

AviUtl を用いた文字 PV 作品の制作

1. 研究テーマ概要

これまで趣味でゆっくりと呼ばれる機械音声を喋らせ、実況や解説動画を作成できる「YMM4」を使い、ゲーム実況や解説系の動画を制作する中で、動画編集の技術に興味をもちました。特に「AviUtl」を用いた、文字の登退場演出で視聴者を楽しませる「文字PV」作品に魅力を感じ、2年次の文化祭で一度制作に挑戦しました。しかし、当時はデザインや演出の技術・知識が不足しており、自分の納得のいく作品を作ることができなかつた。この経験から、1年間を通して課題に向き合う「課題研究」という機会を活かし、学校で学んだ画像加工技術なども応用しながら、本格的な作品制作に再挑戦したいと考えるようになりました。

2. 研究課程

(1) 使用材料・機器

- ・ Windows11 環境の PC
- ・ AviUtl (ver1.10)

(2) 取り組み・制作過程

AviUtl の導入では AviUtl のお部屋から AviUtl の本体 (AviUtl110) をダウンロードしました。次に、拡張編集プラグイン exedit92 をダウンロードします。また、追加で必要なプラグインがあれば導入します。今回は L-SMASH Works と x264guiEx を導入しました。

次に使用楽曲の導入では、まんぼう二等兵様のサイトから文字 PV 作品で使用する楽曲「トーチ」をダウンロードし、AviUtl で読み込みます。

一学期に課題研究が始まってからは、AviUtl での高度な編集ができる GetColorv2 の練習をしました。図 1 のように GetColorv2 の練習で得た技術を応用して、図 2 のような作品の冒頭部分の背景を制作しました。

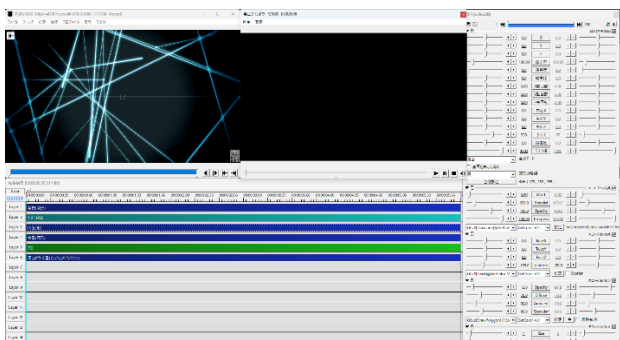


図 1 練習での画面



図 2 作品の冒頭部分

最後に、読み込んだ楽曲に合わせて文字や図形を配置します。下側のタイムラインにオブジェクトや演出を入れることで動画を作成していきます。縦がレイヤーでレイヤー数が増えるほど作品では手前に表示されるようになります。横が時間で赤い再生線のライン上にあるオブジェクトや演出は左上のメインウィンドウで見ることができます。実際に完成した作品は再生ボタンを押すことで画面中央上部の再生ウィンドウで見ることができます。オブジェクトや演出の細かい設定は図 3 の画面右上の設定ダイアログで変更することができます。

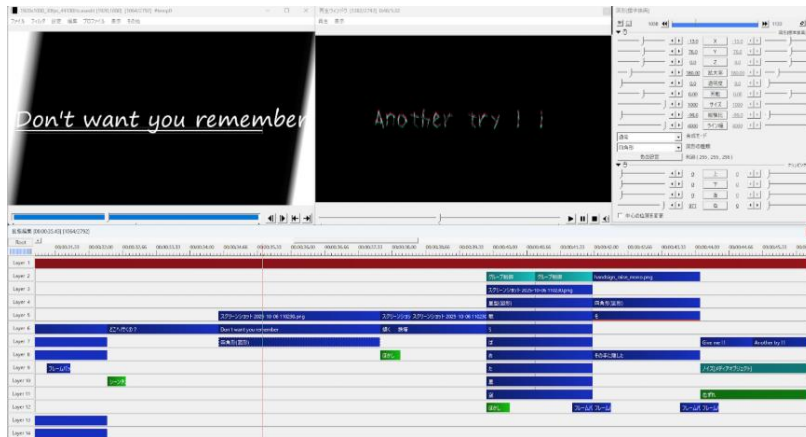


図3 AviUtlの編集画面

(3)制作時間

作品は課題研究13回で完成し、制作時間は約38時間になりました。

3. 研究成果

全体で1分34秒の動画作品を完成させ、mp4形式で出力しました。図4のシーンは序盤の落ち着いた雰囲気からサビの速いテンポにつなげるため図形を多用し動きを多くつけることに成功したイチ押しシーンです。

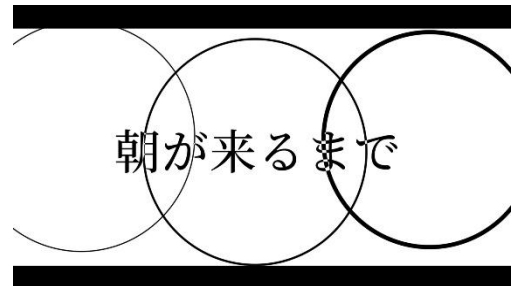


図4 動画のシーン (1:10~)

4. まとめ・感想

思うように文字の登退場演出が思いつかず、作り始めた頃はなかなか制作に取り掛かることができない状態が続いたため、後半では時間に追われてしまい結果的に妥協を重ねた作品になってしまいました。それでも自分の中ではある程度納得ができる完成に時間内に持つていくことができたので、課題研究で得た知識や技術を今後の個人的な活動にも活かし、より良い作品ができるように努力を重ねたいと考えています。

5. 今後の課題

作品の制作中、技術的な問題よりデザインやアイデアの問題に悩むことが多くありました。もしそういうことが発生した場合は、他の人の作品を見ていい部分を模倣してみたりすることで止まり続けないようにすると、自分が作りたいものが見えてきました。またイージングを使用する際は、すべての動きを同じイーズにせず、オブジェクトが入ってくる時は24番のイーズイン、出ていくときは23番のイーズアウトというように使い分けると、動きが単調になったり不自然になったりすることを防ぐことができました。