

簡単回転アニメーション(簡易な既定のアニメーション)

オブジェクトの回転を滑らかに動かすアニメーションで、動画作成時などに有効です。キーフレーム機能を利用しますが、今回はオブジェクトの回転を簡単に設定できる[簡易な既定のアニメーション]の使い方を紹介します。

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するものです。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、ゆっくり透過度を変化させることもできます。(別資料で紹介予定)

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

簡単回転アニメーション(簡易な既定のアニメーション)

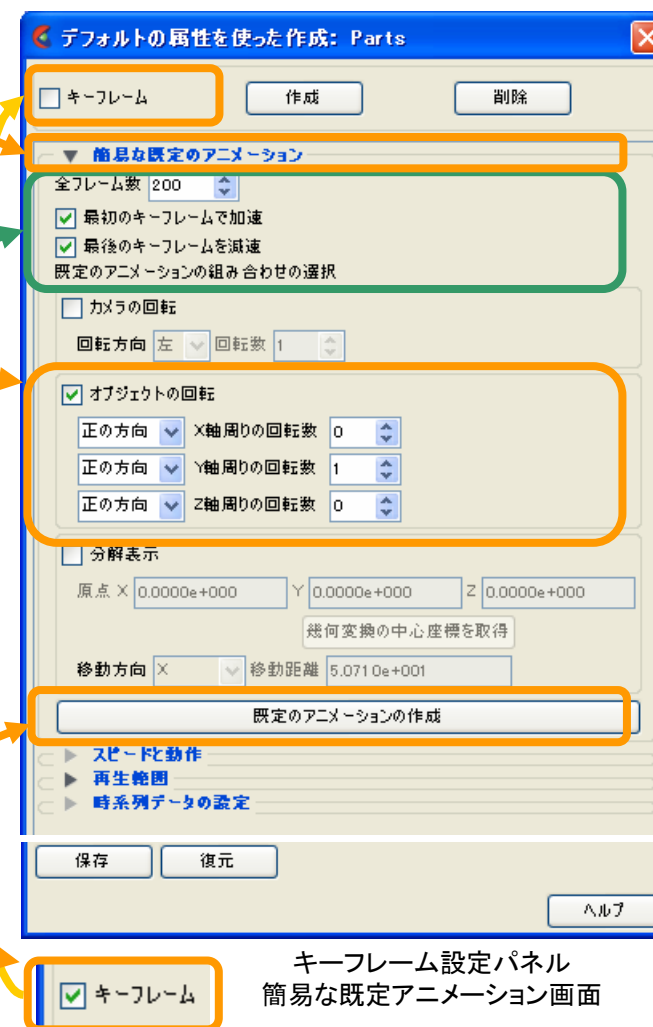
パネルの [簡易な既定アニメーション] 部分をクリックし
パラメータを表示したら以下の設定を行います。

1. データ(オブジェクト)を表示する
2. [オブジェクトの回転] をチェックし、[Y軸周りの回転数] に 1 を設定する

[全フレーム] は、作成するフレーム(含むサブフレーム)の総数です。例えば、10度毎に1回転させる場合、36を設定します。0度と360度のキー(フレーム)と35個のサブフレームが自動的に作成されます。
[最初(後)のキーフレームで加(減)速] させる効果も設定できます。必要に応じて設定してください。

3. [既定のアニメーションの作成] ボタンを押す

以上の操作を行うと、パネルの左上の [キーフレーム] にチェックが入り、キーが登録されたことを確認できます

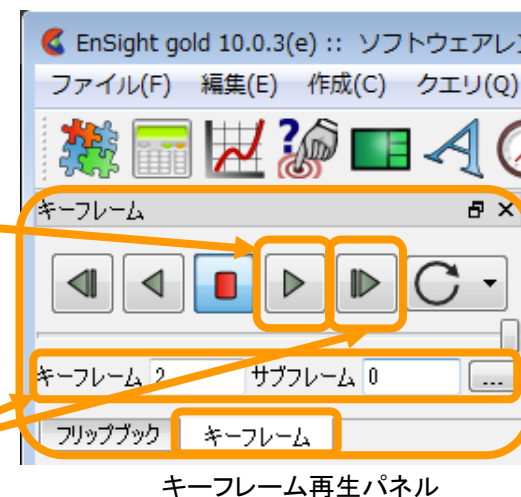


簡単回転アニメーション(簡易な既定のアニメーション)

キーフレームの再生はメインパネルの [キーフレーム] タブで行います。

再生ボタンを押すと、先ほど作成したキーフレームが表示されます。(前の設定では、画面Y軸周りに10度ずつ1回転するアニメーションになります)

作成されたキー(フレーム)とサブフレームは、コマ送り再生ボタンとその下の数値で確認できます。



更に他の軸回りに回転させたい場合は、先ほどの [簡易な既定アニメーション] パラメータを同様に設定し、[既定のアニメーション作成] ボタンを押と作成したキーの最後に追加されます。

本操作で作成したキーは修正できませんが、指定したキー以降を削除することができます。この場合、[削除] ボタンを押し、キー(フレーム)の番号を入力後 [OK] ボタンを押します。

