



TypeMonkey

© Copyright 2013 Dan Ebberts & Orrin Zucker All Rights Reserved

## TypeMonkeyへようこそ!

TypeMonkey は、キーフレームなしでモーションタイポグラフィーを制作する After Effects 用スクリプトです。

## Installation (インストール)

TypeMonkey をインストールする際は、TypeMonkey.jsxbin を After Effects の Script UI Panel 内にコピーします。

Mac: After Effects/Scripts/ScriptUI Panels

Windows: After Effects/Support Files/Scripts/ScriptUI Panels

デモ版は、7日間のみ使用でき、単語の合計数が10に制限されます。

## Overview (概要)

TypeMonkey は設定したパラメータから、ランダムにモーションタイポグラフィーを作成します。アルゴリズムは非常に複雑ですが、初心者でもエキスパートでも直感的に使えるように、ユーザーインターフェイスが設計されています。

まずはじめに、After Effects のウインドウから TypeMonkey.jsxbin をクリックし、TypeMonkey を起動します。

TypeMonkey を適用する最も簡単な方法は、テキストウィンドウに任意のテキストを入力し、DO IT!をクリックするだけ。これだけで自動でモーションタイポグラフィが作成されます。異なるレイアウトを作成したい場合はUndo itをクリックして、パラメーターを調整してから再びDO IT!をクリックします。

TypeMonkey はコンポジション、もしくは選択しているワークエリアの尺に合わせて均等にテキストを分配します。また、自動生成されたカメラが、テキスト間を自然にトランジションします。

TypeMonkey が適用されると、TM Master Control が生成され、テキストウィンドウに入力したテキストとともにマーカーが表示されます。マーカーをスライドすることで、テキストとカメラのタイミングを調整することができます。ただし、TypeAnimation の Speed には変更が反映されません(Fast を選択している場合、マーカーをスライドさせても Speed は Fast のままです)。

各テキストは、コントロールレイヤーとテキストレイヤーで構成されます。初期設定では非表示になりますが、TypeMonkey の適用プロセスでは表示されます。

**TEXT BOX:** テキストボックス内にテキストをタイプするか、コピー&ペーストします。テキスト間に半角スペースを入れることで、モーションを区切ることができます。また、以下で解説するコマンドを組み合わせることで、テキストレイアウトとアニメーション結果をコントロールすることができます。

TypeMonkey パネル右上の★マークをクリックすると、キーコマンドが表示されます。

^

ポーズとギャップを TM Master Control へ挿入します。キーワードの後にビートをインサートするのに便利です。^を複数挿入することで、テキスト後にスペースを確保することができます。

[]

[]で囲まれたテキストは、横並びに、同じサイズでレイアウトされます。各単語は個別にアニメーションされます。

{ }

{ }で囲まれたテキストは積み重なるグループを生成します。グループ内の単語は同じサイズでレイアウトされ、各単語は個別にアニメーションされます。

{ [ ] }

{ [ ] }で囲まれたテキストは、横並びに、同じサイズでレイアウトされます。また、{ [ ] }内のテキストをネスト化するため、複数の{ [ ] }を連続して使うことができます。

|

テキスト間に|を挿入することで、複数のワードを単一グループにすることができます。[]と異なり、|で区切られたグループが1ワード扱いになります。

## LAYOUT (レイアウト)

**All Caps:** 選択時はすべてのアルファベットが大文字になります。

**Font Size:** フォントサイズを設定します。

Random: フォントサイズはテキストボックスの最小と最大によって決められます。

Constant: フォントサイズは最小によってのみ決められます。

Spacing: ライン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度回転する確率を設定します。一旦回転すると、最低4レイヤー回転しません。

**Color Palette:** 初期設定では白が選択されています。各ボックスをアクティベートし、四角いグレー部分のボックスをクリックすることで5色まで選択・設定できます。

## TYPE ANIMATION (アニメーション)

**Style:** テキストのトランジションスタイルを設定。初期設定はランダムに設定されていますが、18種類のモーションタイプを選択できます。

**Speed:** トランジションの速度を設定します。カメラがトランジションにシンクロしている場合、カメラの動きに影響します。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。

**Motion Blur: Motion Blur:** TypeMonkey がトランジションのテキストレイヤーを作成する時、モーションブラーをかけることができます。しかし、コンポジションのモーションブラーのプレビュースイッチはアクティベートされないので、プレビューにエフェクトは反映されません。コンポジション上のモーションブラースイッチをアクティベートすることで、プレビューの確認はできますが、プレビューはスローダウンされます。プレビュー時の選択有無に関わらず、レンダリング時にモーションブラーは自動的にアクティブになります。

## MARKERS (マーカ)

**Time Span:** マーカーの割り振けを設定します。

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。

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。

**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の利用を推奨します。

## 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: レイヤー間のト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。

## **MONKEY TIPS (ヒント)**

**MANUAL ADJUSTMENTS:** レイアウトをカスタマイズするのは簡単です。クリック、移動、リサイズ、回転するだけでカスタマイズができます。

**Font:** After Effects の文字をパネルより任意のフォントを選択し、DO IT!をクリックすると選択したフォントでアニメーションが作成されます。

**Word Opacity:** テキストレイヤーの機能です。ロック解除して調節します。

**COMPLEX ANIMATIONS:** 尺が長く、複雑なアニメーションを制作する場合、想定外のことが起こりがちです。ここではTypeMonkeyの効率的な利用方法を解説します。

**1) Edit:** 不必要なワードをできる限り削減します。

**2) Break it up:** TypeMonkeyはどんな長さのアニメーションでも扱えますが、尺が長くなるにつれて多くのマーカーやレイヤーを扱う必要があります。不運にもAfter Effectsではマーカーをキーフレームのようにドラッグ&ドロップで複数を一度に調整することができません。マーカーをひとつずつシフトすると、尺の長いコンポジションでは非常に面倒です。そのため、プロジェクトを小さなコンポジションに分けて単純化して作業をすすめることをお勧めします。

**3) Pauses:** '^' コマンドを使用し、TM Master Controlにポーズとギャップを挿入しておき、最終調整を簡単にすることをお勧めします。

**4) Keep it loose:** コンポジションを少し長めにセットアップします。タイトなコンポジションでマーカーを調整するよりも、余裕のあるコンポジション上でマーカーを調整する方が簡単です。

**5) Sequence:** レイアウトが決まるまで、タイミングを調整しないようにします。タイミング調整は複雑なプロジェクトで最も時間をがかかる部分なので、レイアウトが決まるまではそのままにしておきましょう。

**6) Think Global:** TM Master Controlの尺や、ストレッチパラメーターを調節することで、全体のスピードを変更することができます。

## **CAMERA TWEAKING:**

カメラがオンの場合、単語の中心から、次の単語の中心に移動するため、想定外のことが起こる可能性があります。ここでは、いくつか良い解決方法を紹介します。

1) 長い単語の後に、短い単語が続く場合(もしくはその逆)、最悪の状況として、長い単語が短い単語に挟まれている場合、カメラが大きくパンすることでテキストが見えづらくなることがあります。その場合、「|」コマンドを使って単語をひとつのグループにまとめることで、カメラの動きを制限し、見やすいモーションタイポグラフィを実現します。

2) カメラは単語の中心を移動するため、短い単語が連続する場合はカメラの動きが小さくなります。

3) マーカーの間の距離を長くすることで、カメラの移動時間を延長できます。

4) それでは Movement、Auto Frame、Speed を調整してカメラコントロールをしましょう。

## **SAVE YOUR TEXT**

TypeMonkey のセットアップはテキストを保存しません。後のリファレンスのため、テキストをファイルとして保存することをお勧めします。

## **DELETING A LAYER**

エクスペッションや親子関係が破壊されるので、レイヤーを削除しないでください。

## **PRE-COMPING**

プリコンポ作成中に Expressions が壊れたというエラーメッセージが表示されることがありますが、OK をクリックしてください。基本的には対象のコンポジションをドラッグ&ドロップで別のコンポジションにマニュアルで移動してください。

## **WORKING WITH AUDIO**

歌詞やボイスオーバーを扱うには制作プランを立てる必要があります。テキストボックス内のコマンドが多ければ多いほど、マーカーの数が少なくなります。つまり、調整が楽になります。歌詞終了後にポーズする部分がある場合、単語の後ろに (^) を挿入することで、効果的にタイミングを取ることができます。

まずはオーディオトラックをコンポジションにドラッグ&ドロップで移動します。Time Span を Work Area に設定し、タイポグラフィーの始点を (B)、終点を (N) 設定して DO IT! をクリックすると、TypeMonkey がワークエリアに合わせて単語を配置します。テキストボックス内の単語数が少なければ少ない程、ひとつの単語に対するアニメーション尺は長くなります。これを考慮し、ワークエリアの始点を決めてください。

最終的にはマーカーをマニュアルで調節することになりますが、テキストボックス内を整頓し、調整を繰り返してばっちりのタイミングでモーションタイポグラフィーを制作して

ください。

もし楽曲を使ってモーションタイポグラフィーを制作する場合、楽曲を分けて複数のコンポジションを作ることをお勧めします。

Congratulations!! ここでマニュアルは終わりです。さあ、TypeMonkey をスタートして楽しんでください! Have fun!

-Dan Ebberts & Orrin Zucker

本マニュアルについて

この度は、(株)フラッシュバックジャパン取扱、aescrpts + aeplugins 社「TypeMonkey」をご利用頂き、誠にありがとうございます。本日本語マニュアルは、製品の英語マニュアルを翻訳した内容を元に作成しています。

ユーザー登録について：

本製品のユーザー登録は、ご購入時のお客様情報にて登録が完了しております。変更の際は以下の登録フォームよりお知らせください。

(株)フラッシュバックジャパン 取扱製品 ユーザー登録フォーム

<https://www.flashbackj.com/user/index.html>

サポートについて：

製品のサポートは、以下の窓口にてお受付しております。

(株)フラッシュバックジャパン 取扱製品 サポート

<https://www.flashbackj.com/support/support/index.html>

注意事項：

- ・本マニュアルは、製品の正規ユーザーの皆様のみにご提供しています。複製および転用、公開、譲渡等の行為は一切禁止致します。
- ・記事事柄には細心の注意を払い作成しておりますが、万一誤りや不正確な記述がある場合でも、開発元の aescrpts + aeplugins 社、及び弊社フラッシュバックジャパンはなんら責任を負うものではありません。
- ・性能向上のため予告なく製品およびマニュアルの仕様を変更する場合がありますのでご了承ください。正規ユーザーの皆様には E-mail にてアップデートやマニュアル改定のご連絡を差し上げますのでアドレスが変更になった場合はユーザー登録の変更をお願い致します。

今後も弊社取扱製品にご愛顧賜りますよう、宜しくお願い致します。

またのご利用をお待ち申し上げます。

株式会社フラッシュバックジャパン

<http://www.flashbackj.com/>

〒105-0001 東京都港区虎ノ門 3-7-10 ランディック虎ノ門ビル 2F

TEL：03-5777-7805 FAX：03-5777-7813

After Effects はアドビシステムズ株式会社の商標です。

その他の製品名は各社の登録商標または商標です。

掲載内容は改良のため予告なく変更する場合があります。

また、当マニュアルを弊社の許諾なしに複製、転用、公開などを行うことを禁止します。