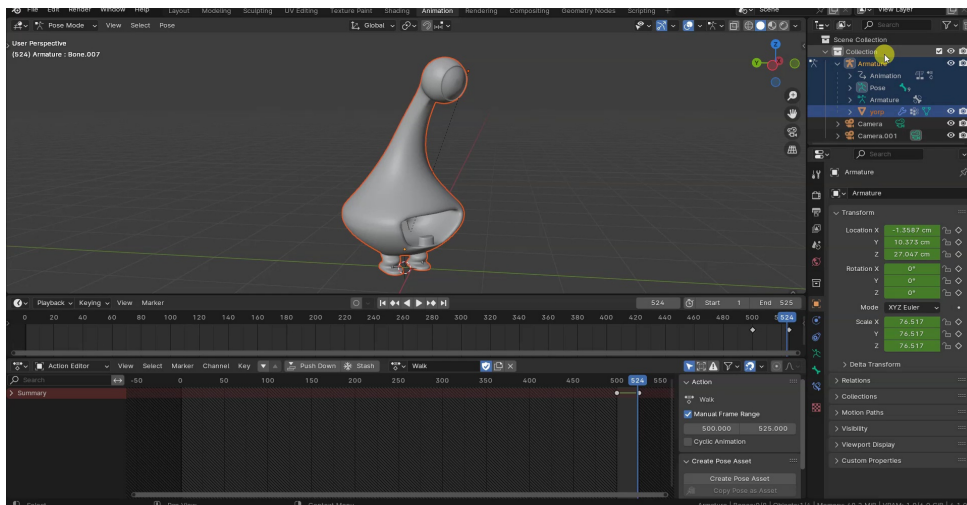


この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

[私の YouTube チャンネルを登録して](#)、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください！



こんにちは、皆さん！

Blender では、「アクション」を定義することができます。これは、アニメーションのフレームとキーフレームのグループで、名前を付けて簡単に呼び出して利用できるもので、他のソフトウェアでも使用することが可能です。

アクションは、たとえば、ビデオゲームキャラクターの歩行、ジャンプ、その他の動作のアニメーションサイクルを定義する際に非常に便利です。

この基本的なチュートリアルは、Blender 4.1 を使用して作成されています。このチュートリアルでは、キャラクターのアクションを定義し、それを 3D モデルと一緒に FBX 形式でエクスポートし、Unity

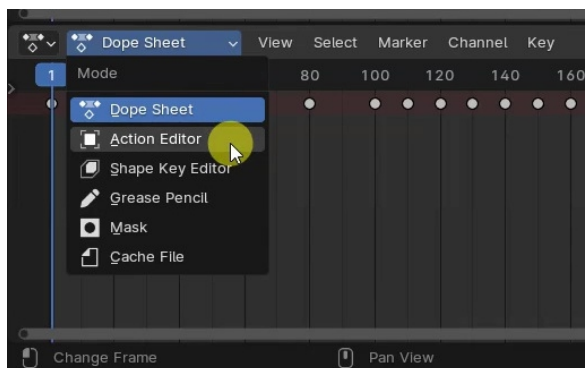
6 にインポートする方法を見ていきます。

私が使用している .blend ファイルでは、キャラクターはビデオゲーム「Commander Keen」の Yorp を基にしており、ファイル内にいくつかのアニメーションが定義されています。例えば、フレーム 1 からフレーム 80 ではキャラクターが周りを見渡し、フレーム 500 からフレーム 525 では歩く、といった具合です。



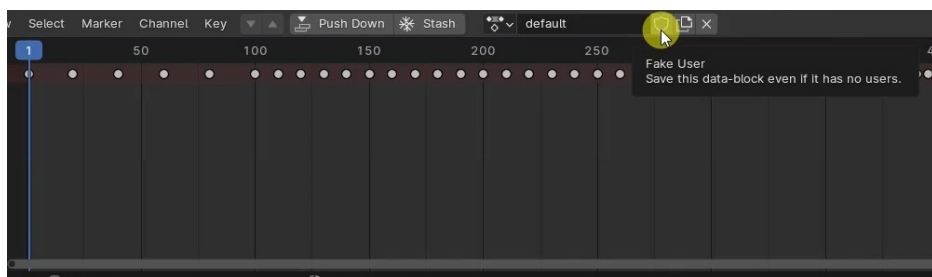
これらのフレームグループのためにアクションを作成するには、まず Dope Sheet エディターを開く必要があります。

このエディター内で、モードを Dope Sheet から Action に変更します。

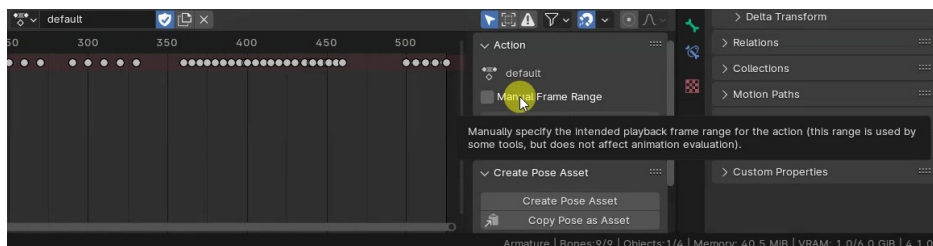


Action セレクターには、デフォルトの Action が表示されているはずです。これをリネームして、最初の Action を効果的に定義することができます。

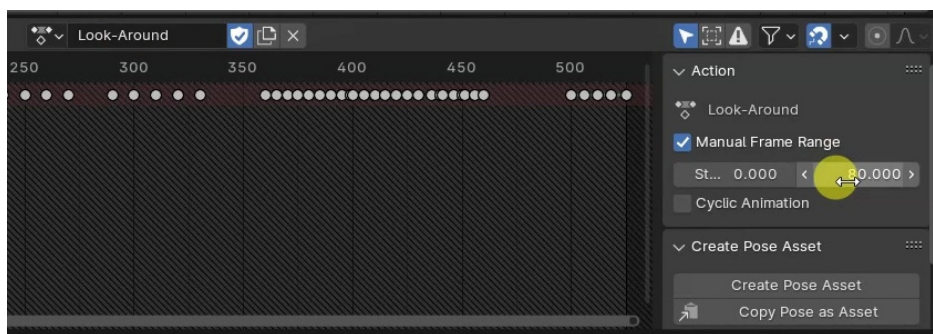
アクションを作成する際には、常にシールドアイコンのボタンを押すことをお勧めします。これにより、たとえアクションがどのオブジェクトにも使用されていなくても、Blender がアクションを .blend ファイルに保存することが保証されます。これにより、プログラムを終了するとき、アクションとシーン内のオブジェクトとのリンクを誤って削除してしまっても、アクションをファイルに保存できます。



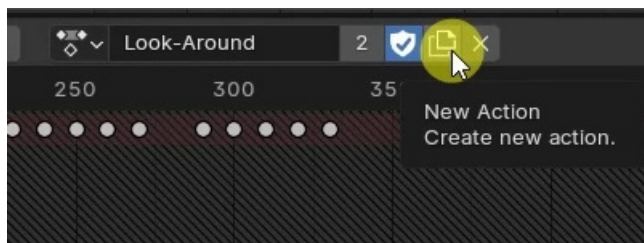
現在のアクションのフレーム範囲は、Action エディターのサイドバーを開き（N キーを使用）、その後、サイドバーの Action セクションでアクションのフレーム範囲を手動で設定することで定義されます。

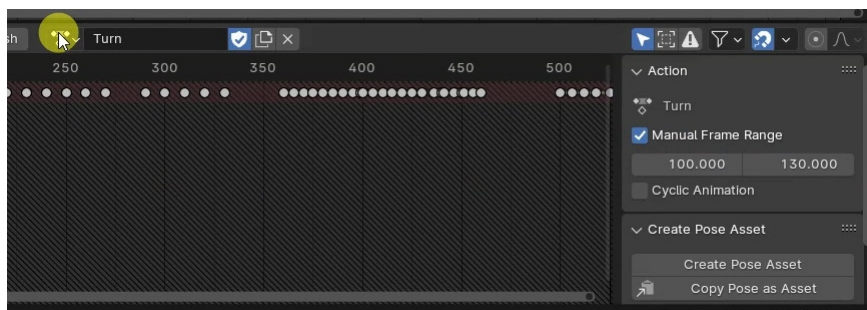


例えば、現在のアクションの名前を「Look Around」にリネームし、シールドアイコンが選択されていることを確認し、フレーム範囲を0から80に設定しましょう。

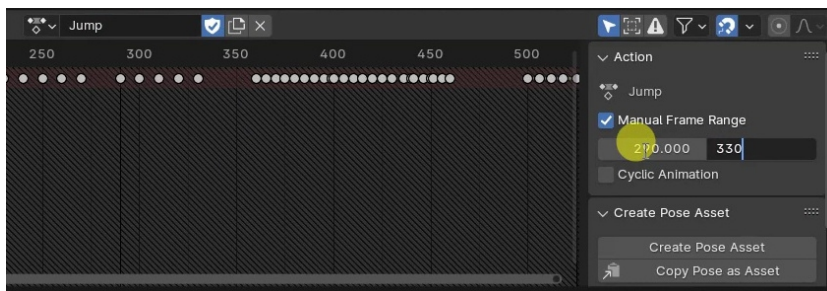


2つ目のアクションを作成するには、現在のアクションの複製アイコンをクリックし、次にシールドアイコンをクリックして、新しいアクションの名前を変更し、そのフレーム範囲を定義します。例えば、フレーム100から130の間に「Turn」というアクションを定義します。

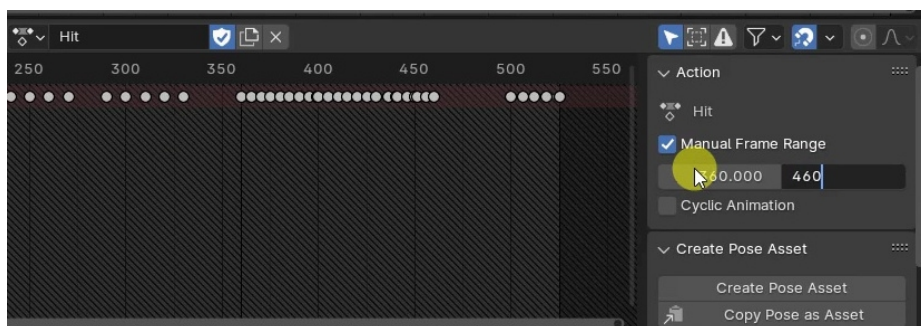




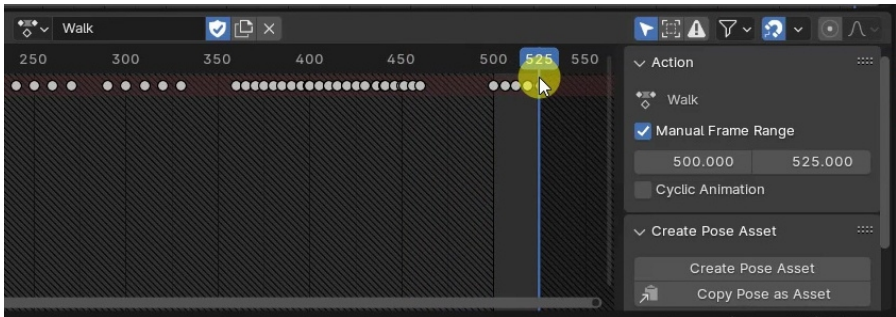
次に、ファイルと共にエクスポートする他のアクションを定義します。例えば、フレーム 290 から 330 の間に「Jump」を定義します。



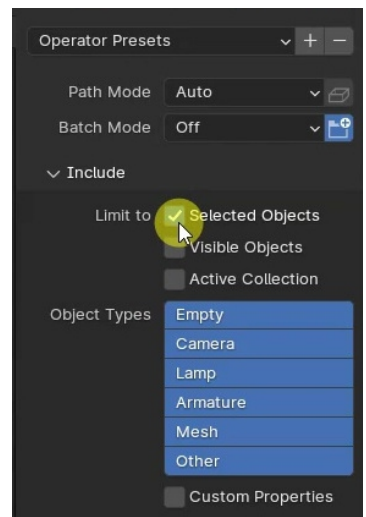
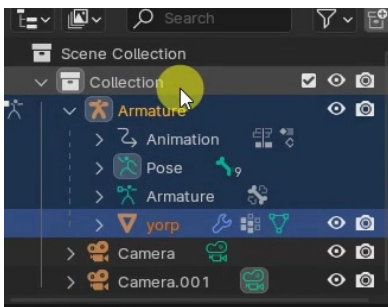
「Hit」はフレーム 360 から 460 の間に発生します。この場合、Yorp は Commander Keen がジャンプした際に数秒間気絶状態になります。



最後に、「Walk」アクションはフレーム 500 から 525 の間に発生します。実際には、フレーム 525 で Yorp はアイドルポジションに戻りますが、Unity ではアクションによって定義されたクリップの最初と最後のフレームを削除することで、歩行アニメーションのシームレスなループを得ることが可能です。



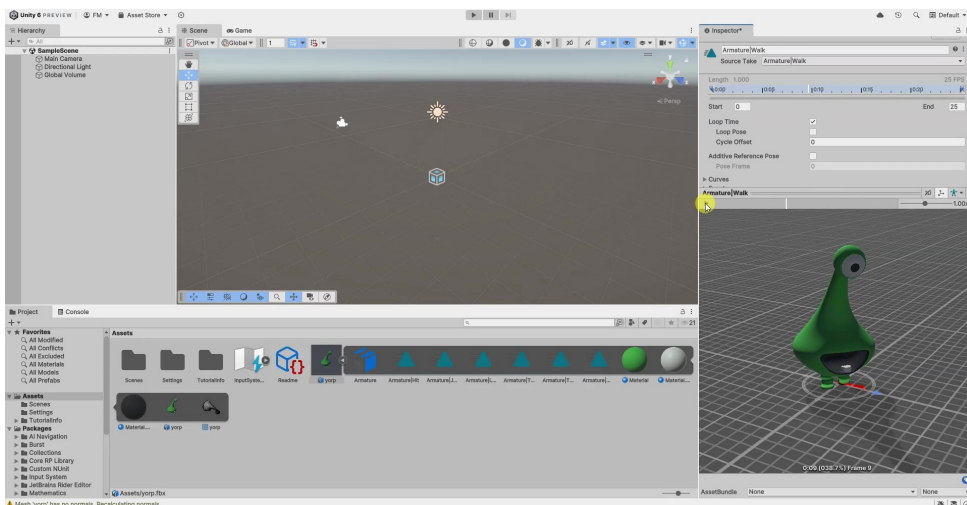
さて、blend ファイルを保存し、3D モデルとアーマチュアを FBX ファイルとしてエクスポートできます。シーン内の他のオブジェクトをファイルに保存しないように、FBX エクスポートを行う前に Outliner でアーマチュアオブジェクトと Yorp の 3D モデルのみを選択し、「Limit to Selected Objects」を指定します。



アニメーションモデルのアクションの作成とエクスポート | Blender 4.x のアニメーションの基本

www.francescomilanese.com --- [GUMROAD \(PDF\)](#) --- 2024 --- <https://youtu.be/e9BGJ-bThfo>

その後、3D モデルを Unity にインポートできます。インポート設定のアニメーションセクションで、アニメーションクリップとして識別されたさまざまなアクションを見つけることができ、これらを使用して Unity プロジェクト内でキャラクターの異なる動きをアニメートすることができます。



以上でこのチュートリアルは終了です！ またお会いしましょう！

* * *