

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

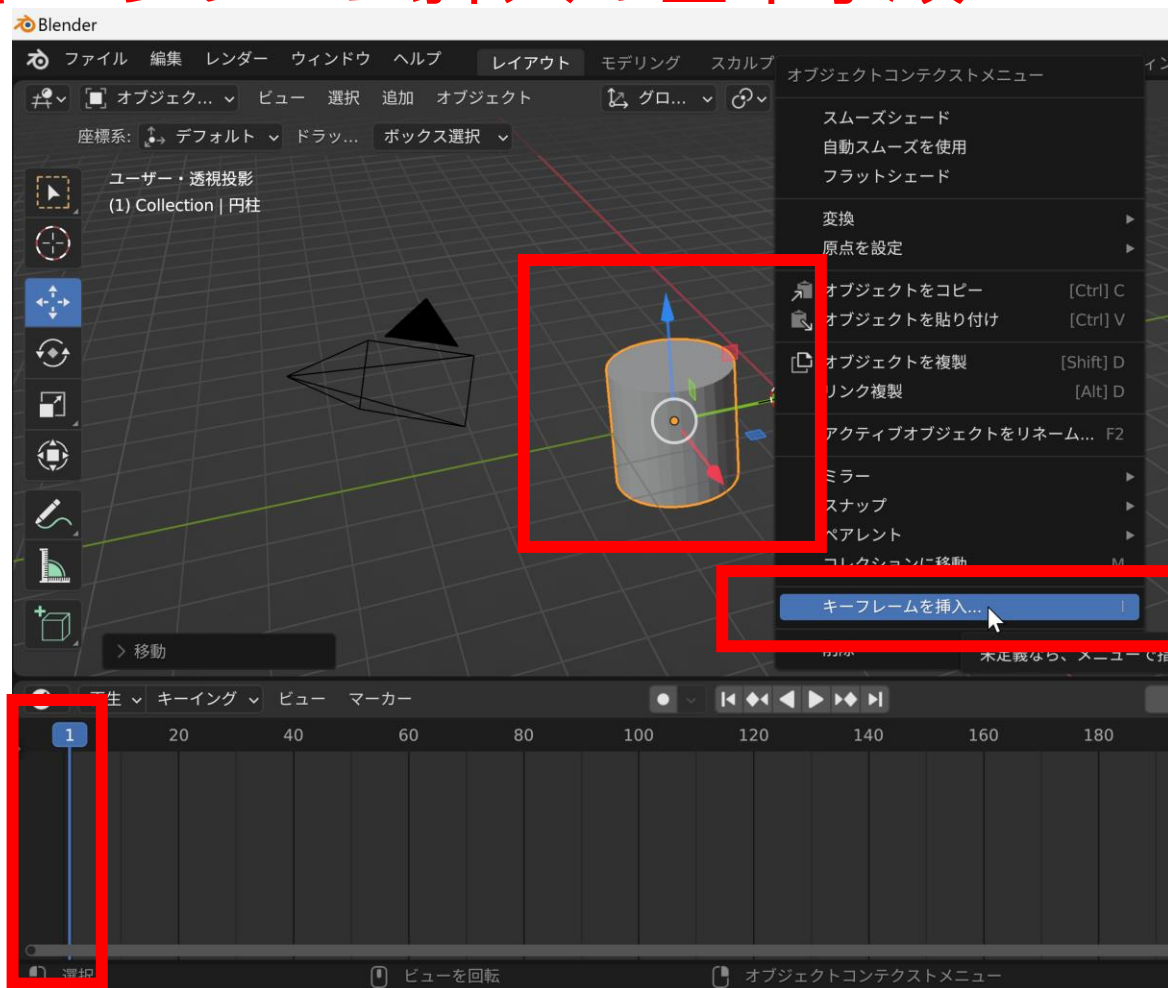


アウトライン



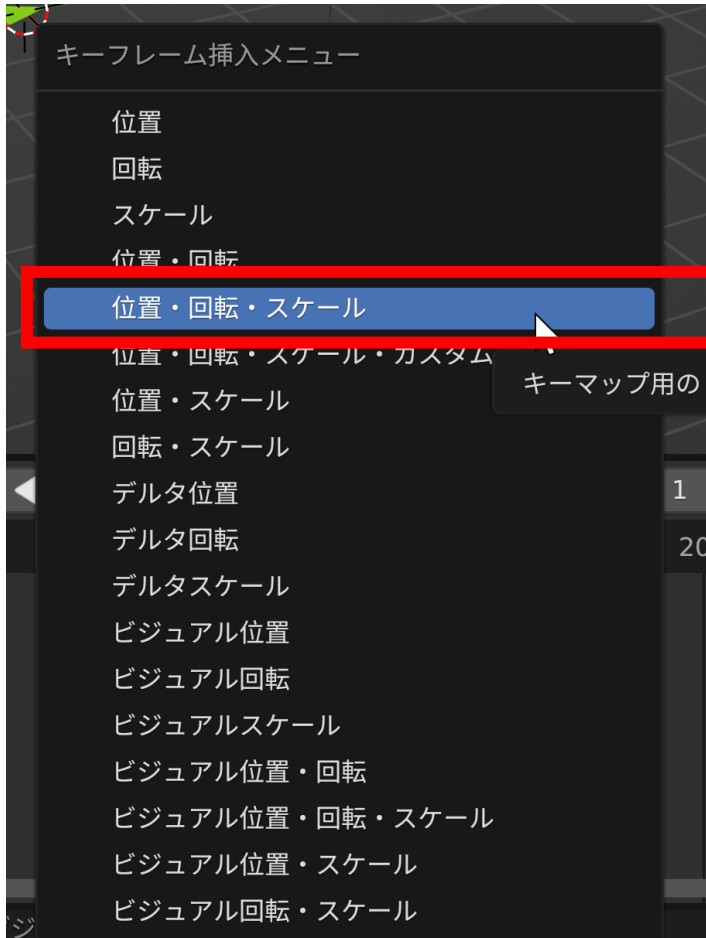
- キーフレームの基本概念と役割
- キーフレームアニメーションの作成方法
- ドープシートを用いたアニメーション管理

キーフレーム挿入の基本手順



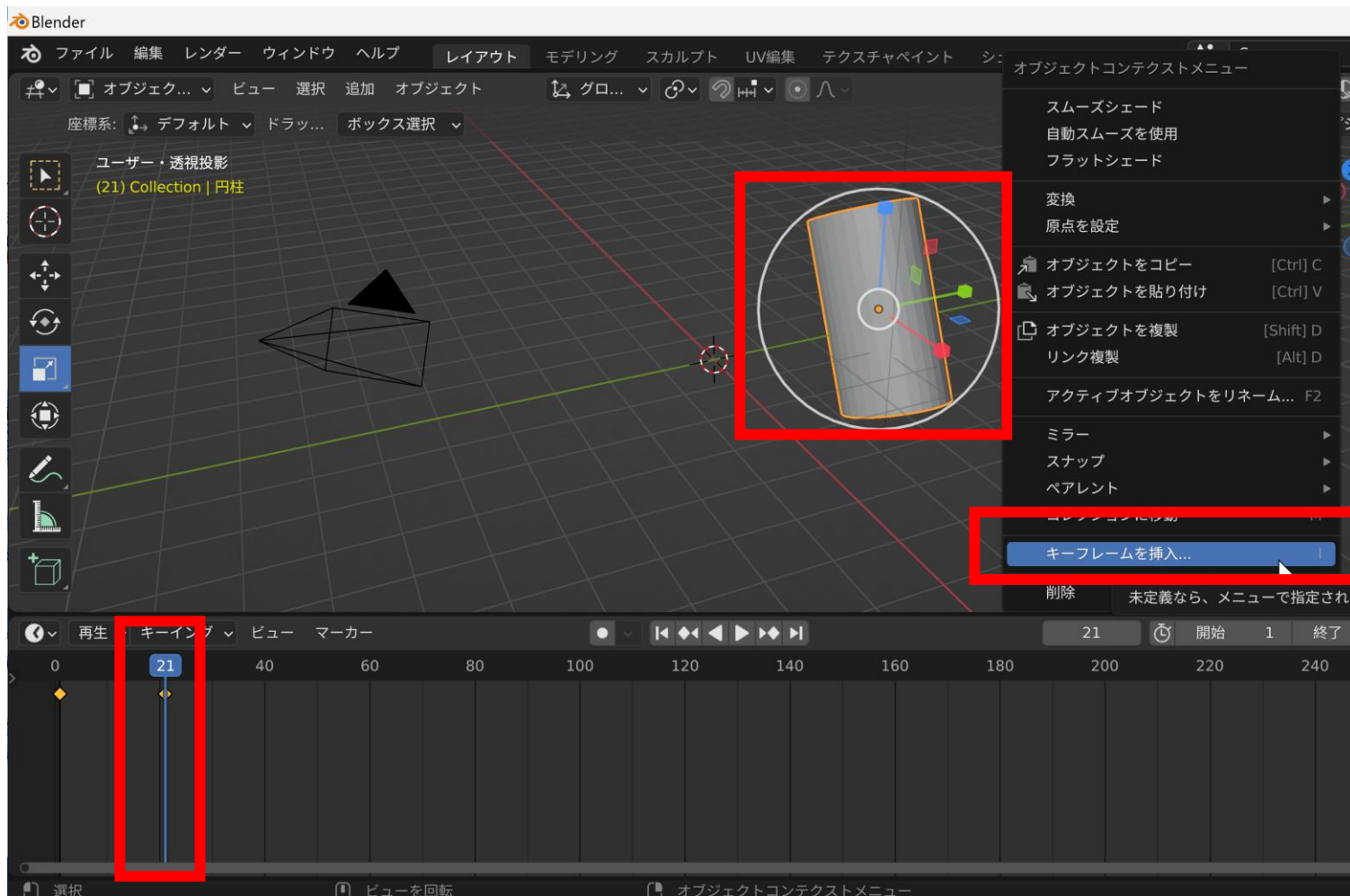
1. フレーム番号を指定する
2. シーン内のオブジェクトを調整（例：オブジェクトの位置，回転，サイズの調整）
3. 右クリックメニューから「キーフレームを挿入」を選択する

キーフレーム種類の設定方法



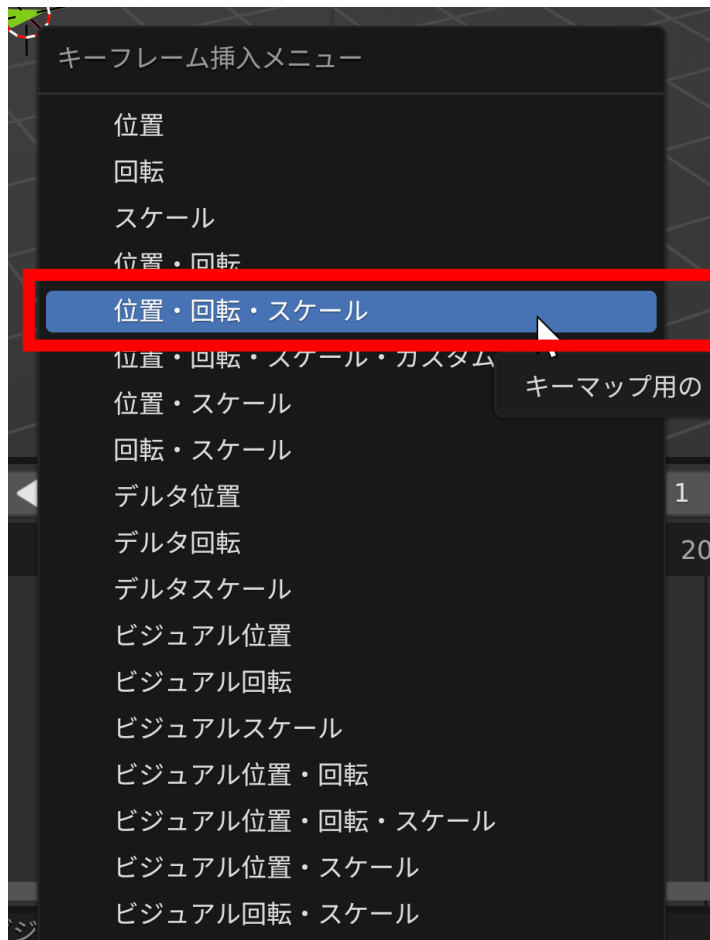
- **キーフレーム挿入**のたびに、メニューから**適切な種類を選択**する
- 選択では、**位置**，**回転**，**スケール**など、**必要な属性を指定**する

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**

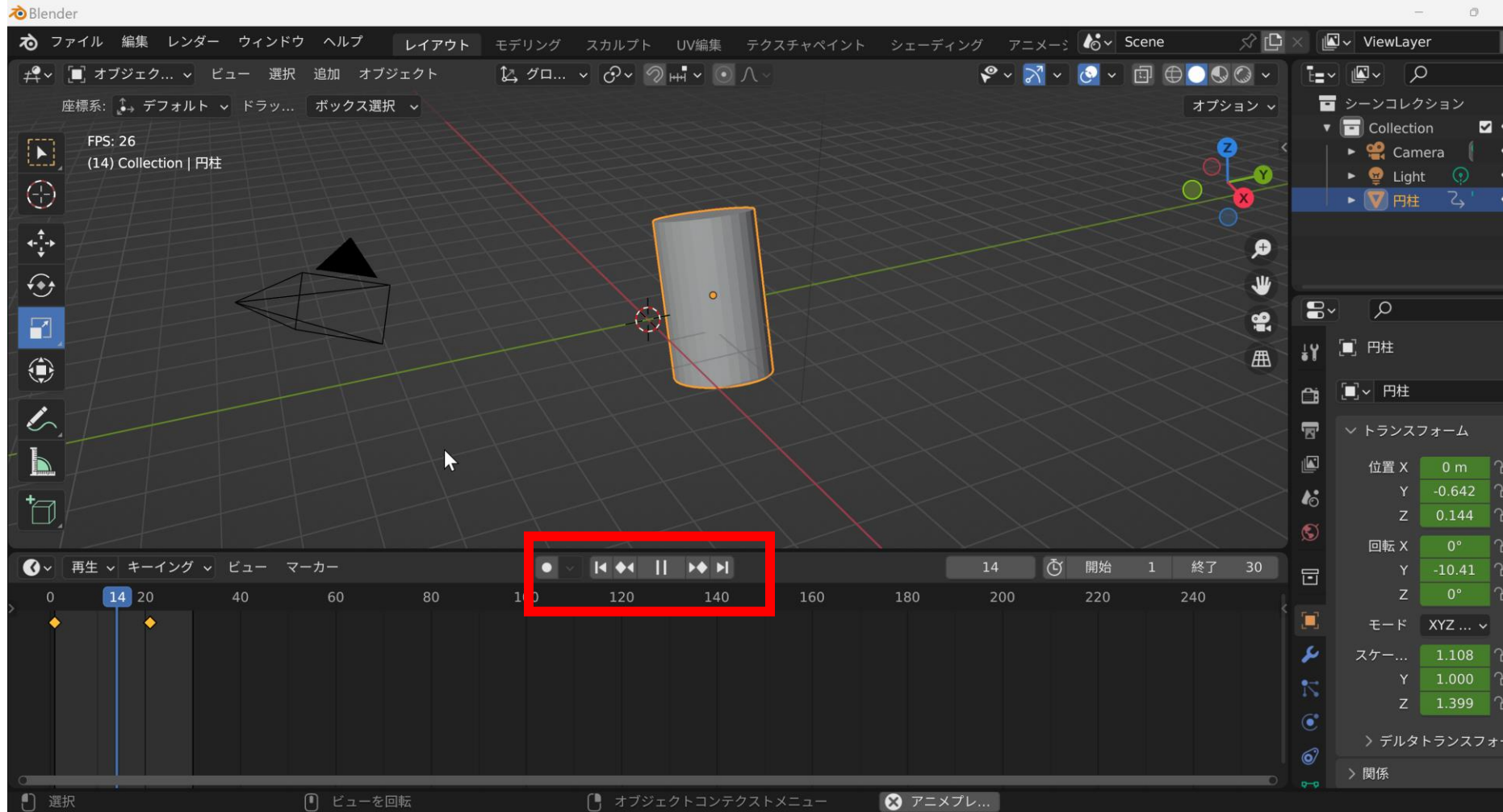
キーフレーム種類の設定方法



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

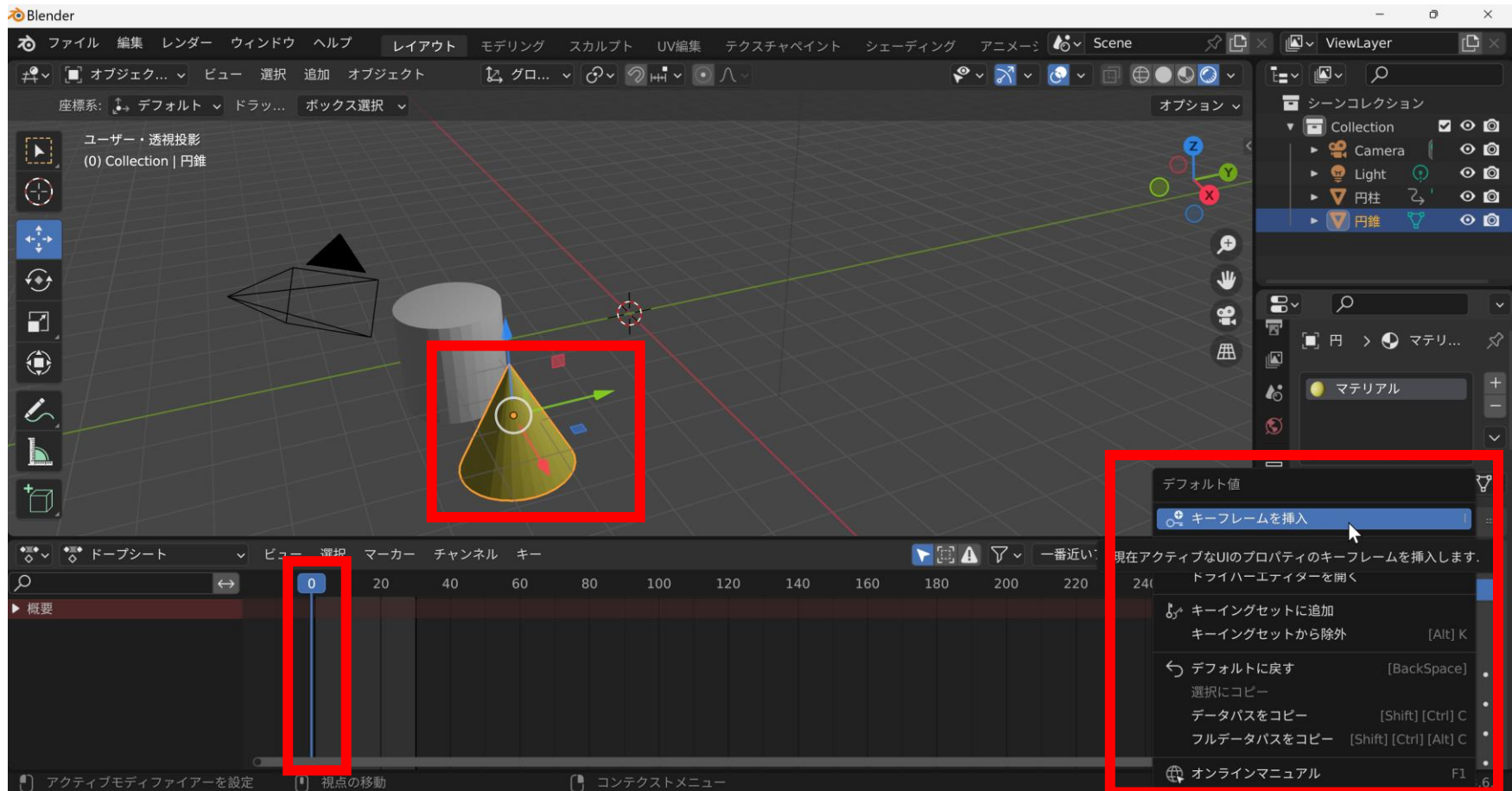
- キーフレーム挿入のたびに、メニューから適切な種類を選択する
- 選択では、位置、回転、スケールなど、必要な属性を指定する

アニメーションの再生と確認 (プレビュー)



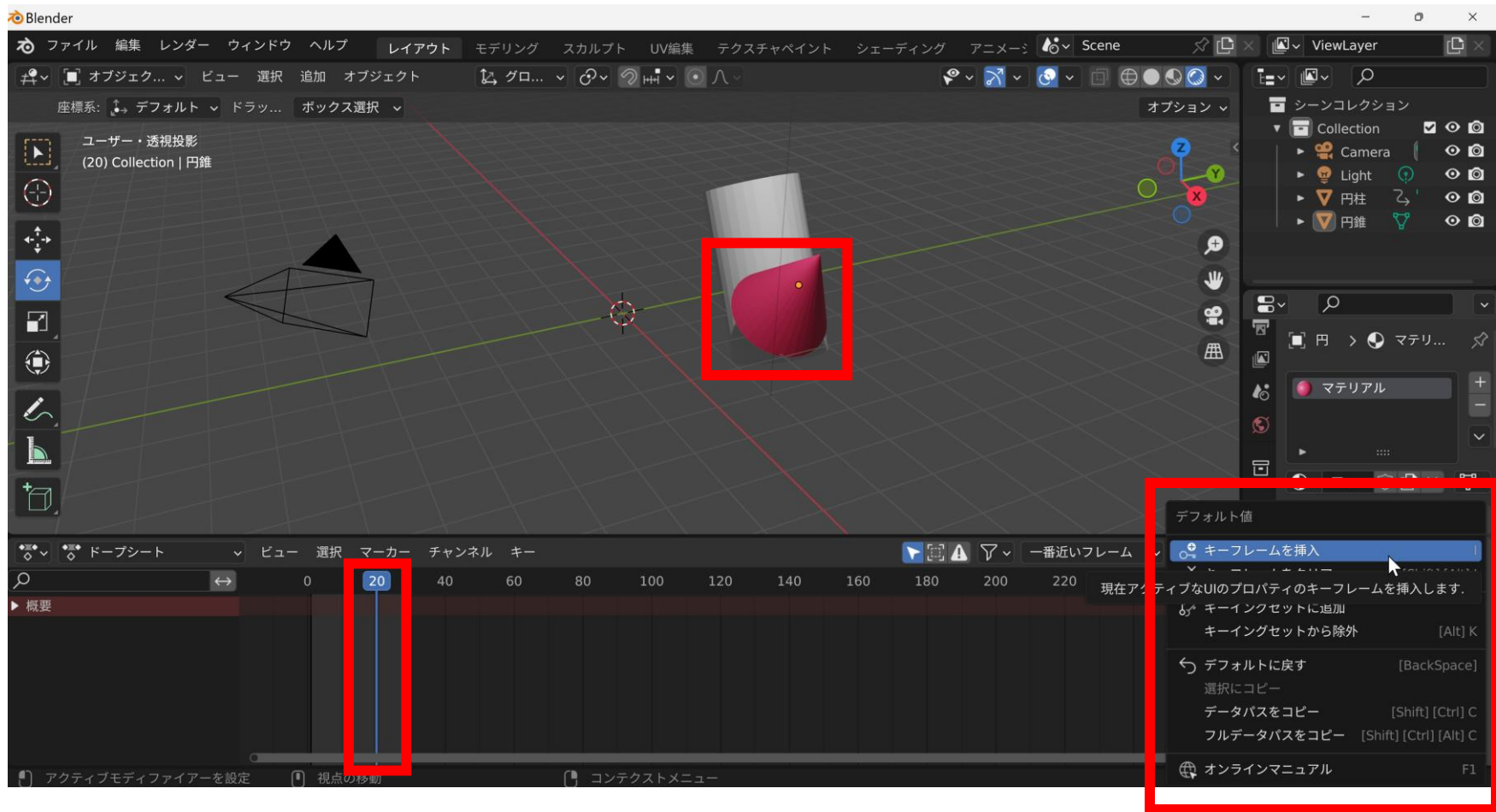
- アニメーション画面で再生ボタンを使用する
- 停止, 一時停止などの操作で動きを制御する

マテリアル変化のキーフレーム設定①

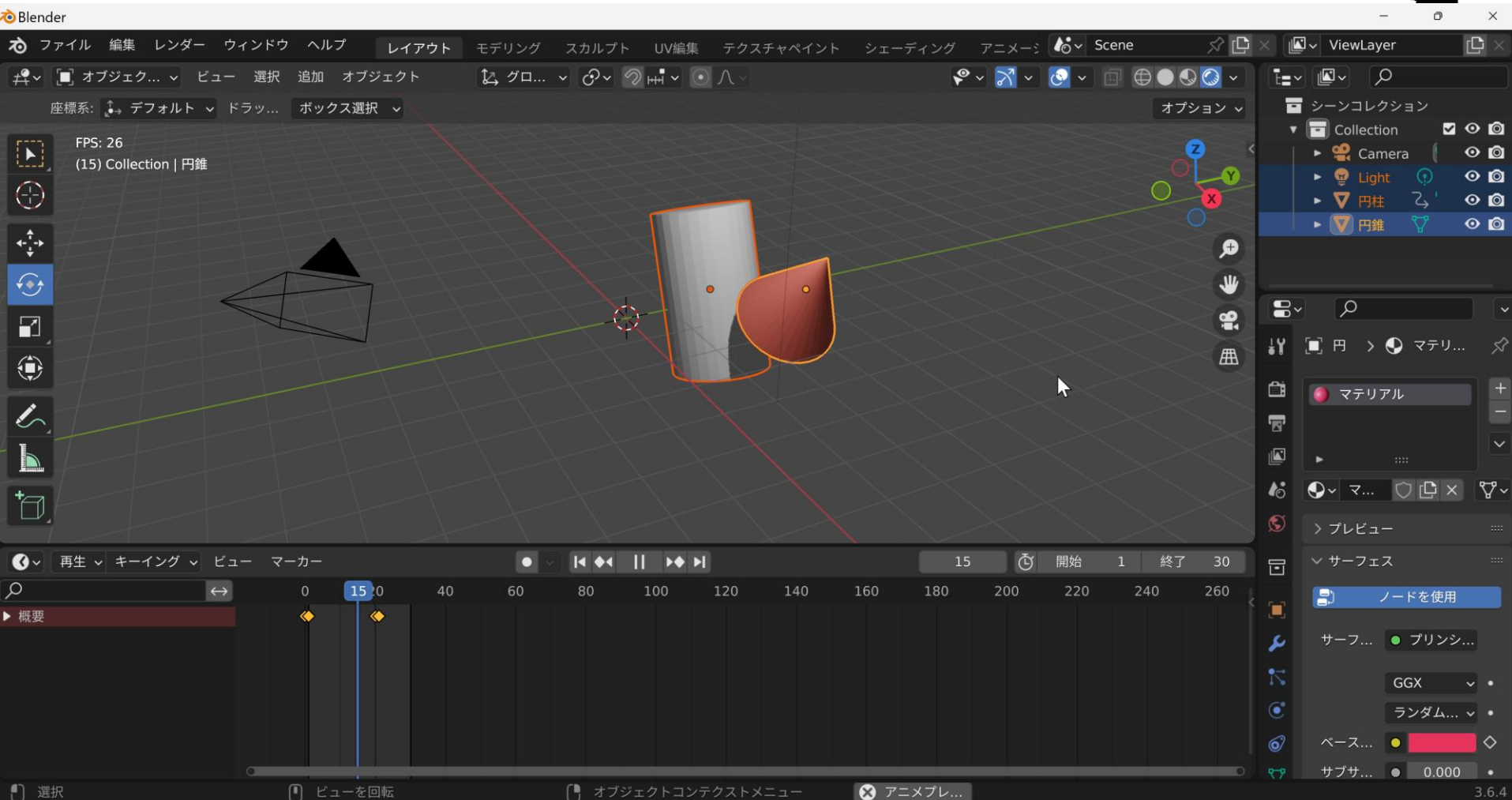


1. フレーム番号を指定する
2. シーン内のオブジェクトを調整（例：オブジェクトの位置，回転，サイズの調整）．この際、オブジェクトのマテリアル（例：ベースカラー）を設定
3. 右クリックメニューから「キーフレームを挿入」を選択する

マテリアル変化のキーフレーム設定②

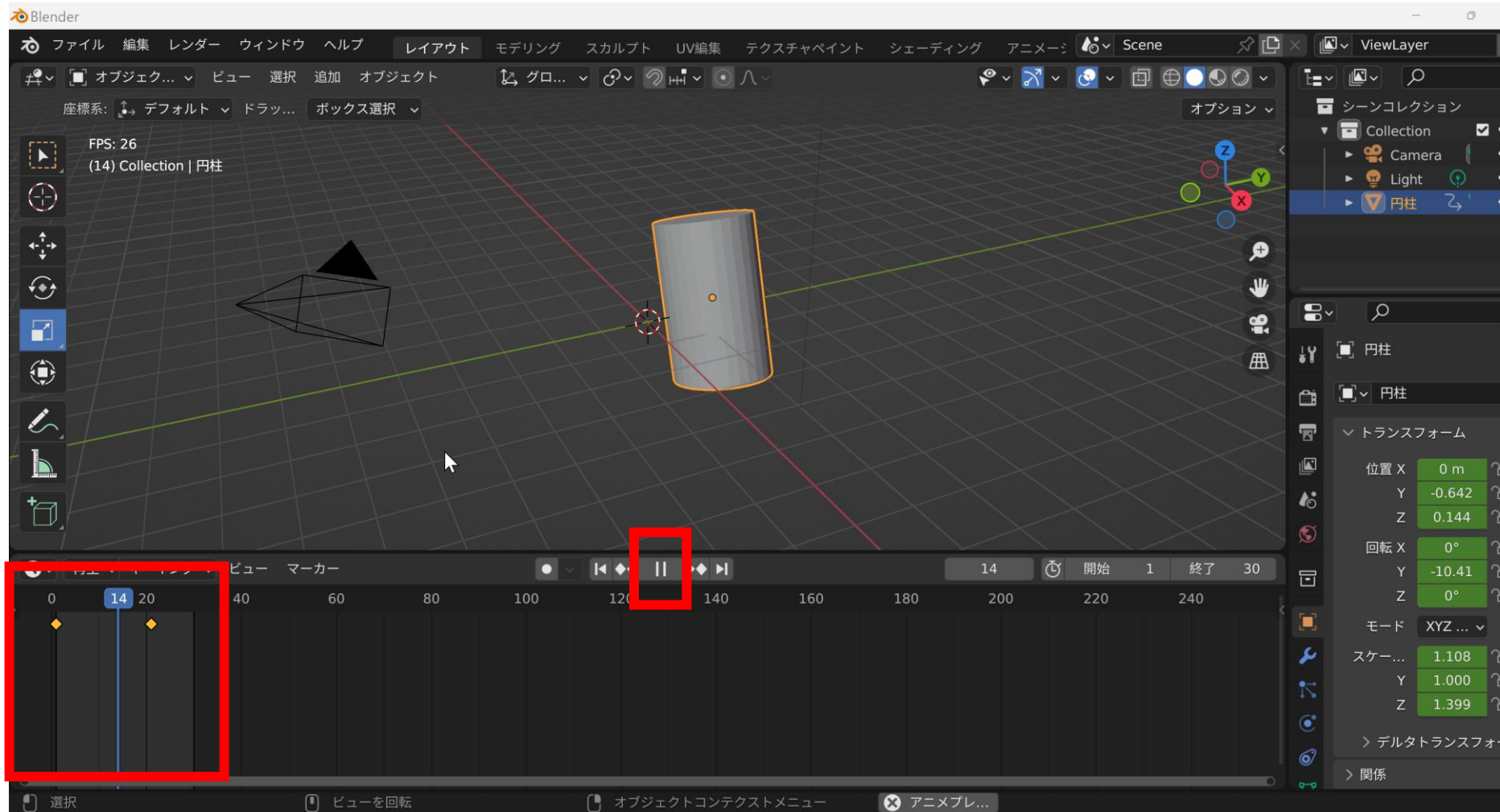


1. **新しいフレーム番号を指定する**
2. シーン内のオブジェクトを調整（例：オブジェクトの位置，回転，サイズの調整）．この際、オブジェクトの**マテリアル**（例：ベースカラー）を設定
3. **右クリックメニューから「キーフレームを挿入」**を選択する



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

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

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

ドープシートによるキーフレーム管理

- 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

