

# 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

# 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)
- 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。

## 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

です。シェイプアニメーションでは、実は前回もやっていたのですが、入れ子という概念についても学びます。



# 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)したフッテ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)

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で入れ子を積極的に使ってみよう



## 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きてください。

# 自由課題説明

## AfterEffectsの使い方

基本操作は伝えたつもりです。

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で使う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。アイディ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。