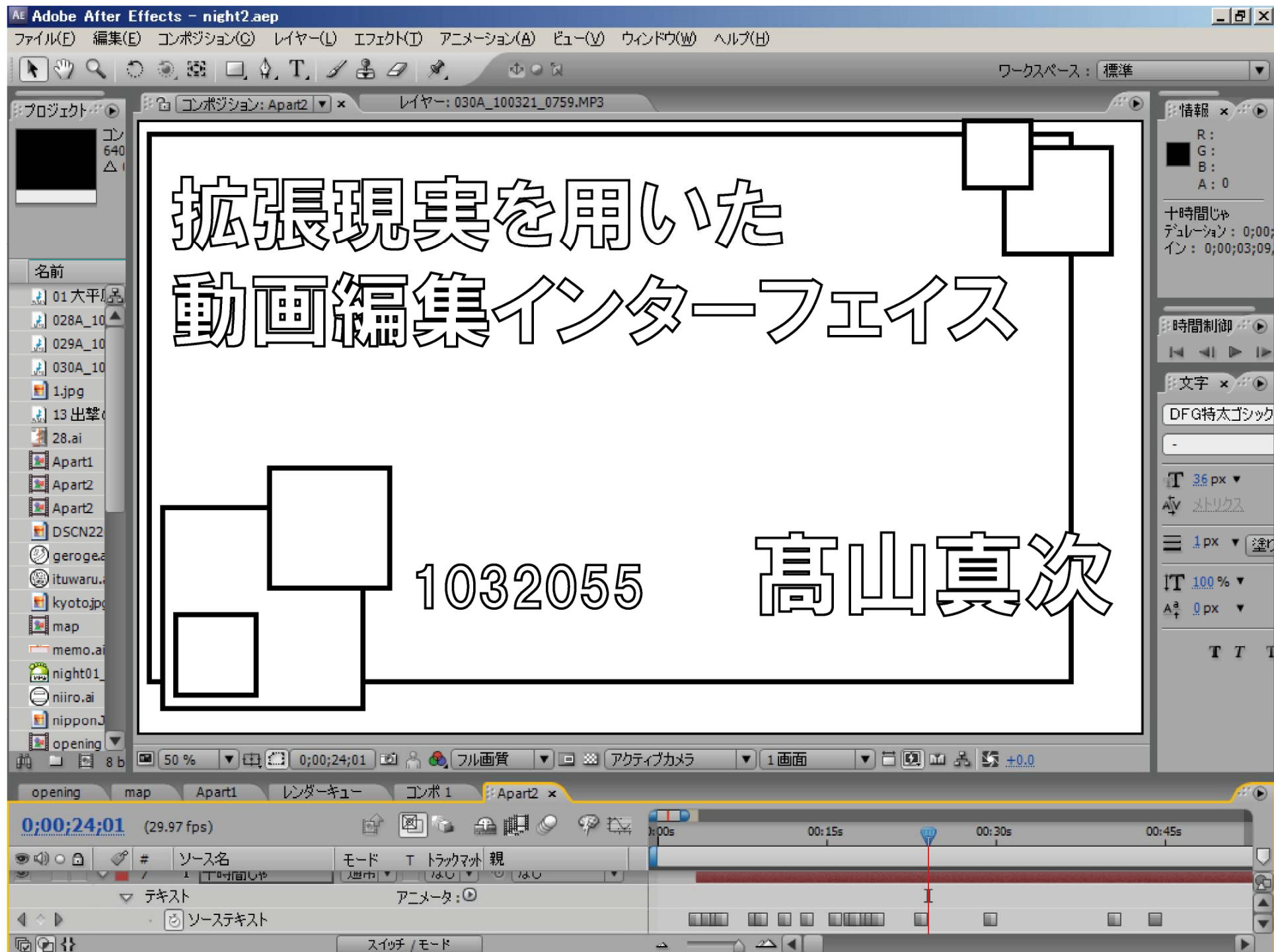
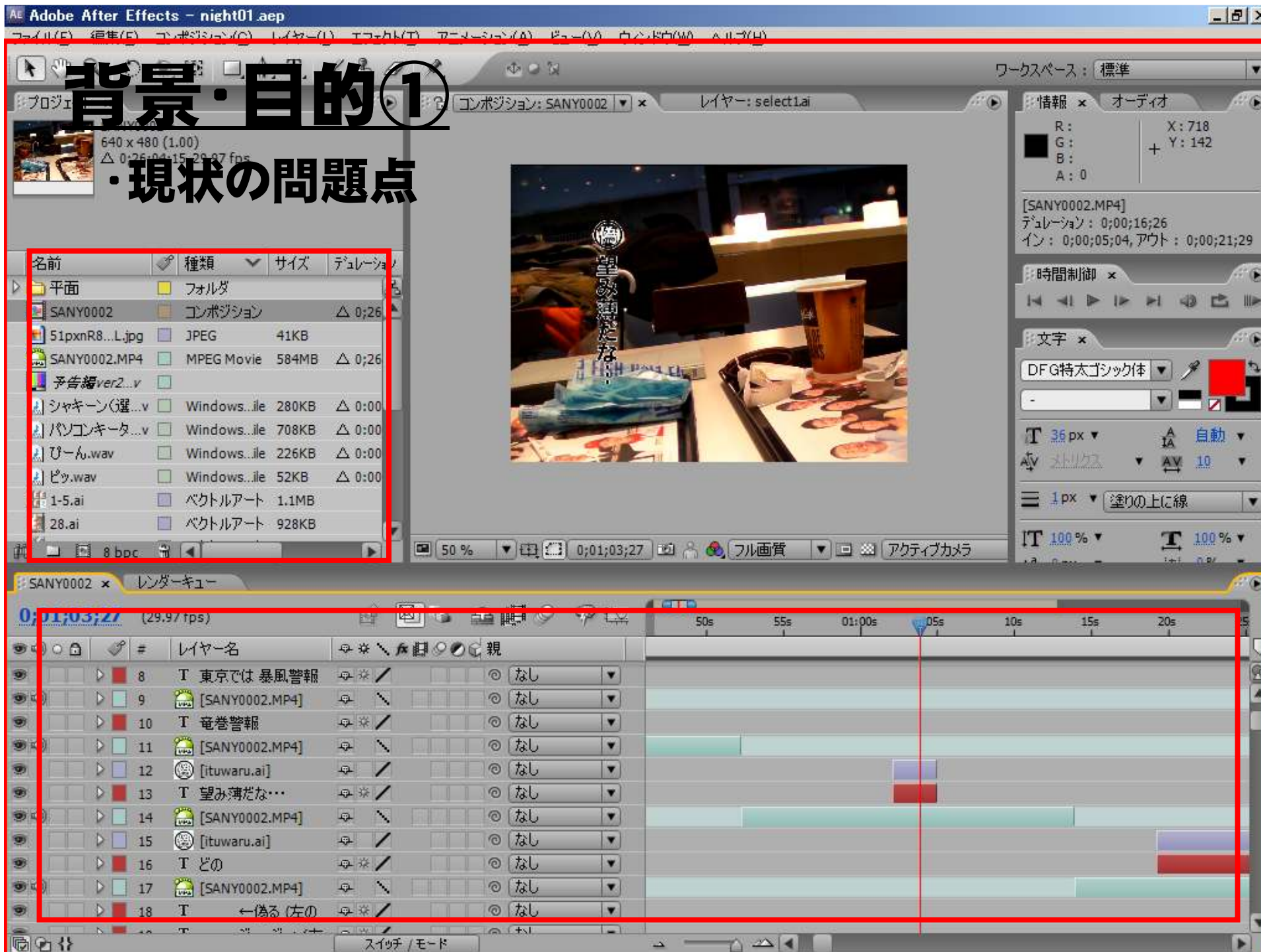
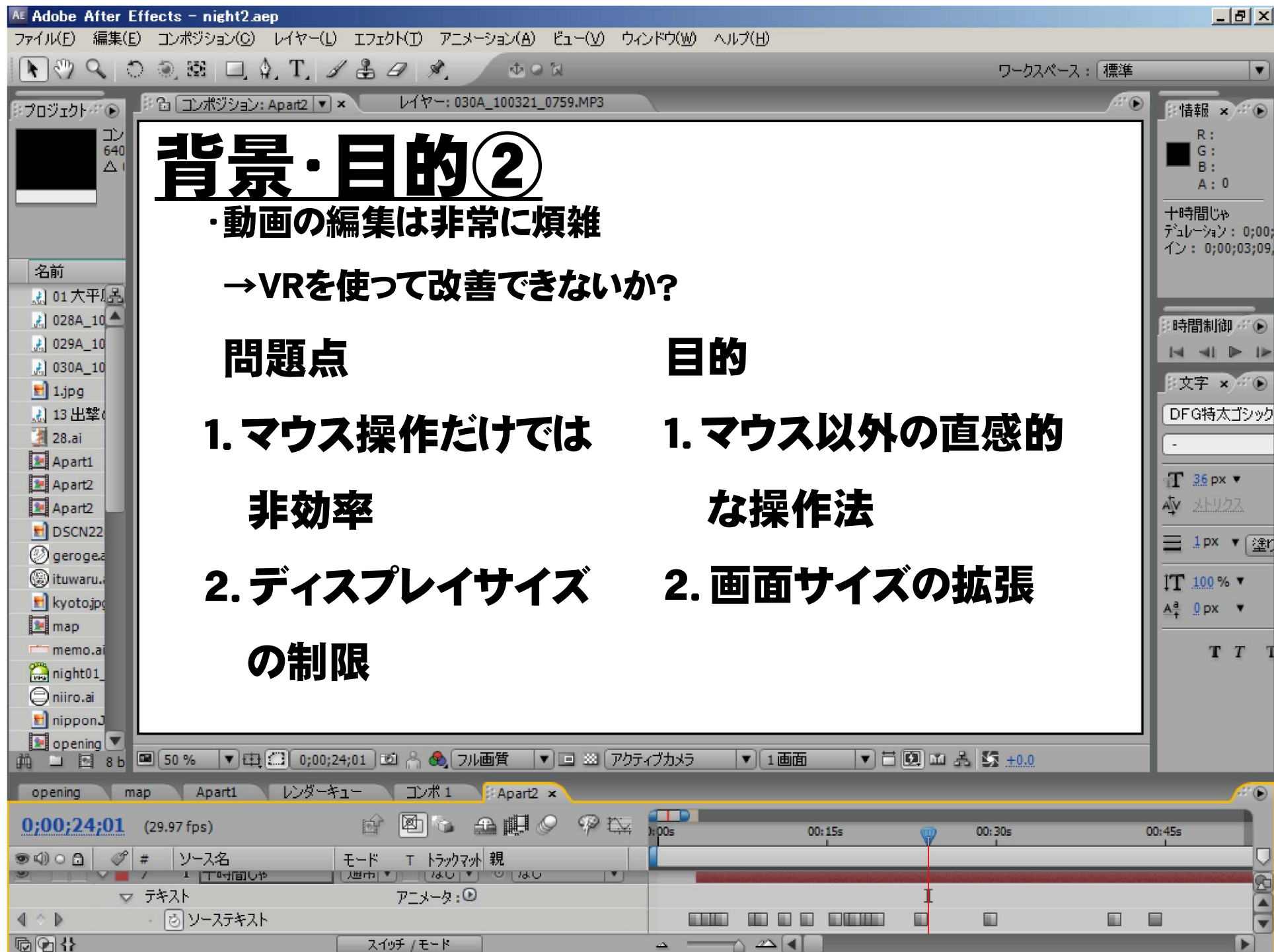








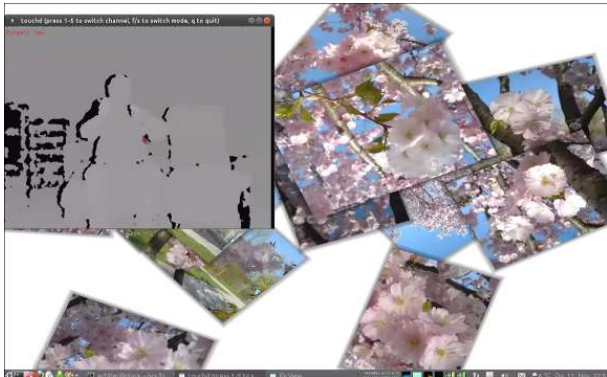
AE Adobe After Effects - night2.aep
ファイル(F) 編集(E) コンポジション(C) レイヤー(L) エフェクト(T) アニメーション(A) ビュー(V) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
ワークスペース: 標準

プロジェクト: 640
コンポジション: Apart2 x レイヤー: 030A_100321_0759.MP3

マウス以外の操作方法

- ・両手を使えるのが望ましい

KINECTを使ったIF



http://www.youtube.com/watch?v=ho6Yhz21BJI&feature=player_embedded

タッチパネル式のIF



<http://www.youtube.com/watch?v=-2Kn2HKCWqs&feature=related>

名前
01 大平 品
028A_10
029A_10
030A_10
1.jpg
13 出撃
28.ai
Apart1
Apart2
Apart2
DSCN22
geroge.a
ituwaru.a
kyoto.jp
map
memo.ai
night01
niiro.ai
nipponJ
opening

時間制御
デューレーション: 0:00;
イン: 0:00;03;09

文字
DFG特太ゴシック

36 px
メトリクス
1 px
100 %
0 px

opening map Apart1 レンダーキュー コンポ 1 Apart2 x

0:00:24:01 (29.97 fps)

ソース名 モード T トラックマッ 親
テキスト アニメータ: 親
ソーステキスト

スイッチ / モード





AE Adobe After Effects - night2.aep

ファイル(F) 編集(E) コンポジション(C) レイヤー(L) エフェクト(T) アニメーション(A) ビュー(V) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

ワークスペース: 標準

プロジェクト: 030A_100321_0759.MP3

装置の構築①

・キネクト座標系→仮想ディスプレイ座標系

```
graph LR; Kinect[Kinect] -- "特徴点3次元空間座標 (両手+ディスプレイ)" --> PC[PC]; subgraph PC [PC]; AR[AR処理]; Effect[両手位置による効果処理]; Build[仮想ディスプレイの構築]; end; PC -- "元の映像 + AR" --> HMD[HMD]; PC -- "元の映像" --> Display[PC Display];
```

kinect

Kinect

Display+Marker

仮想ディスプレイ:
任意のサイズを設定出来る

0:00:24:01 (29.97 fps)

ソース名 モード T トラックマツ 親

テキスト アニメーター: 0

ソーステキスト

スイッチ / モード



AE Adobe After Effects - night2.aep
ファイル(F) 編集(E) コンポジション(C) レイヤー(L) エフェクト(T) アニメーション(A) ビュー(V) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
ワークスペース: 標準

プロジェクト: コンポジション: Apart2 x レイヤー: 030A_100321_0759.MP3

考察

欠点

利点:

- ・両手を使う事による
操作の効率化
- ・直感的な操作が可能
- ・複数のファイルを同時に扱える
- ・素材の切り貼りが容易
- ・安価に実現が可能

・動画編集とIF処理はそれぞれ独立なソフト

・処理速度の低下

・応答の遅延

・特徴点の抽出が不安定



任意のサイズ

00:00:24:01 (29.97 fps)

00:00s 00:15s 00:30s 00:45s

ソース名 モード T トラックマッ 親

テキスト アニメータ: D

ソーステキスト

スイッチ / モード