Blender 3DCGアニメーション超入門講座

【第1回】宇宙空間を自由に動かそう

‘Blender 3DGアニメーション超入門講座

【第1回】宇宙空間を自由に動かそう

3DCGとは何か？

2D イラスト・作画

紙に絵を描く作業



描き直しが必要

別の角度は
一から描き直し



影は自分で
描き込む

3DCG
（3次元コンピュータグラフィックス）

直感的な
動き

再利用
可能

空間に人形を
置く作業

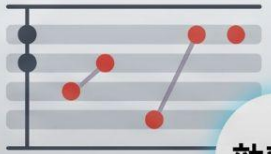


カメラを動かせば
どの角度も見られる





命を吹き込む



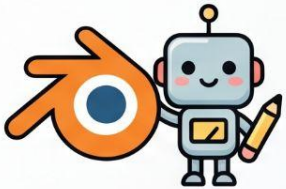
ライトを置けば
自動で影ができる

再利用
可能

効率的

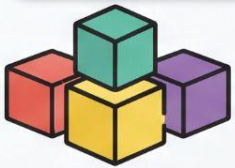
3DCGソフトの世界（無料ソフトと業界標準）

無料で使えるおすすめソフト



Blender
オールインワンまでも
可愛いグリースペンプ

目的別に選べる！
趣味・個人制作から
本格アニメまで





Tinker cad



VRoid Studio
趣味・個人制作から
本格アニメまで

業界標準の有料ソフト



Maya

映画・大手ゲーム・
アニメ制作会社

Cinema 4D



映画・大手ゲーム・
アニメ制作会社

Cinema 4D

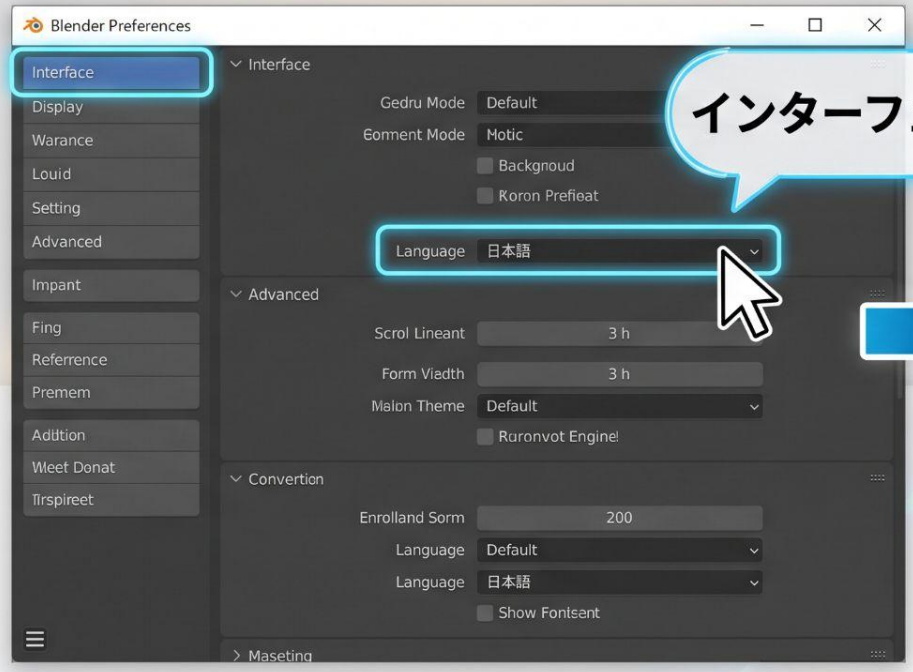


ZBrush

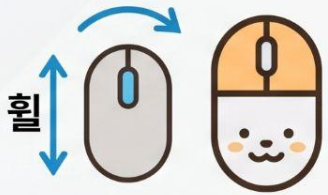
初心者はまず **Blender** を学べば間違いなし！
3D の基本概念は他のどのソフトにもそのまま通用します。

快適な作業環境を整えよう（日本語化）

「編集」>「プリファレンス」>「インターフェース」

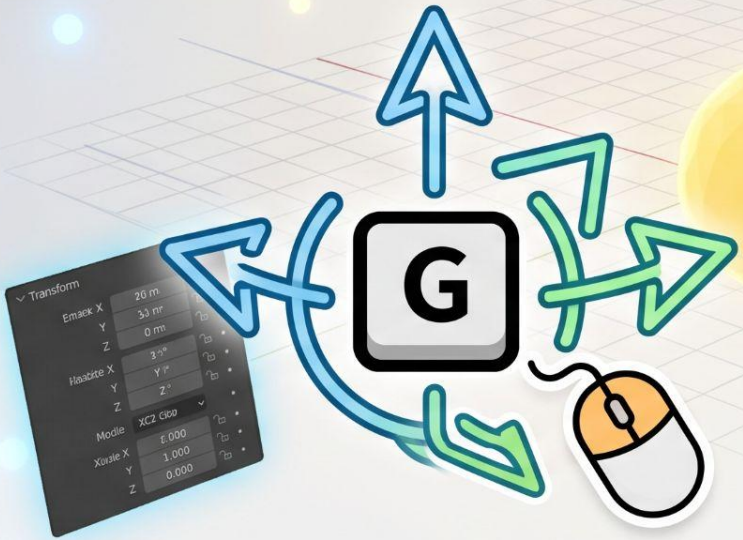


日本語
に設定



三種の神器操作（基本の「配置」）1. 移動

<kbd>G</kbd>：移動（Grab）

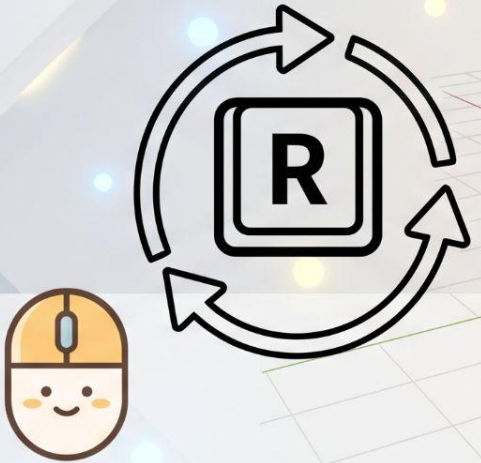


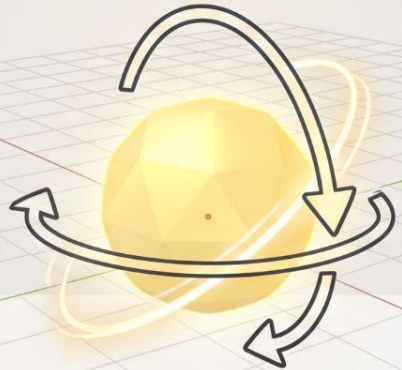


宇宙空間で
ICO球（星）を動かそう！

三種の神器操作（基本の「配置」）2. 回転

<kbd>：回転 (Rotate)



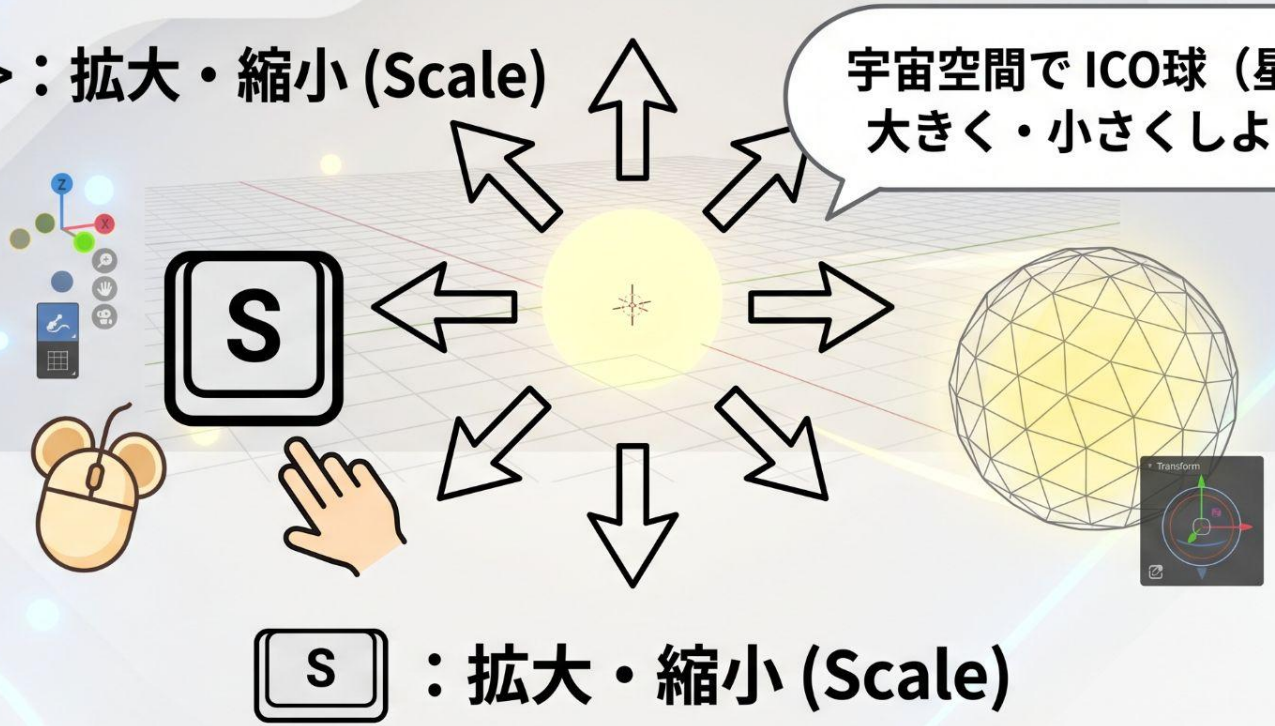


宇宙空間で
ICO球（星）を回そう！



三種の神器操作（基本の「配置」）3. 拡大縮小

<kbd>：拡大・縮小 (Scale)



S ：拡大・縮小 (Scale)

宇宙に浮かぶ「光る星」をつくる

ICO球は三角形で
作られた球体



星や宝石の
ベースに最適！



1. 初期キューブを
Delete で削除

追加：Shift + A

削除：X or Delete









2. ICO球 (星) を追加

Shift + A

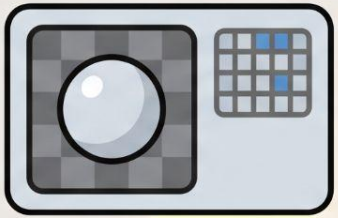


宇宙に浮かぶ「光る星」をつくる（オブジェクトと色）

オブジェクトの選択と追加



1. ICO球を選択



2. 表示モードを
「マテリアルプレビュー」に切り替え



3. マテリアルプロパティ設定



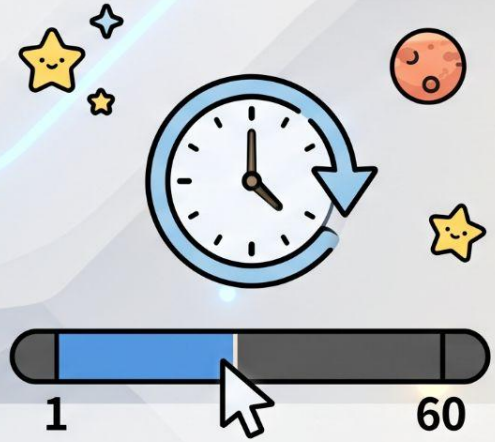
放射（Emission）
をオンにして、
キラッと光らせる！

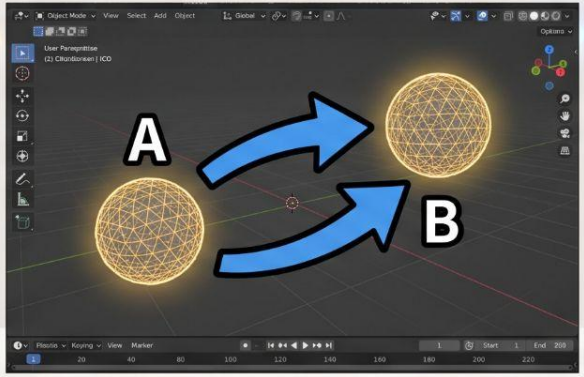


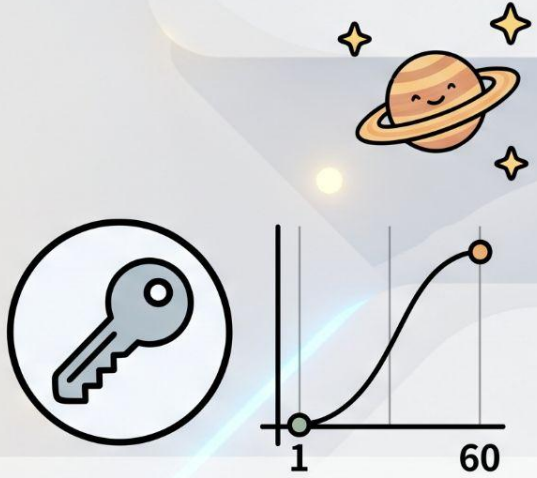
好きな色
（黄色など）を選ぶ

アニメーションをつけよう（キーフレームの魔法）

位置・回転・拡大縮小の記録
スムーズな動きを自動計算







1. 時間を進める
（タイムラインをドラッグ）

2. オブジェクトを
移動・回転させる

3. キーフレームを挿入する
（I キー）

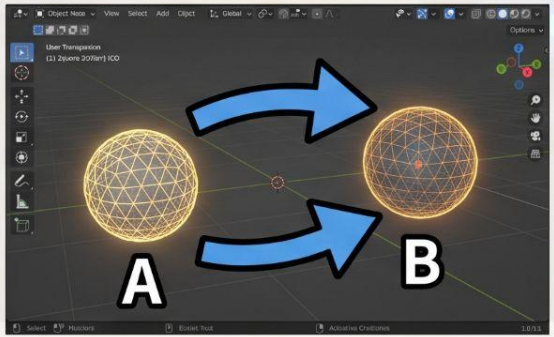
アニメーションをつけよう（キーフレームの魔法）



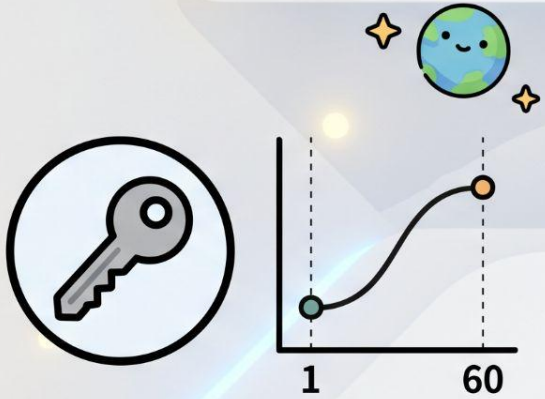
1. 時間を進める (タイムラインをドラッグ)



位置・回転・拡大縮小の記録



2. オブジェクトを 移動・回転させる



3. キーフレームを 挿入する (Iキー)

スムーズな動きを自動計算

カメラから覗いてみよう

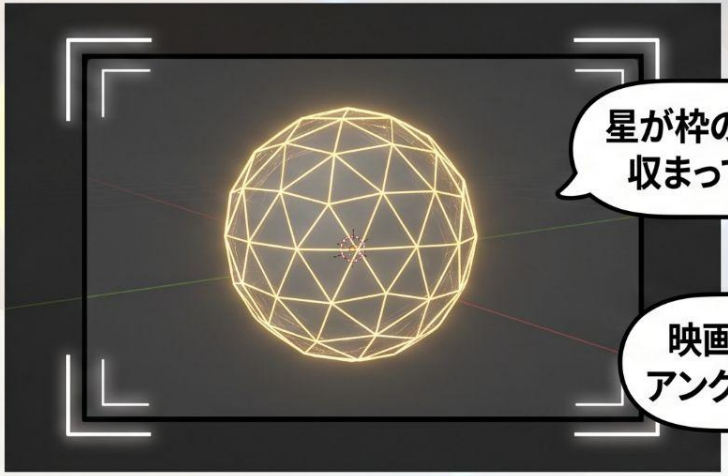
作業視点とカメラ視点の切り替え



1. テンキー [0] を押す
（または右上のカメラアイコン）

2. カメラ視点に
切り替わる

構図と微調整



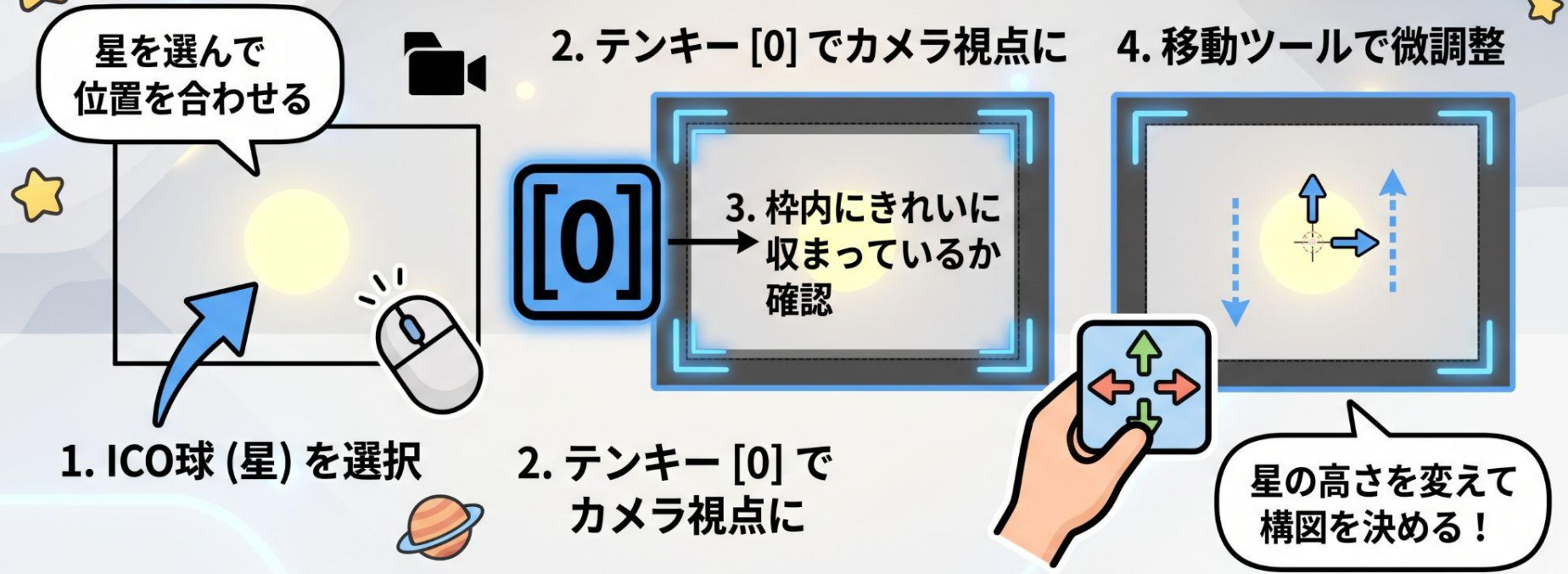
星が枠の中にきれいに
収まっているか確認

映画監督のように
アングルを決めよう！

構図と微調整

カメラから覗いてみよう（枠の微調整）

カメラビューとオブジェクトの位置調整



実践ワーク：「宇宙ジオラマ」

基本図形を組み合わせて、自分だけの宇宙ジオラマを完成させよう！
モデリング、マテリアル、アニメーションを体験

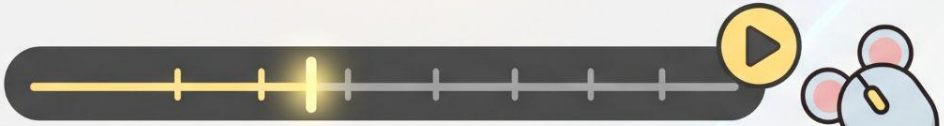


1. 基本図形を
追加・配置





2. マテリアル・
ライトを設定



3. アニメーションをつける

まとめ＆次回予告

本日の復習

3D空間の歩き方
（視点操作）

G R S

R躙作
（配置の基本操作）

オブジェクトの追加
＆ マテリアル
（ICO球, 色, 発光）

ファーストアニメーション
（キーフレーム挿入）



次回予告（第2回）



次回は、この星を床でポヨンと跳ねる「スーパーボール」に進化させます。
アニメーション特有の生き生きとした動きを体験しましょう。