ArcGIS Pro のアニメーション テクニック

ESRIジャパン株式会社

© 2024 Esri Japan Corporation

内容

- ArcGIS Pro のアニメーション
- アニメーション使用例紹介・テクニック解説
- まとめ

© 2024 Esri Japan Corporation

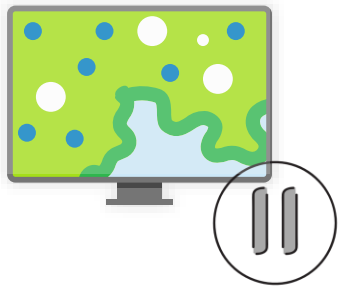
ArcGIS Pro のアニメーション

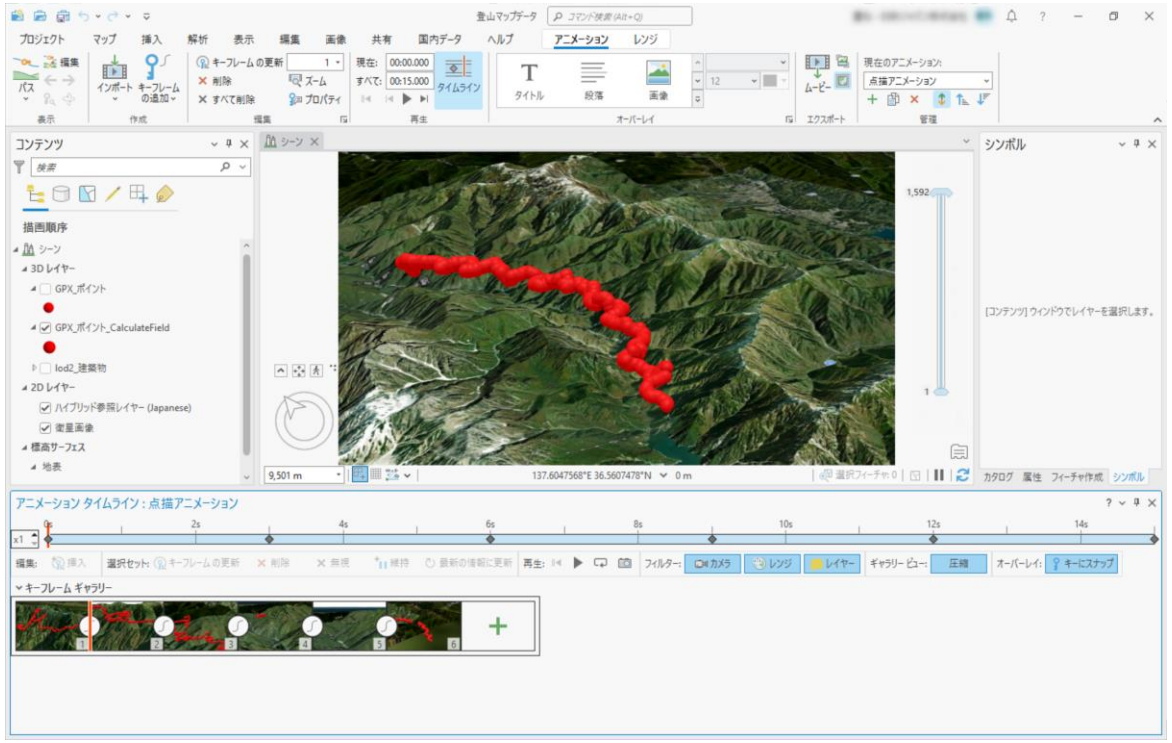
© 2024 Esri Japan Corporation

概要

- **アニメーションで成果物の共有**
  - データの可視化、解析、出力
  - 動画として共有することで簡単に意思疎通が可能

- **メリット**
  - 共有範囲の拡大
  - 2D/3D 対応
  - プリセットを利用した簡単な出力
  - 使いやすいインターフェイス



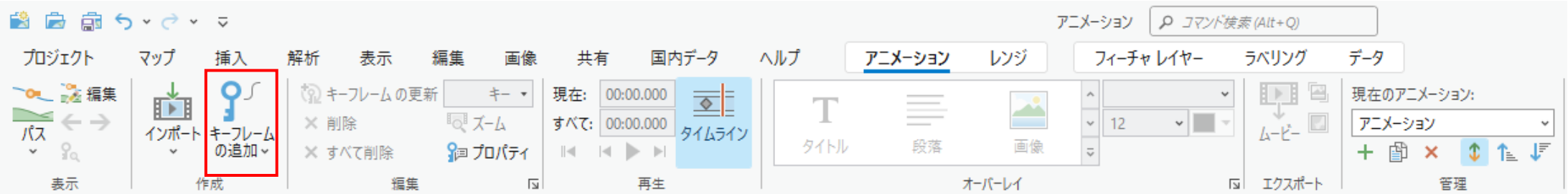


© 2024 Esri Japan Corporation

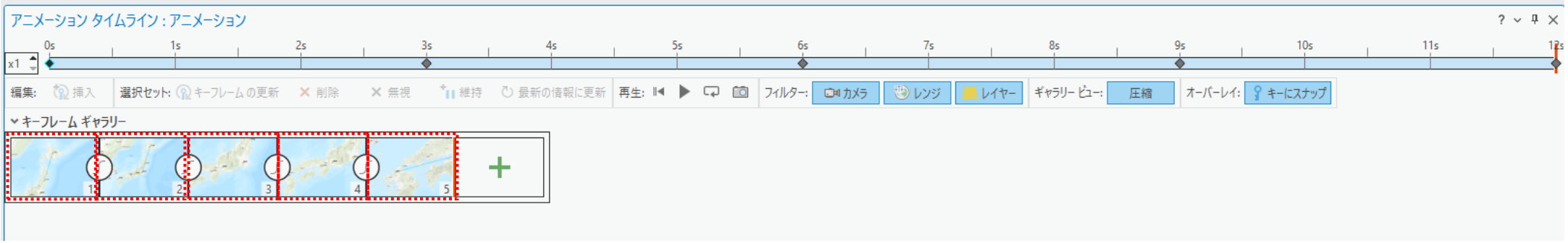
作成方法

1. [表示] タブ → [アニメーション] グループ →

2. キーフレームを追加



3. キーフレームを複数追加してコマ割りでマップを動画にする



© 2024 Esri Japan Corporation

キーフレーム

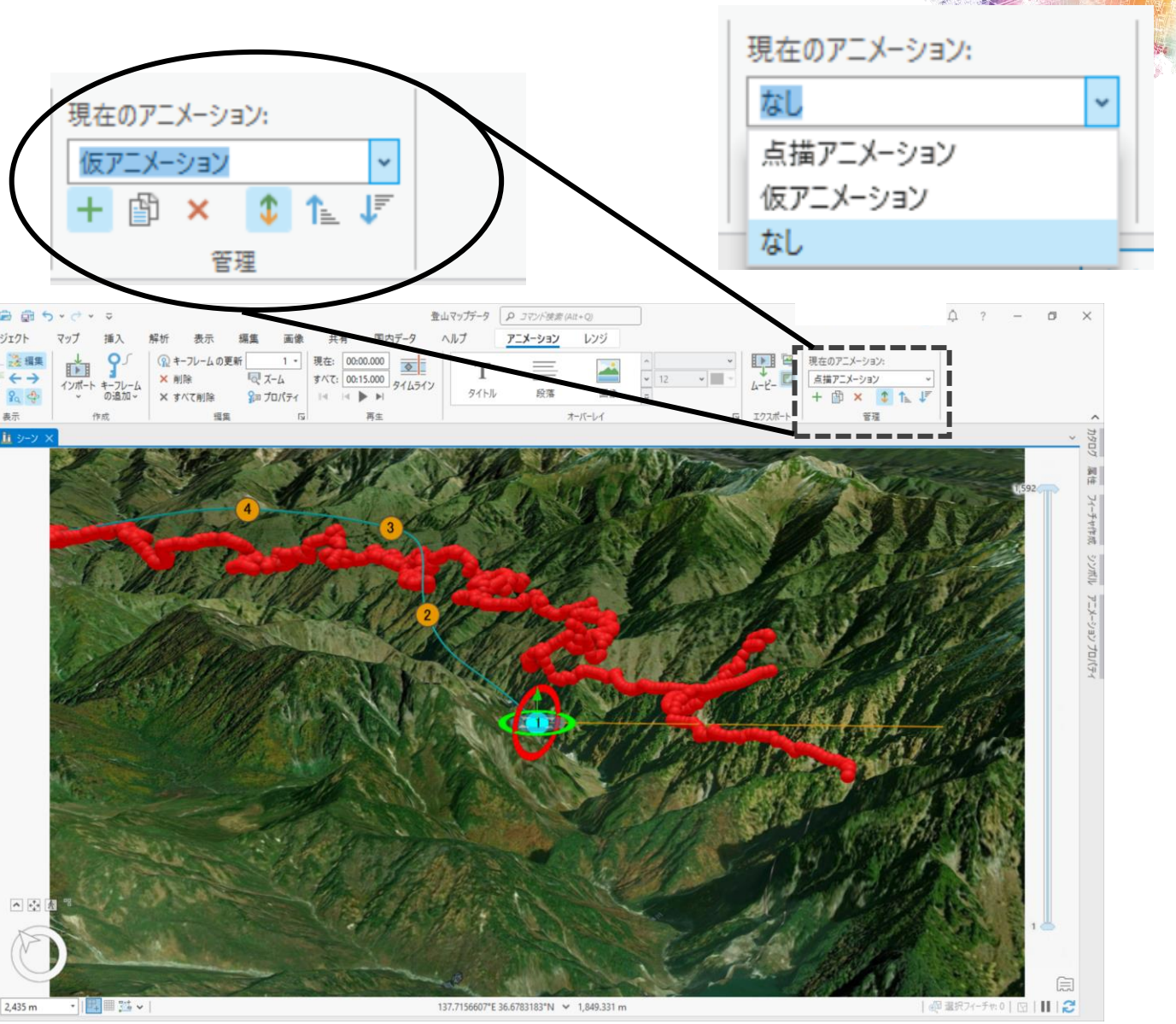
プロパティ	例	アニメーション例
マップ プロパティ	• 表示範囲 (2Dのマップ範囲または 3D のカメラ位置) • 現在のマップ範囲 • 標高サーフェスの強調	• 視点を変更したアニメーションの作成 • 時間を利用した人口などの属性情報の変化を視覚化
レイヤー プロパティ	• レイヤーの表示設定 (マップおよびシーンに描画されるレイヤー) • 透過表示 • 垂直方向のオフセット (3D) • 高さ強調 (3D)	• シンボルとレイヤーの表示設定を変更した見た目の良いアニメーションの作成
ボクセル レイヤーの追加レイヤー プロパティ (シーンのみ)	• サブレイヤーの表示 • 表示されている場所のスライスおよびセクション • データフィルターの範囲 • ボクセル等値面の透明性と色	• ボクセル レイヤー スライスをオンにしたボクセル データ ボリューム内のコンテンツの視覚化

© 2024 Esri Japan Corporation

アニメーションの管理

[管理] グループ

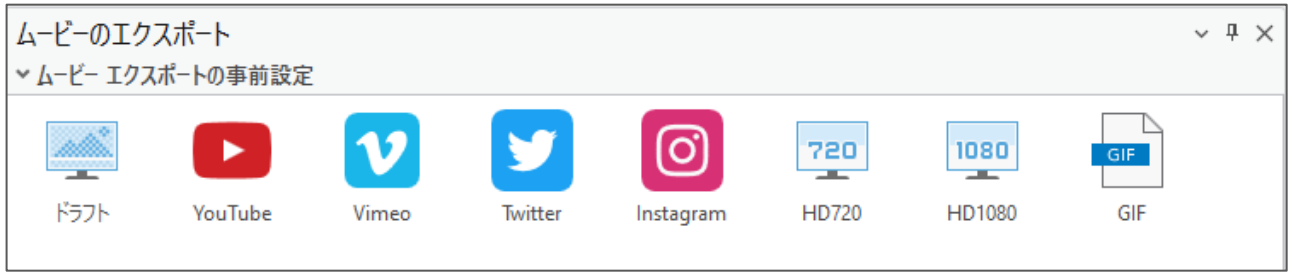
- アニメーションの作成
- アニメーションの複製
- アニメーションの削除
- 作成日で並べ替え
- 昇順で並べ替え
- 降順で並べ替え

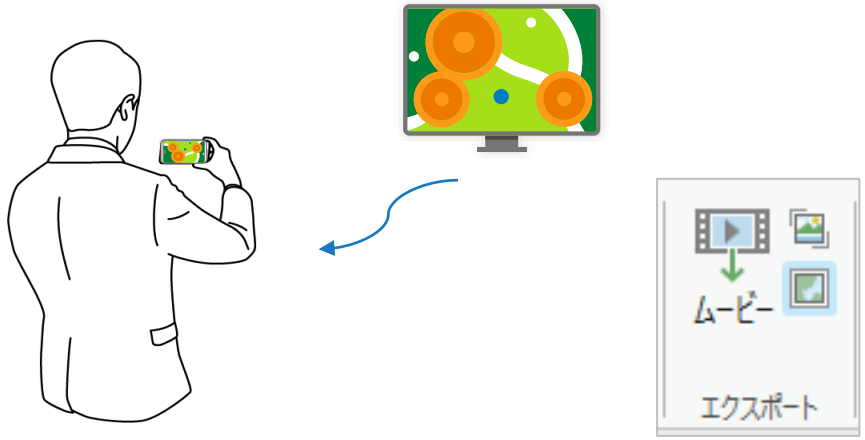


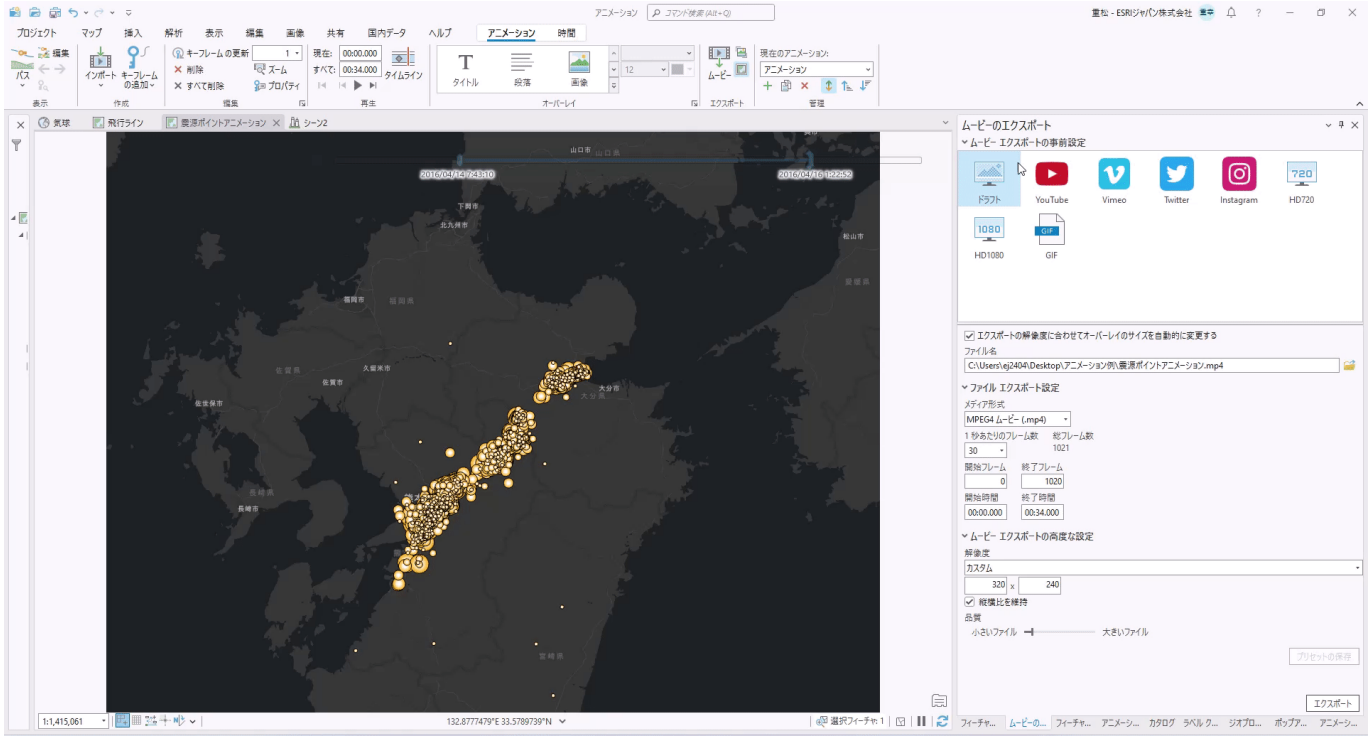
© 2024 Esri Japan Corporation

エクスポート

- ムービー エクスポートの事前設定
- メディア形式の選択
- 解像度の設定
- フレーム レートの変更







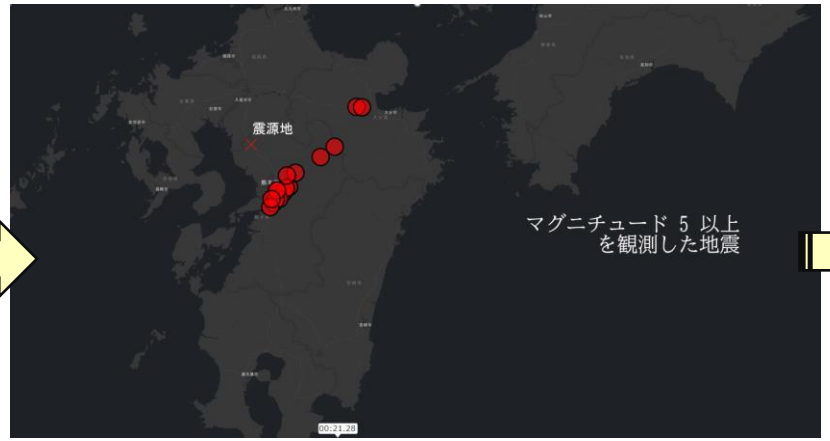
© 2024 Esri Japan Corporation

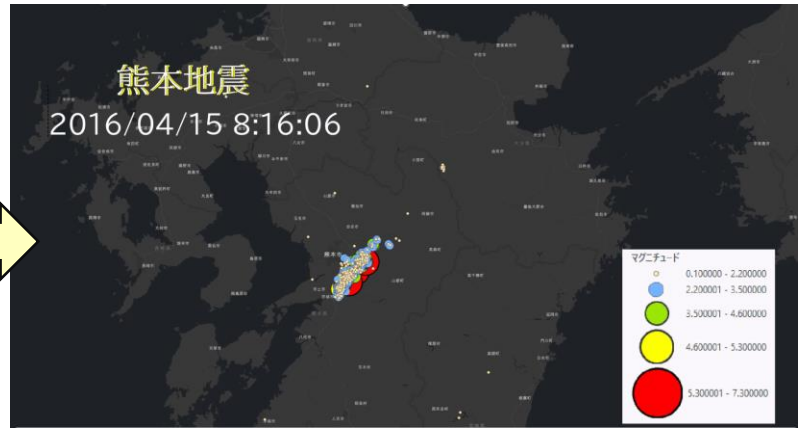
アニメーション使用例紹介・テクニック解説

© 2024 Esri Japan Corporation

アニメーション使用例

- **2D マップ アニメーション**





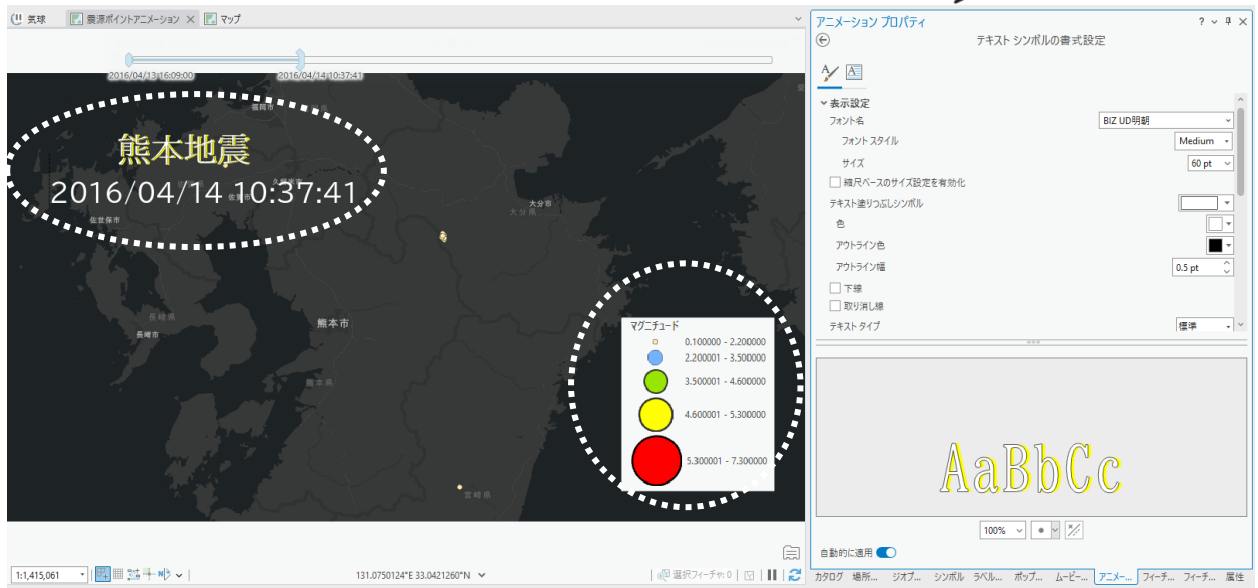
© 2024 Esri Japan Corporation

テクニック１

・ オーバーレイ・ダイナミックオーバーレイ挿入

➢ 画像やテキストを任意の場所へ配置可能

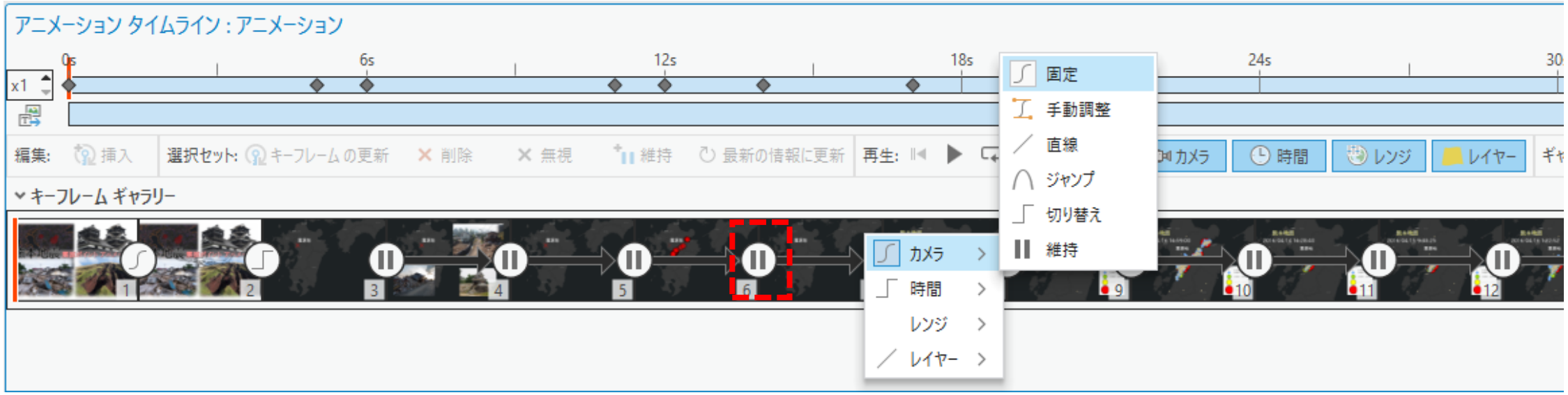
メッセージが伝わるアニメーションの作成



© 2024 Esri Japan Corporation

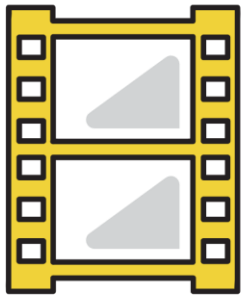
テクニック 2

- **トランジション** ➡ キーフレーム間の切り替え



➢ キーフレームの間の移動方法を設定可能

アニメーション独自の表現方法の一つとして活用

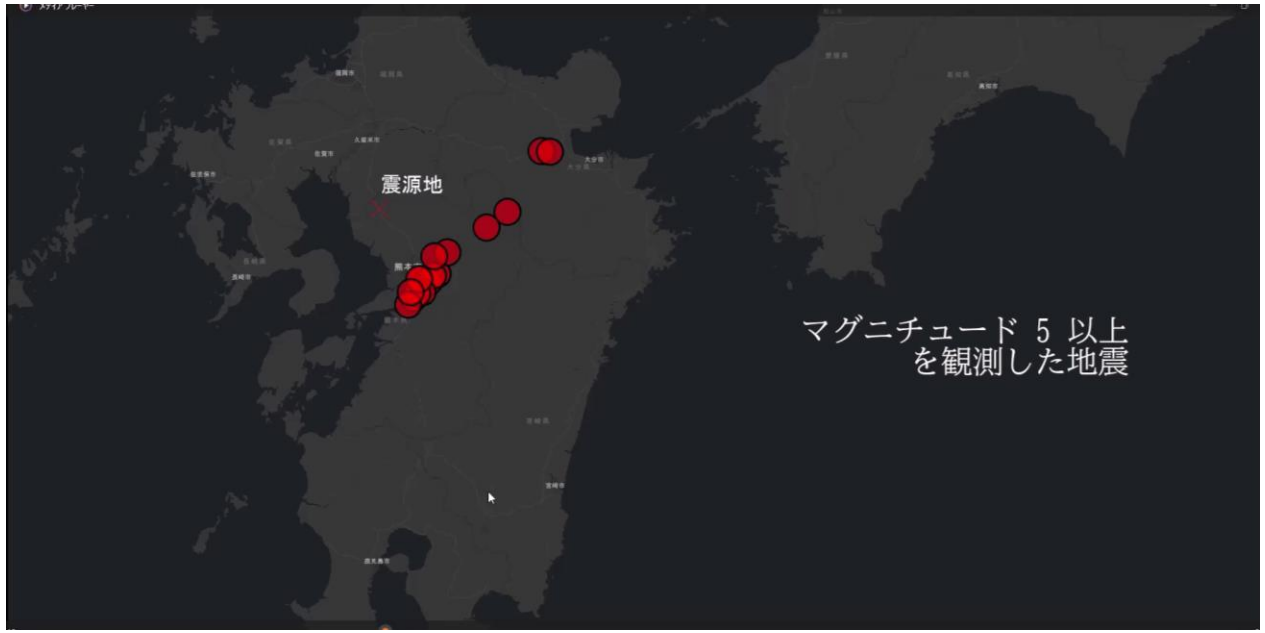


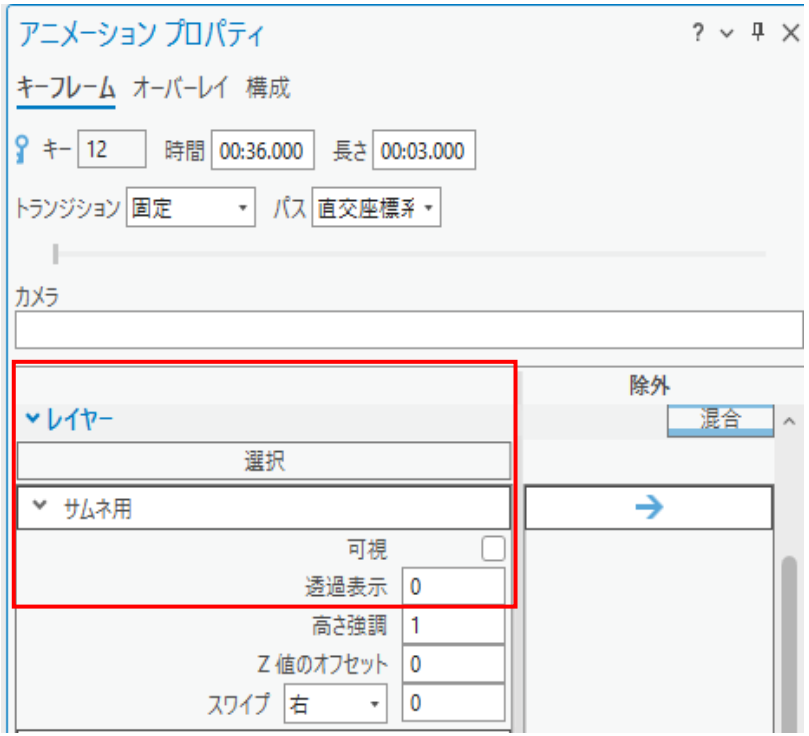
© 2024 Esri Japan Corporation

テクニック 3

・ レイヤーの透過設定

- 各レイヤーに透過設定が可能
- キーフレームの位置に合わせて変更可能





ディゾルブのような

フェードイン、フェードアウト

© 2024 Esri Japan Corporation

テクニック 4

• キーフレームの追加方法

- **ブックマーク、レンジ、タイム スライダー**を使用可能
- 中心の周りを左周り、右回り、選択セットの周りを左回り、右回り　(シーンのみ)
- キーフレームをまとめてタイムライン上に追加できる

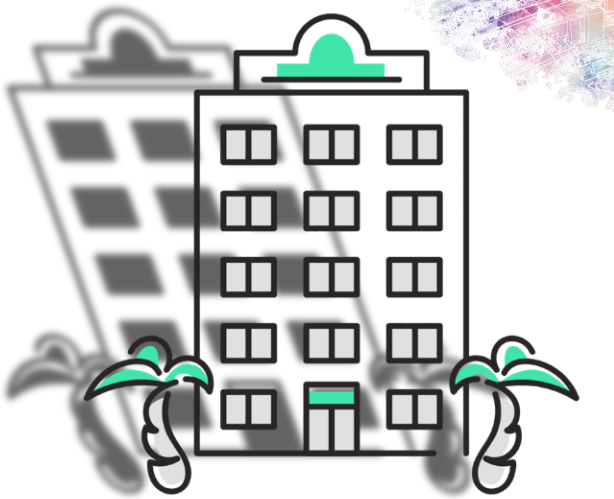
- **ArcGIS Pro 3.3**

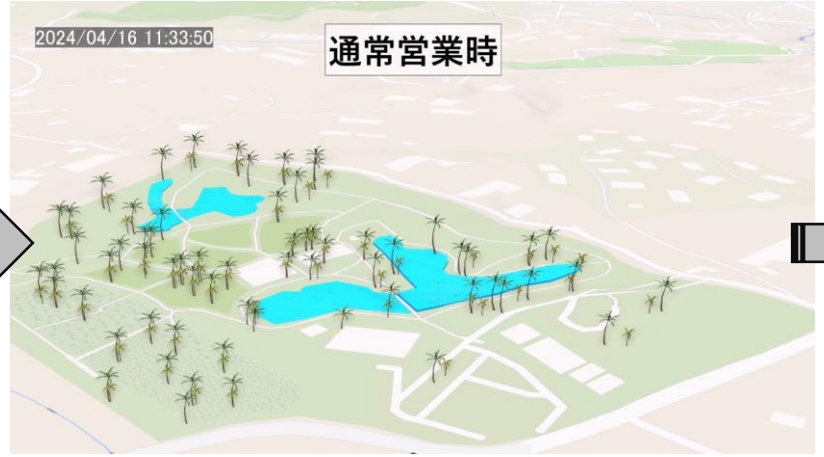
  作成したラインを使用して [パスに沿って飛行] が追加

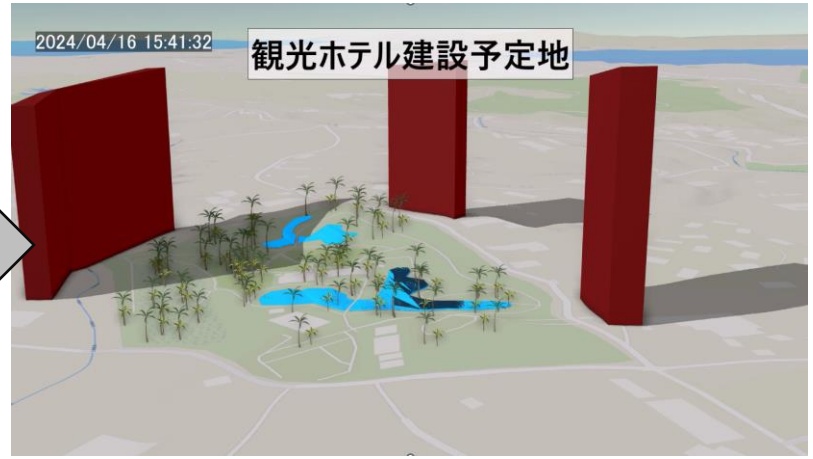
© 2024 Esri Japan Corporation

アニメーション使用例

- **3D シーン アニメーション**







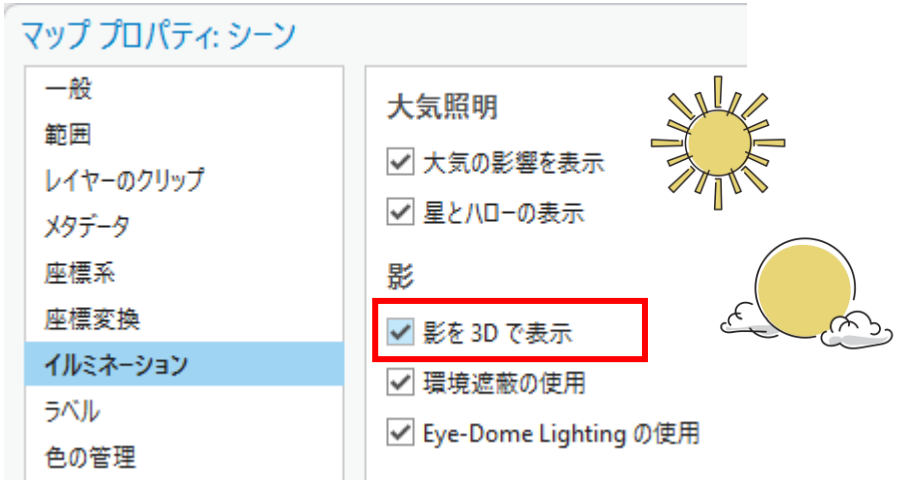
© 2024 Esri Japan Corporation

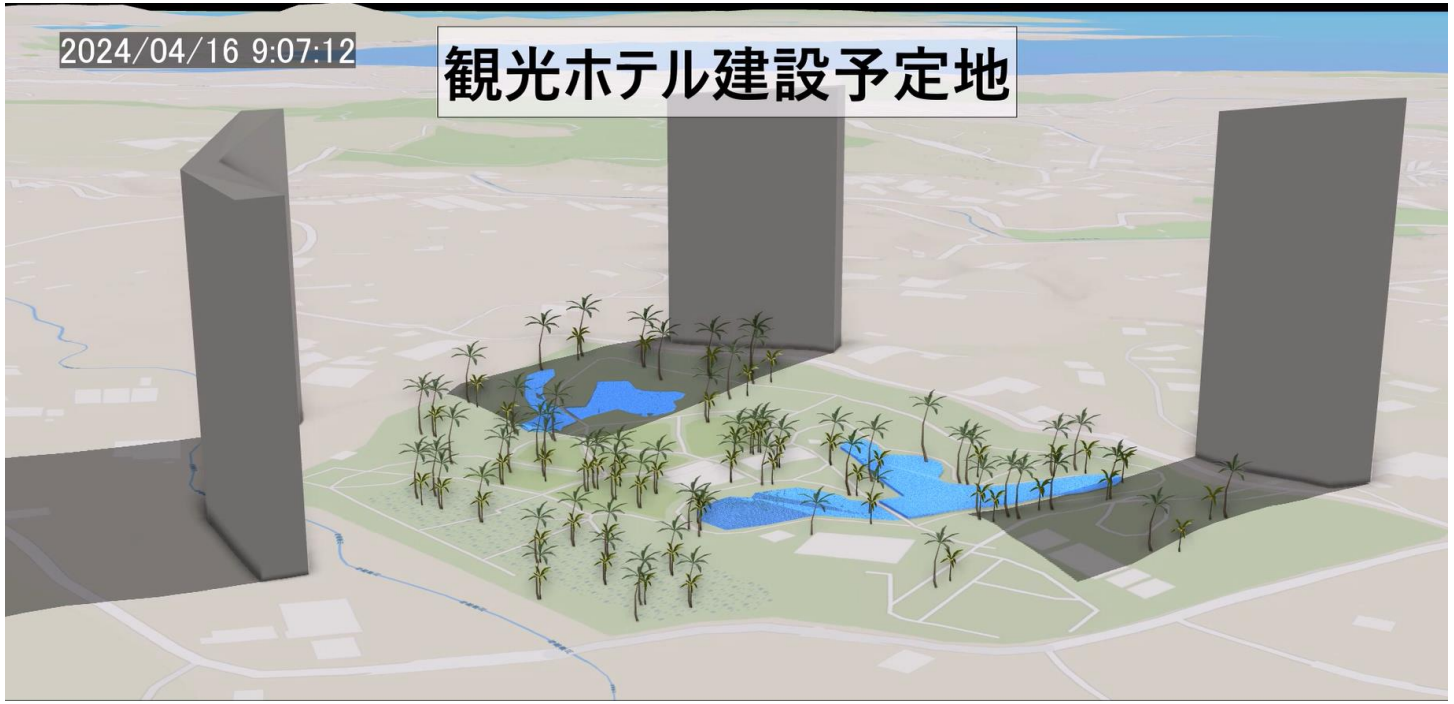
テクニック 1

- **影の利用**

➢ [表示タブ] → [効果] グループ → [イルミネーション]

➢ 指定した時間の影を表示

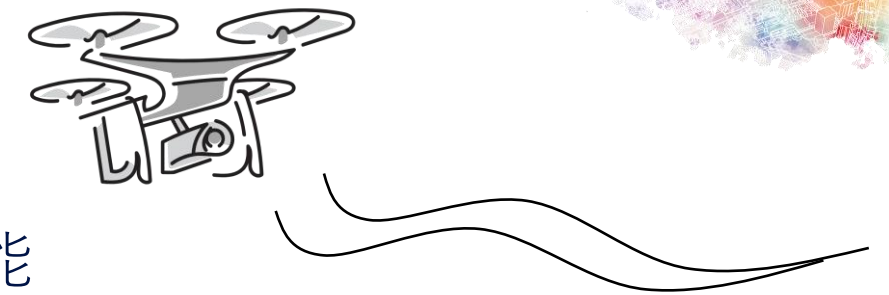




© 2024 Esri Japan Corporation

テクニック 2

• カメラ パスの視点編集



➢ 直感的な操作でカメラ視点を任意の位置に配置可能

ドローンが飛行するような動きのある映像表現

【アクセス方法】

- 編集グループ → 編集ボタン
- 回転の表示
- 編集パスへの移動

© 2024 Esri Japan Corporation

テクニック 3

• アニメーション シンボルの利用

➢ 2D の表示マップ、3D の表示シーンで設定可能なアニメーション シンボルを使ったアニメーション

シンボルそのものが動く

写実的なアニメーションが可能

※ ポリゴンで適用する「アニメーション塗りつぶしシンボル」はシーンの 3D レイヤーカテゴリのみに適用可能です。

© 2024 Esri Japan Corporation

まとめ

© 2024 Esri Japan Corporation

まとめ

- データや解析結果を動画形式で出力し、多くの方と共有可能
- プリセットを使用して簡単に出力可能
- 2D/3D で利用可能
- さまざまなテクニックを使用した表現、情報の追加

【テクニック一覧】

- ☑ オーバーレイ挿入
- ☑ トランジション
- ☑ レイヤーの透過設定
- ☑ キーフレームの追加方法
- ☑ 影の利用
- ☑ カメラ パスの編集
- ☑ アニメーション シンボルの利用

© 2024 Esri Japan Corporation

参考情報

- ArcGIS ブログ
  - ArcGIS Pro のアニメーション シンボルを活用しよう！: ポリゴン編
  - ArcGIS Pro のアニメーション シンボルを活用しよう！: ポイント編
  - ArcGIS と e-Stat の統計データで時系列アニメーションをやってみよう！
- 製品ヘルプ ページ
  - アニメーションの基礎
  - アニメーション入門ビデオ

© 2024 Esri Japan Corporation

ご参加いただき誠にありがとうございました。

アンケートのご協力をお願い致します。

https://arcg.is/Cj1LP0

© 2024 Esri Japan Corporation

esri ジャパン

© 2024 Esri Japan Corporation