



# bt-6. Blender 3.0 の キーフレームアニメーション

(Blender 3.0 入門)

<https://www.kkaneko.jp/cc/bt/index.html>

金子邦彦

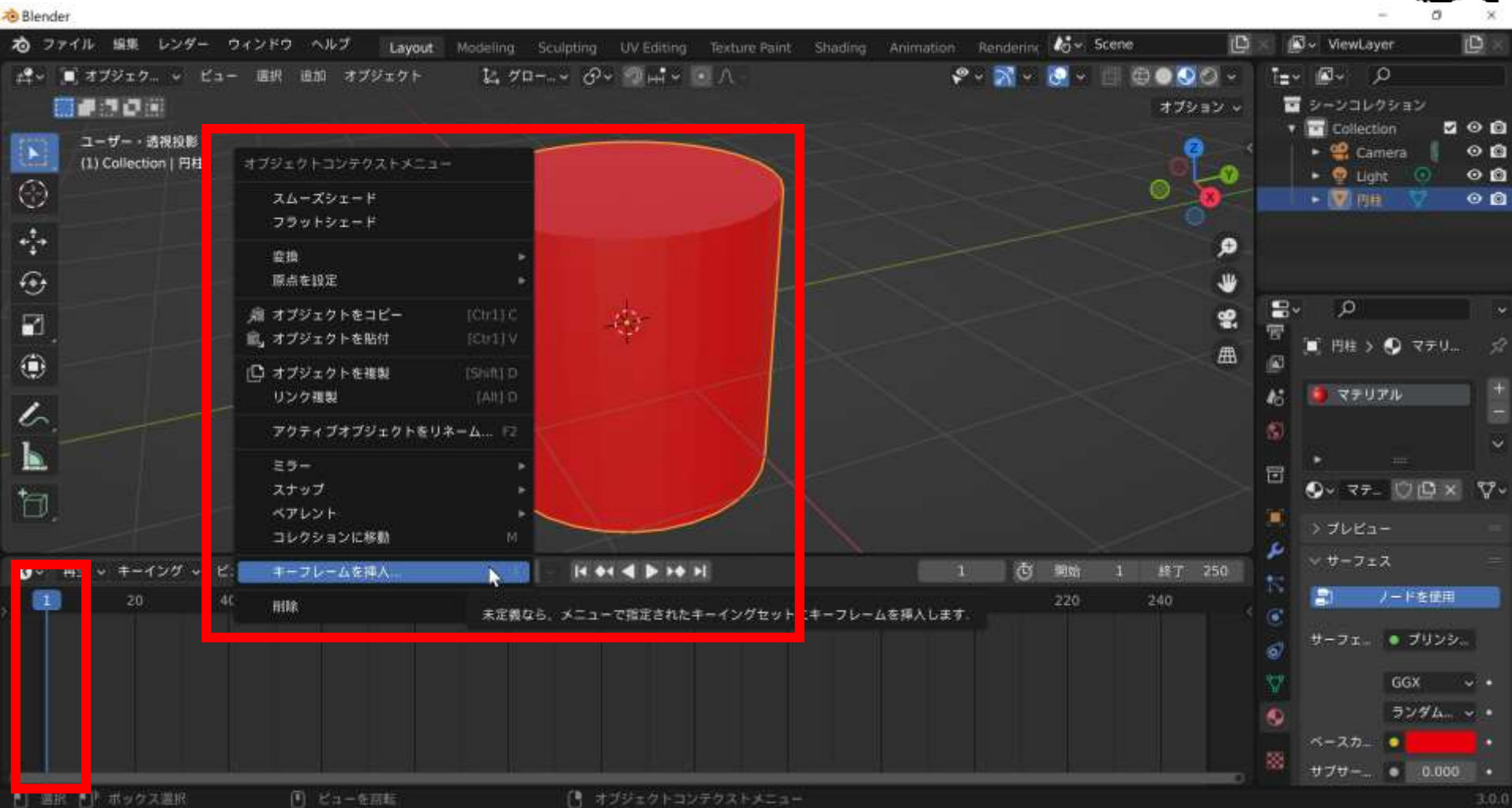


# 今日の内容



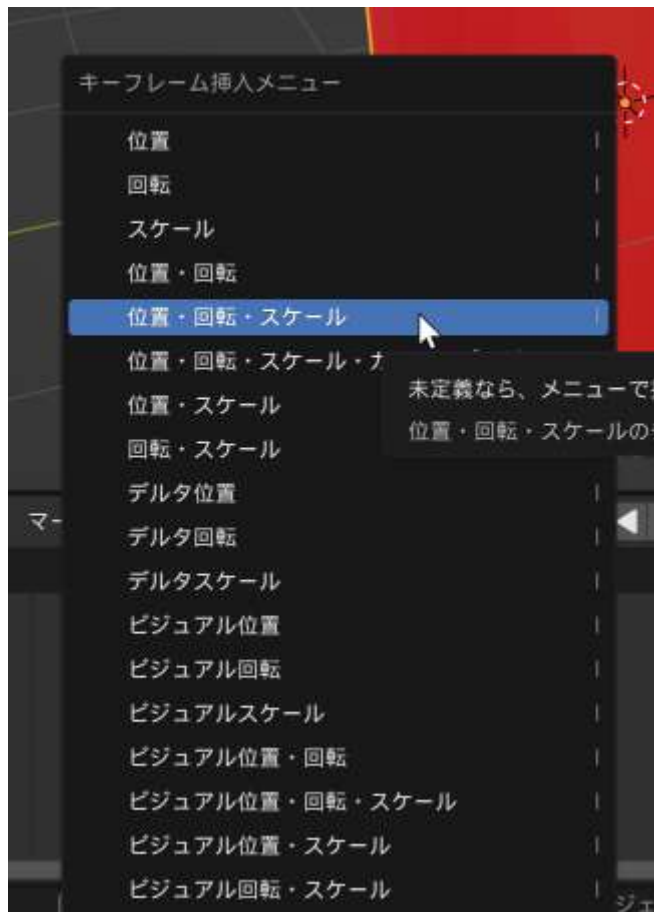
- キーフレーム
- キーフレームアニメーション
- ドープシート
- グラフエディタ

# キーフレームの挿入



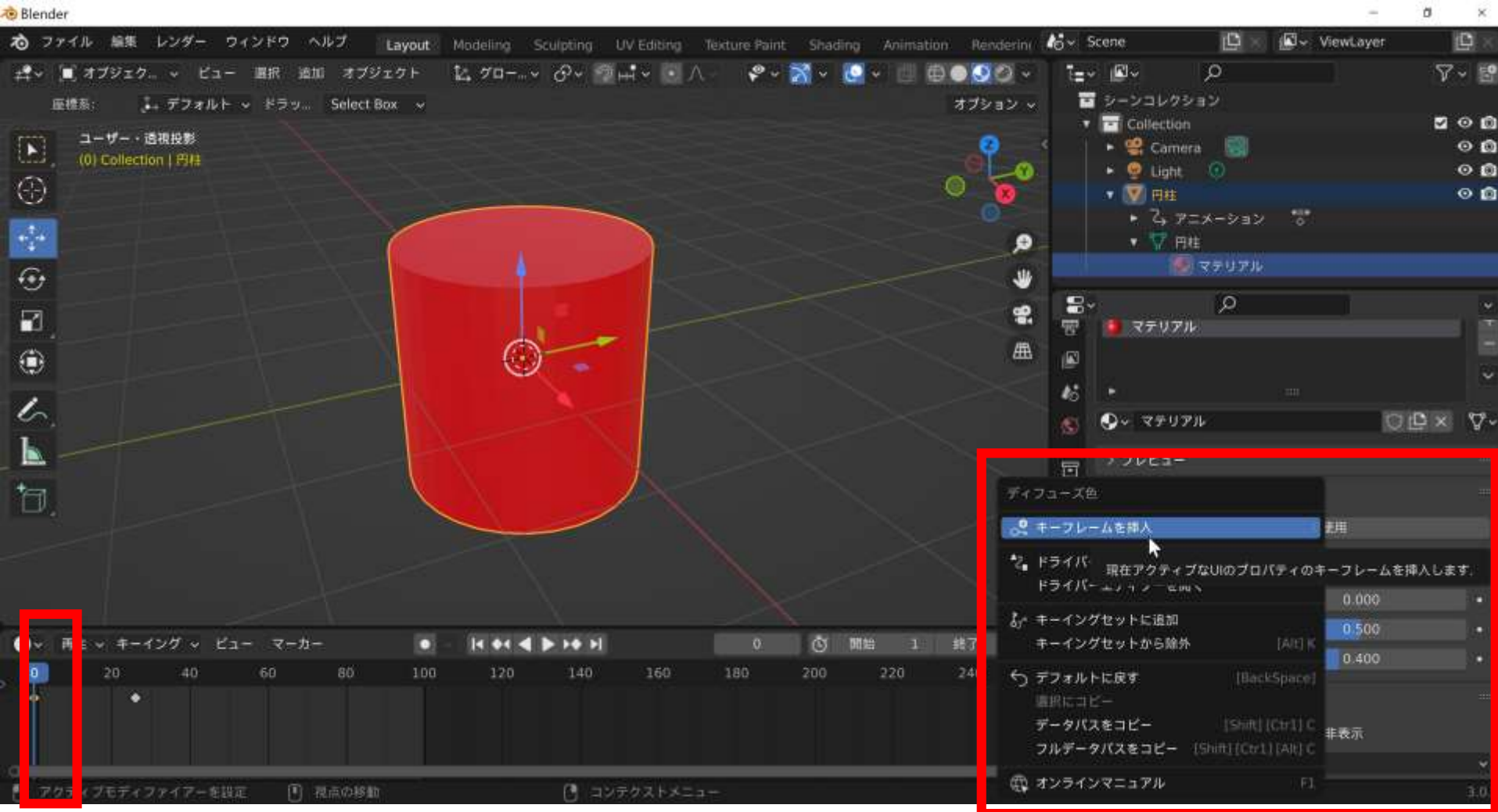
- フレーム番号を指定
- オブジェクトの位置, 回転, サイズを決めて, 右クリックメニューで「**キーフレームを挿入**」

# キーフレーム挿入での設定



- キーフレーム挿入のたびに、メニューで種類を選ぶ

# マテリアルについてもキーフレームの設定可能



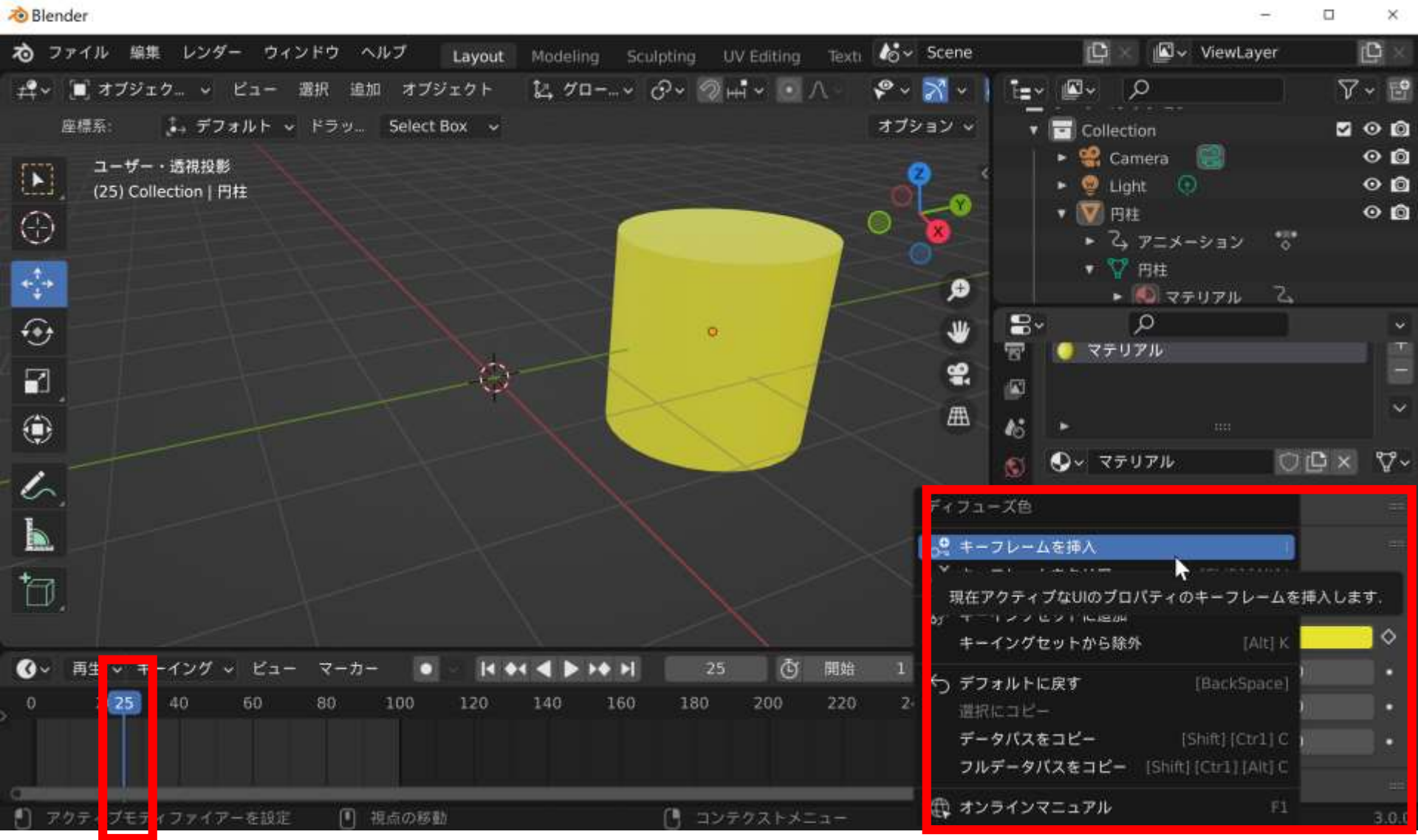
- マテリアルについても、キーフレームを設定可能

# 別のキーフレームの挿入

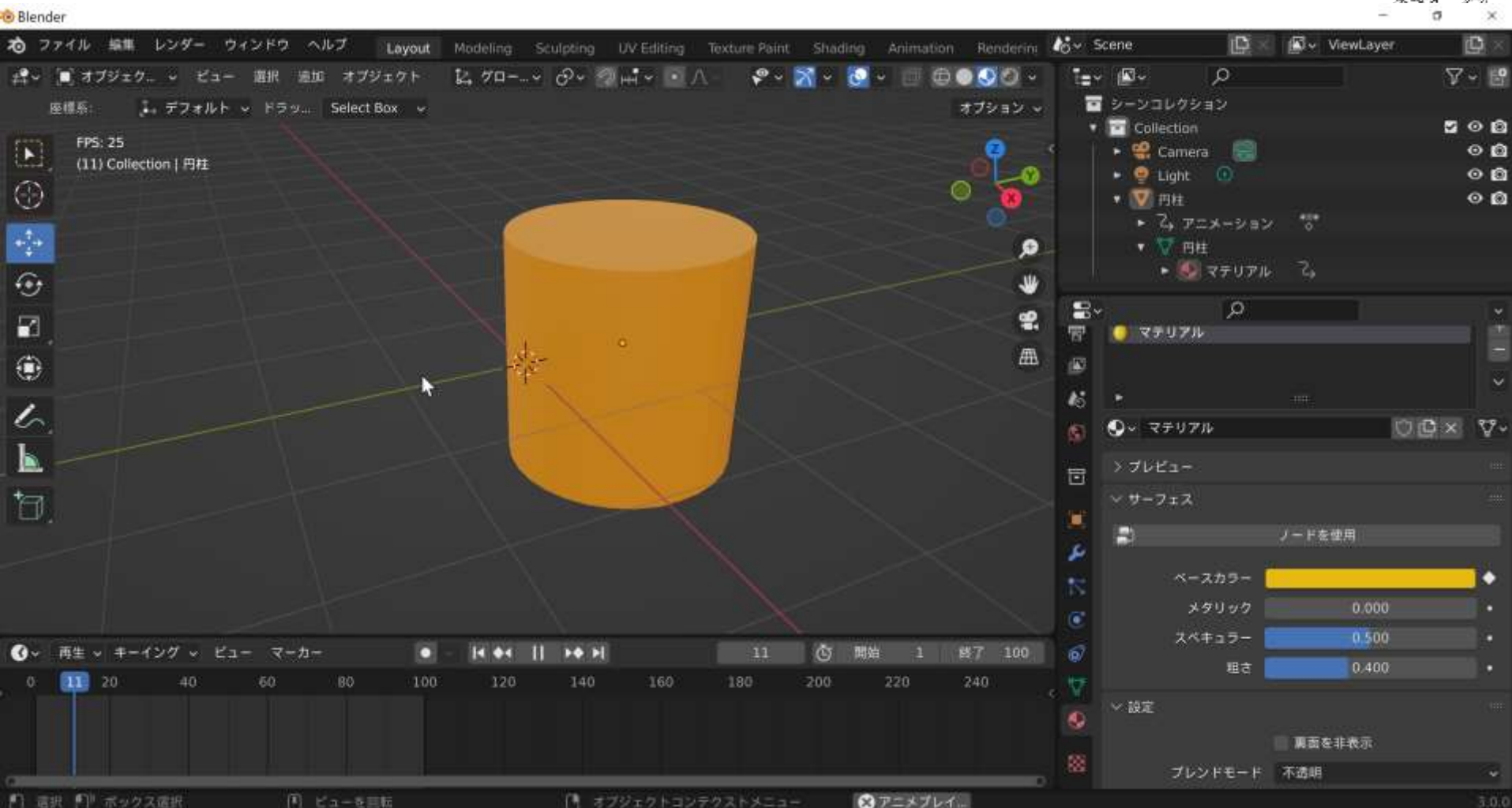


The screenshot displays the Blender 3.0.0 interface. The central 3D Viewport shows a yellow cylinder. An 'Object Context Menu' is open over the cylinder, with the 'Insert Keyframe...' option highlighted in blue. A red box highlights the entire menu area. Below the 3D Viewport, the Dope Sheet editor is visible, showing a timeline with a keyframe at frame 25, also highlighted with a red box. The interface includes various toolbars, a Properties panel on the right, and a top menu bar.

# 別のキーフレームの挿入



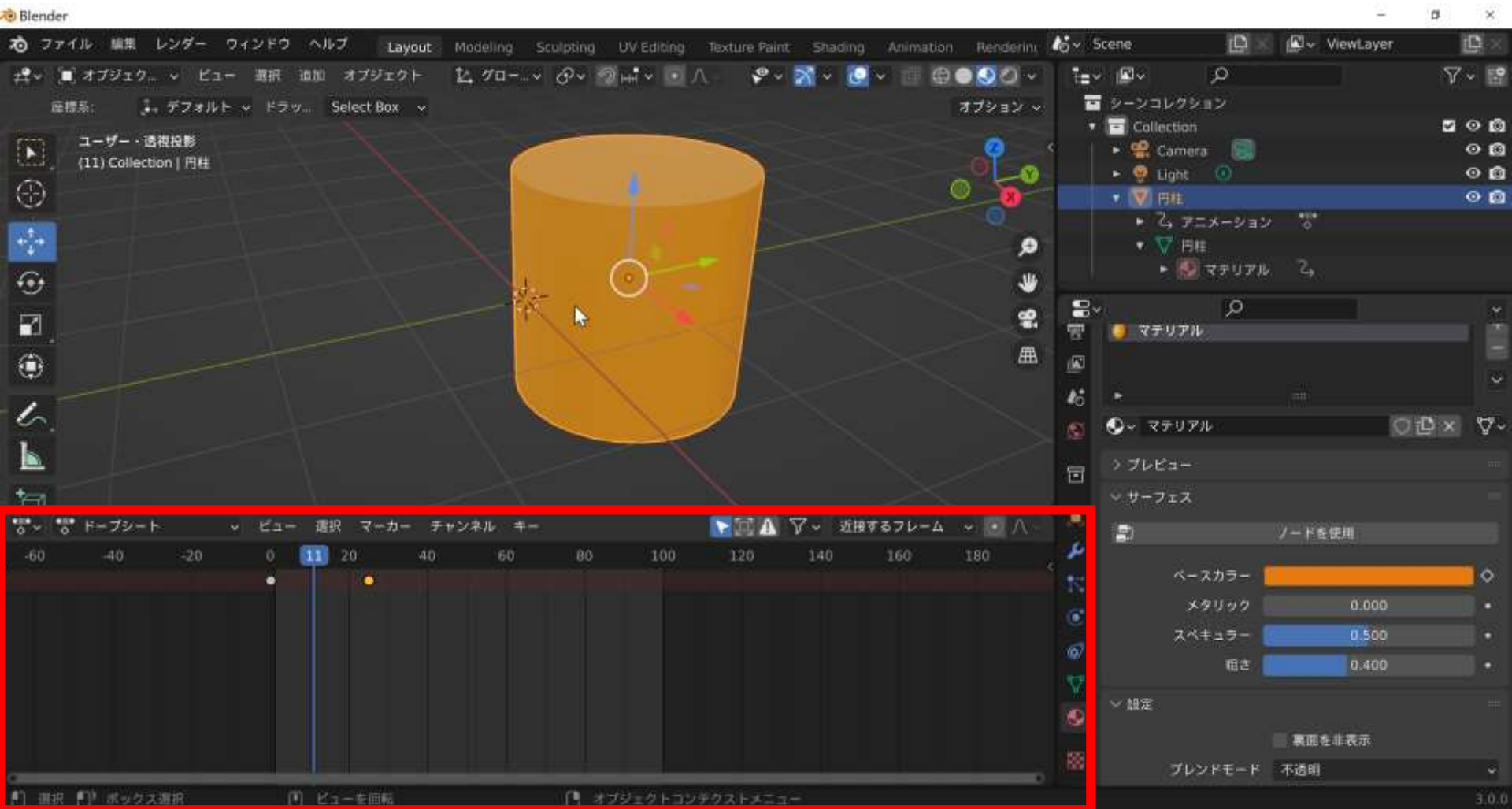
# アニメーションのプレビュー



- アニメーションの画面で、再生、停止などの操作を行う

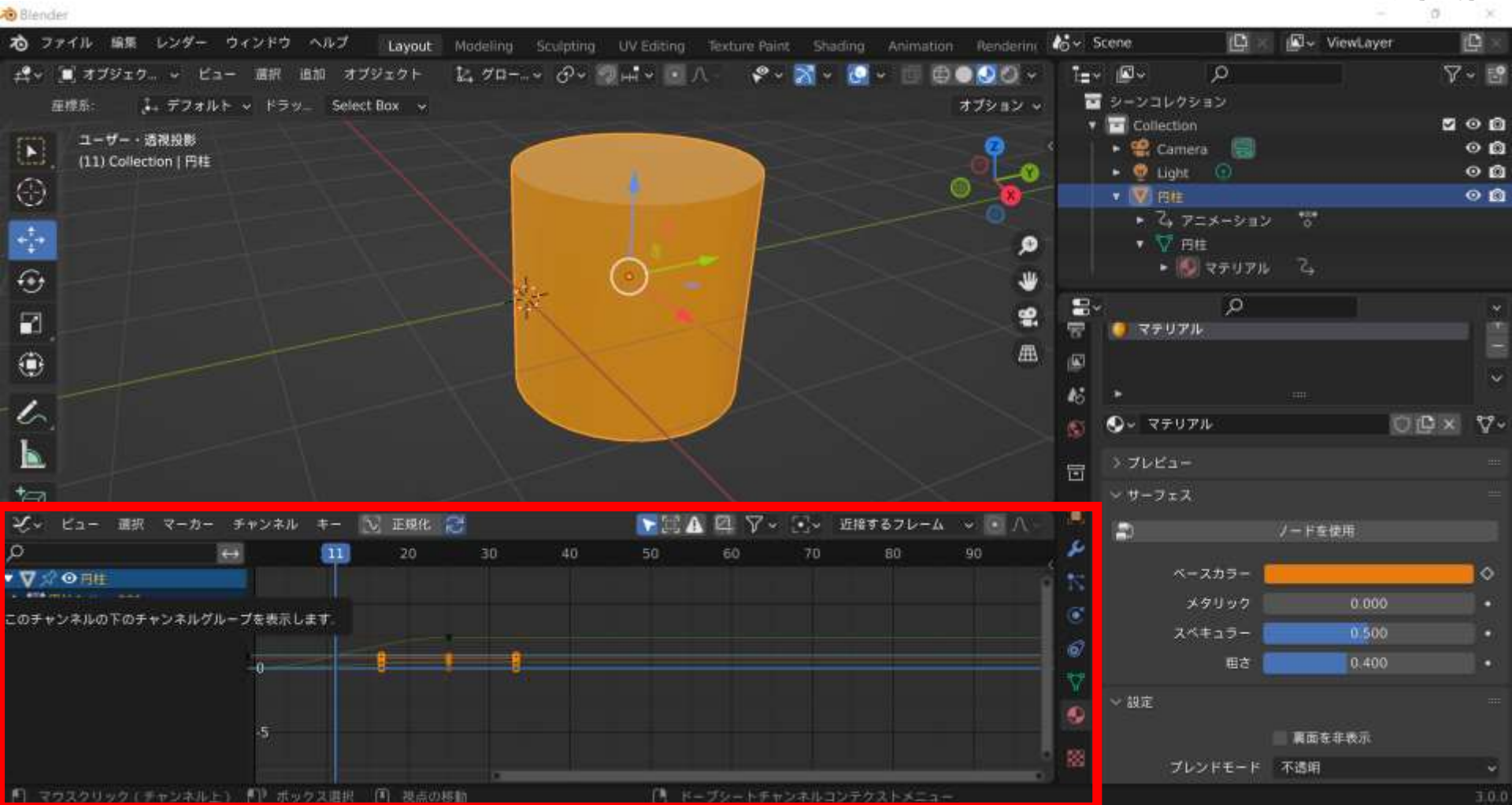


# ドープシート



- ドープシートは、キーフレームの確認，変更 に便利

# グラフエディタ



- グラフエディターは、変化する属性の確認、細かな調整