

Blender の キーフレームアニメーション

https://www.kkaneko.jp/db/bt/index.html

金子邦彦









- ・キーフレームの基本概念と役割
- ・キーフレームアニメーションの作成方法
- ・ドープシートを用いたアニメーション管理







- 1. フレーム番号を指定する
- 2. シーン内のオブジェクトを調整(例:オブジェクトの位置,回転,サ イズの調整)
- 3. 右クリックメニューから「キーフレームを挿入」を選択する

キーフレーム種類の設定方法





- ・キーフレーム挿入のたびに,メ ニューから**適切な種類を選択**する
- ・選択では,位置,回転,スケール など,**必要な属性を指定**する

キーフレームの追加手順





- 1. 新しいフレーム番号を指定する
- 2. シーン内のオブジェクトを調整(例:オブジェクトの位置,回転,サ イズの調整)
- 3. 右クリックメニューから「キーフレームを挿入」を選択する

キーフレーム種類の設定方法





新しいキーフレームにおいても, キーフレームの種類を設定 ・キーフレーム挿入のたびに,メ ニューから適切な種類を選択する

・選択では、位置、回転、スケール など、必要な属性を指定する

アニメーションの再生と確認(プレビュー)





- アニメーション画面で再生ボタンを使用する
- ・ 停止, 一時停止などの操作で動きを制御する

マテリアル変化のキーフレーム設定①





- 1. フレーム番号を指定する
- 2. シーン内のオブジェクトを調整(例:オブジェクトの位置,回転,サイズの 調整). この際、オブジェクトの**マテリアル(**例:ベースカラー)を設定
- 3. 右クリックメニューから「キーフレームを挿入」を選択する

マテリアル変化のキーフレーム設定②





- 1. 新しいフレーム番号を指定する
- 2. シーン内のオブジェクトを調整(例:オブジェクトの位置,回転,サイズの調整). この際、 オブジェクトの**マテリアル(**例:ベースカラー)を設定
- 3. 右クリックメニューから「キーフレームを挿入」を選択する





アニメーションで, マテリアル設定のオブジェクトは,マテリアルの属性が変化する

夜 Blender

フレーム単位での動作確認(細かな動きの確認)



- ・一時停止機能

 を使用する
- ・マウス操作でフレーム番号を指定する
- 各フレームでの動きを詳細に確認する

・キャンプの確認, 変更が容易を行えるフレーム管理

全般		アニメーション		スクリプト作成		データ	
#♀ 3 <u>D</u> ビューポート 「▼」画像エディター	[Shift] 5 😽	・ドープシート	[Shift] F12	キストエディター vthonコンソール			
 I UVエディター II UVエディター II コンポジター 	[Shift] F10	グラフエディター ドライバー		 〔1 情報		■ ファイルブラウ* ♪ アセットブラウ*	ザー [Shift] F1 ザー [Shift] F1
 ☆ テクスチャノードエディター ◇ ジオメトリノードエディター ◇ シェーダーエディター ビデオシーケンサー 	[Shift] F3 f [Shift] F3 [Shift] F3 [Shift] F8	ノンリニアアニメー	-ション			 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	F
 ● ●●●● ●●●● ●●● ●● ●●	[Shift] F2 ュー マーカー	80	100		160	180	8 Č
			100		100	100	
1) xeto		ーを回転		() オブジェクトコンテ/	7		





・メニューから「**ドープ シート**」を選択する

- ・選択したオブジェク
 トのキーフレームが
 表示され
- るキーフレームの確認,変更が容易に行える