

第1章

4 ストップモーションアニメを作ろう ～GIFアニメーションに挑戦してみよう～

ストップモーション アニメを作ろう

～GIFアニメーションに挑戦してみよう～

被写体を少しずつ動かしてアニメーションを制作することができます。カメラを固定し、被写体を動かしながらシャッターを押します。たくさんのコマを撮影するほど滑らかなアニメーションを作成することができます。

● 事前準備する資料

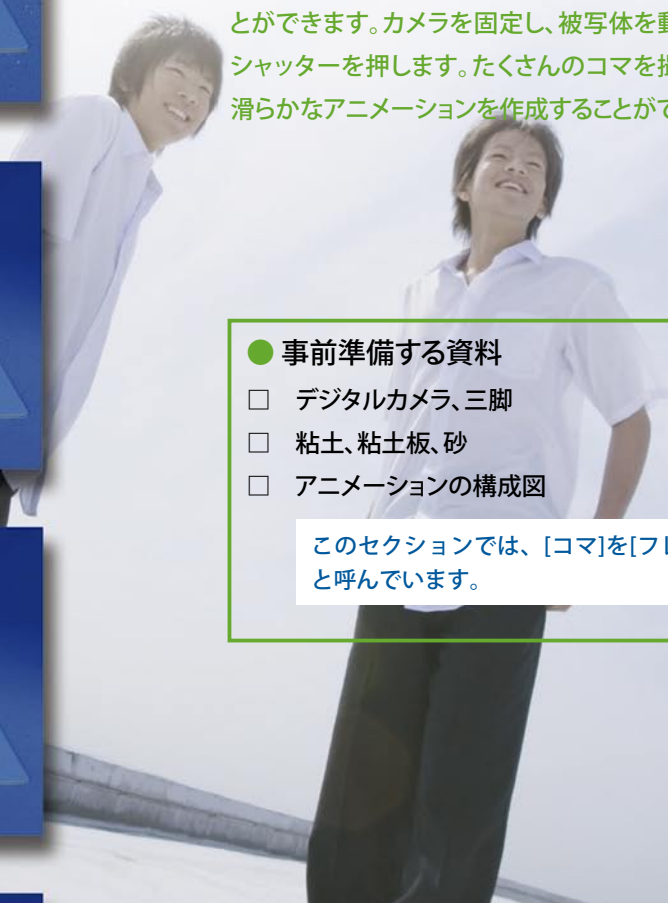
- デジタルカメラ、三脚
- 粘土、粘土板、砂
- アニメーションの構成図

このセクションでは、[コマ]を[フレーム]と呼んでいます。

サンプル素材について

このタイトルで使用するアニメーションの素材は下記の2種類の方法で取得できます。

- インストールCD-ROM内の[sample]フォルダ
(操作方法はマニュアルの126ページをご覧ください)
- 市川ソフトラボラトリーのホームページ
[画像の学習.com]からダウンロード



▶ カメラから写真を取り込もう

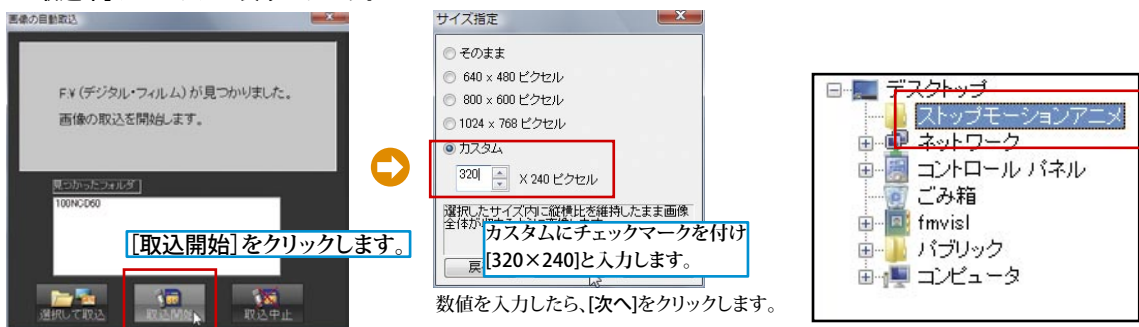
1 デジタルカメラをパソコンに接続して、ツールバーの[カメラ]をクリックします。



2 [画像の自動取込] ウィンドウが表示されます。

3 [サイズ指定] ウィンドウが表示されます。ご利用の用途によって画像のサイズを一括で指定します。

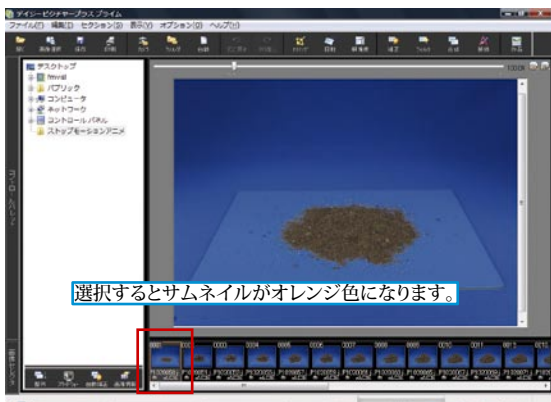
4 [保存フォルダの指定] ウィンドウが表示されます。画像を保存するフォルダを選択し[次へ]をクリックすると、[自動取込中] ウィンドウが表示されます。



カスタムとは

写真の解像度を任意の数値に設定することができます。数値の入力は長辺のみの入力になります。写真の比率は指定したサイズ内に縦横比を維持したまま写真全体が収まるように変換します。

▶ テンプレートを決めよう



1 [画像セレクタ]から写真を1枚選択します。

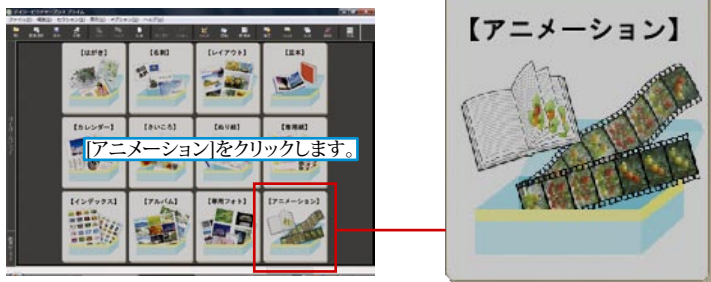


2 ツールバーの[作品]をクリックします。

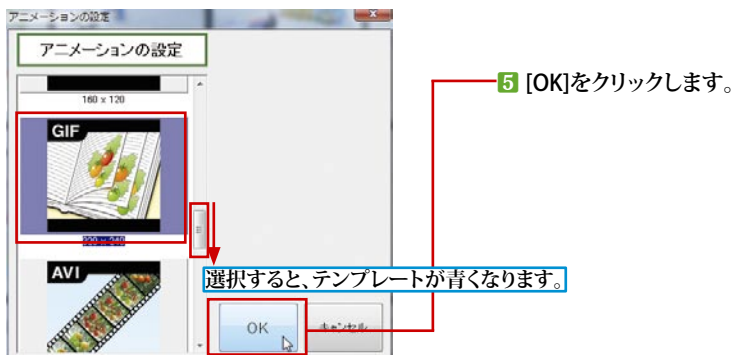
第1章

6 ストップモーションアニメを作ろう ～GIFアニメーションに挑戦してみよう～

3 [作品セクション]画面が表示されます。



4 [アニメーションの設定] ウィンドウが表示されるので、アニメーションの画面サイズを選択します。



▶ 写真を選択しよう

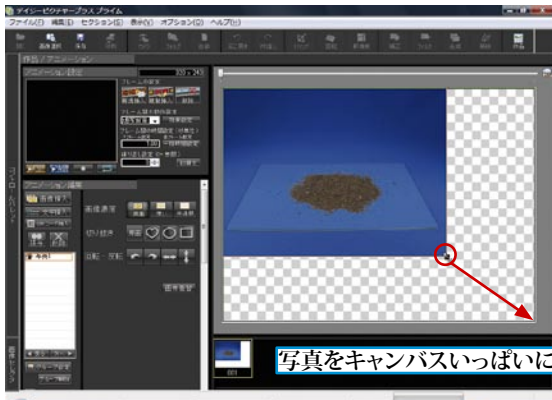
1 [選択]ウィンドウが表示されるので、アニメーションの1フレーム目にする写真を選択します。



▶ キャンバスに写真を配置して大きさを変えよう


1 選択した写真上にマウスのカーソルを合わせると、カーソルがに変わります。

2 写真の左上角をキャンバスの左上角に合わせます。



[画像セレクト]に[001]という黄色い枠で囲われたフレームが作成されています。最初の1フレーム目は写真を取り込んだと同時に作成され、キャンバスの写真や文字を動かすと、フレームのサムネイル画像も連動して動きます。

補定

3 写真の四隅に表示されているにカーソルを合わせると、カーソルが矢印に変わります。

写真の内側に向かってドラッグすると、写真が縮小され、逆に外側に向かってドラッグすると写真が拡大されます。

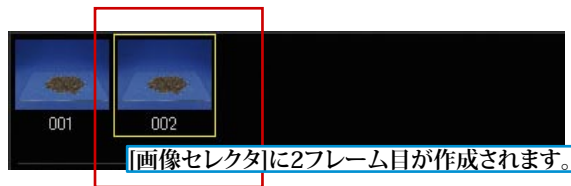
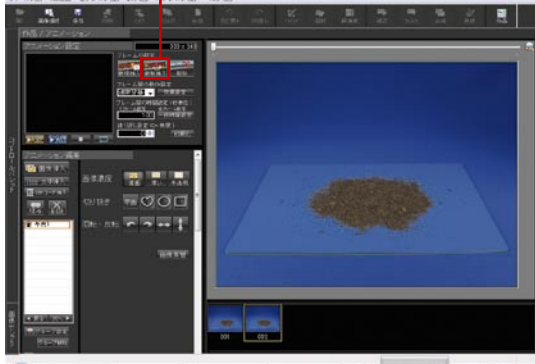


写真の比率によっては、写真の一部が削られる可能性があります。

補定

▶ 2フレーム目の写真を登録しよう

1 [複製挿入]をクリックします。



補定

2フレーム目以降は、前にあるフレームを複製(コピー)して作成されます。

1フレーム目を修正する場合は、[画像セレクト]の1フレーム目をクリックします。クリックすると、フレームのサムネイルが黄色い枠で囲われ、キャンバスに1フレーム目が表示されます。

第1章

8 ストップモーションアニメを作ろう ～GIFアニメーションに挑戦してみよう～

▶ 2フレーム目の写真を差し替えよう



1 [画像差替]をクリックします。

2 [選択]ウィンドウが表示されるので、2フレーム目に登録する写真を選択します。



選択した写真は、オレンジ色の枠で囲われます。

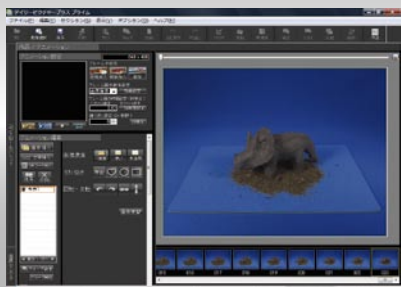
3 選択したら[OK]をクリックします。

4 キャンバスの写真が差し替わります。

写真の大きさは1フレーム目に設定した写真と同じ大ききで配置されるので、ズレることなく2フレーム目の写真を配置することができます。



完成はこのようになります。



まとめ

3フレーム目以降もP.7～P.8と同様の操作で登録します。

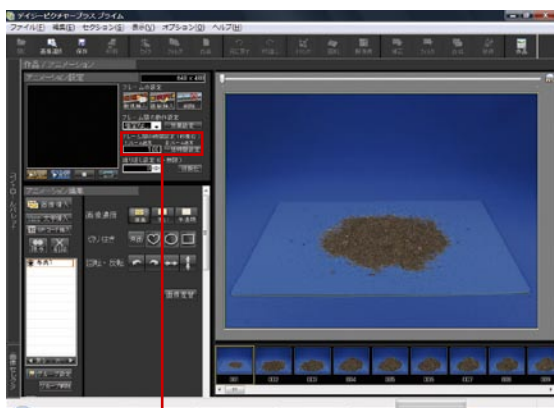
最後の1フレームを登録する場合

最後の1フレームを作成したら、[複製挿入]は押さずにそのままにします。
[複製挿入]をクリックすると、次のフレームが作成されてしまいます。

フレームを削除する場合は、削除したいフレームをサムネイルから選択します。
サムネイルが黄色い枠で囲われていることを確認したら、[削除]をクリックします。

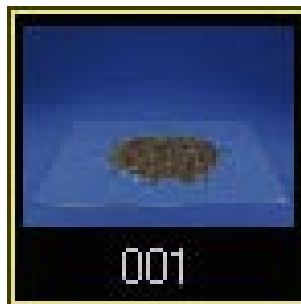
▶ **フレームの表示時間を設定しよう** 方法が2通りあるので、用途に合った方法で設定してください。

● フレームの表示時間を設定しよう



フレーム間の時間設定 (秒単位)
1 フレーム数定 全フレーム数定
0.3 一括時間設定

1 表示時間を変えるフレームを選択します。



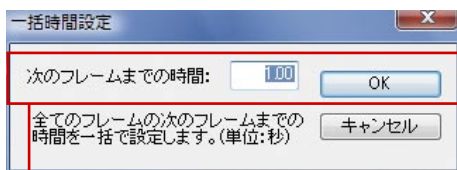
2 [フレーム間の時間設定(秒単位)]を設定します。
[1フレーム設定]の初期値は1.00(1秒)となっています。
数値を入力します。

上記の方法で、全てのフレーム間の表示時間を設定します。

● フレームの表示時間を一括で設定しよう

一括時間設定

1 [全フレーム設定]の[一括時間設定]をクリックします。



2 [一括時間設定]ウインドウが表示されます。

3 [次のフレームまでの時間]を設定します。
初期値は1.00(1秒)となっており、0.01秒間隔で設定できます。



4 秒数を指定したら、[OK]をクリックします。

上記の方法で、全てのフレーム間の表示時間を設定します。

第1章

10 ストップモーションアニメを作ろう ～GIFアニメーションに挑戦してみよう～

▶ 再生回数を設定して動きを確認しよう



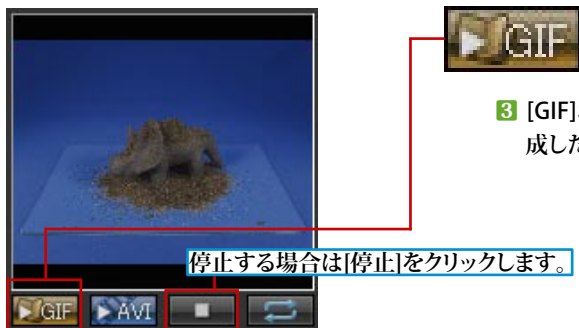
1 [繰り返し設定]は初期値は[0]になっています。

[0]=[無限]という設定になっており、ずっと再生し続けます。

回数を指定する場合はエディットコントロールまたはスピンコントロールで回数を指定します。

再生回数は最高999回になっています。

2 再生は[GIF(パラパラ漫画)]と[AVI(映像)]で行うことができます。ストップモーションアニメはパラパラ漫画の動きになりますので、[GIF]を選択します。



3 [GIF]ボタンをクリックすると、左上のプレビュー画面に上記で作成したアニメーションが再生されます。

▶ 作品を保存しよう



1 ツールバーの[保存]をクリックします。

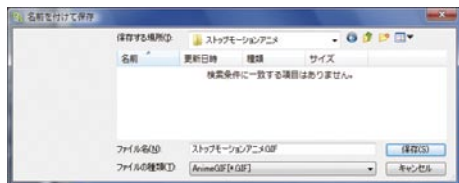
2 [名前を付けて保存]ウインドウが表示されます。

3 [保存する場所]の[▼]をクリックすると、保存先が選択できるので任意の保存先を設定してください。

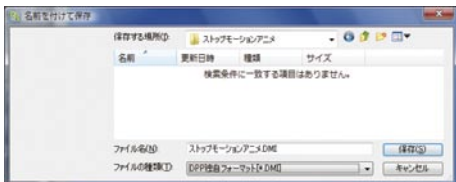
4 [ファイル名]はこの作品の任意のファイル名をつけてください。

5 [ファイルの種類]は場合、[* .GIF]を選択します。

6 [保存]をクリックするとアニメーションの保存が完了します。



作業を途中で中断して保存する場合



[DMI]形式で保存を行うと、作業の工程をそのまま保存できます。保存したデータを開いたときに、前回の続きから作業を行うことができます。

- 1 ツールバーの[保存]をクリックします。
- 2 [名前を付けて保存]ウィンドウが表示されます。
- 3 [保存する場所]の[▼]をクリックすると、保存先が選択できるので任意の保存先を設定してください。
- 4 [ファイル名]はこの作品の任意のファイル名をつけてください。
- 5 [ファイルの種類]は、[* .DMI]を選択します。
- 6 [保存]をクリックするとアニメーションの保存が完了します。