デジタルデザイン基礎演習第2ターム

4. D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。

5回目は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、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

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て使う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。

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。

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しょう。

HPに戻ります。