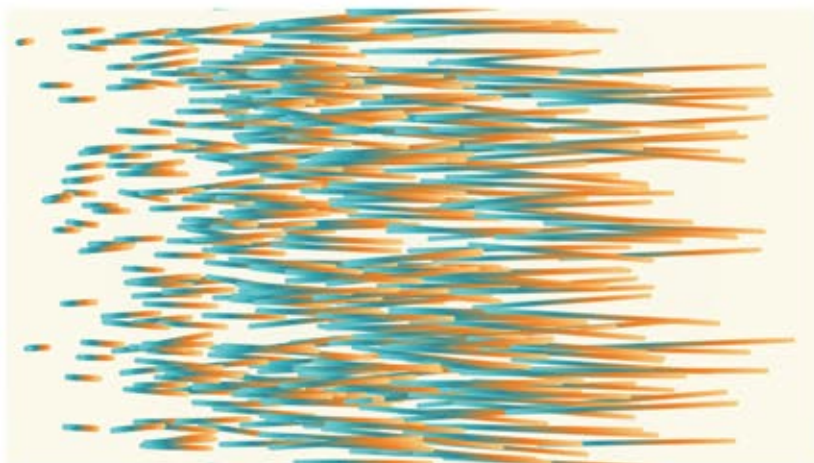
After Effects CC2019 v16.01

Trapcode Particular v4.0.0

作例 1. Particular と標準エフェクトを組み合わせる球体表現

Particular 単体でも様々な表現が可能ですが、After Effects(以降 Ae と表記)の標準エフェクトと組み合わせる事で、さらに表現の幅を広げることができます。

今回は【CC Sphere】と【ラフエッジ】を使って素材を変化させる作例です。ロゴタイトルなどでのトランジション素材としても活用できそうです。



ベースとなる素材。【Particular】で作成



球体に沿って動く手描き風のライン

03 Particularで作る絵画調の水

author: 朝倉すくる

「こういうんじゃない水も作ってみたい」

〈Particular〉で水を作るとなると、次のようなものを多く見かけるかと思います。

リアル系

どちらかというと「リアル」な方向性のもの。(勿論ここで言う「リアル」は3DCGで言うところの「フォトリアル」といった意味ではありません。)



カートゥーン系

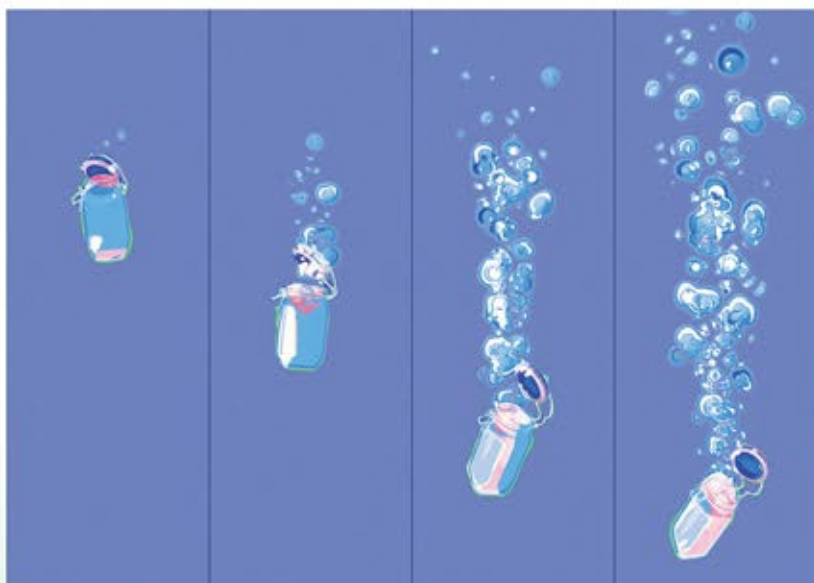
陰影をあまり付けず、ベタ塗りで表現した方向性のもの。



これらはこれらで非常に良く使える表現ではあるのですが、「もっと違ったテイストの水も作ってみたい」と思い立ち、この機会をお借りして挑戦してみました。

そうして出来上がったのがこちらです。瓶から水の気泡がぶくぶくと溢れ出ている10秒程の映像を作ってみました。

絵画調、あるいは水彩調…スタイライズドとも言うのでしょうか、とにかく筆で描いたイラストのようなテイストに仕上げってみました。それほど複雑なエフェクトの組み方をしている訳でもないですし、汎用性などを鑑みても、「実用的」に使える水表現ができたのではないかと思います。(因みに「瓶からこんなに泡出ねえよ」とかは気にしないでください…)



04 Particularで何かしたい

author:Silve

ここでは「Particularの機能は分かったけど実際のところどういふシチュエーションで活きるの？」という部分を補足するため、可能な限り思いつく作例をひたすら挙げていきます。

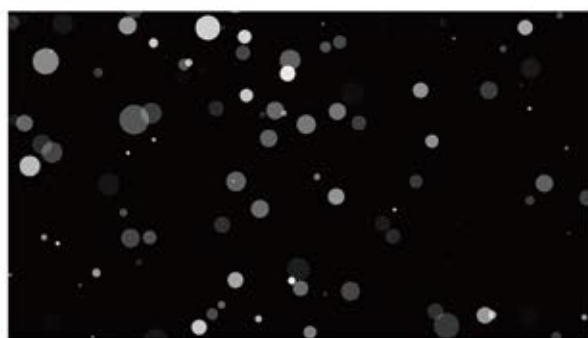
それは手癖かも知れないですし、実はちょっとした拘りのある表現かも知れないですし、記憶を辿ればどこかの作例で見たようなものかも知れませんが、恐らく何かの役には立つのではないかと思います。逆引き的に「こういう風に使うのか!」と思いたしたときに活用してもらえると嬉しい項目です。ちなみに要点を押さえつつ概ね我流で進行していくため、適度にアレンジしていただいても成立します。難しいことは考えず、「なんとなく」で伝わるラインで進めていきます。

01. 浮遊物を作る (賑やか)

基礎中の基礎です。これが出来ないと話にならない! レベルのものですが、まずはこの辺から。

押さえるべきポイントは「画面の中に満遍なく出ている」「ほんのり動いている」という点です。とりあえず何かを浮かべておきたいときによく使う方法で、いじるパラメータも自分の中ではほぼ決まっています。プリセット化するべきなのですが、未だにできていません。

早速パラメータを見ていきましょう。以降、記載が無ければ基本的にはデフォルト値のままです。



完成イメージ

まずは Emitter (Master) から。

- Emitter Type : Box
- Velocity : 0.0
- Emitter Size : XYZ Individual & XYZ 適当
- Emission Extra > Pre Run : 100%

Emitter Type はどこかに出れば良く、範囲をある程度指定したいので Box を使用します。Sphere でもほぼ同様のことができますが、何故か中心部に偏りが出るため、そういう意図でなければやめておいた方が良いでしょう。

Emitter Size は、画面いっぱいになるように設定します。どの程度の位置を漂っているかを意識し奥行きを設定してあげると良いでしょう。



Emitter Type : Box

Emitter Type : Sphere

今回は「常に漂っている何か」という情報を与えたいだけなので、それ以上の無駄な要素は省いていきましょう。

Velocity に値があるとそれだけで個々に動きが出てしまうので切っています。また、0F 地点から出ていて欲しいので Pre Run も忘れずに。



Emitter (Master)