チュートリアルガイド

ワンクリックでコーナーをトラッキング

Auto Pinはアニメーションするアルファマスクを解析し、テクスチャレイヤーにCC Power Pinのキーフレームを設定します。

トラックポイント不要。 きれいなアルファマスクを用意し、A、Bの順に選択してTrackを押します。

After Effects標準のCC Power Pinを使用。プロジェクトに専用エフェクトは残りません。

1 トラッキング対象（A）を用意

対象の動きに追従するアルファマスクを作成します。

2 テクスチャ（B）を用意

トラッキング範囲にはめ込みたい画像・映像を配置します。

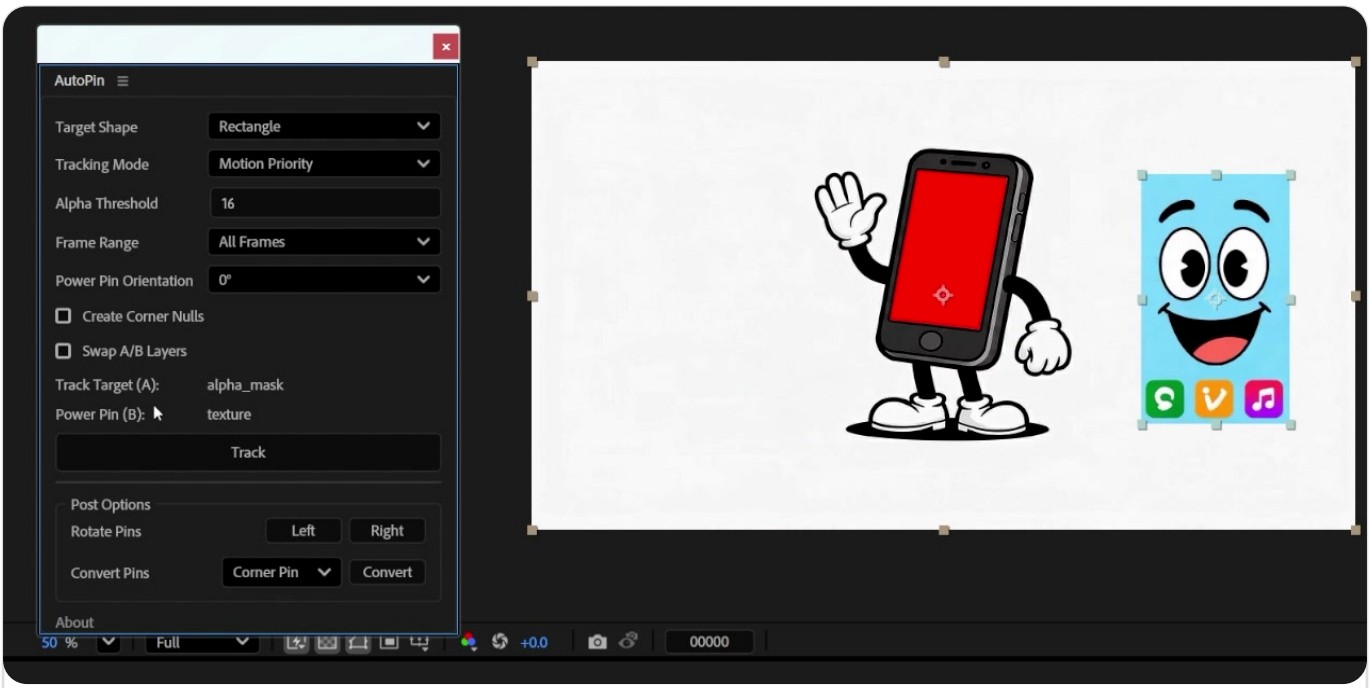
3 A、次にBを選択

最初にアルファマスク、次にテクスチャを選択し、パネルの表示名を確認します。

4 Trackをクリック

BにCC Power Pinのキーが設定されます。最後にマスクを適用して完成です。

操作画面



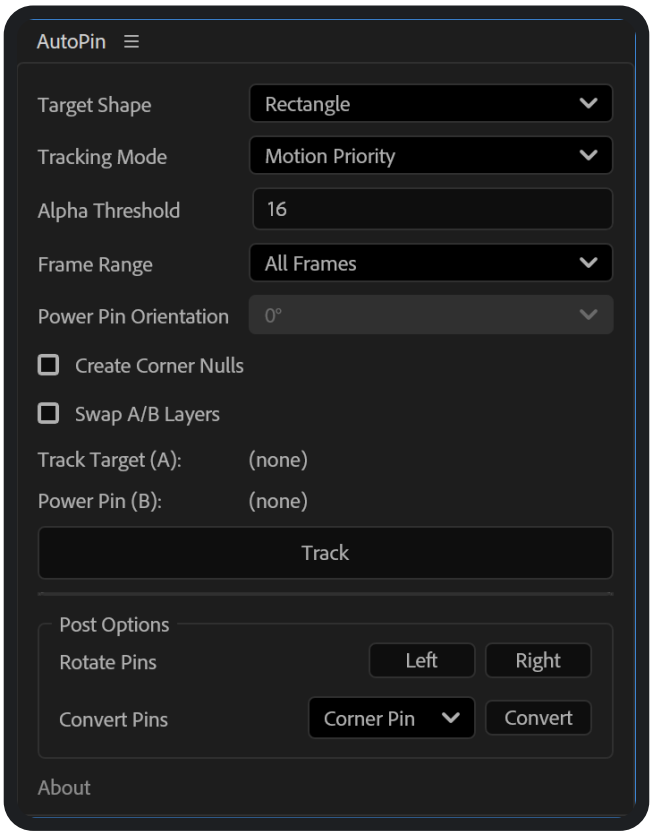
AとBを確認してTrackをクリック

A = アニメーションするアルファマスク / B = CC Power Pinを適用するテクスチャ

パネルリファレンス

まずはデフォルト設定で

多くの場合、Rectangle / Motion Priority / Alpha Threshold 16 / All Framesで問題ありません。



1 Target Shape

通常はRectangleを使用します。輪郭が不規則でうまく検出できない場合はOrganic Shapeを試します。

2 Tracking Mode

通常はMotion Priority。90度を超えるような大きな回転にはRotation Priorityを使用します。

3 Alpha Threshold

マスクの輪郭として扱うアルファ値を設定します。まず16を使用し、輪郭が正しくない場合だけ調整します。

4 Frame Range

All Frames、Work Area、Current Frameから解析範囲を選択します。短いテストにはWork Areaが便利です。

5 Power Pin Orientation

テクスチャの初期方向を0、90、180、-90度から選択します。レイヤー選択中のみ変更できます。

レイヤー設定と出力

6 Create Corner Nulls

トラッキングした4つのコーナーにNullを作成します。別の要素を連動させる場合に使用します。

7 Swap A/B Layers

レイヤーを選択し直さずに、マスクとテクスチャの割り当てを入れ替えます。

8 Track Target (A) / Power Pin (B)

実行前に表示名を確認します。Aはアルファマスク、BはCC Power Pinを適用するレイヤーです。

9 Track

指定範囲を解析し、Bレイヤーの4つのコーナーにキーフレームを設定します。

レイヤーの選択順

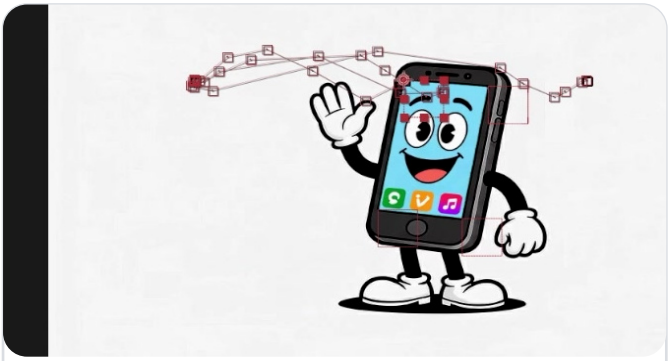
1. アルファマスク（A） > 2. テクスチャ（B） > 3. Track

表示が逆の場合はSwap A/B Layersを使うか、正しい順序でレイヤーを選択し直します。

仕上げと調整

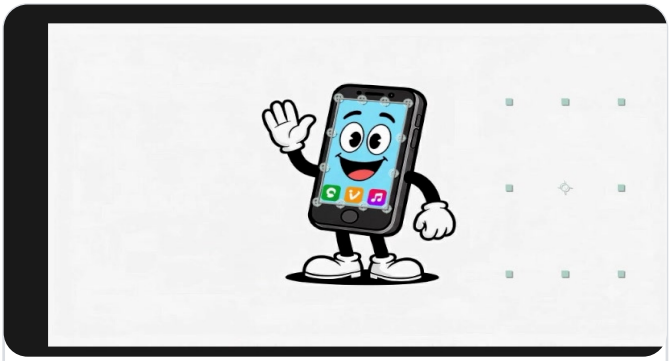
再トラッキングせずに結果を調整

最初のトラッキング後にCorner Nulls、Rotate Pins、Convert Pinsで結果を整えられます。



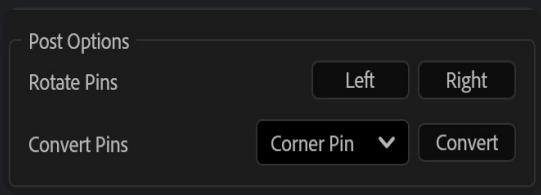
Create Corner Nulls

4つのコーナーにトラッキング済みNullを作成



Convert Pins

変換後もキーフレームの位置は維持されます



ROTATE PINS

Left / Rightで現在フレームのピン割り当てを回転します。トラッキング後の向き調整に使用します。

CONVERT PINS

CC Power PinをCorner PinまたはBezier Warpへ変換します。同じ形式から再変換すると元に戻ります。

安定したトラッキングのコツ

おすすめ

- **きれいなアルファ**
  輪郭が明確で連続したマスクを使用し、孤立点や小さな穴を取り除きます。
- **短い範囲でテスト**
  設定調整中はWork Areaを使い、確認後に全範囲を解析します。
- **まずデフォルト**
  結果に問題があるときだけShape、Mode、Thresholdを変更します。
- **大きな移動にも対応**
  全画面を解析するため、位置が大きく飛ぶ動きもトラッキングできます。

うまくいかない場合

不規則な輪郭がずれる
Organic Shapeを試します。

90度を超えて回転する
Rotation Priorityを使用します。

テクスチャの向きが違う
実行前はOrientation、実行後はRotate Pinsで調整。

AとBが逆になっている
Swap A/B Layersを使用します。

マスクの輪郭を拾わない
Alpha Thresholdとアルファマスクを調整します。

トラックポイント不要。ワンクリック。必要なのはアルファマスクだけ。