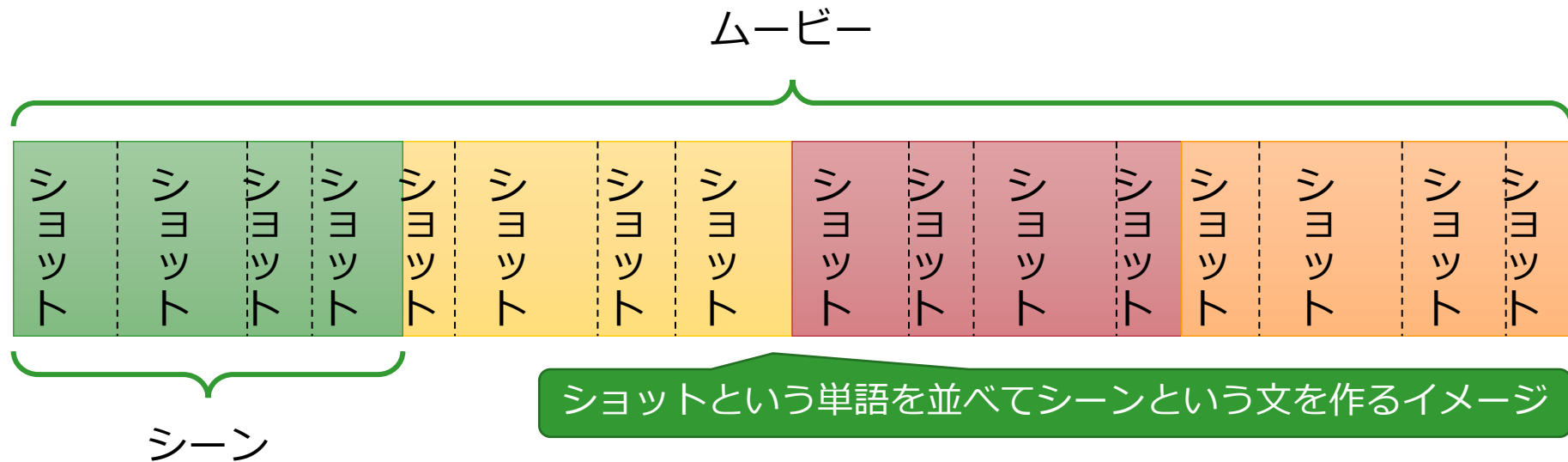


コレクション

同じモデルを複数のシーンで共有する

ムービー・シーン・ショットの関係

- ムービーはシーン (Scene) をつなぎ合わせて作る
 - シーンは同じ**場所**で展開される一続きの話
- シーンはショット (Shot) をつなぎ合わせて作る
 - ショットはカメラを回し始めてから止めるまで



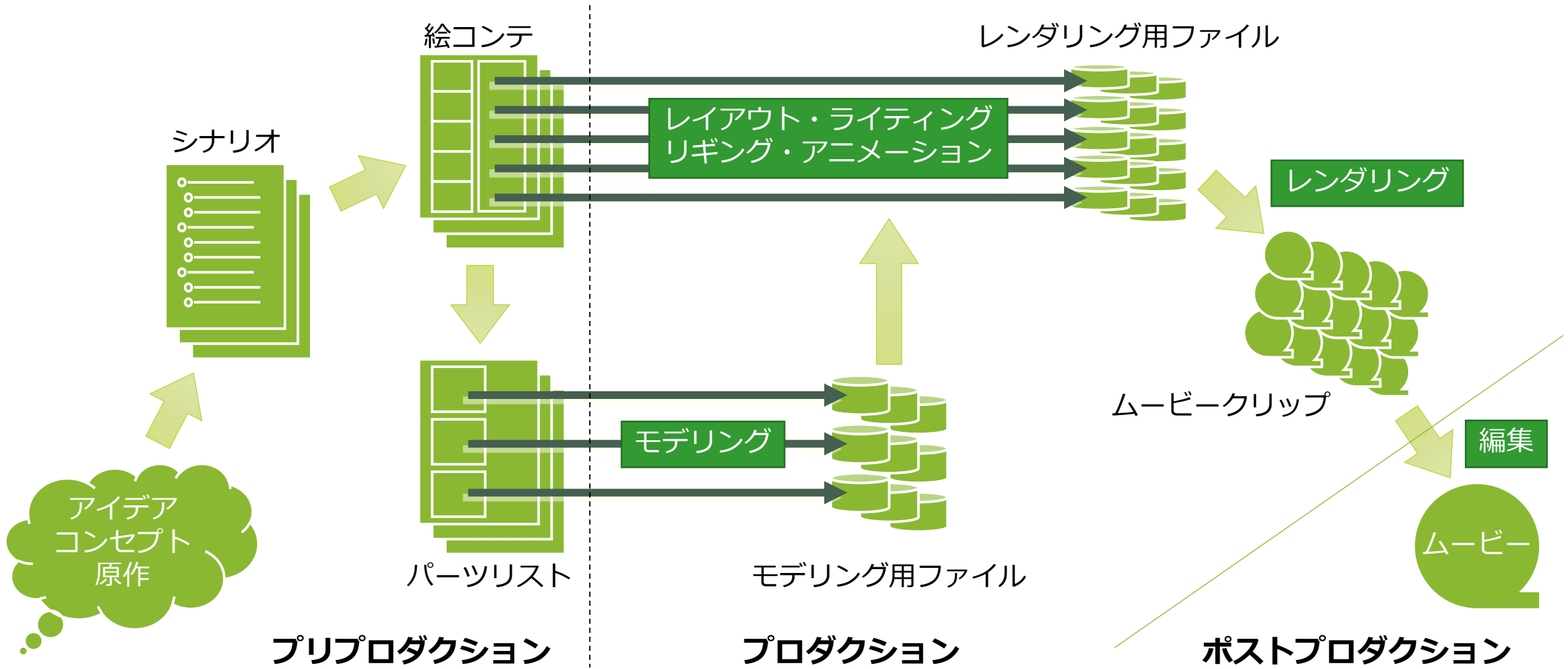
ショットとモデルを別々に管理する

.blend ファイルはショットごとに作る必要がある

異なるショットで同じモデルを使う場合がある

モデリングに使うファイルと
レンダリングに使うファイルを分ける
(モデルは他のファイルから読み込めるようにする)

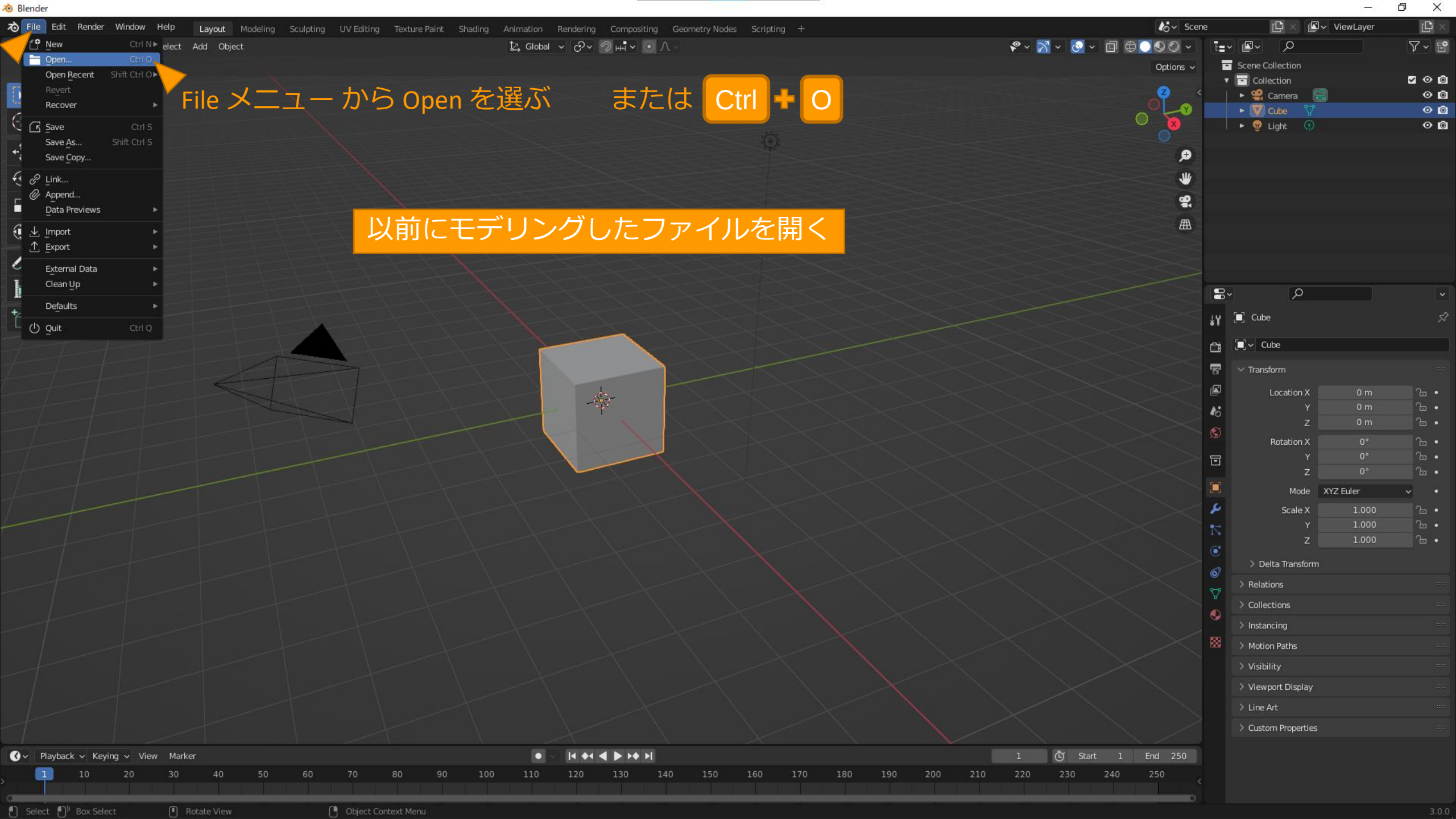
課題制作のワークフロー





Blender を起動する

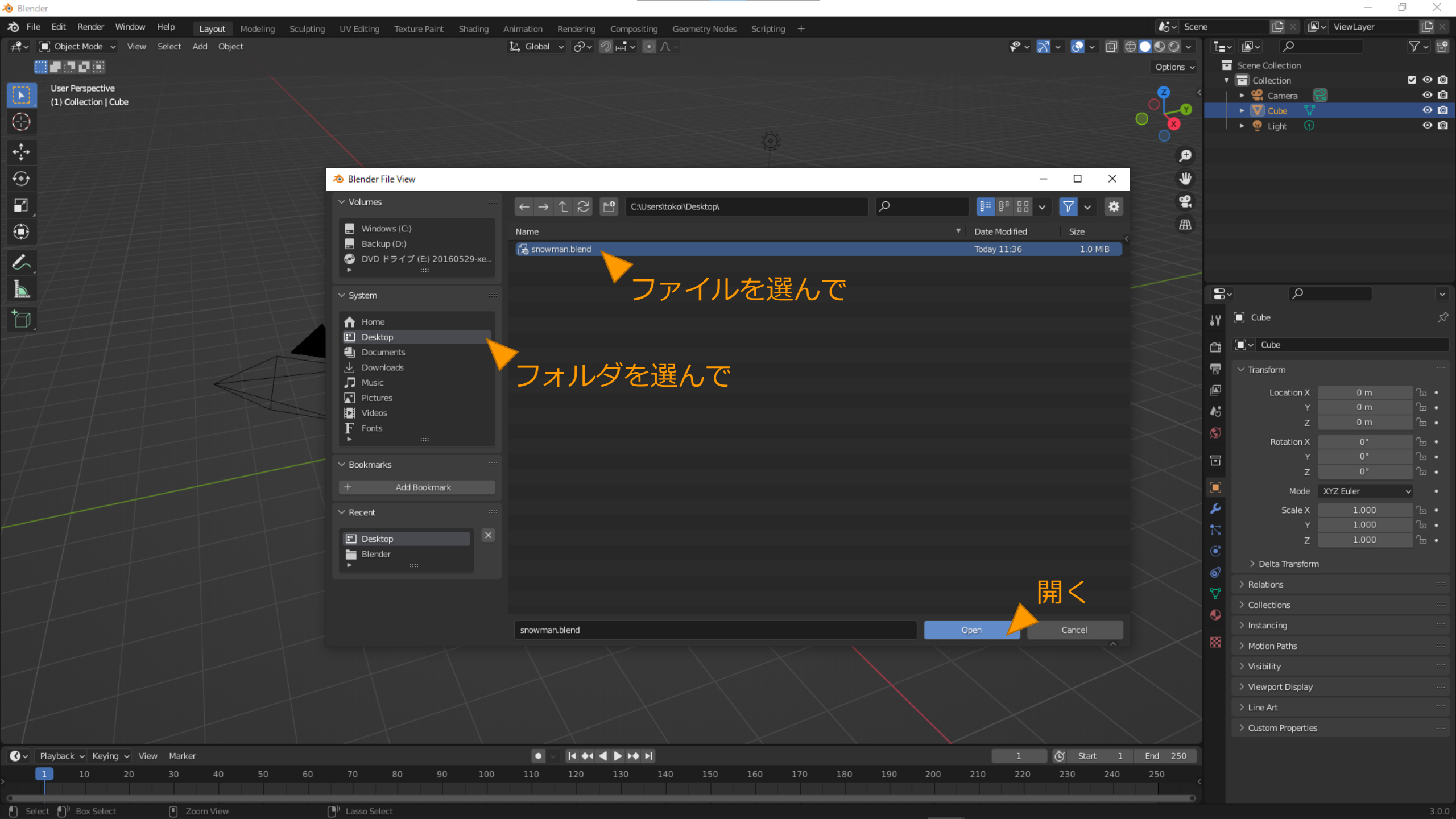
General (全般) で



File メニュー から Open を選ぶ

または Ctrl + O

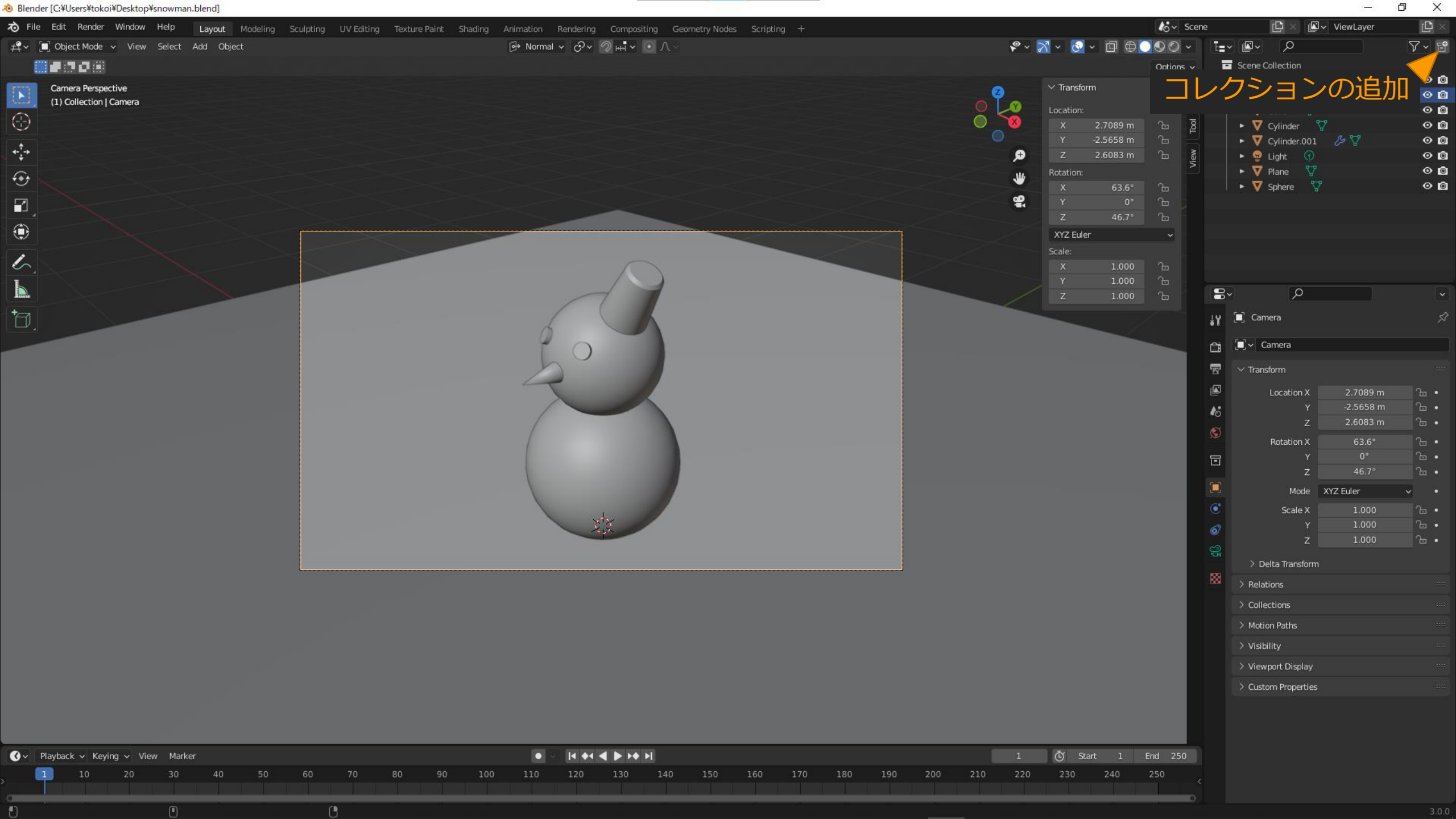
以前にモデリングしたファイルを開く

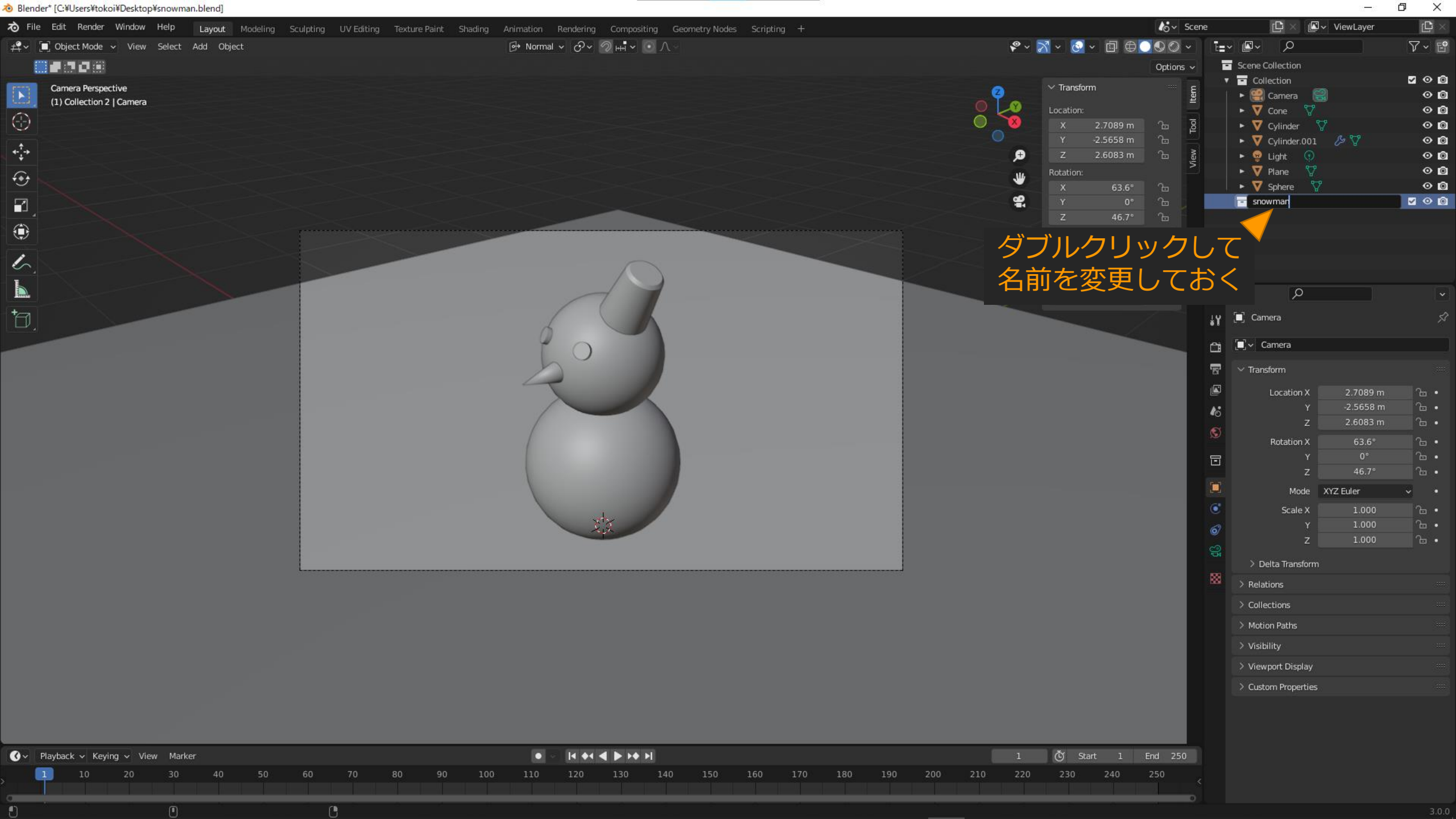


ファイルを選んで

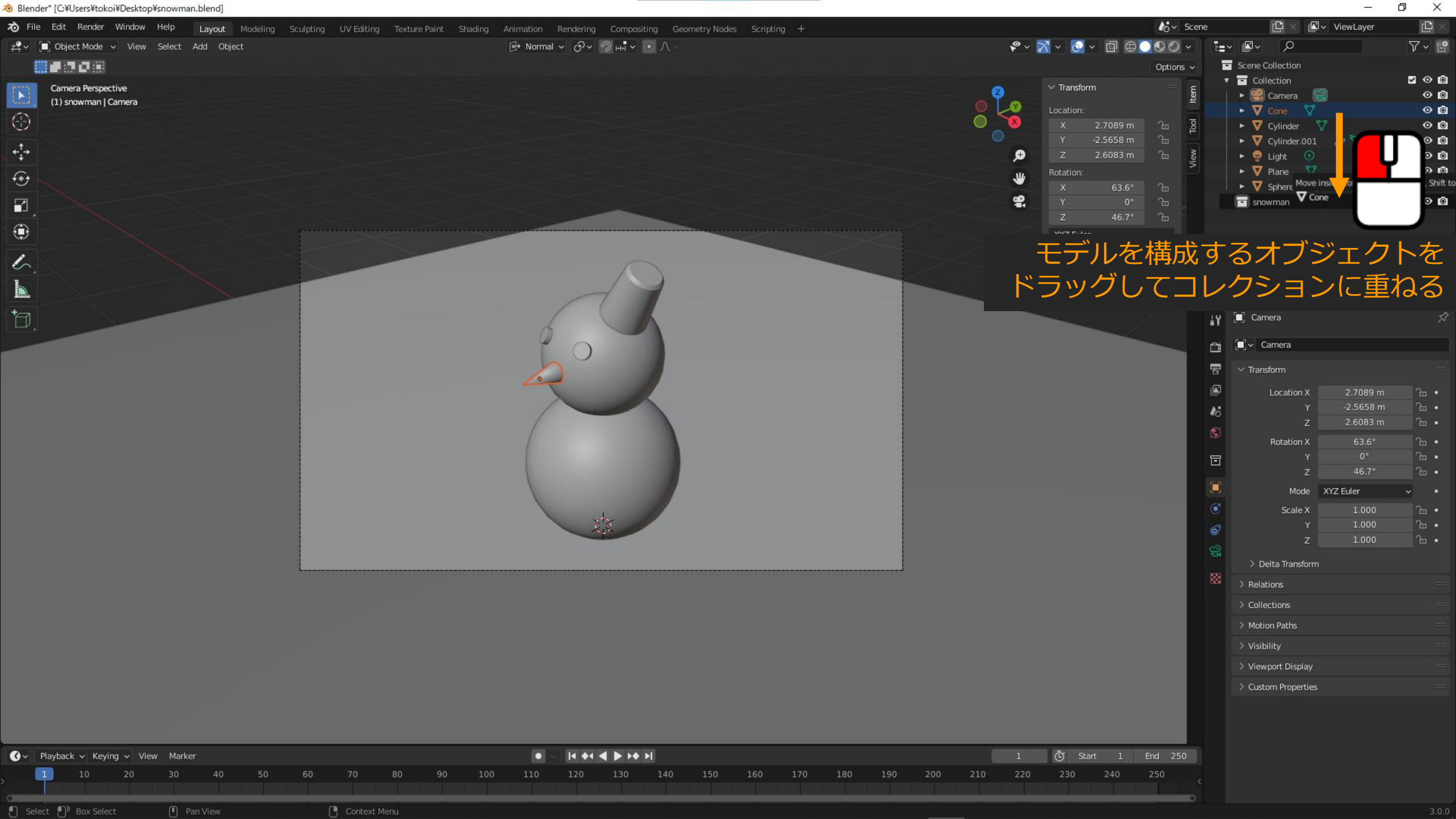
フォルダを選んで

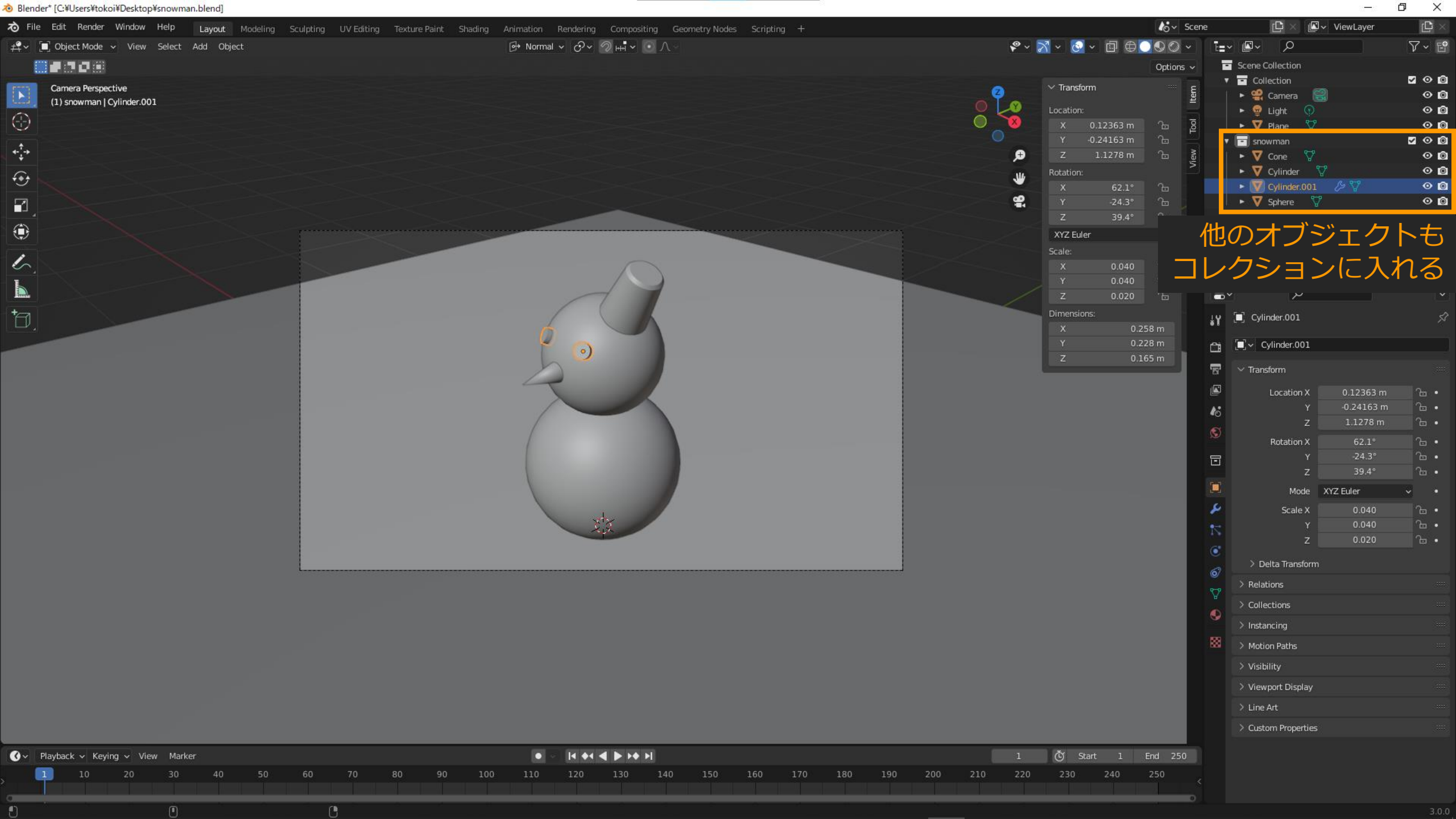
開く





ダブルクリックして
名前を変更しておく





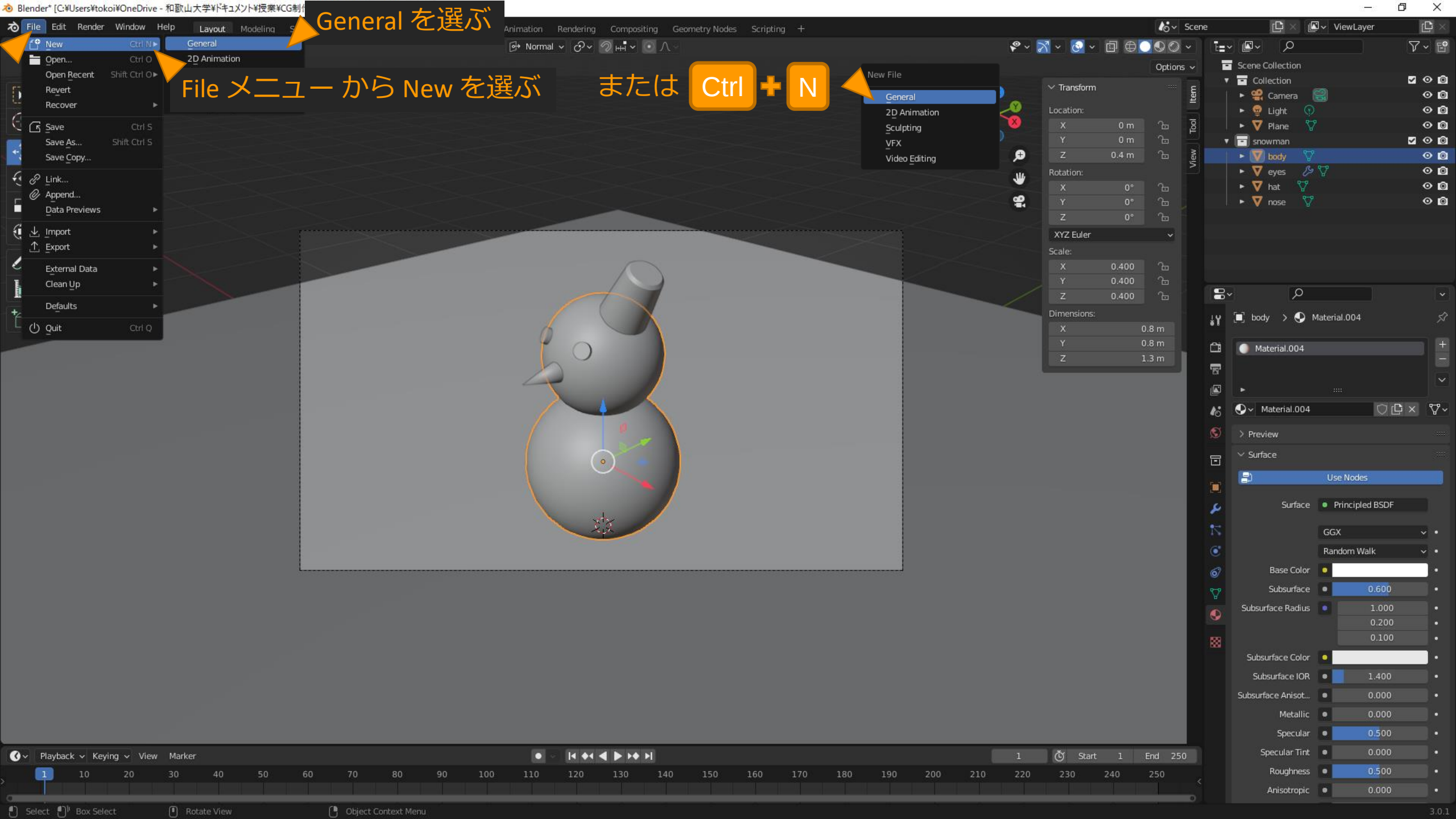


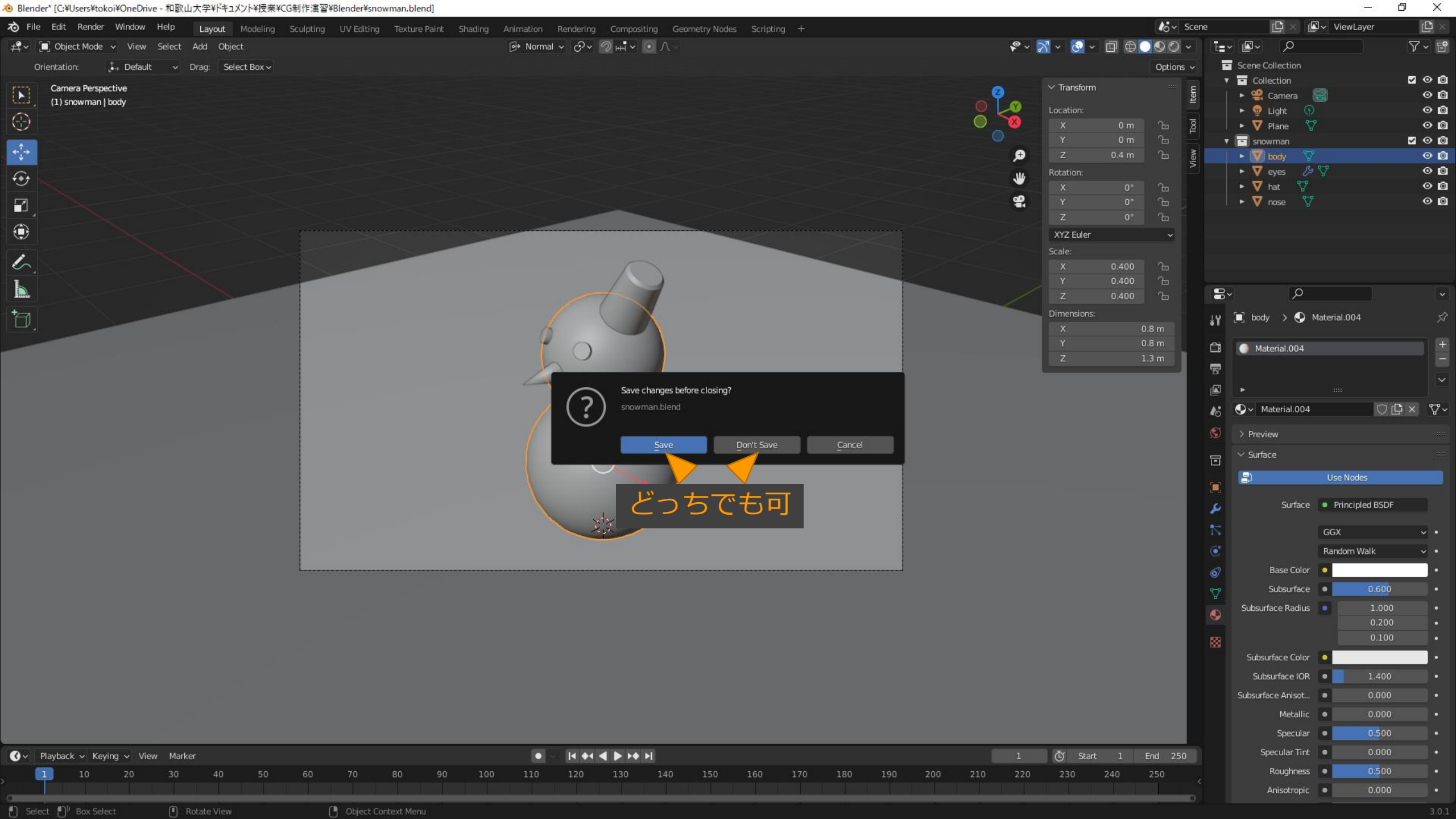
File メニュー から Save を選ぶ

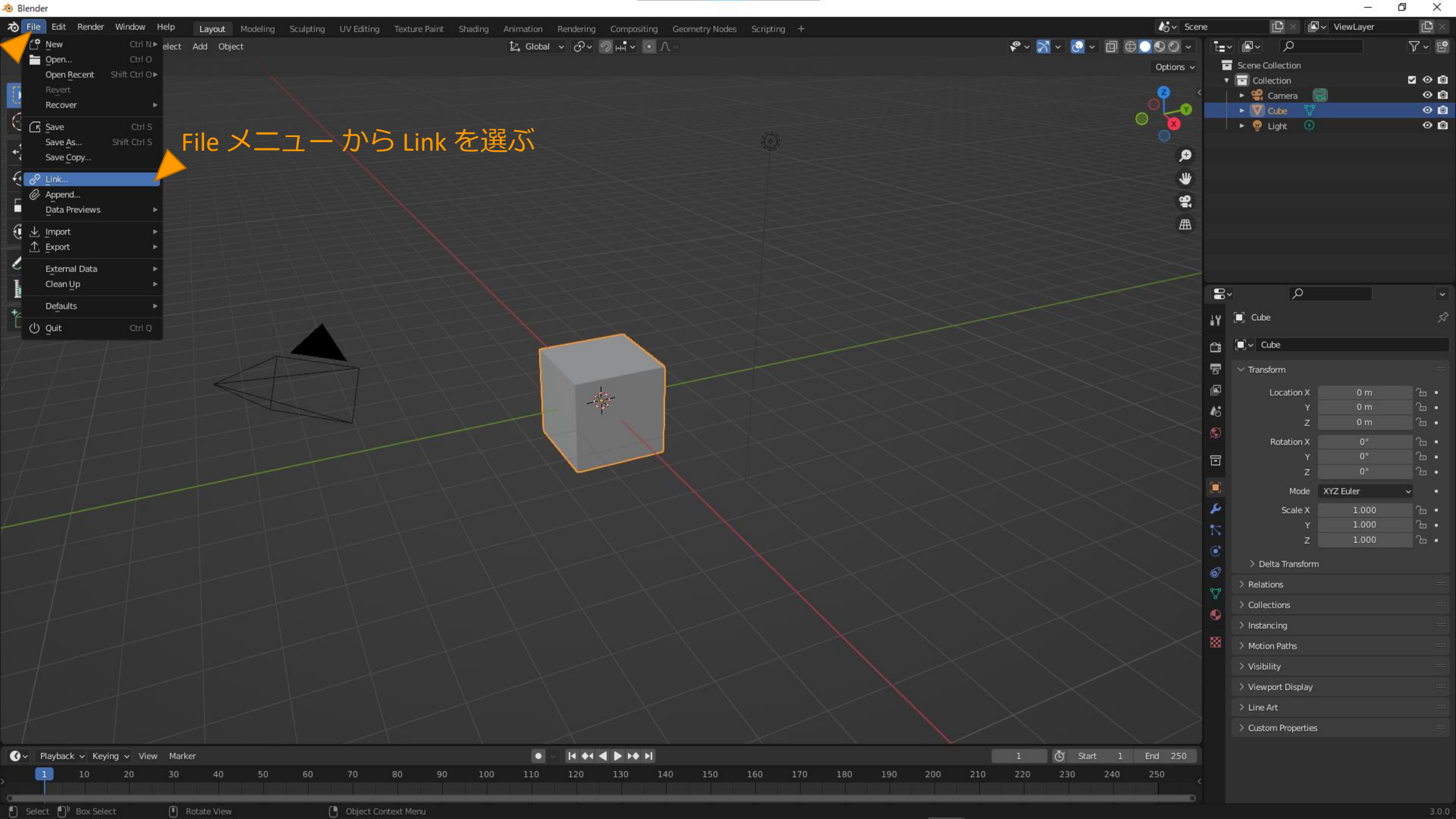
または Ctrl + S

ファイルを保存する

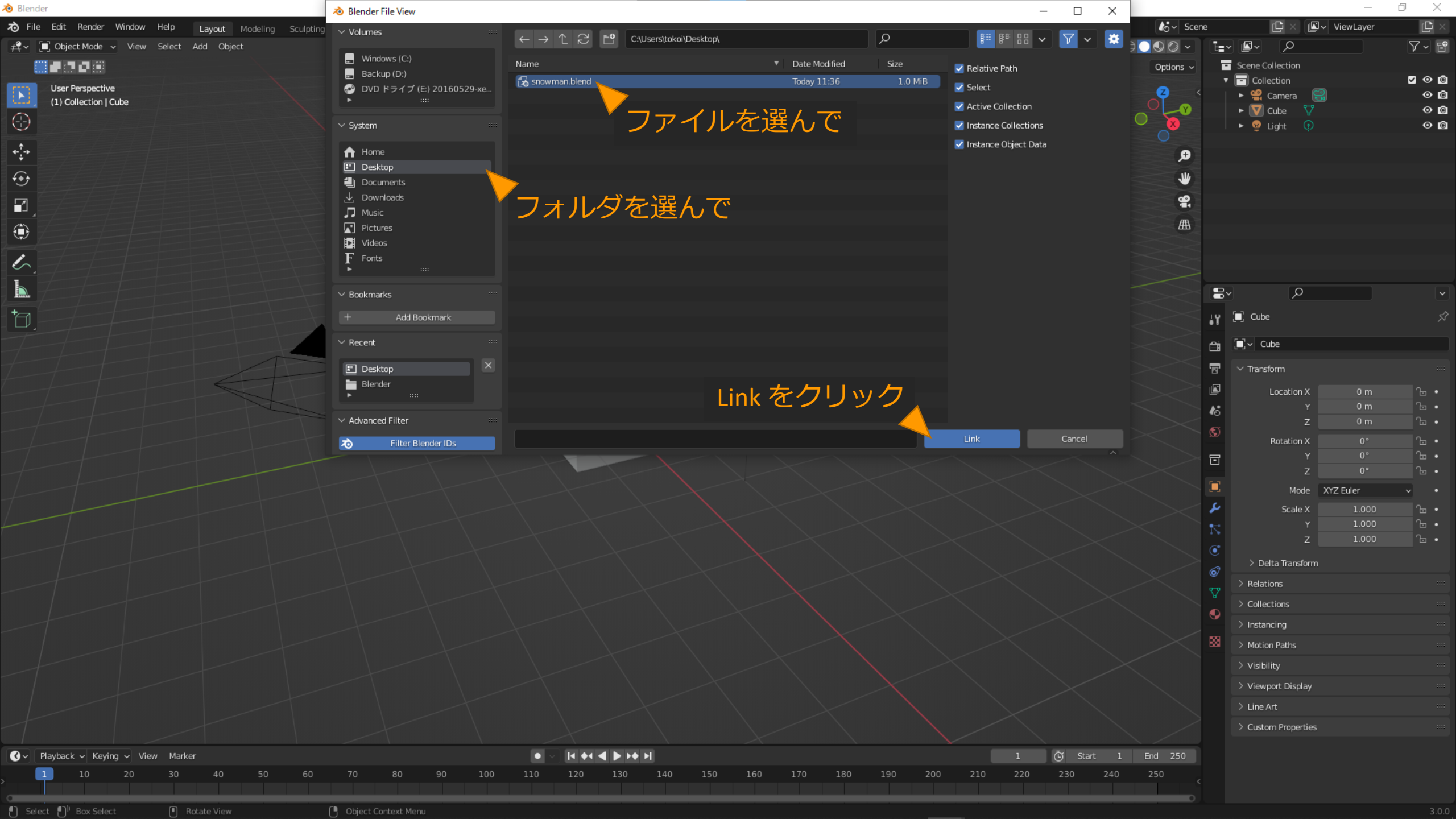
ダブルクリックして
名前を変えておくとよい







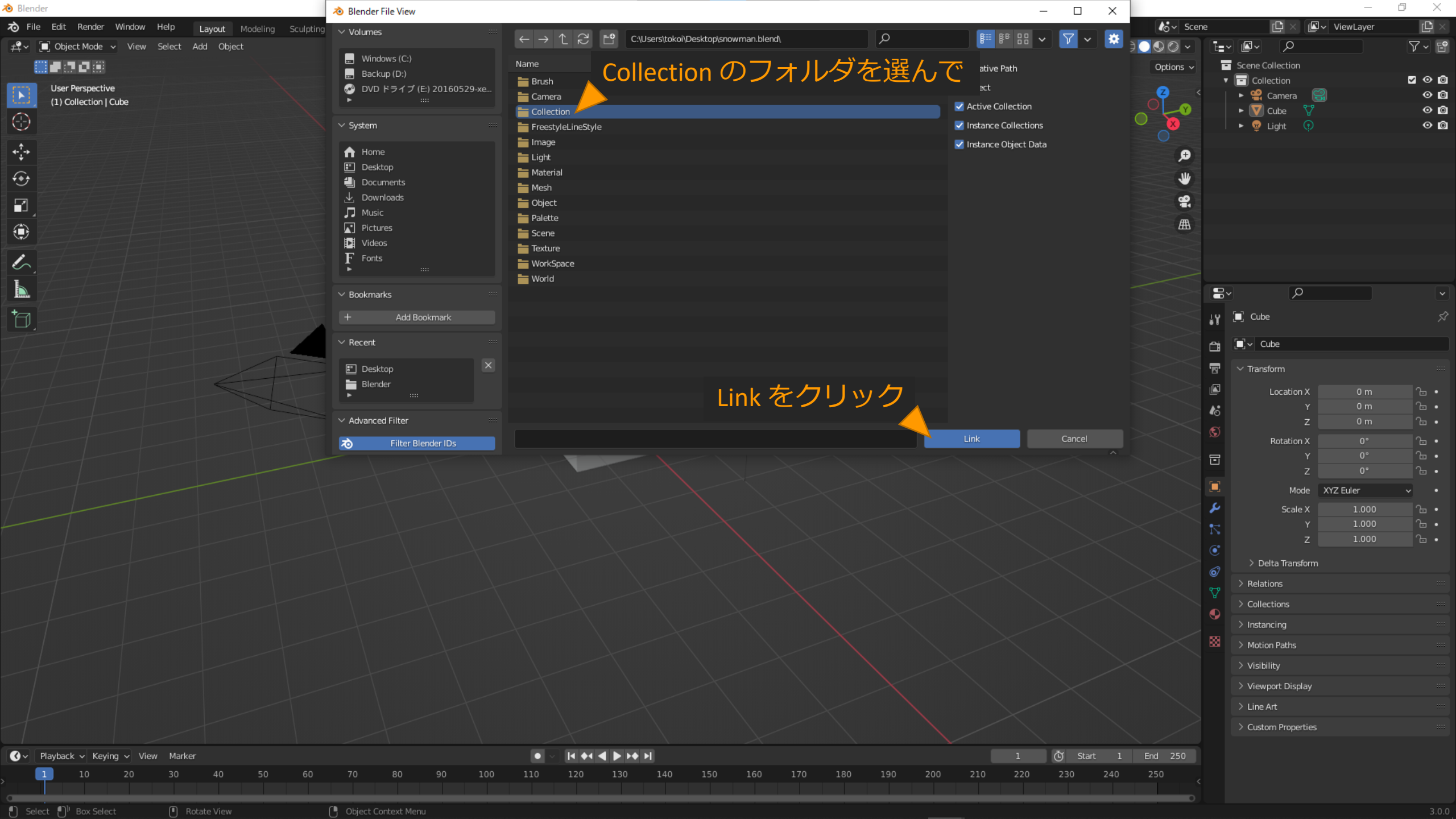
File メニュー から Link を選ぶ



ファイルを選んで

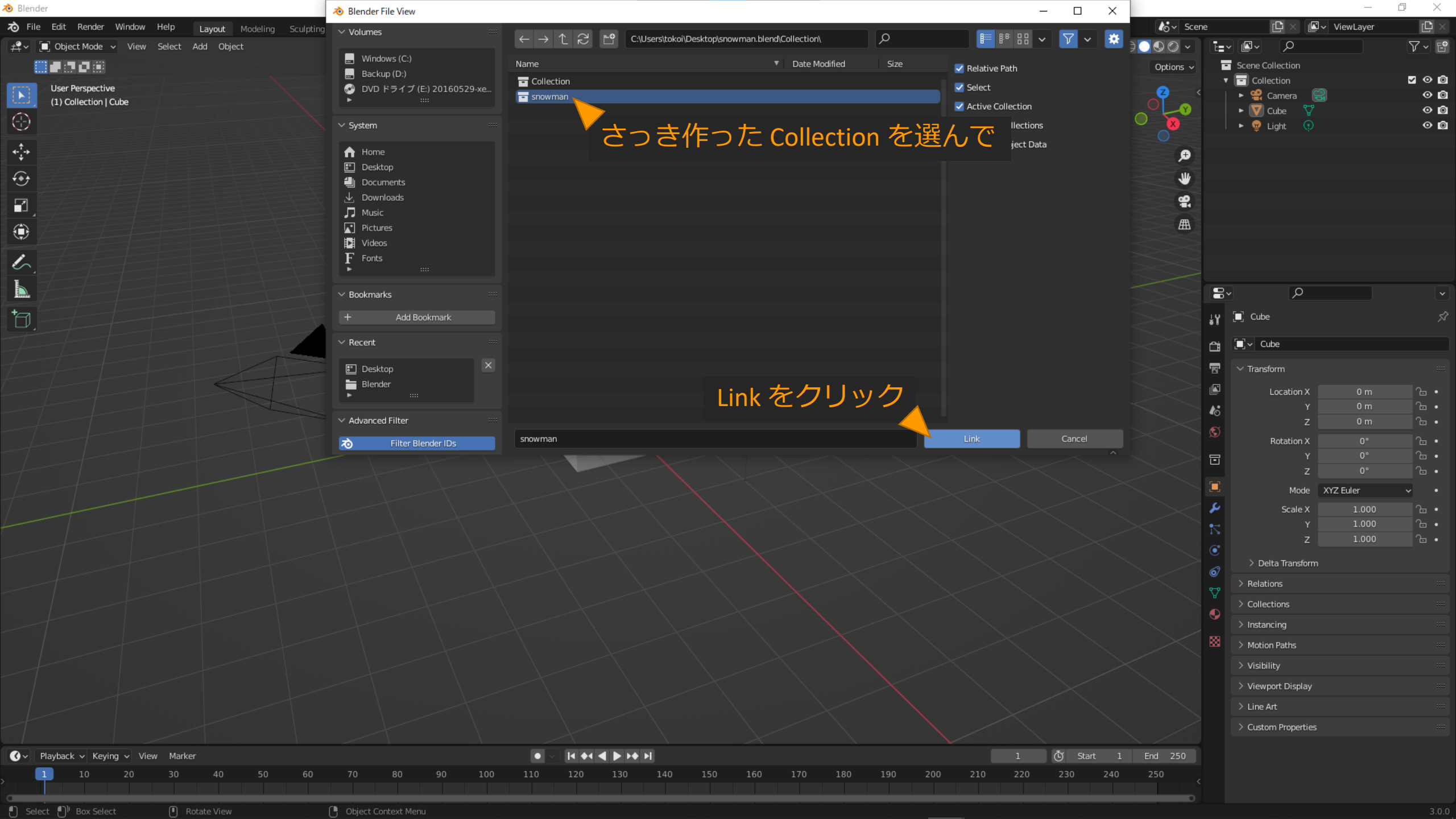
フォルダを選んで

Link をクリック



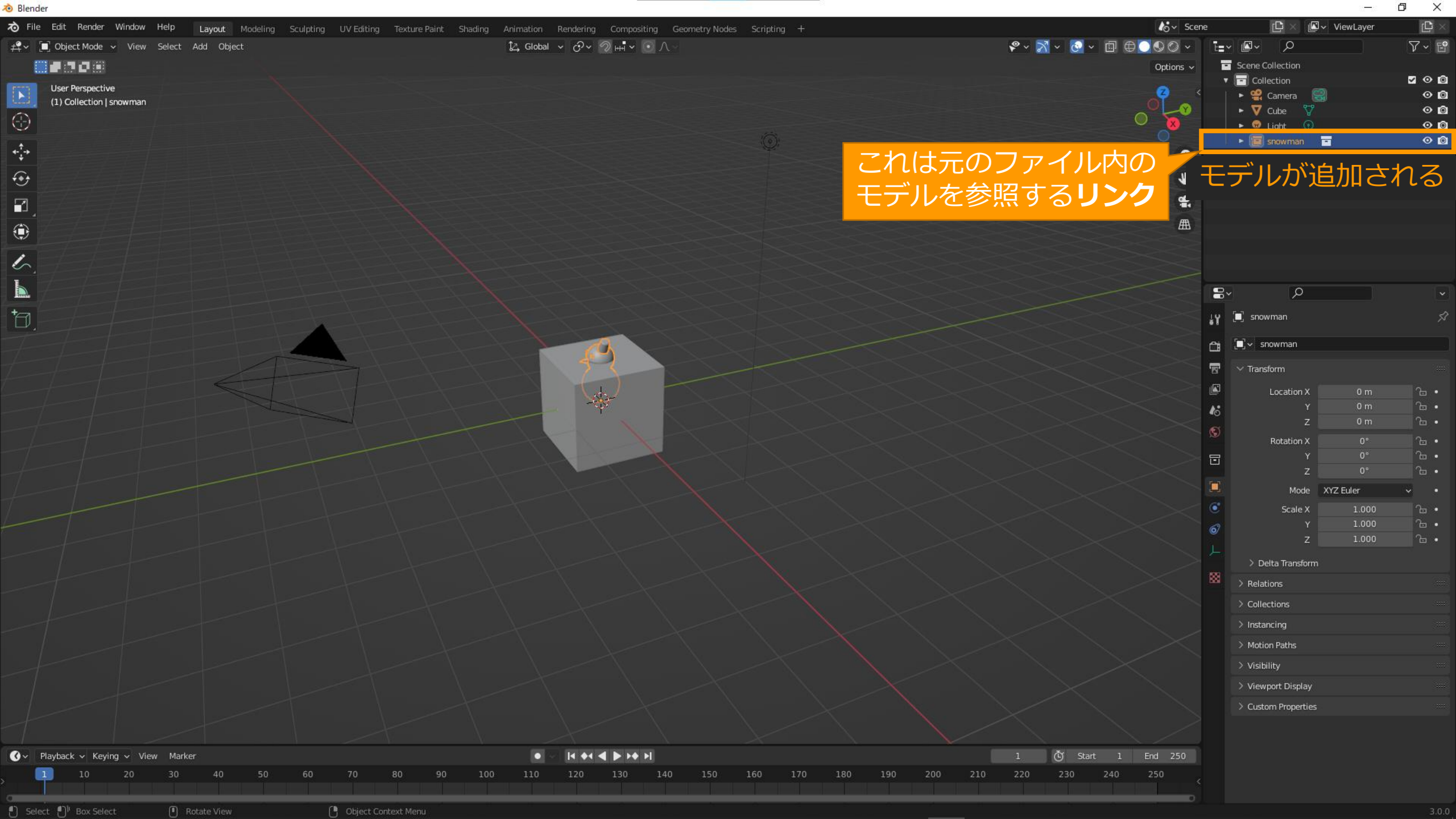
Collection のフォルダを選んで

Link をクリック



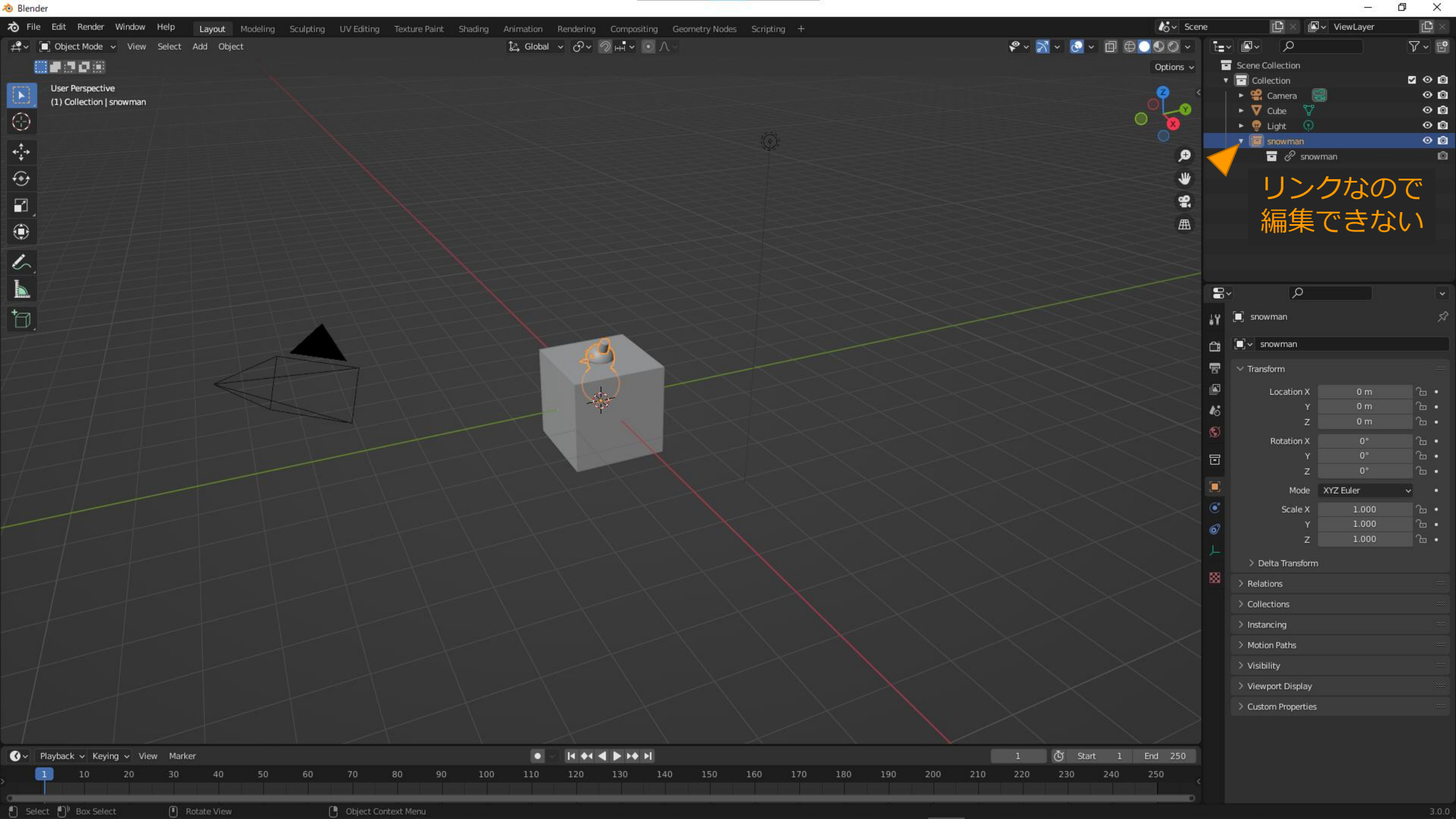
さっき作った Collection を選んで

Link をクリック



これは元のファイル内の
モデルを参照するリンク

モデルが追加される

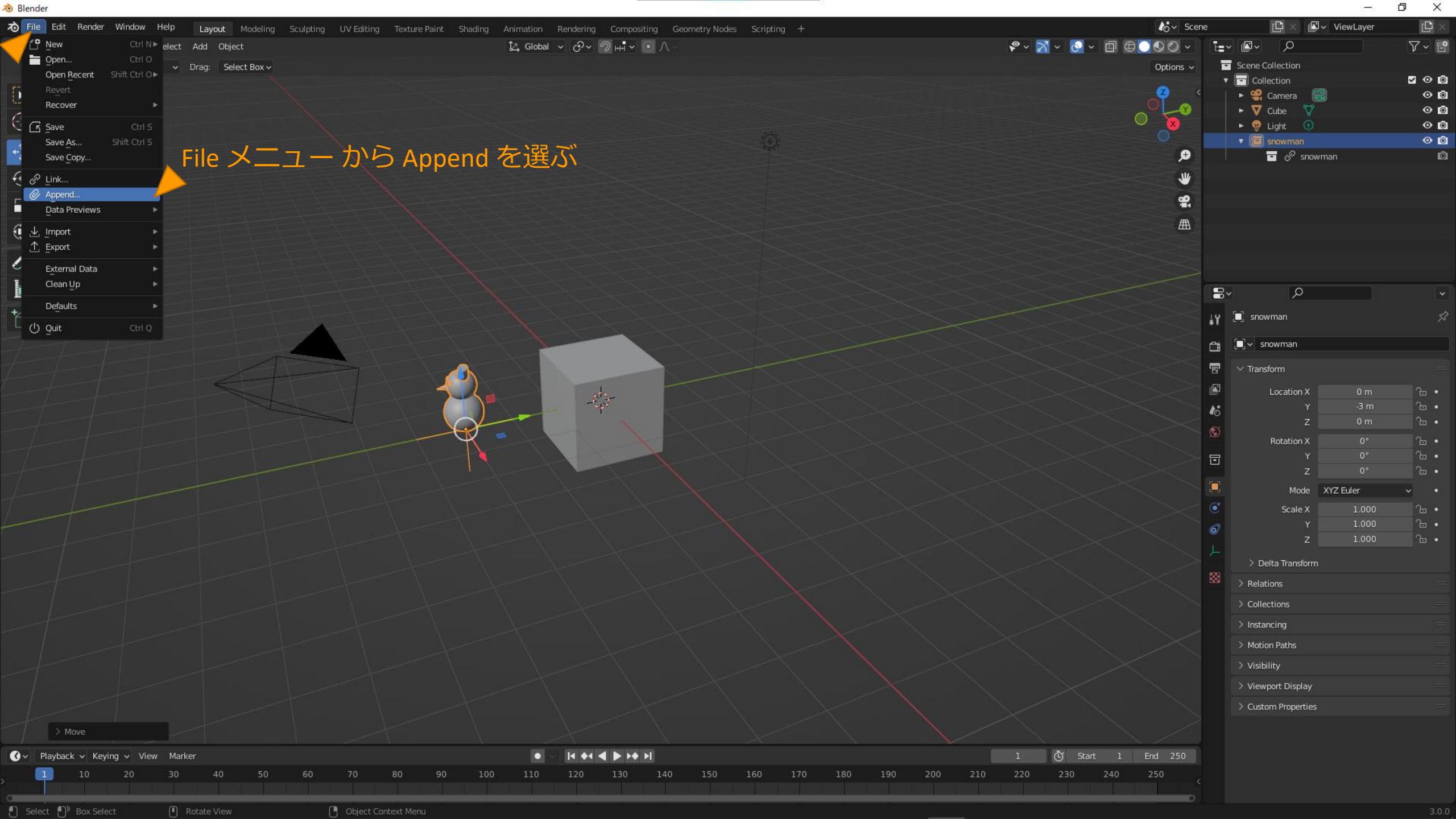


Move または G → Y

緑の→をドラッグ

(全体が単一のオブジェクトとして扱われる)

> Move



File メニュー から Append を選ぶ

Scene

ViewLayer

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cube
 - Light
 - snowman

Options

Tools

Properties

Transform

Location X	0 m	lock
Y	-3 m	lock
Z	0 m	lock
Rotation X	0°	lock
Y	0°	lock
Z	0°	lock
Mode	XYZ Euler	
Scale X	1.000	lock
Y	1.000	lock
Z	1.000	lock

Delta Transform

Relations

Collections

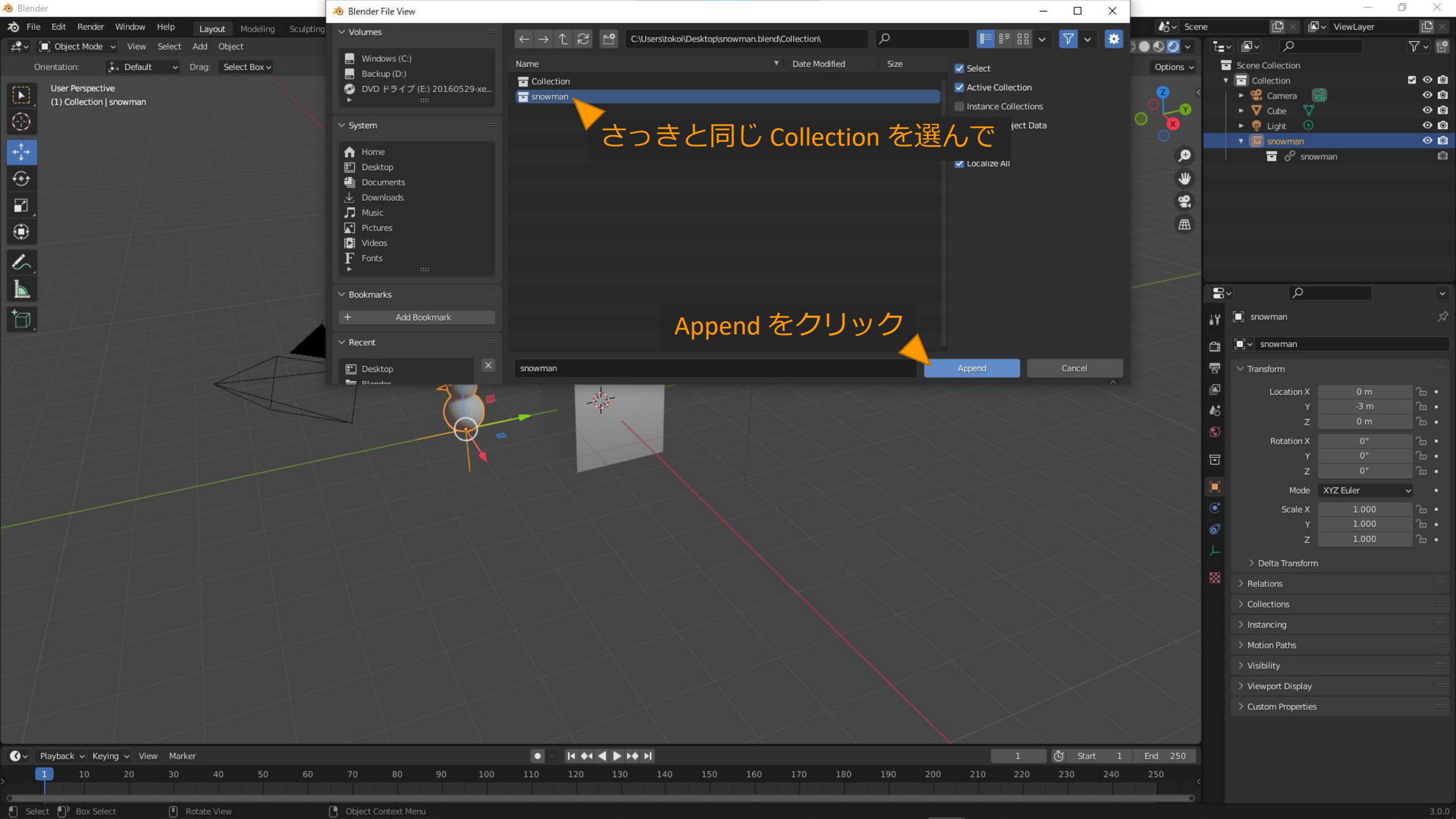
Instancing

Motion Paths

Visibility

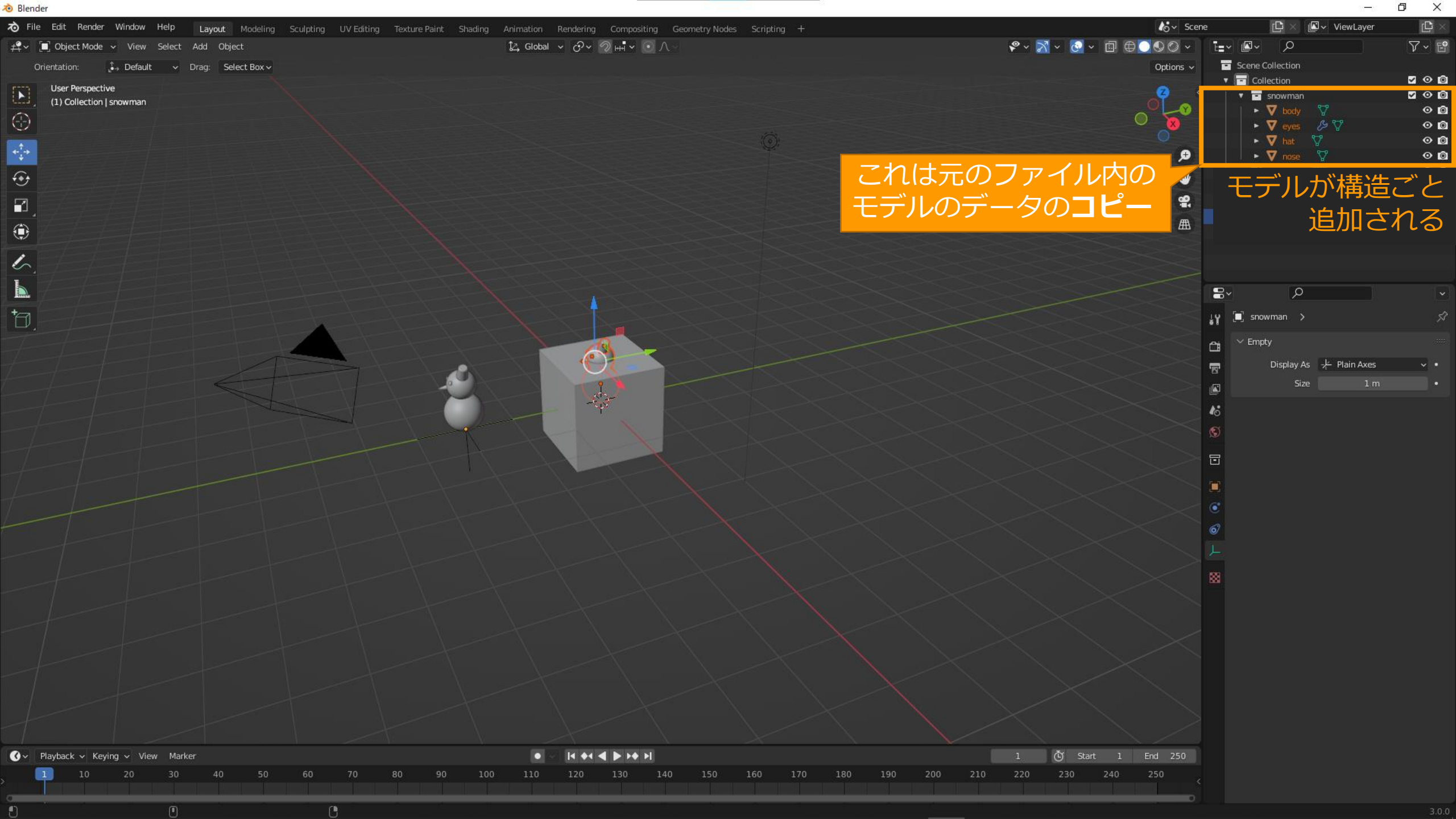
Viewport Display

Custom Properties



さっきと同じ Collection を選んで

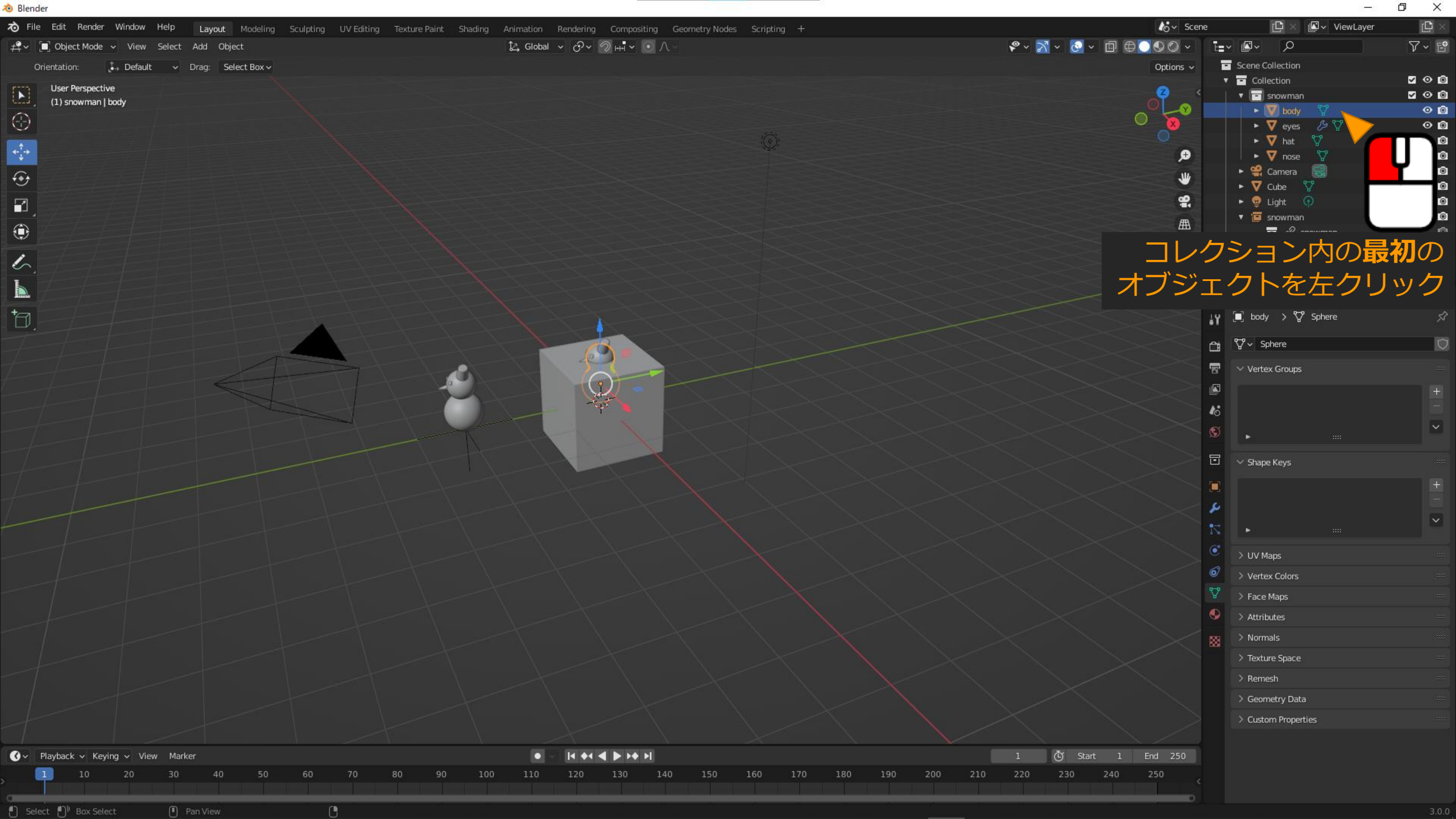
Append をクリック



これは元のファイル内の
モデルのデータのコピー

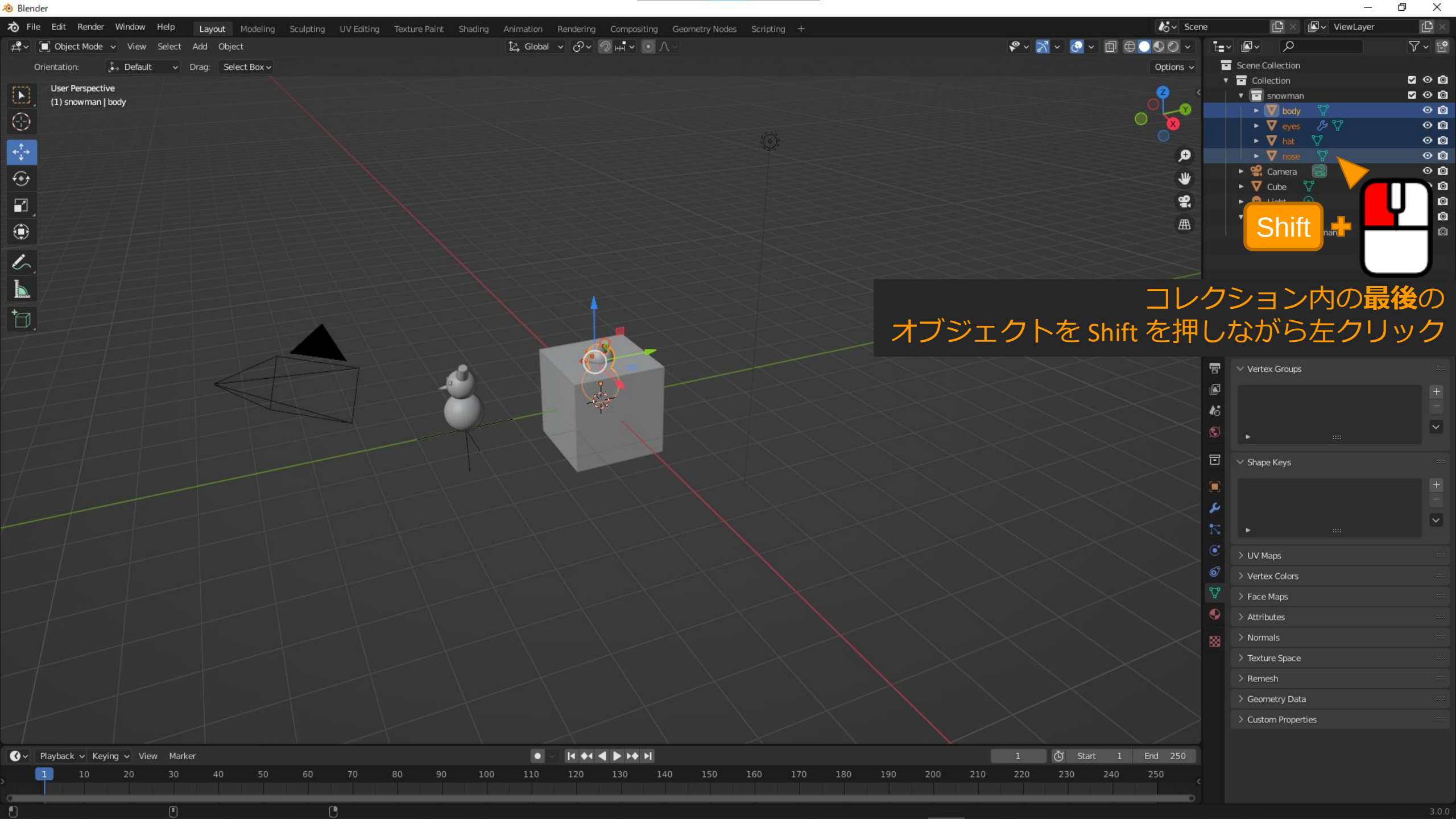
snowman
body
eyes
hat
nose

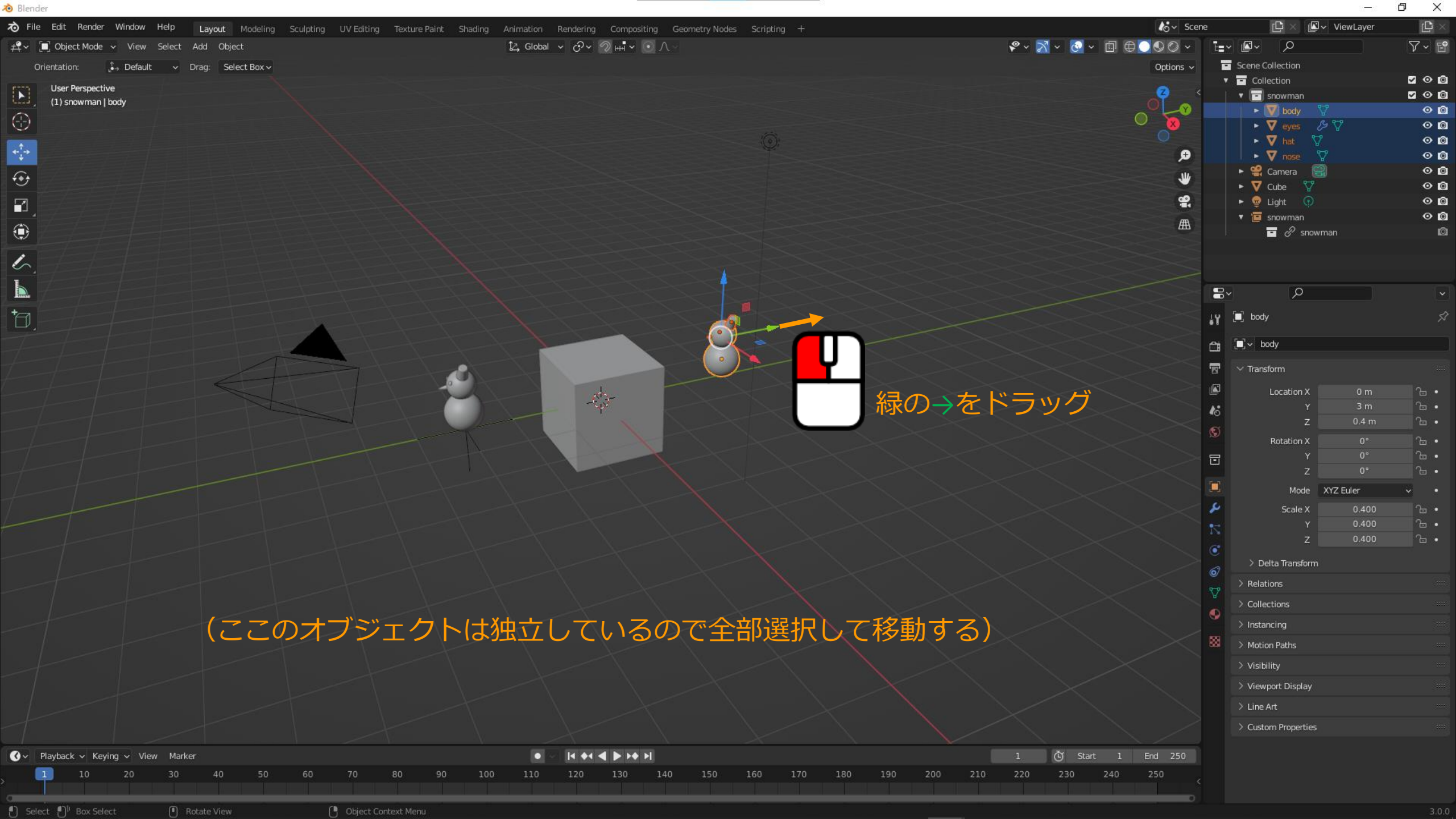
モデルが構造ごと
追加される



コレクション内の最初の
オブジェクトを左クリック





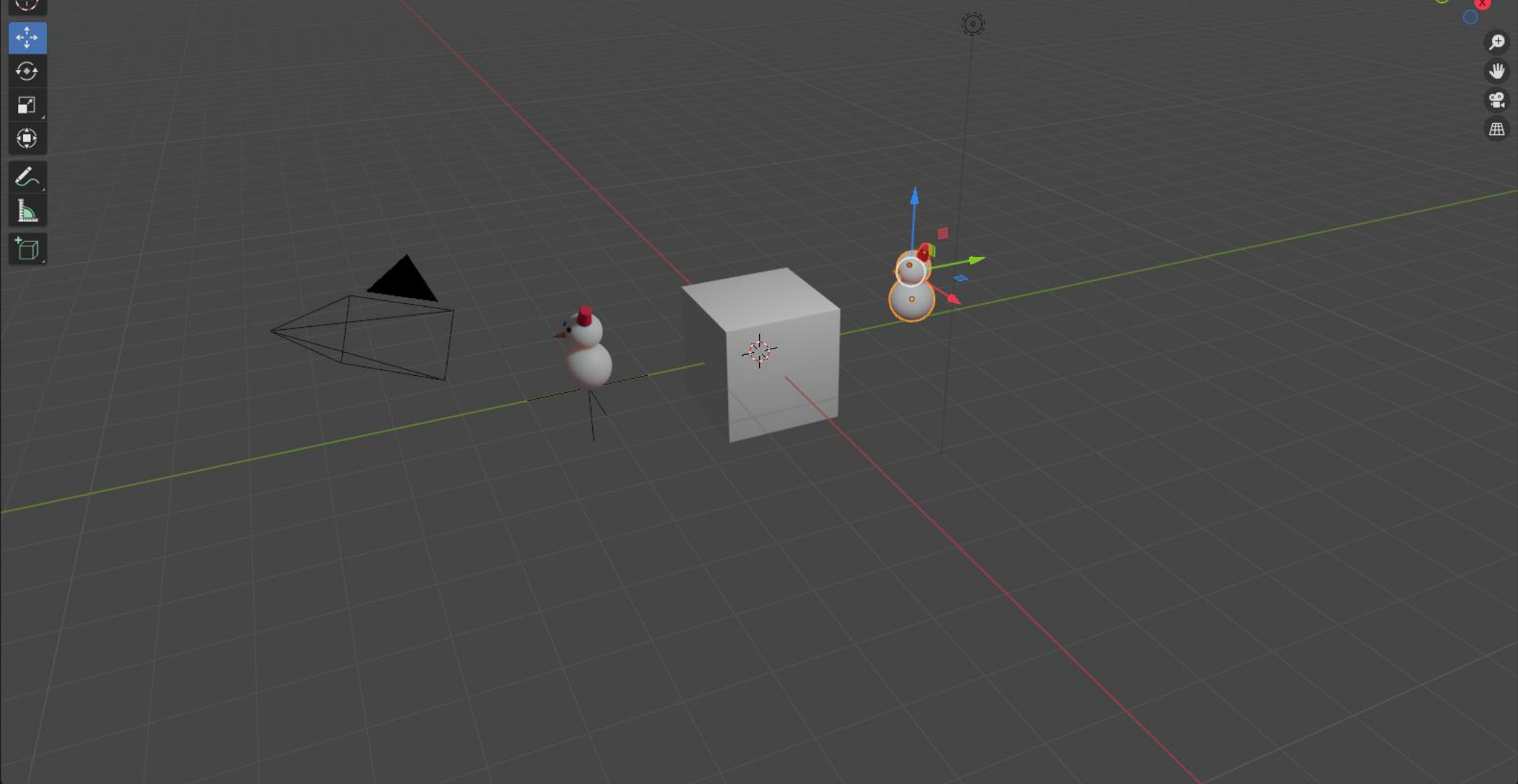


緑の→をドラッグ

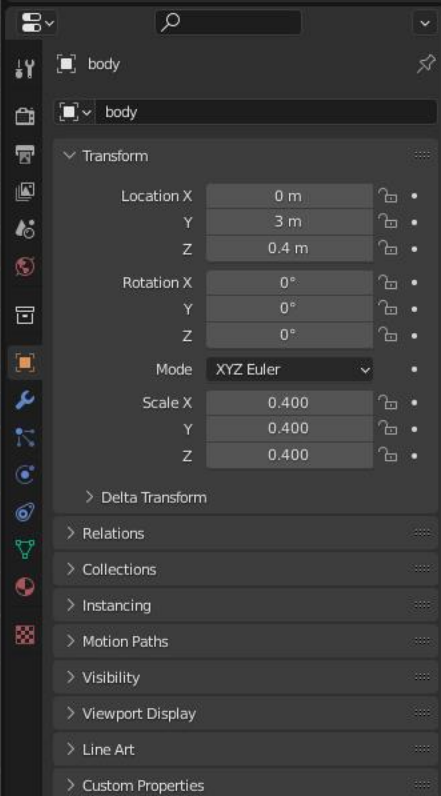
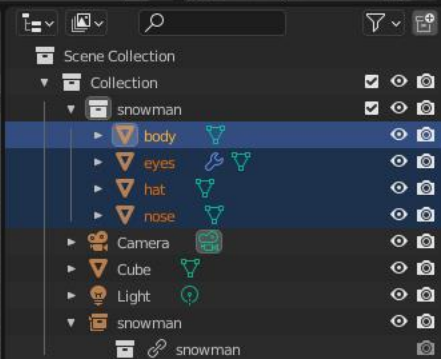
(このオブジェクトは独立しているので全部選択して移動する)

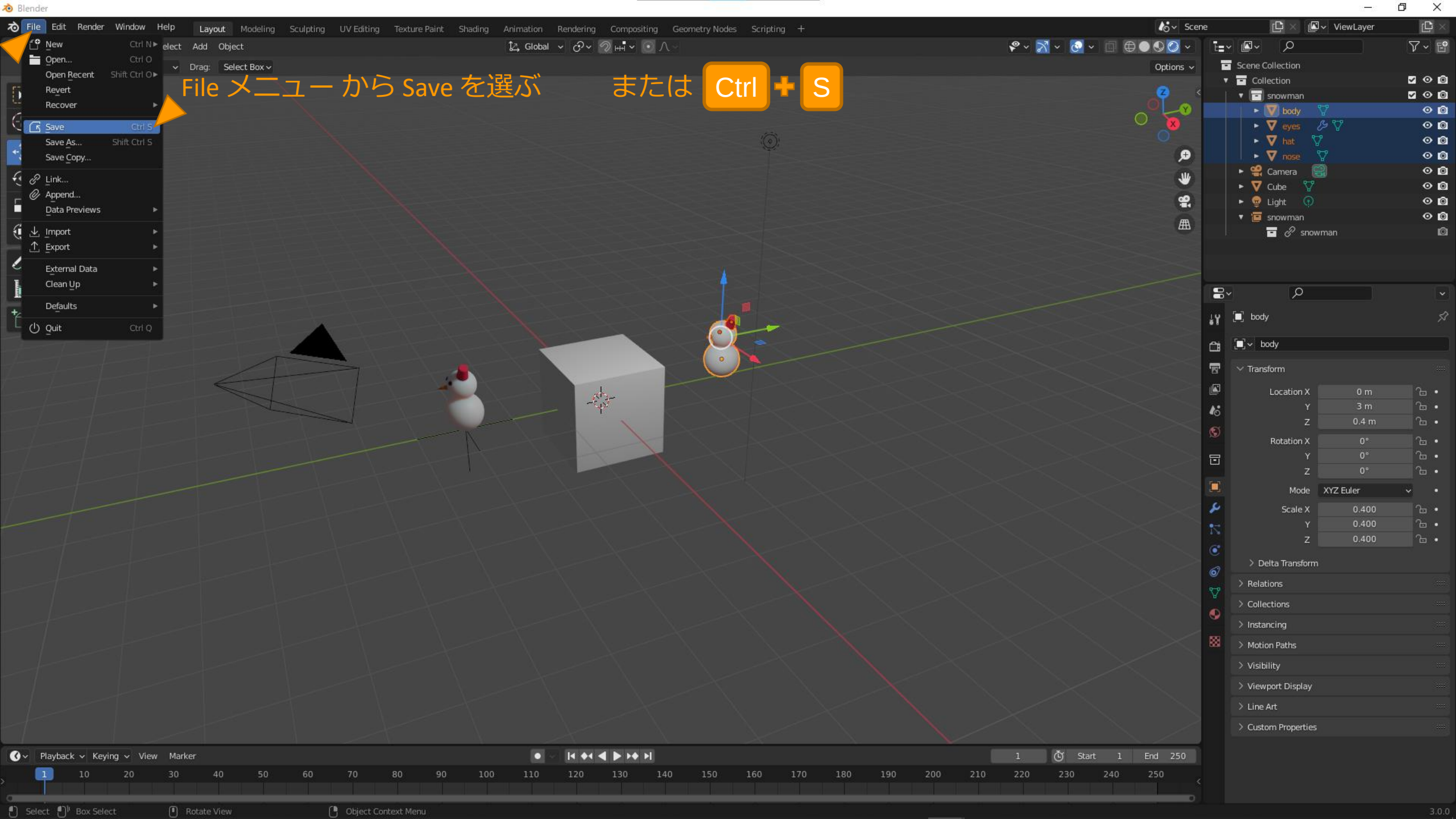


User Perspective
(1) snowman | body



Rendered





File メニュー から Save を選ぶ

または **Ctrl + S**



保存先を選んで

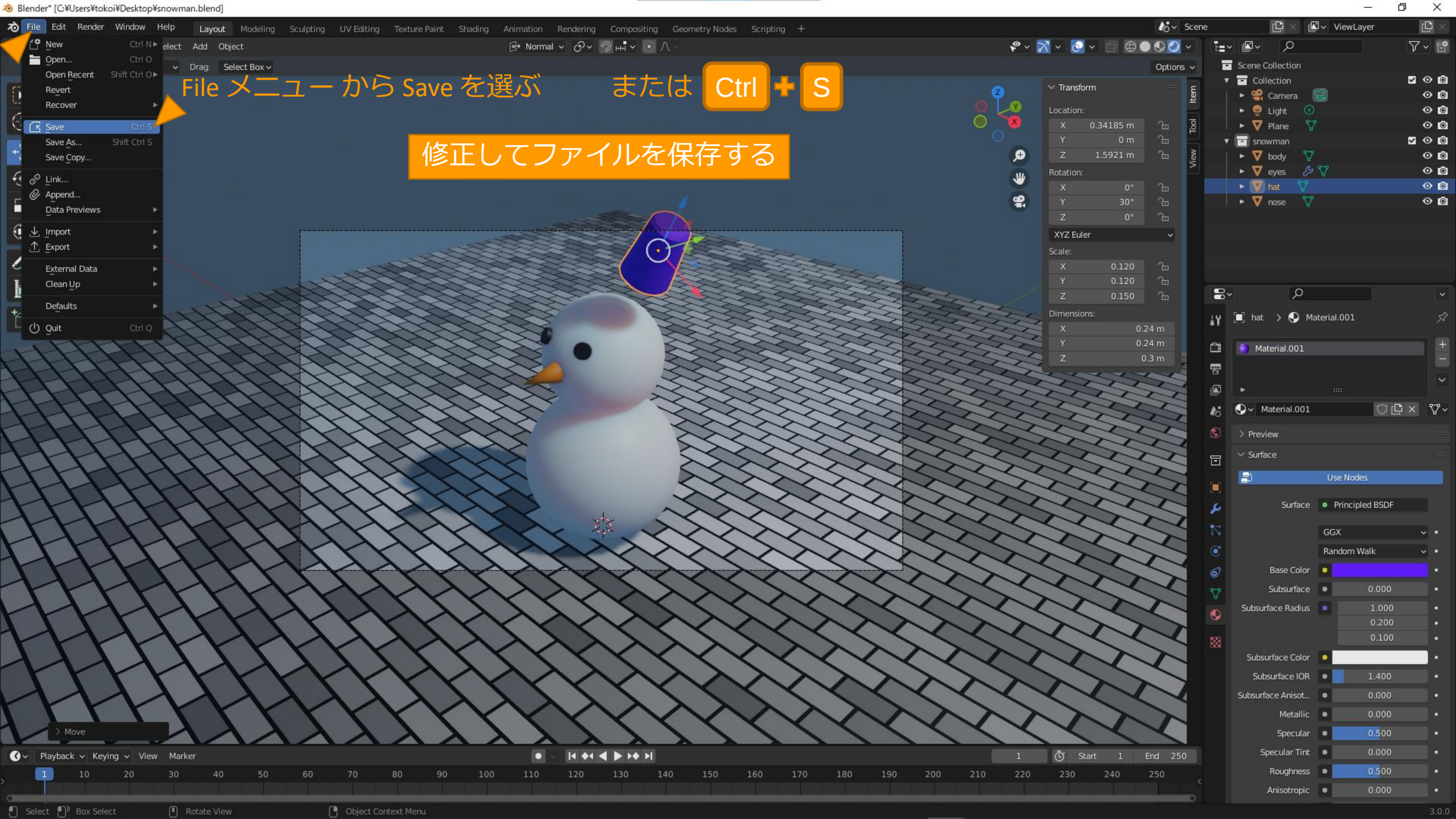
さっきとは異なるファイル名を指定して

保存



元のファイルを（同時に）開く

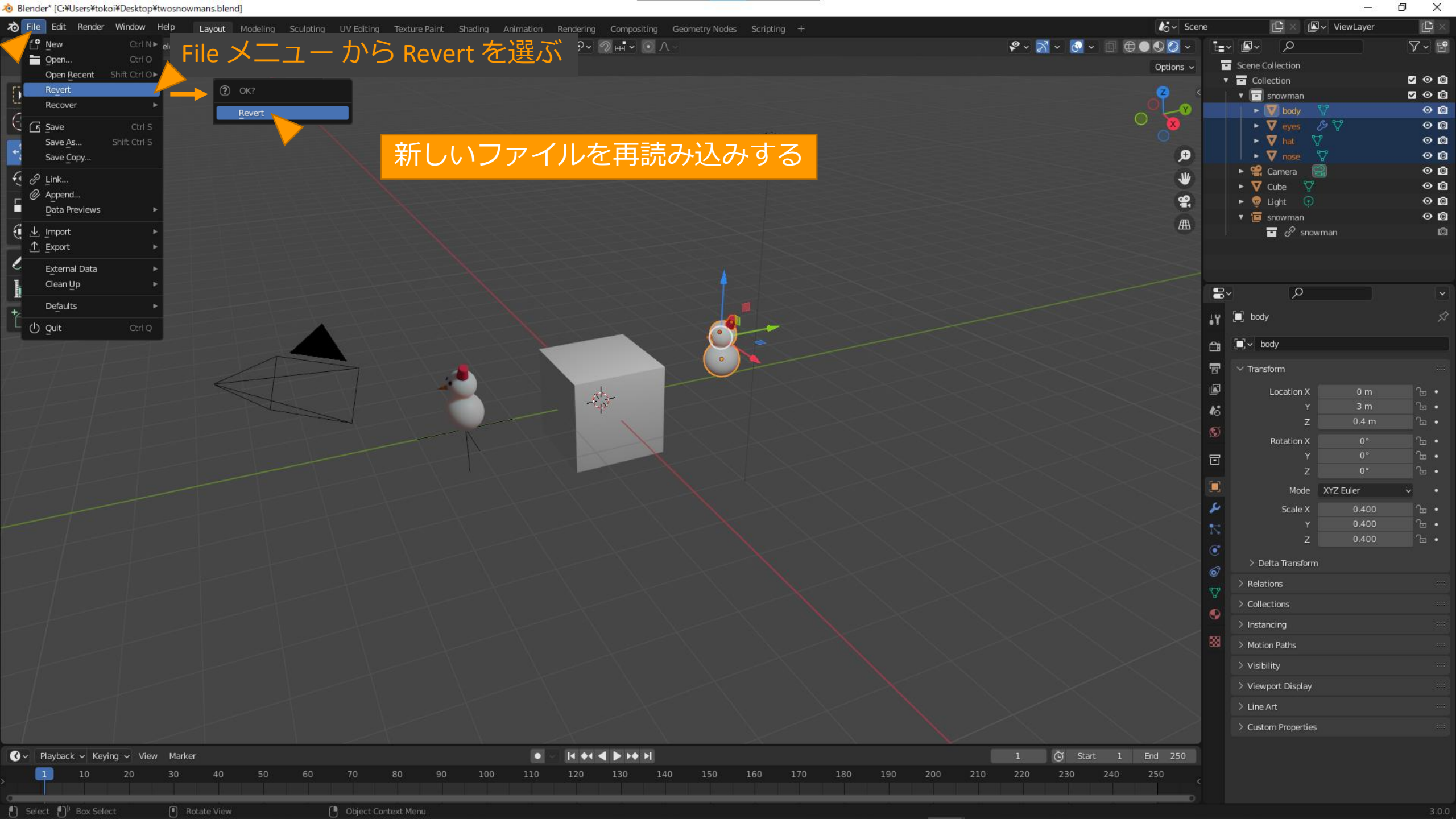
Windows の場合はタスクバーのBlender のアイコンを右クリック



File メニュー から Save を選ぶ

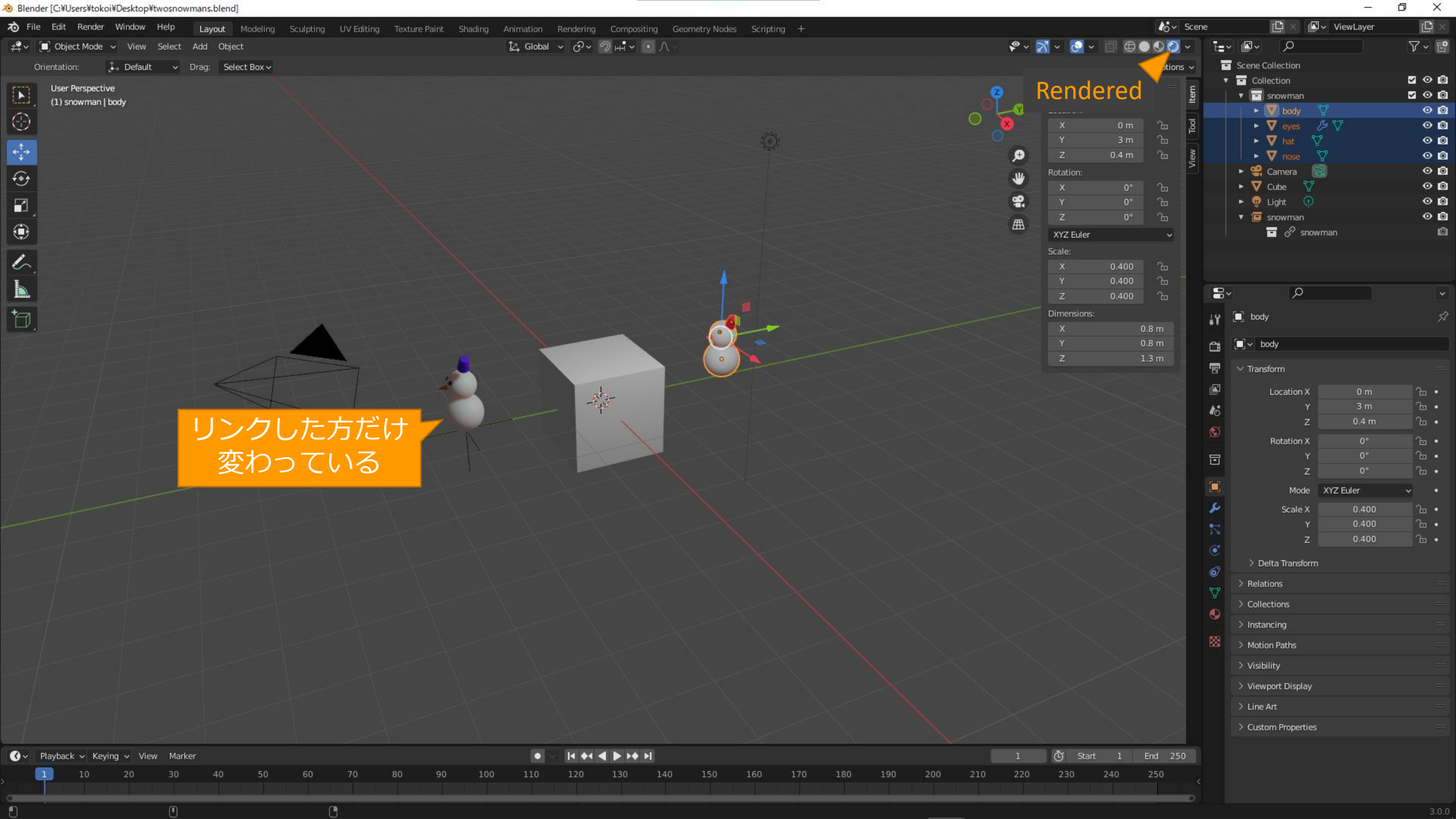
または Ctrl + S

修正してファイルを保存する



File メニュー から Revert を選ぶ

新しいファイルを再読み込みする



リンクした方だけ
変わっている

Rendered

X	0 m
Y	3 m
Z	0.4 m
Rotation:	
X	0°
Y	0°
Z	0°
XYZ Euler	
Scale:	
X	0.400
Y	0.400
Z	0.400
Dimensions:	
X	0.8 m
Y	0.8 m
Z	1.3 m

body

▼ Transform

Location X

0 m



•

Y

3 m



•

Z

0.4 m



•

Rotation X

0°



•

Y

0°



•

Z

0°



•

Mode

XYZ Euler

▼

•

Scale X

0.400



•

Y

0.400



•

Z

0.400



•

➤ Delta Transform

➤ Relations

➤ Collections

➤ Instancing

➤ Motion Paths

➤ Visibility

➤ Viewport Display

➤ Line Art

➤ Custom Properties