

# デジタルデザイン基礎演習第2ターム

## 4. 3Dレイヤー入門

# 目次

- 初めに
- 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
  - チュートリアルを有効活用しよう
- 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。

## 前回までのおさらい - キーフレーム

モーショングラフィックを作成するためのAfterEffectsについて学びました。

- キーフレームの概念
- 入れ子(ネスト)の概念

## 前回休んでいる人は

前回までの終わっていない、という人はまずはそれを終わらせましょう。

- 今日の課題終わった残り時間
- 5回目の1限

自由課題としてモーショングラフィックス(アイディアない人はモーショングラフィックス)に取り組みます。

## 今日の内容

AfterEffectsを使って、3D表現をどのようにするか、について扱います。

# 3Dアニメーション入門



## 今日作る動画

前回作った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**メディア表現V**として配置されていますが、さっさと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

AfterEffectsの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

合計3回にわたって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。



## チュートリアルを有効活用しよう

YouTubeには様々なチュートリアル動画が溢れています。

モーショングラフィックスに興味を持った人は、どんどん真似をしながらスキルを身につけましょう。

スキルを身につけることで、どんどん表現力が上がってきます。

## 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。今日の残り時間と来週の1限が作業時間となります。

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。

- **ロゴアニメーション “魅力ある動きでブランドのアイデンティティを表現”**

様々な参考リンクはHPに貼ってあります。

## 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。