

# デジタルデザイン基礎演習第2ターム

## 3. シェイプアニメーション入門・3Dレイヤー入門

# 目次

- 初めに
- シェイプアニメーション
  - シェイプレイヤー
  - 入れ子(ネスト)
- 3Dアニメーション入門
  - 2Dアニメーションとの違い
  - 3Dに必要なこと
  - カメラ
- 自由課題説明
- それでは演習に...

# 初めに

## クラス間違えてない？

ホワイトボード見て、クラス間違えていないか確認しましょう。

## 作品ノート

前期、作品ノートは活用したでしょうか？

manabaに作品ノートというコースがあります。

ここに、完成した課題を随時掲載していくと、3,4年生の時に、「あれ、1,2年で何やったっけ？」というのをすぐに思い出せるようになります。

ためていきましょう。

## 前回のおさらい - キーフレーム

前回一番覚えてほしかったことは、

- キーフレームでA,Bというタイミングで値を指定すると、自動的にその間を補完してくれる

という基礎概念でした。

これは、時間軸を扱うアプリケーションでは全てにおいて有効な考えとなります。

慣れましょう。

## 前回のおさらい - その他

- 2Dアニメーションではスピードを変えることで、遠近感を調整が可能なこと
- パペットピンツールで変形は自由自在！

## 前回休んでいる人は

まだ、前回の終わっていない、という人は前回のを終わらせて

- 素材の準備
- 素材の読み込み
- 素材の配置
- キーフレーム
- 書き出し

についてしっかり把握してから今日の課題に取り組みましょう。

## 今日の内容

- シェイプアニメーション
- 3Dアニメーション

です。シェイプアニメーションでは、入れ子という概念についても学びます。

3Dアニメーションでは前回の内容を3Dにしてみます。

# シェイプアニメーション

## 今日作る動画

見てみましょう。

[https://www.youtube.com/watch?v=smW\\_GG4QiXg](https://www.youtube.com/watch?v=smW_GG4QiXg)

## AfterEffectsのレイヤー

AfterEffectsのレイヤーには、インポート(読み込み)したフットページアイテムを操作するレイヤー、平面レイヤー以外にもいくつかのレイヤーがあります。

## シェイプレイヤー

Illustratorが得意とする

- パス
- 線
- 塗り

で構成されるベクターデータを扱うレイヤーとなります。

## シェイプレイヤーでできること

1. シェイプのパスを作成
2. シェイプの線や面に色をつける
3. パスに効果をつける

シェイプレイヤーを使っただけでも、かなりのことができます。今日はまずこれを試みましょう。

## 入れ子(ネスト)

コンピュータ演習のP.150ページでIF関数のネスト、をやったのを覚えているでしょうか？

IF関数の中にIF関数が入っていて

```
=IF(合計>=210, "A", IF(合計>=150, "B", "C"))
```

という構造です。

入れ子(ネスト)とは

あるものの中に、それと同じ形や種類の（一回り小さい）ものが入っている状態や構造のこと。

と定義されます。

## 映像におけるネスト

映像においてもネストはよく使います。

時間軸を持った箱を

- コンポジション(AfterEffects)
- シーケンス(PremierePro)

と呼びますが、今回は

コンポジションの中にコンポジションを入れる

ということで表現の幅を増やしてみましょう。

## ざっと解説

11分の動画ですので、飛ばしながら説明します。

- [AfterEffects](#)で入れ子を積極的のみ使ってみよう

## おまけ

Adobe製品にはAnimateという製品があります。これも、ベクターアニメーションを扱うのに優れた製品ですが、本コースでは明示的には扱いません。

インタラクティブなメディアを作成することもできます。

興味ある人は聞きに来てください。

## 作業の前に

もう一つの課題についても説明します。

# 3Dアニメーション入門

## 今日作る動画

2Dアニメーションの3D版です。

<https://www.youtube.com/watch?v=xSj2g92nl2s>

## 2Dアニメーションとの違い

2Dでは座標軸がふたつ(x,y)でしたが、3Dでは奥行きが追加されるため(x,y,z)となります。

AfterEffectsでは「3Dレイヤー」というところにチェックを入れることで、配置されたレイヤーが3D空間を認識するように変化します。

ちょっとやってみます。

(AfterEffectsで平面レイヤー作成して、3Dにして回してみる)

## 3Dをどのくらい扱えるか

3Dでモーショングラフィックスを使いたい、という時に利用できる機能が実装されていますが、AfterEffectsは3D専用のアプリではないため、3Dアプリとは異なります。

3Dに興味がある人は

- Blender

など専用のアプリも使ってみましょう。授業としては3年次に配置されていますが、やってみたい人は言ってください。

## 3Dに必要なこと

- 3D空間上のオブジェクト
- カメラ
- ライト(今回は不必要)

となります。

## カメラ

加瀬先生・野澤先生にカメラの

- F値(絞り)
- 焦点距離
- フォーカス距離
- 被写界深度

など学びましたか？

今日この辺についても使っていきます。

# 自由課題説明

## AfterEffectsの使い方

基本操作は伝えつつもりです。

より詳細には二年次の**メディア表現III**にて扱います。

## AfterEffectsその他の機能

2回AfterEffectsについて説明してきました。

「エフェクト」を各レイヤーに追加することができますが、これに関しては数が多すぎるので、紹介にとどめます。

- [エフェクトリスト](#)
- [AfterEffectsを即戦力で使えるエフェクト厳選紹介！](#)

最終的には、エフェクトをどう組み合わせるかが問われてきます。

## 自由課題

AfterEffectsを利用して、モーショングラフィックスを作成しよう

という課題となります。アイデアを考えておきましょう。

なお、「モーショングラフィックスと言っても...」という人は、ロゴアニメーションを作ってください。

## 過去の作品

StudentVolume の中に**モーショングラフィックス過去作品**としておいてありますので参考にしてみてください。

## それでは演習に...

演習に入っていきます。

HPに戻ります。