



LayerMonkey  
© Copyright 2013 Dan Ebberts & Orrin Zucker All Rights Reserved

## LayerMonkeyへようこそ!

LayerMonkey はコンポジション上のレイヤーを使ってアニメーションを制作する After Effects 用のスクリプトです。LayerMonkey には After Effects のカメラ機能と連携するため、ダイナミックなアニメーションを簡単に制作できます。

LayerMonkey は、コンポジション上の写真、フッター、EPS など、After Effects にインポートできるファイルであれば、すべてのファイルに適用可能です。ただし、ロックされたレイヤー、ライト、ヌル、ガイド、調整レイヤー、オーディオ、自身で設定したカメラには適用されません。なお、EPS ファイルはラスタライズされます。

## LAYOUT (レイアウト)

このセクションではサイズ、ポジション、ローテーションについて解説します。

**Algorithm:** レイアウトアルゴリズムを選択します。レイアウトは TypeMonkey、Horizontal、Vertical から選択します。

**TypeMonkey:** TypeMonkey Script のレイアウトアルゴリズムです。全体的なデザインは、階段のような形になります。

**Horizontal:** 画面の下に、すべてのレイヤーが横並びに配置されます。Rotation Probability は無効になりますが、Scale Variable は有効になります。。

**Vertical:** 画面左側に、すべてのレイヤーが縦並びに配置されます。Rotation probabilityは無効になりますが、Scale Variableは有効になります。

**Justify:** 最初のレイヤーサイズに合わせて、すべてのレイヤーがリサイズされます。レイヤーの画面比率を変えずに、適切な寸法にリサイズします。

Horizontalを選択してJustifyにチェックを入れる場合、それぞれのレイヤーはY軸にフィットします。Verticalを選択してJustifyにチェックを入れる場合は、X軸にフィットします。

Justifyにチェックを入れるとScale Variableは無効になります。

**Scale Variable:** レイヤーサイズの大きさをランダムで設定します。数字を大きく設定するほど、レイヤーサイズの差異が大きくなります。

**Spacing:** レイヤー間のスペースを設定します。

**Rotation Probability %:** レイヤーがランダムに 90 度回転する確立を設定します。一旦回転すると、次の回転までに最低 4 レイヤー分必要となります。

## ANIMATION (アニメーション)

**Transition In:** 18 種類のトランジションのモーションタイプをドロップダウンリストから選択します。初期設定は Randomize (ランダム) に設定されています。

**Speed:** レイヤーのトランジションスピードを設定します。目安として Fast は 10 フレーム、Medium は 15 フレーム、Slow は 20 フレーム、Sloth は 30 フレームでトランジションします。

**Enable Motion Blur:** Enable Motion Blur にチェックを入れると、トランジション時にモーションブラーがかかります。

## LAYER (レイヤー)

Time Factor Layers(タイムコードあり)と、Non-Time Factor Layers(タイムコードなし)のレイヤーについて解説します。

**Time Factor Layers:** ビデオやプリコンポなど、タイムコードを保持するレイヤーです。

**Non-Time Factor Layers:** 静止画やテキスト、平面、シェイプレイヤーなど、タイムコードを持たないレイヤーです。

**Order:** LayerMonkey 適用時に表示されるレイヤーの順番を設定します。Top (一番上のレイヤーからアニメーション)、Bottom (一番したのレイヤーからアニメーション)、Random (ランダム)から選択します。

**Timing Controls:** 映像やプリコンポなど、タイムラインを持つレイヤーの再生を設定します。

**In Point:** 該当レイヤーの再生開始を設定します。

**Markers:** 該当レイヤーが表示させるタイミングで、00:00:00 から再生されます。

**00:00:00:** すべてのレイヤーがコンポジションの 00:00:00 から再生されます。そのため、該当レイヤーが表示させる時のタイムコードは、コンポジション上のタイムコードとイコールになります。

**Out Point:** 該当レイヤー再生終了後の処理を設定をします。初期設定は Freeze (最終フレームを表示) ですが、Run Out (終了後非表示)、Loop (ループ)、Ping Pong (ムービー終了後逆再生)から任意で選択できます。

**Color Palette:** 初期設定ではオフになっています。アクティベートすると選択色がレイヤーに適用されますが、プリコンポには反映されません。

**Shy and Lock:** このボックスのチェックを外すことで、レイヤーをロックしたり隠すことができなくなります。

## MARKERS (マーカー)

**Time Span:** マーカーの割り振けを設定します。

**Work Area:** ワークエリア尺でアニメーションを作成します。ワークエリアの始点と終点

を設定するだけでアニメーションを作成するので非常に便利です。

**Comp Duration:** コンポの長さに合わせて均等マーカーを配置してアニメーションを作成します。

**Distribution:** Time Span で選択した設定(Work Area/Comp Duration)に対して、マーカーの配置を設定します。

**Evenly Distributed:** マーカーは尺に合わせて均等に配分されます (初期設定)。

**Marker Sync:** ガイドレイヤー上のマーカーに合わせてアニメーションします。このオプションを有効にするためには、マーカーのあるガイドレイヤーを選択のうえ、DO IT!をクリックして LayerMonkey を適用します。オーディオレイヤーからマーカーを作成する場合には、Lloyd Alvarez's Audio-to-Markers、もしくは MamoWorld's Best Assistant を推奨します。

**Play Full Clips:** レイヤー再生終了後、次のレイヤーへとランジションします。Play Full Clip 選択時、Time Control の In Point は無効になります。レイヤーの総尺がコンポジション尺より長い場合、コンポジションの持続時間を延長する必要があります。

コンポジションにタイムラインを持たないレイヤー (静止画など) が含まれる場合、レイヤー総尺がコンポジション尺よりも長い場合、エラーメッセージが表示されます。この場合はコンポジションの尺を変更、もしくは静止画の尺を調整して、レイヤーの総尺をコンポジション尺に以下に設定してください。

## **MONKEY CAM (モンキーカム)**

**Include Camera:** Monkey Cam を利用しない場合は、チェックを外してください。

**Movement:** カメラモーションを選択します。

**Smooth Stop & Go:** スムーズな ストップ&ゴーのモーションです。

**Smooth Constant:** レイヤー間のランジションを、ゆるやかに行う、連続したモーションです。

**Linear Stop & Go:** 直線的なストップ&ゴーのモーションです。

**Linear Constant:** レイヤー間のトランジションを、直線的に行う、連続したモーションです。

※コンポジションの尺が短くトランジションに余裕がない場合、Stop & Go で止めの動きを再現できない可能性があります。

**Auto Rotate:** カメラ回転の有無を設定します。

**Auto Frame:** レイヤーに対してズームの有無を設定します。

**Update Cam:** LayerMonkey 適用後にカメラのモーションのみ変更する場合は、ここから変更します。

**DO IT!:** DO IT!をクリックして LayerMonkey を適用します。

**Undo it:** 適用された LayerMonkey のモーションが、すべてが削除されます

**Save & Load:** ユーザーインターフェイス上の設定を保存、もしくは保存済みの設定を呼び出す場合はこれを使います。