

# 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
  - 前回の提出終わってない人
- macOSについて
- 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！

## 前回の提出終わってない人

提出してくださいね。

## 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。



## 今日の内容に入る前に

ちょっと見ていて、Macの操作がおぼつかない人が見受けられます。

Macについておさらいしていきましょう。

## macOSについて

Winの人でも多少フォロー入れながらコンピュータの基本についておさらいしましょう。

## OSとは

コンピュータを操作する上で基本となるソフトウェアです。

- 画面操作
- ファイル操作

などを担当します。

## OSのバージョンについて

アップルメニュー(左上) - このMacについて

として、macOSのところを見てみましょう。現在最新バージョンは**Ventura 13.6**(2023/9/26現在)です。

大きなバージョンアップでは機能が追加されます。

小さなバージョンアップでは、バグが解消されます。

小さなバージョンアップはまめに対応しましょう。大きなバージョンアップはバグが増える可能性があるため、様子を見てからにしましょう。

## OSのバージョンアップ

システム環境設定で

一般 - ソフトウェアアップデート

にてバージョンアップできます。

## Winのバージョンアップ

定期的に大型アップデートがあります。

パソコンの空き容量がないとうまくいかなかったりするので、空けてから作業しましょう。

## ノートパソコンの終了について

- スリープ
- システム終了

の二つがありますが、スリープで基本的には十分です。

- 調子が悪くなってきた時
- 月1回くらい

システム終了しましょう。

## フォルダとファイル

コンピュータでは

- フォルダ：整理するための器・箱のようなもの。ディレクトリという
- ファイル：実際のデータ

のようにデータを整理します。

日頃からうまく整理することを心がけましょう。



# iCloud Drive

MacではiCloud Driveにて同期をすることで

- 自動バックアップ
- 複数機器で同期

というメリットがあるのですが、

"デスクトップ"フォルダと書類フォルダ

を同期してしまうと、iCloudの無料ストレージは5GBですから、あっという間にiCloudの容量を使ってしまい、

- 容量が足りません
- 容量を追加してください

と、お金を支払うよう促されます。Appleにお布施をしたくない人は解除をお勧めしますが、解除すると自分のMacから一回データが消えてしまいます。

## iCloud Drive フォルダの同期解除方法

同期解除しても、iCloud上にはあるはずなので、そこからバックアップでも良いのですが、

1. NASにバックアップ
2. 同期を解除
3. NASから必要なデータをコピー

が安心です。

- 【Mac】 iCloudにある「デスクトップと書類」の同期を解除したらどうなる？試してみた

## FileVault

データを暗号化して保存してセキュリティ保護を強化するための**FileVault**という機能がついています。

が、学生の間はそこまで重要なデータを持っていないため、オフにしておいて良いと思います。

壊れた時の復旧等が難しくなるためです。

オフにする場合にも、バックアップ取っておくことをお勧めします。

- [MacでFileVault暗号化をオフにする](#)

# ホームディレクトリ

ドライブ名 - ユーザ - ユーザ名

のことを**ホームディレクトリ**といいます。

基本的にはデータの保存場所はこの中になります。

- アプリケーション： ここは意識しなくて良いです。
- ダウンロード： ブラウザでダウンロードするとここに入ります。
- デスクトップ： デスクトップにあるファイルの実態はここです。
- パブリック： あまり意識しなくて良いです。
- ピクチャ： 「写真」のデータがここに主に入ります。
- ミュージック： 「ミュージック」「GarageBand」等のデータが主に入ります。
- ムービー： 「iMovie」のデータが主に入ります。
- 書類： **ここを整理して使いましょう。**

# 書類フォルダの中の例

- 2022
- 2023
  - 前期
  - 後期
    - デジタルデザイン基礎演習II
      - 小林ターム
        - 01
        - 02
        - 03
        - 04
        - 05

このようにルールを決めておくと、どこに何があるかはっきりわかります。

## デスクトップやダウンロードフォルダ

- デスクトップは一時的におくのは良いですが、基本書類フォルダの中に移動しましょう。
- デスクトップにファイルがたくさんあると処理に負荷がかかります。
- ダウンロードフォルダにダウンロードしたものも整理しましょう。

## Finderのサイドバーや、Dock

フォルダやファイルの実体は一箇所ですが、簡単にアクセスできるように

- Finderのサイドバー
- Dock
- デスクトップ

にショートカット・エイリアス(実体ではなく指し示すもの)を置くことができます。

## Finderのモード切り替え

基本はカラム表示がお勧めです。

- アイコン表示： あまり使わない
- リスト表示： 日付やファイル容量を見たい時
- カラム表示：
- ギャラリー表示：写真の閲覧用

QuickLookといって、Finderでファイルを選択した後にスペースキーを押すと、拡大して表示する機能もあります。



## Finderのタグ

ファイルを右クリックすると色をつけることができます。

- 重要なものがすぐにわかるように
- 写真や動画の選別

にて利用可能です。

## ゴミ箱

- 基本的にファイルをゴミ箱に入れても、消去はされていません
- 「ゴミ箱を空に」のタイミングで消去されます。
- ネットワーク上のファイルはゴミ箱に入れるタイミングで消去されることもあります。

SDカード等も、ゴミ箱に入れただけでは消えませんので、ゴミ箱を空にして利用できる容量を増やしましょう。

## アプリケーションについて

利用していないのにアプリケーションが開きっぱなしだとメモリを利用してしまうので、意図的に終了するようにしましょう。

CPU/メモリの利用状況は

- アプリケーション - ユーティリティ - アクティビティモニタ

で確認することができます。

## 強制終了

たまにアプリケーションがバグってカーソルが虹色になってクルクル回ることがあります。

すごい勢いで計算していることもありますが、あまりに長い時には以下の方法で強制終了しましょう。

- アップルメニューから
  - i. アップルメニュー - 強制終了
  - ii. アプリケーションを選んで「強制終了」
- Dockから
  - i. アプリケーションを右クリック
  - ii. 強制終了(通常は終了ですが表記が変わります)

## MacOSまとめ

あらゆる作業に取って、OSは鉛筆のようなものです。

その使い方がたどたどしいと、全ての操作に影響が出ます。

Macにどんどん慣れていきましょう。

- 「Mac 使い方」
- 「Mac 初心者」
- 「Mac 便利な機能」

などで色々出てきます。

## 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來てください。

# 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。