

## キーフレームアニメーション(基本)

オブジェクトの幾何変換や状態を滑らかに動かすアニメーションで、プレゼンテーション用の動画作成に有効です。

キーフレームアニメーションは、キー(フレーム)を複数設定し そのキー間を補間して表示します。例えば、回転角0度でキーを設定し、オブジェクトを90度回転して更にキーを設定します。キーの間を何フレームで補間するかサブフレームとして任意に指定できるため、サブフレームに8を設定すると10度ずつ回転させることができます。回転などの幾何変換の他、透過度の変更、断面、等値面の変化、特定パートの移動(フレーム)などを表現することができます。

設定はキーフレームアイコンで表示されるパネルで行います。



設定キー (フレーム)	サブ フレーム数	角度	
1	0	0.0	
	1	10.0	< サブフレーム (補間される)
	2	20.0	< サブフレーム (補間される)
	3	30.0	< サブフレーム (補間される)
	4	40.0	< サブフレーム (補間される)
	5	50.0	< サブフレーム (補間される)
	6	60.0	< サブフレーム (補間される)
	7	70.0	< サブフレーム (補間される)
	8	80.0	< サブフレーム (補間される)
2	0	90.0	

キー(フレーム)間に8個のサブフレームを設定したイメージ

## キーフレームアニメーション(基本)

動きの確認:

1. 物体を表示した状態でパネルの [作成] ボタンを押す(キーが登録される)

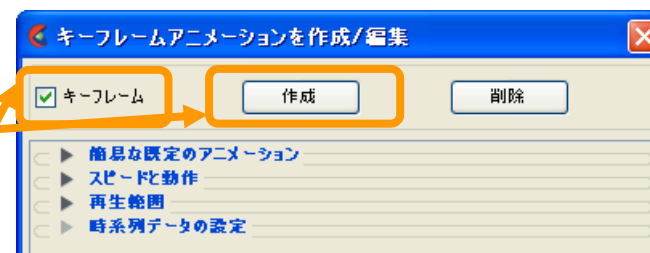
2. 物体を回転、移動して再度 [作成] ボタンを押す(キーが登録される)

同様の操作を繰り返すと複数のキーが登録されます。登録したキーの再生は、メインパネルの [キーフレーム] で行います。

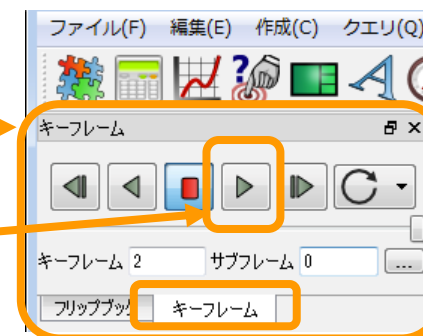
3. [再生ボタン] を押す

登録されたキーが順番に再生されます。(初期値では、キーとキーの間に20コマのサブフレームが追加されます)追加されたサブフレームは、[コマ送り] ボタンを押すと確認できます。

※キーが登録されると、[キーフレーム] のチェックが入ります。全てを削除する際はこのチェックを外します。



キーフレーム設定パネル



キーフレーム再生パネル

## キーフレームアニメーション(基本)

基本の動きを確認したらキーフレーム設定パネルの[スピードと操作]を開きます。サブフレーム数や登録したキーの設定を行うパネルです。

[対称となるキーフレーム]で何番目に登録したキーか指定します。(何番目のキーか不明な際は、前ページの[キーフレーム]再生パネルで再生して確認します)

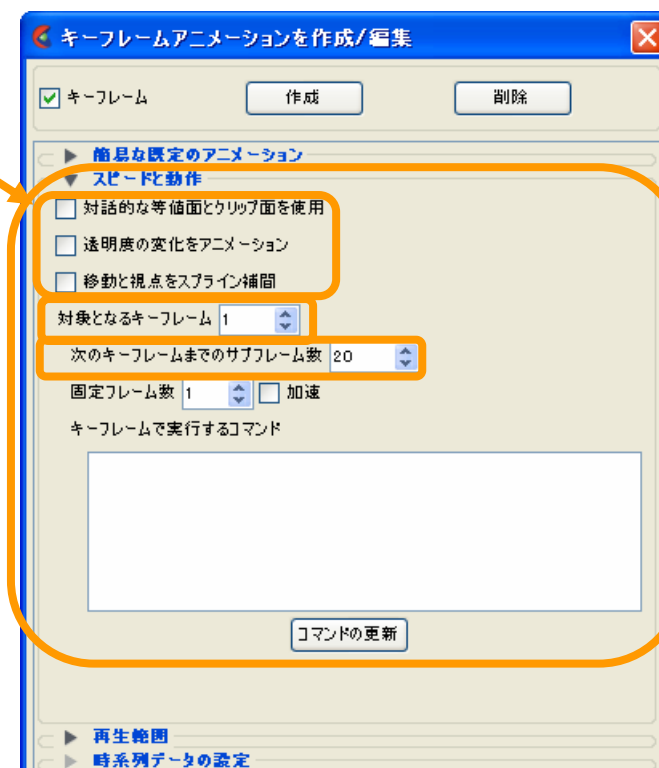
[次のキーフレームまでのサブフレーム数]で、キーとキーの間に追加するサブフレームの数を指定します。(初期値は20で、数値を大きくするとゆっくり再生されます)

※断面位置や等値面のレベル変化をアニメーションする

際は[対話的な等値面とクリップ面を使用]のチェックを入れてから再生します。

※同様に透過度の変化は[透過度の変化をアニメーション]をチェックします。

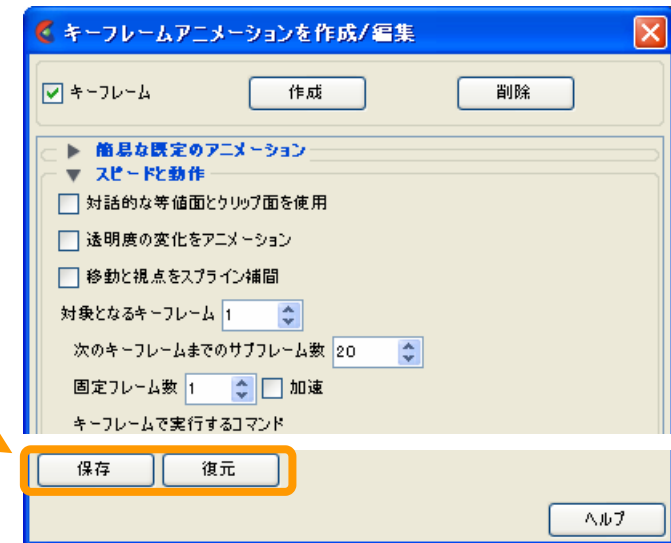
※移動アニメーションでは[移動と視点をスプライン補間]をチェックするとキーが切り変わる部分が補間されます。



キーフレーム設定パネル

## キーフレームアニメーション(基本)

キーフレームアニメーションで設定したパラメータは、コンテキストファイル等では保存されません。キーフレームパネルの [保存]、[復元] ボタンで行ってください。



キーフレーム設定パネル