



Blender 3 の キーフレームアニメーション

(Blender 3入門)

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

金子邦彦

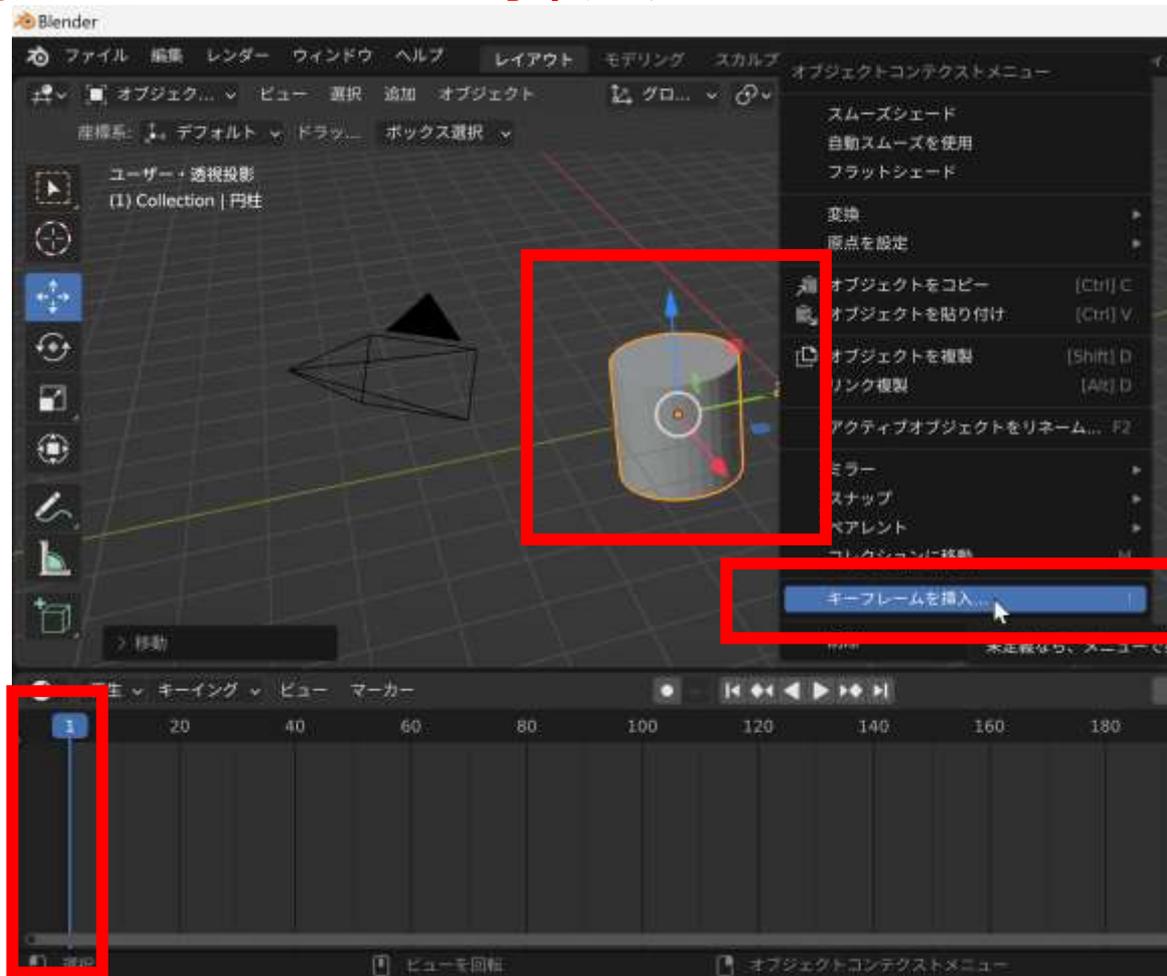




アウトライン

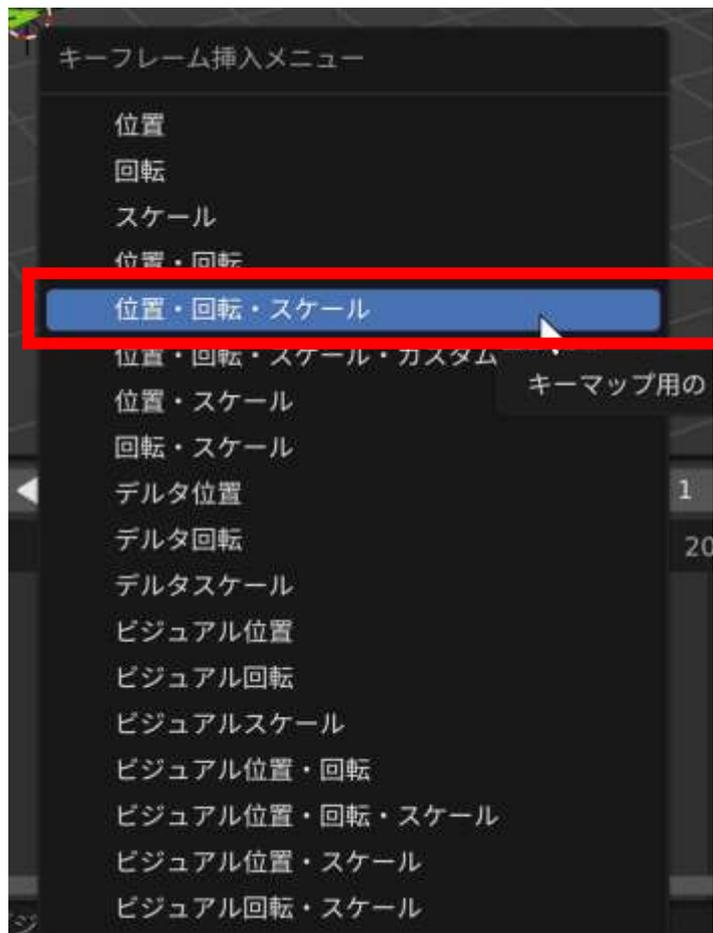
- キーフレーム
- キーフレームアニメーション
- ドープシート

キーフレームの挿入



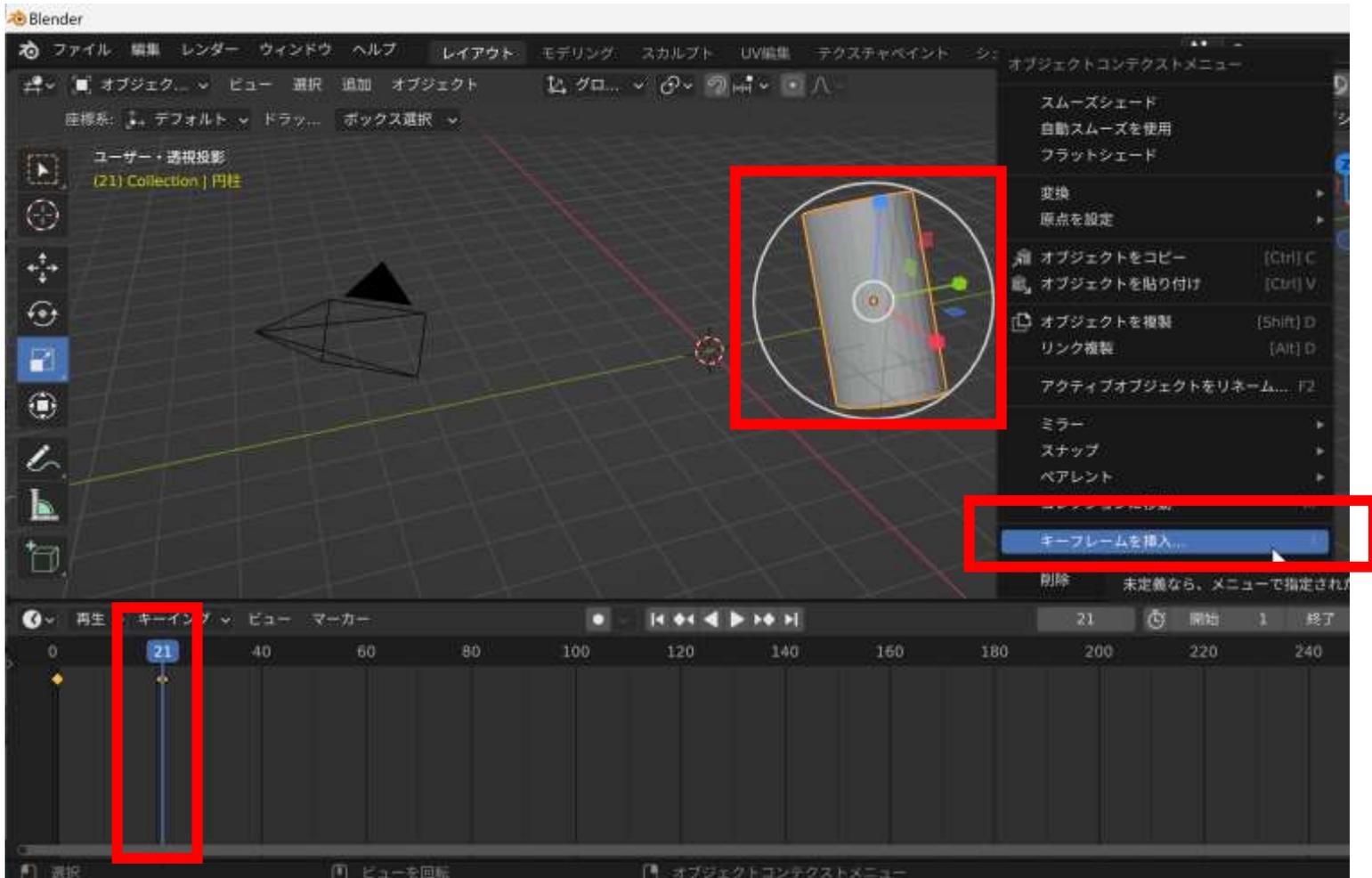
- フレーム番号を指定
- オブジェクトの位置, 回転, サイズを決めて, 右クリックメニューで「**キーフレームを挿入**」

キーフレーム挿入での設定



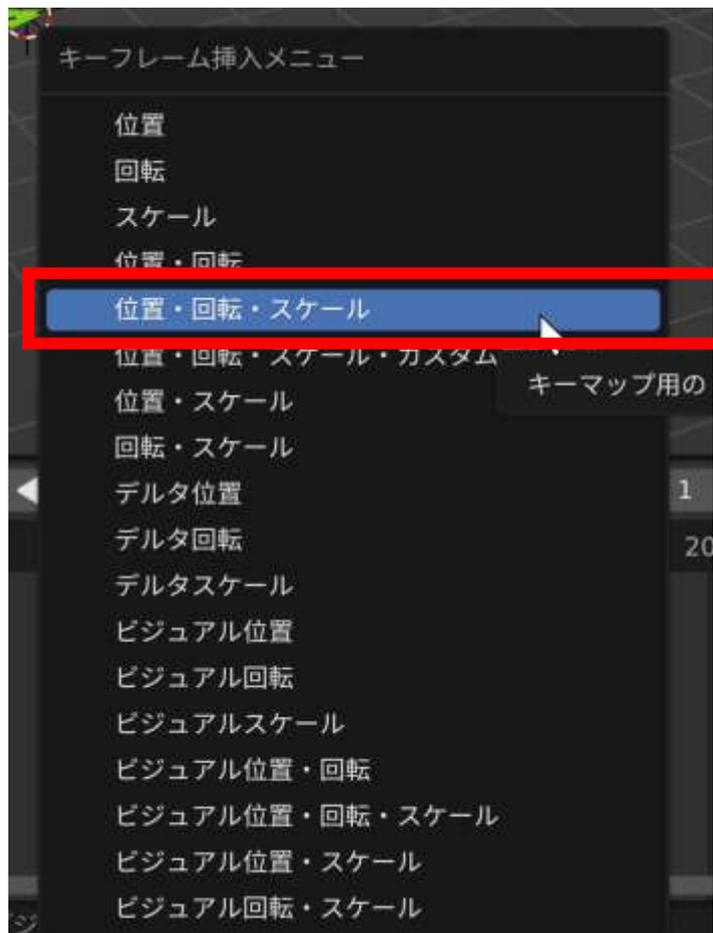
- キーフレーム挿入のたびに、メニューで種類を選ぶ

別のキーフレームの挿入



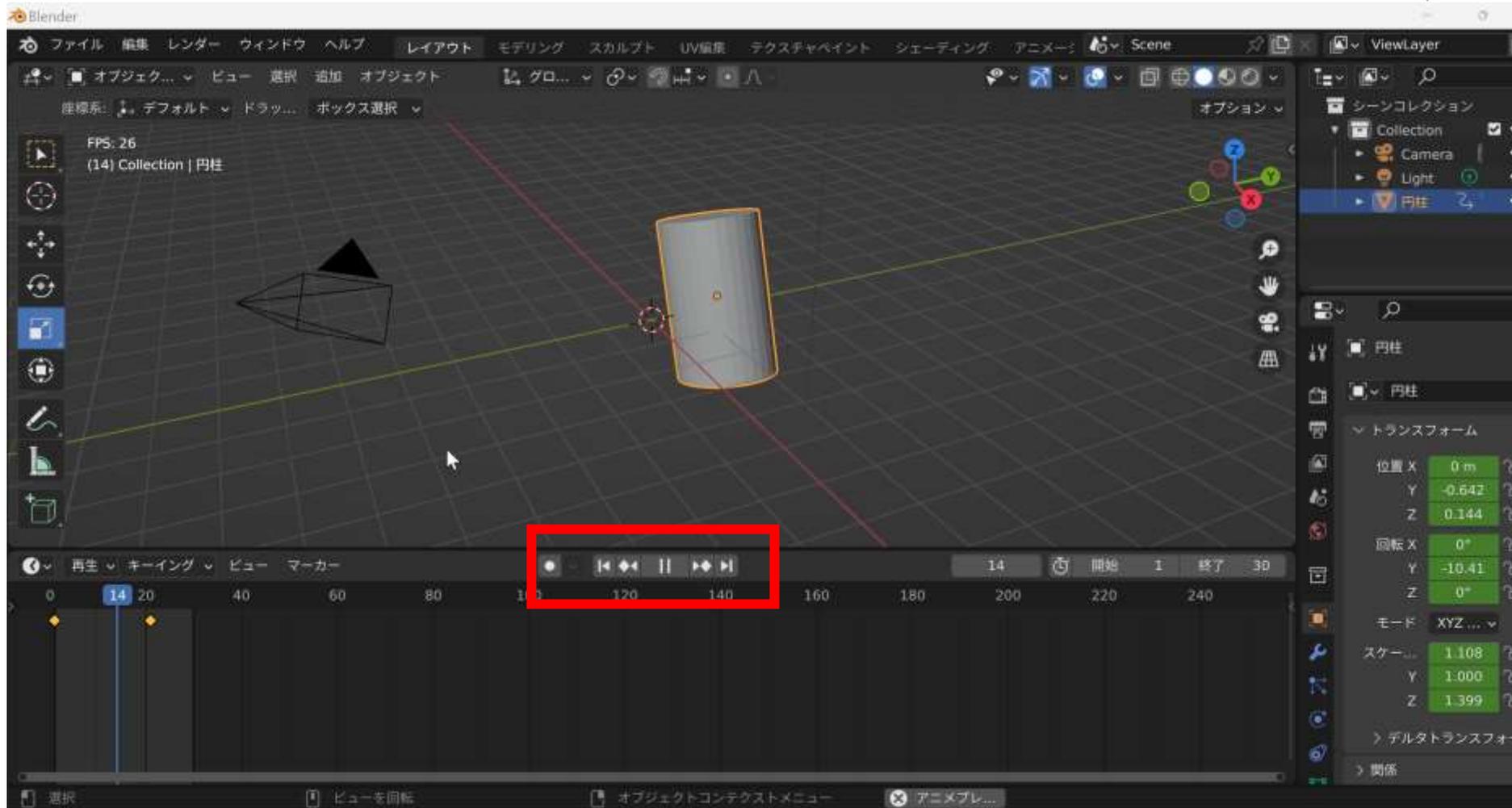
- 別のフレーム番号を指定
- オブジェクトの位置, 回転, サイズを決めて, 右クリックメニューで「**キーフレームを挿入**」

キーフレーム挿入での設定



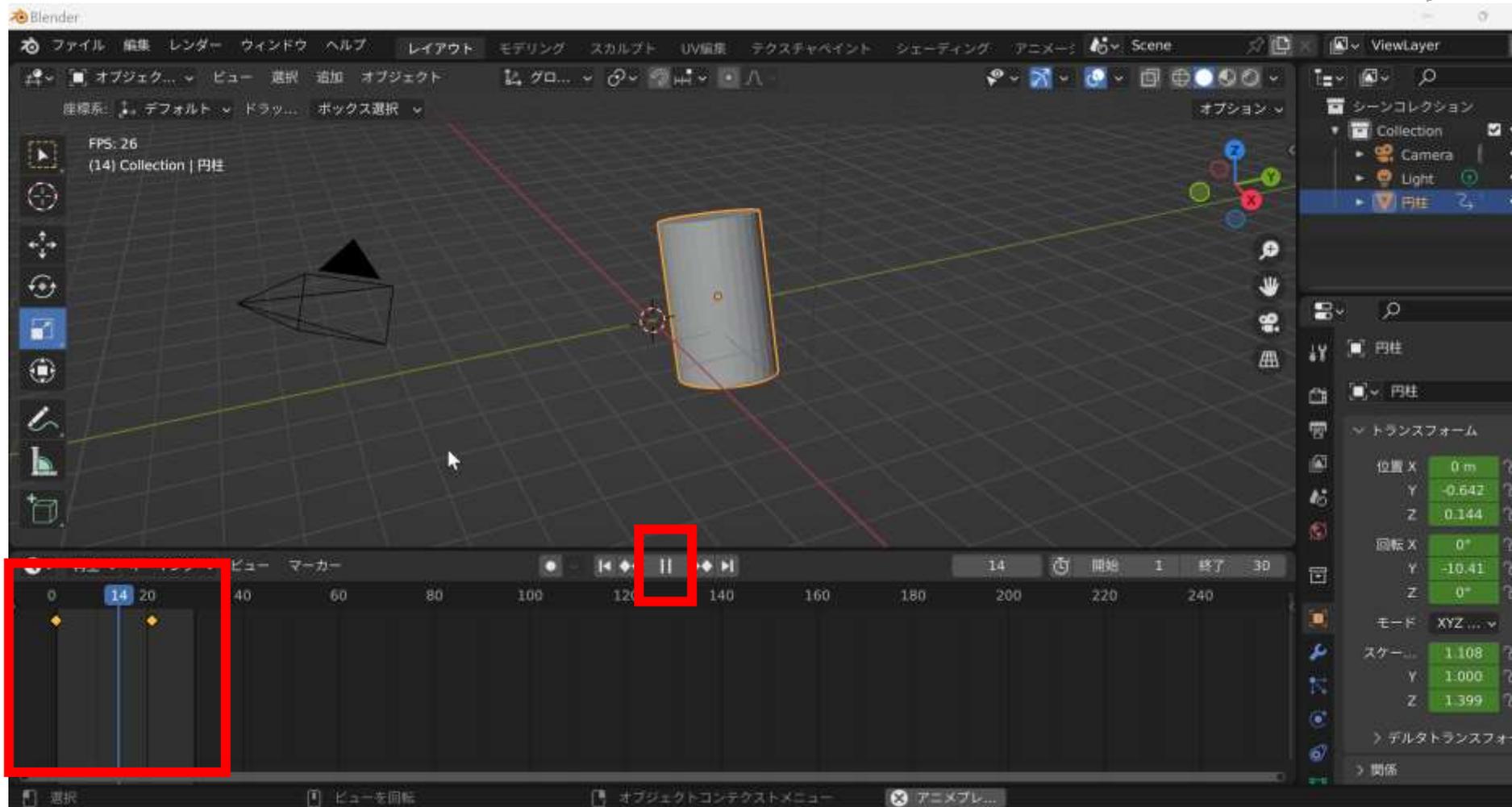
- キーフレーム挿入のたびに、メニューで種類を選ぶ

アニメーションのプレビュー



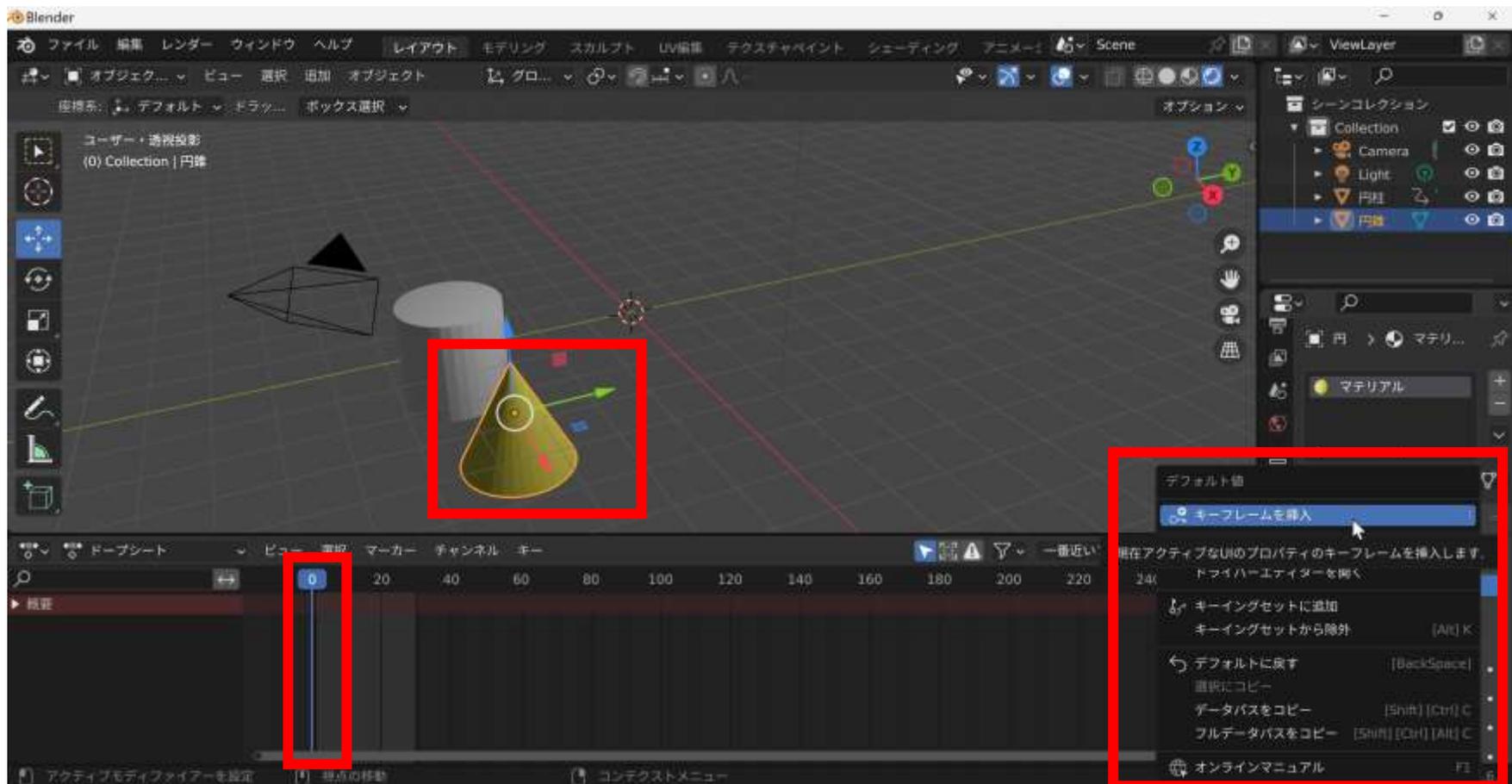
- アニメーションの画面で、再生、停止などの操作を行う

一時停止



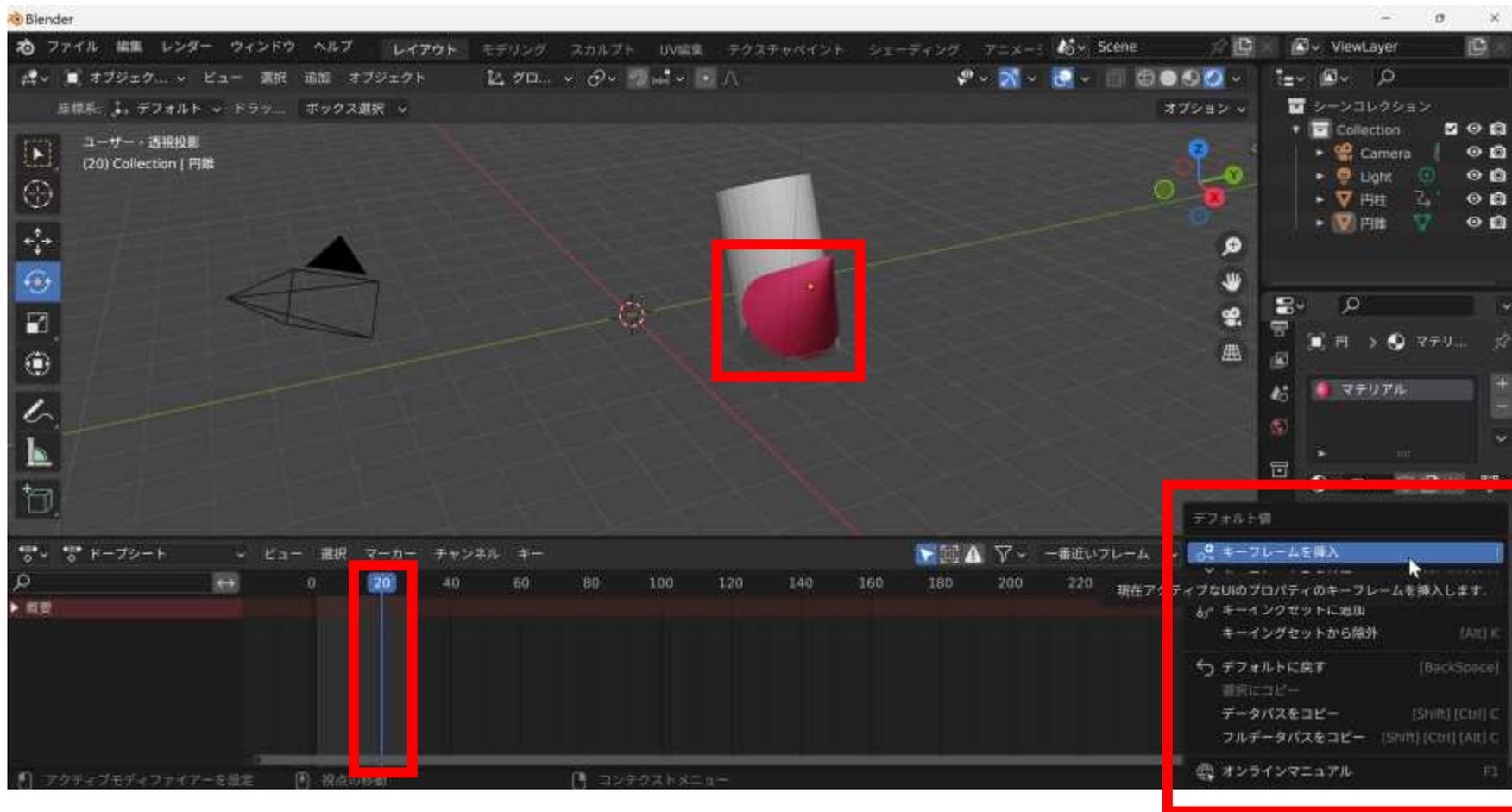
- 一時停止し、マウス操作で、フレーム番号を指定。各フレームの細かな動きを確認

マテリアルを設定したオブジェクトについて、 キーフレームを追加

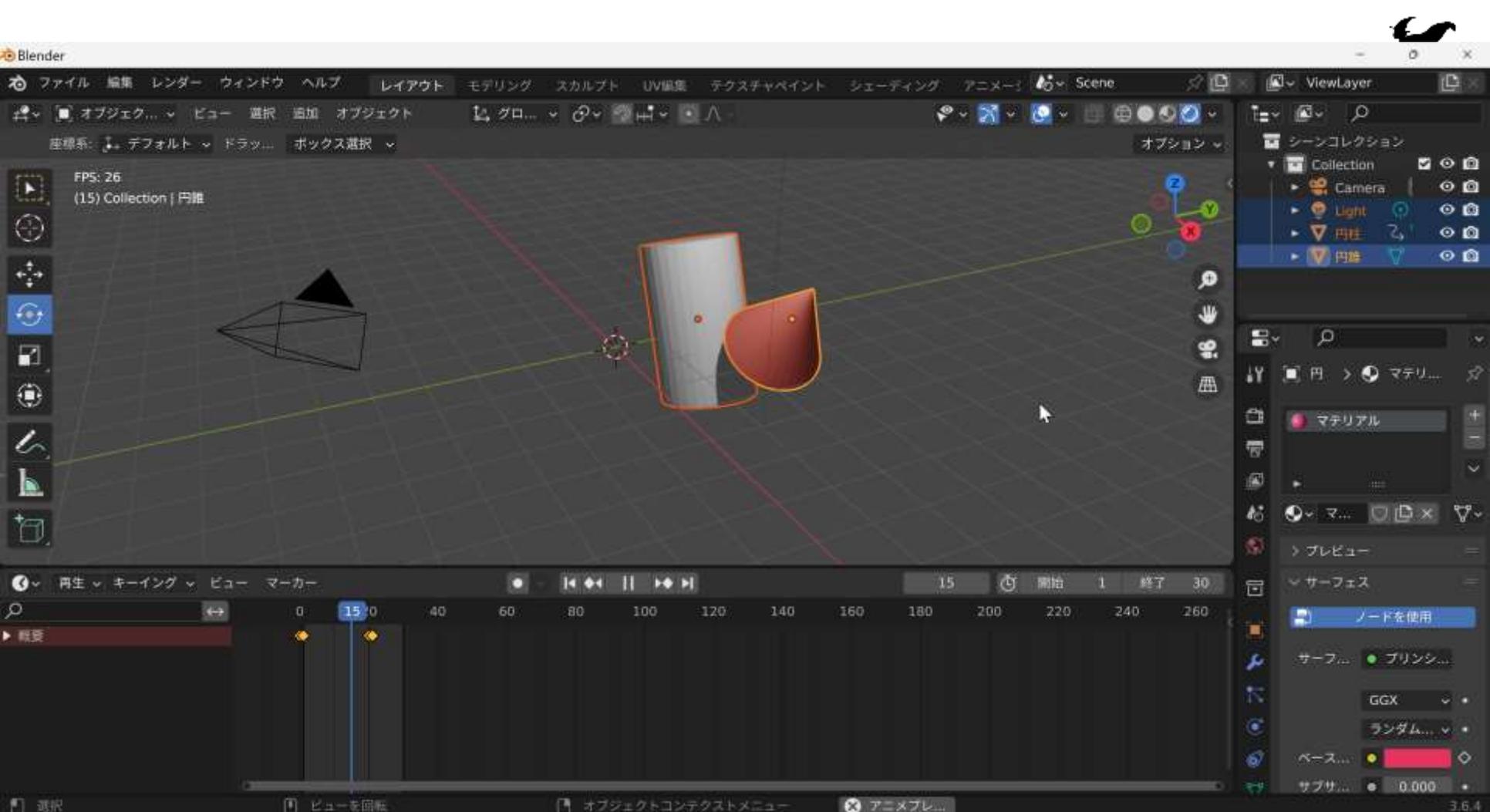


- フレーム番号を指定
- オブジェクトを追加。位置，回転，サイズを決める。マテリアルを追加。
- ベースカラーを右クリック。右クリックメニューで「キーフレームを挿入」

マテリアルを設定したオブジェクトについて、 キーフレームを追加



- 別のフレーム番号を指定
- オブジェクトを追加。位置，回転，サイズを決める。マテリアルを追加。
- ベースカラーを右クリック。右クリックメニューで「キーフレームを挿入」

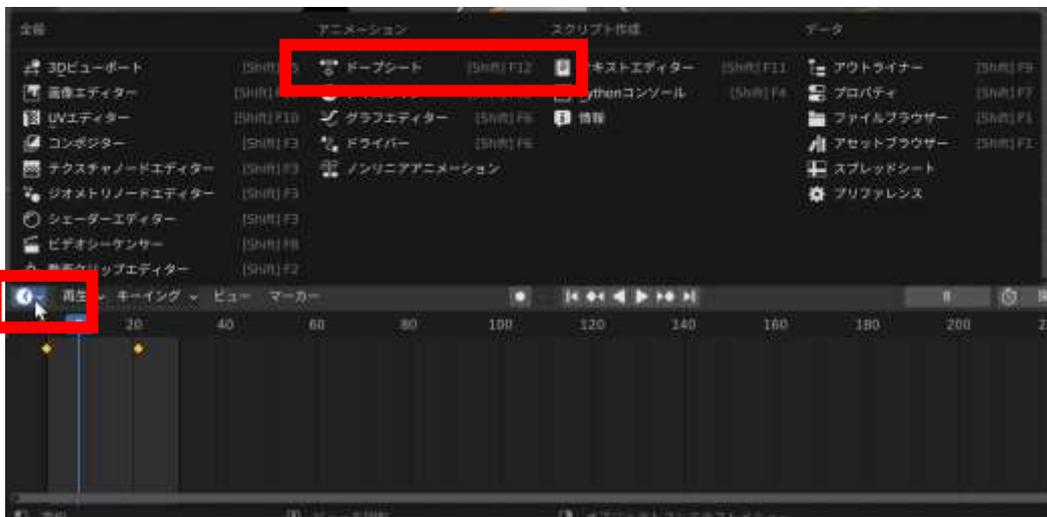


「位置・回転・スケール」でアニメーションを設定したオブジェクトは、位置、回転、スケールが変化。
マテリアルでアニメーションを設定したオブジェクトは、マテリアルが変化

ドープシート



- メニューで、「ドープシート」を選ぶ



- ドープシートは、キーフレームの確認、変更に便利
- 選択しているオブジェクトについて表示される

