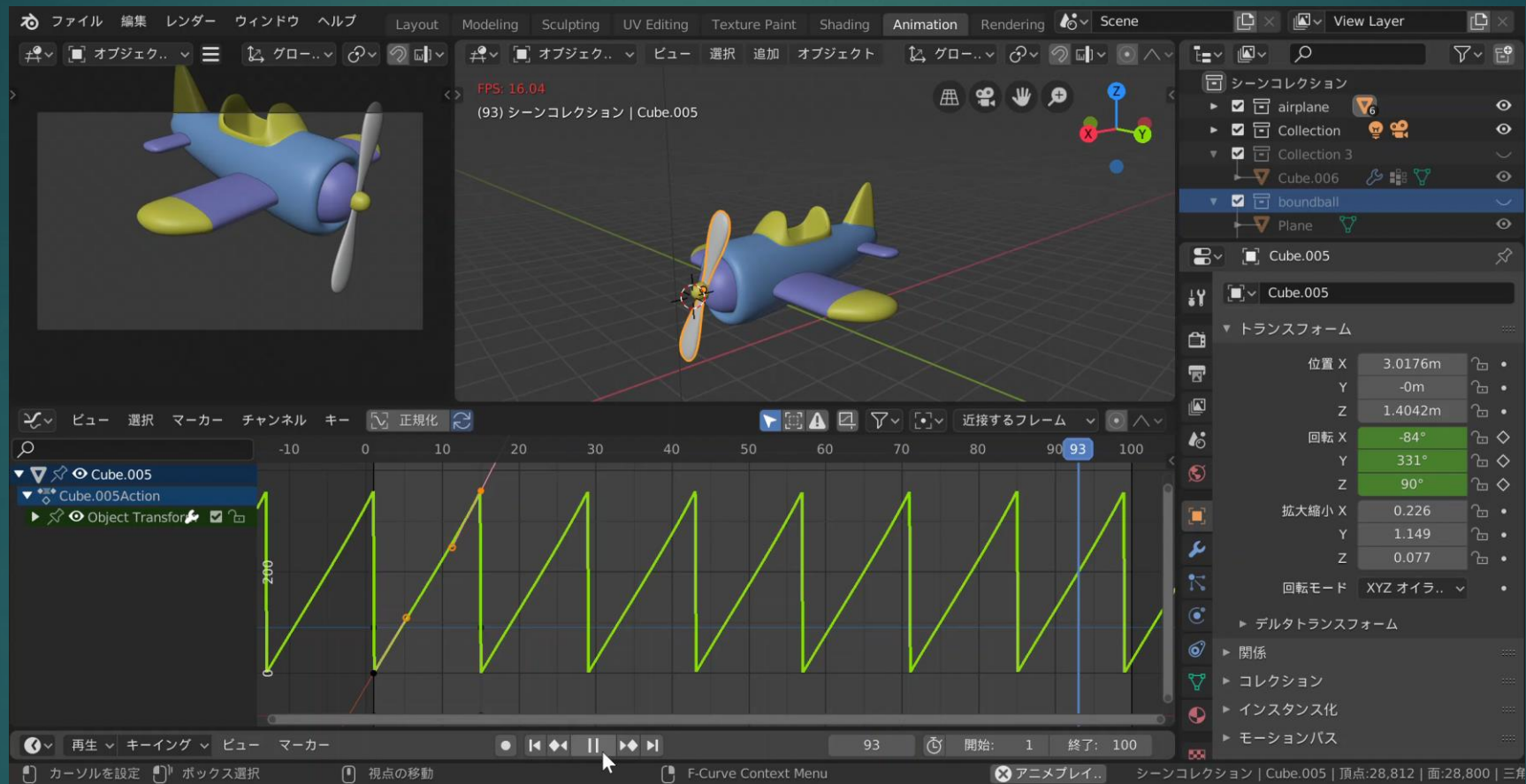




ループ機能

ループ機能の例



ループ機能の例

他にも...

- ▶ 転がる物体は 物体自体の回転 + 物体の移動（座標変換）で表現など...

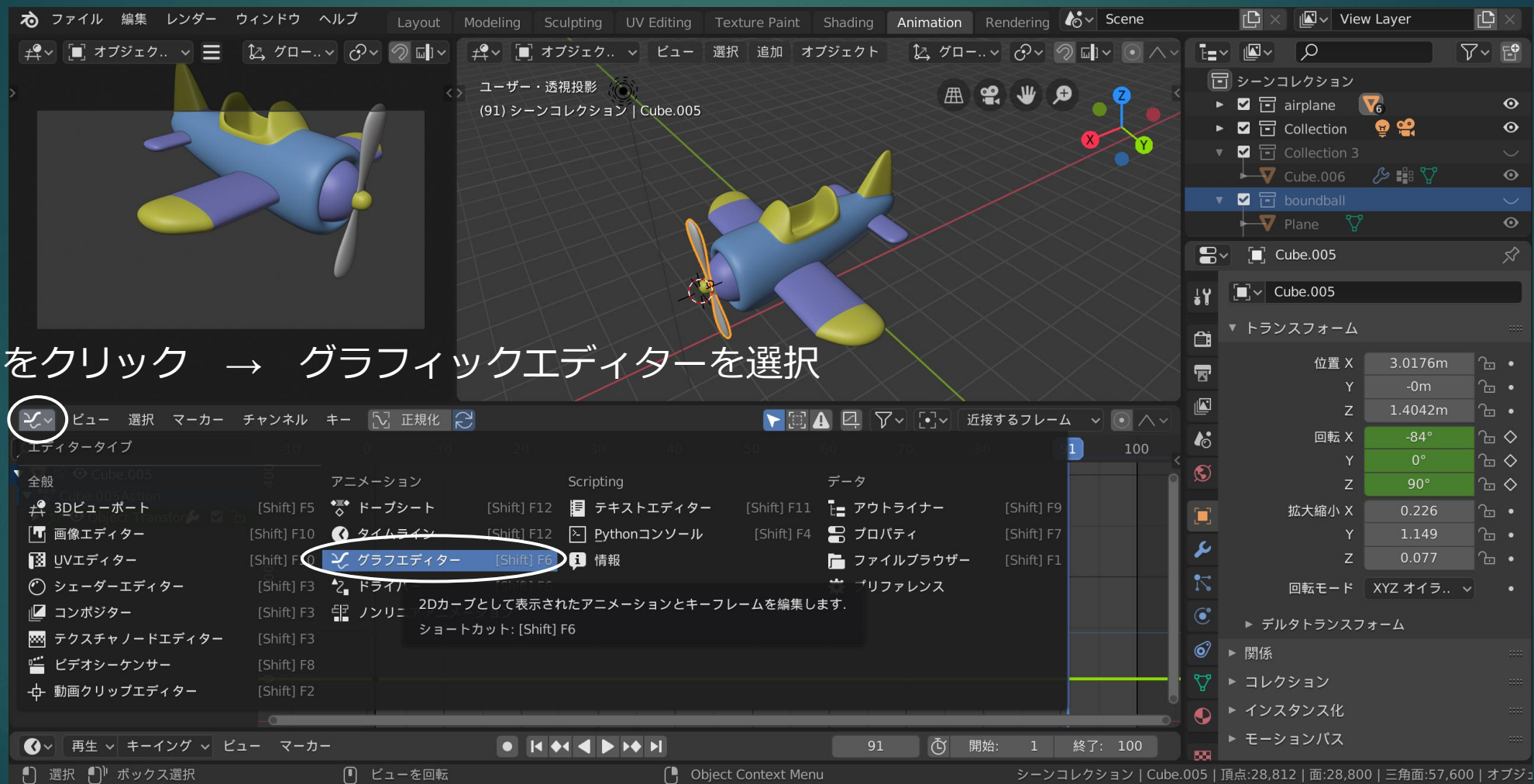
参考サイト

<https://www.ame-name.com/archives/9410>

ループ機能の仕方

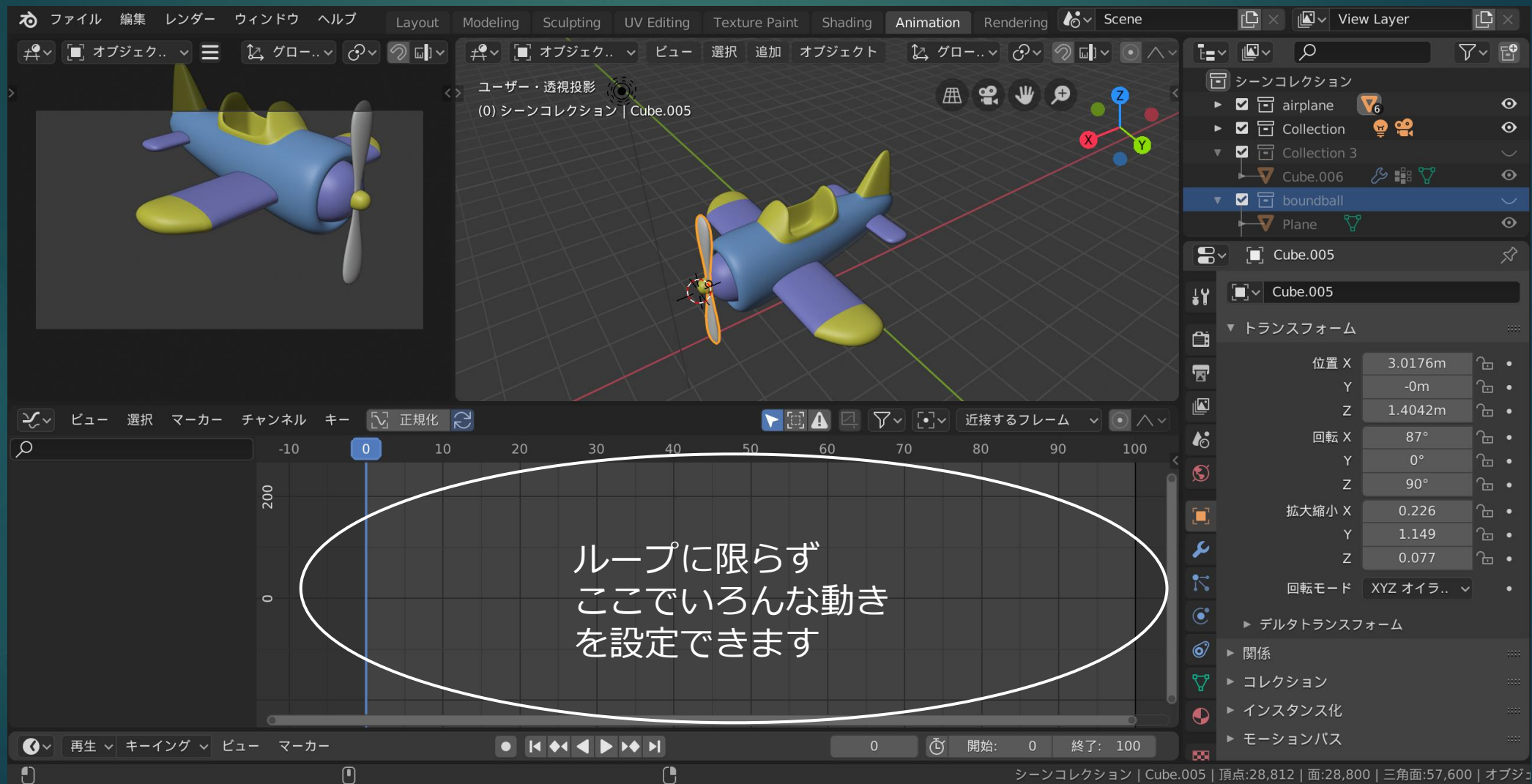
①Animationの選択

②ここをクリック → グラフィックエディターを選択



ループ機能の仕方

こんな感じの画面になります



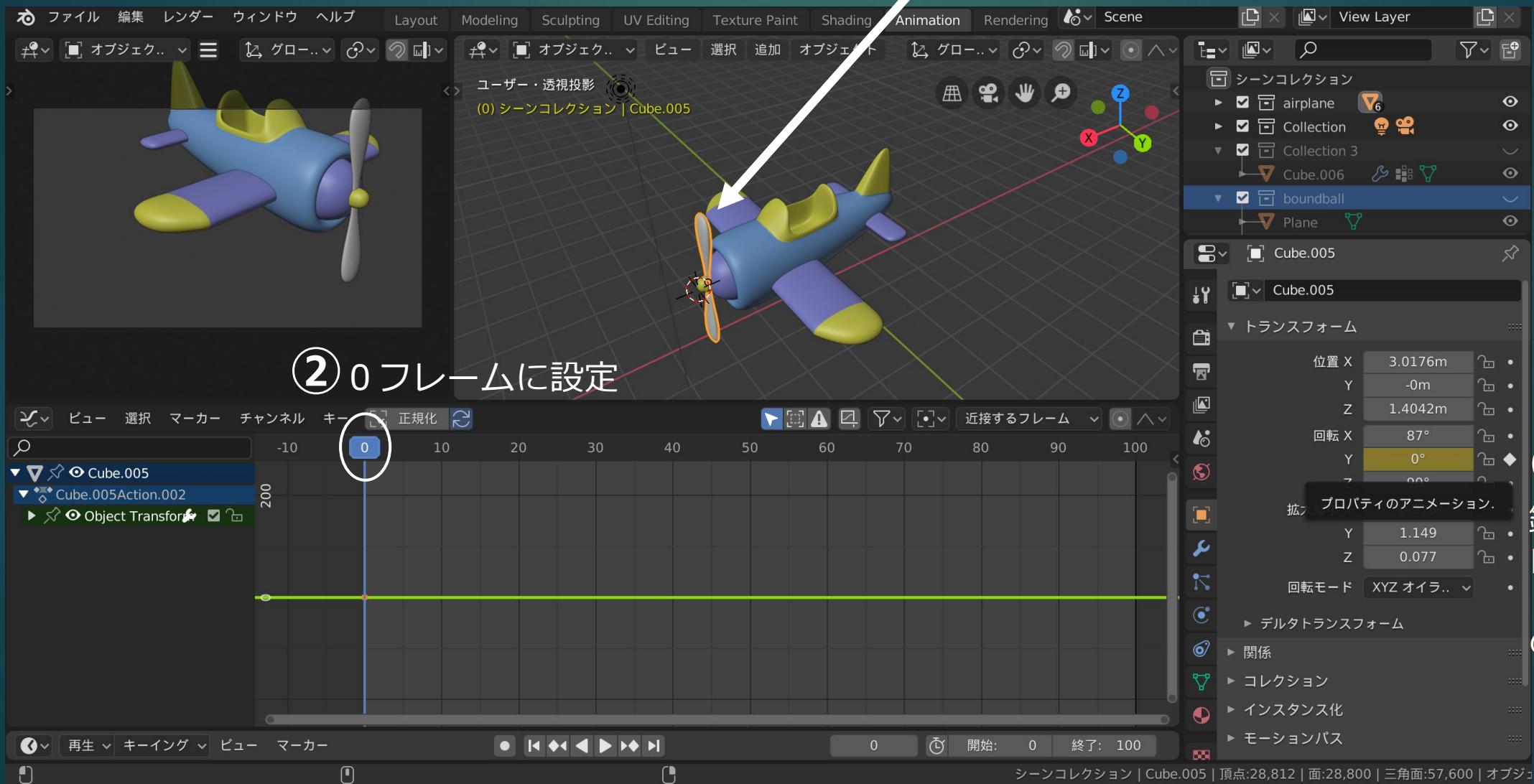
ループ機能の仕方

①ループさせたいオブジェクトの選択

② 0フレームに設定

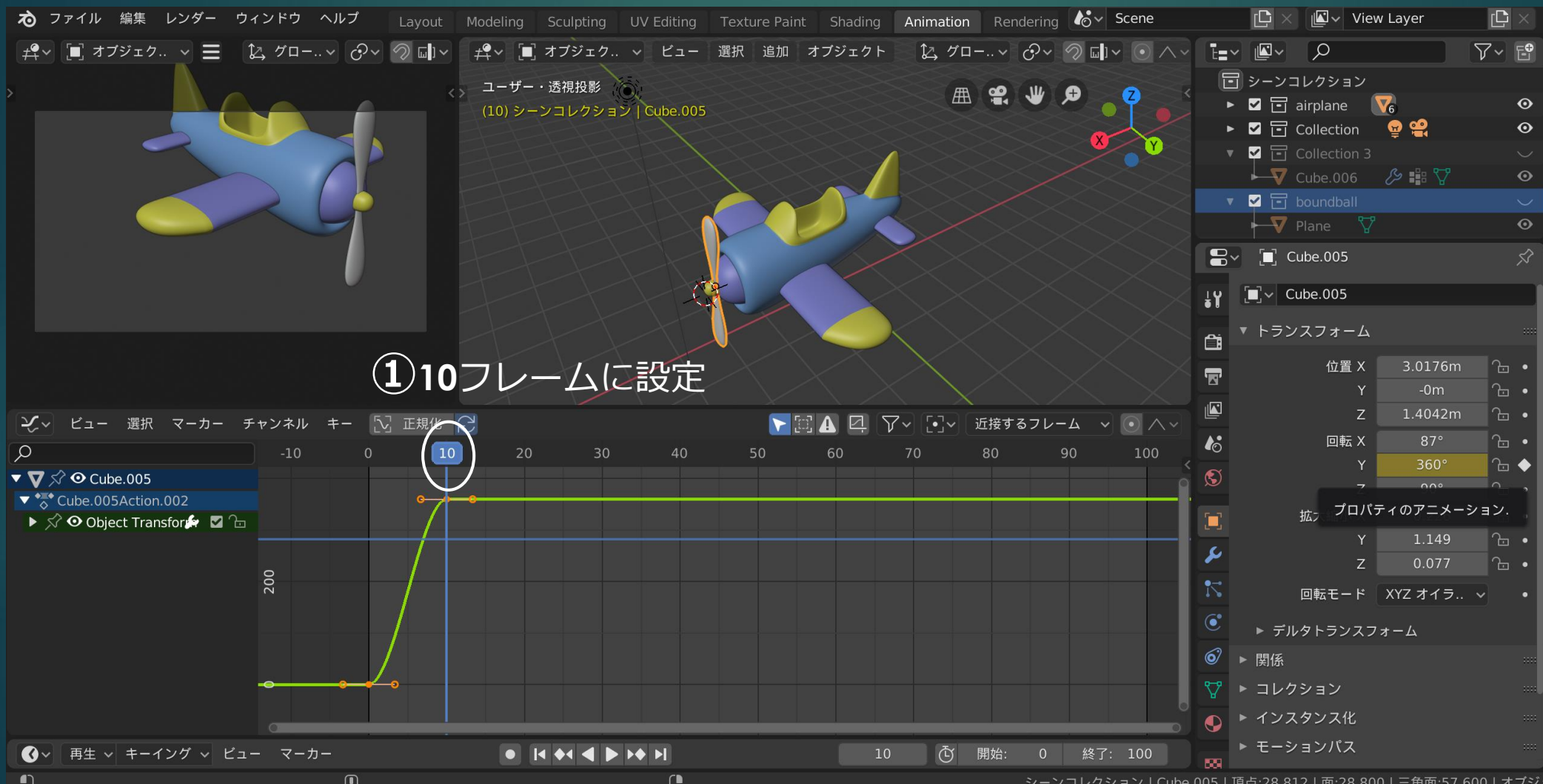
③

鍵マーク横の
白い点をクリック
(キーフレーム
の設定)



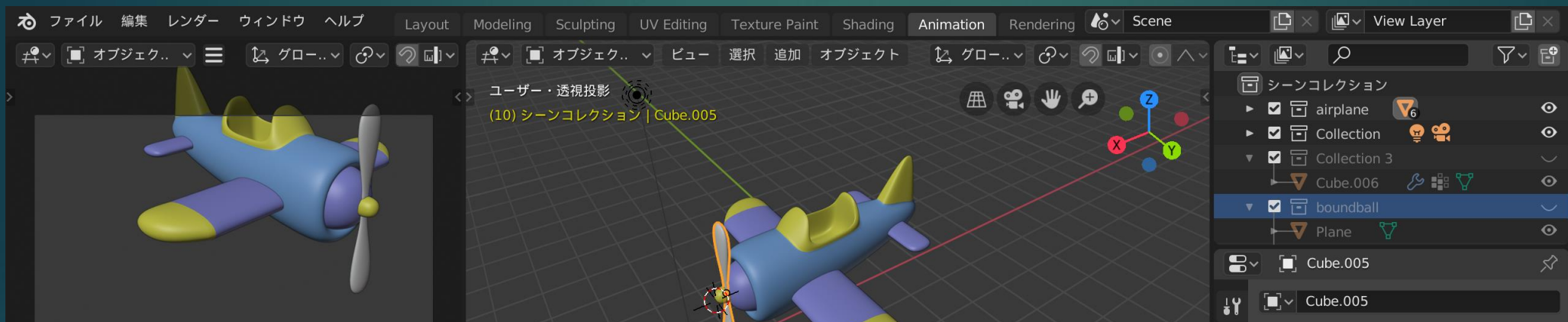
今回はプロペラの回転のみなのでとりあえず0度

ループ機能の仕方

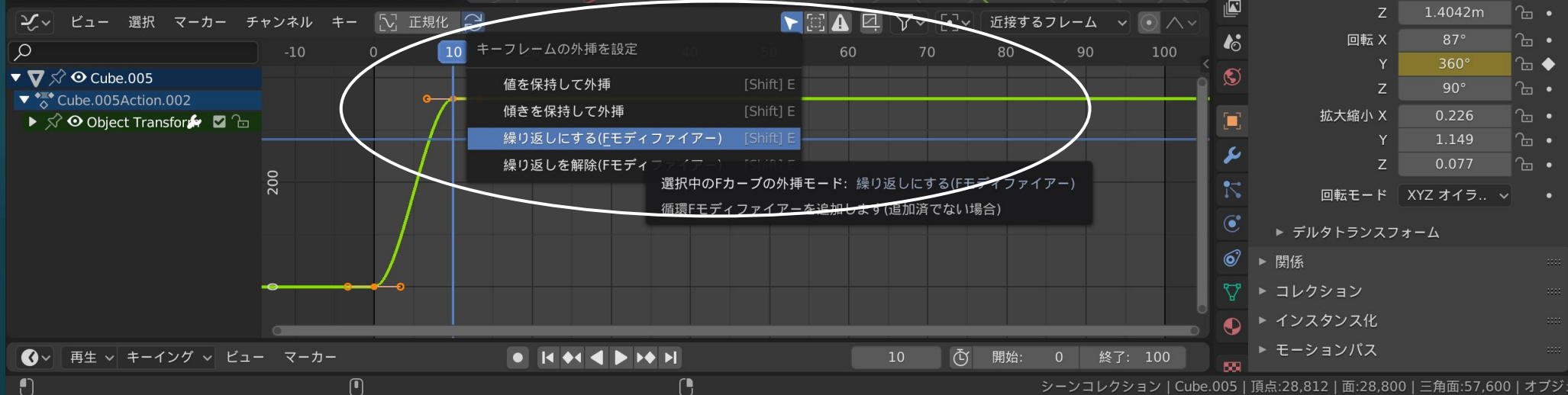


これで0フレーム目で0度、10フレーム目で360度まで回転してくれる

ループ機能の仕方

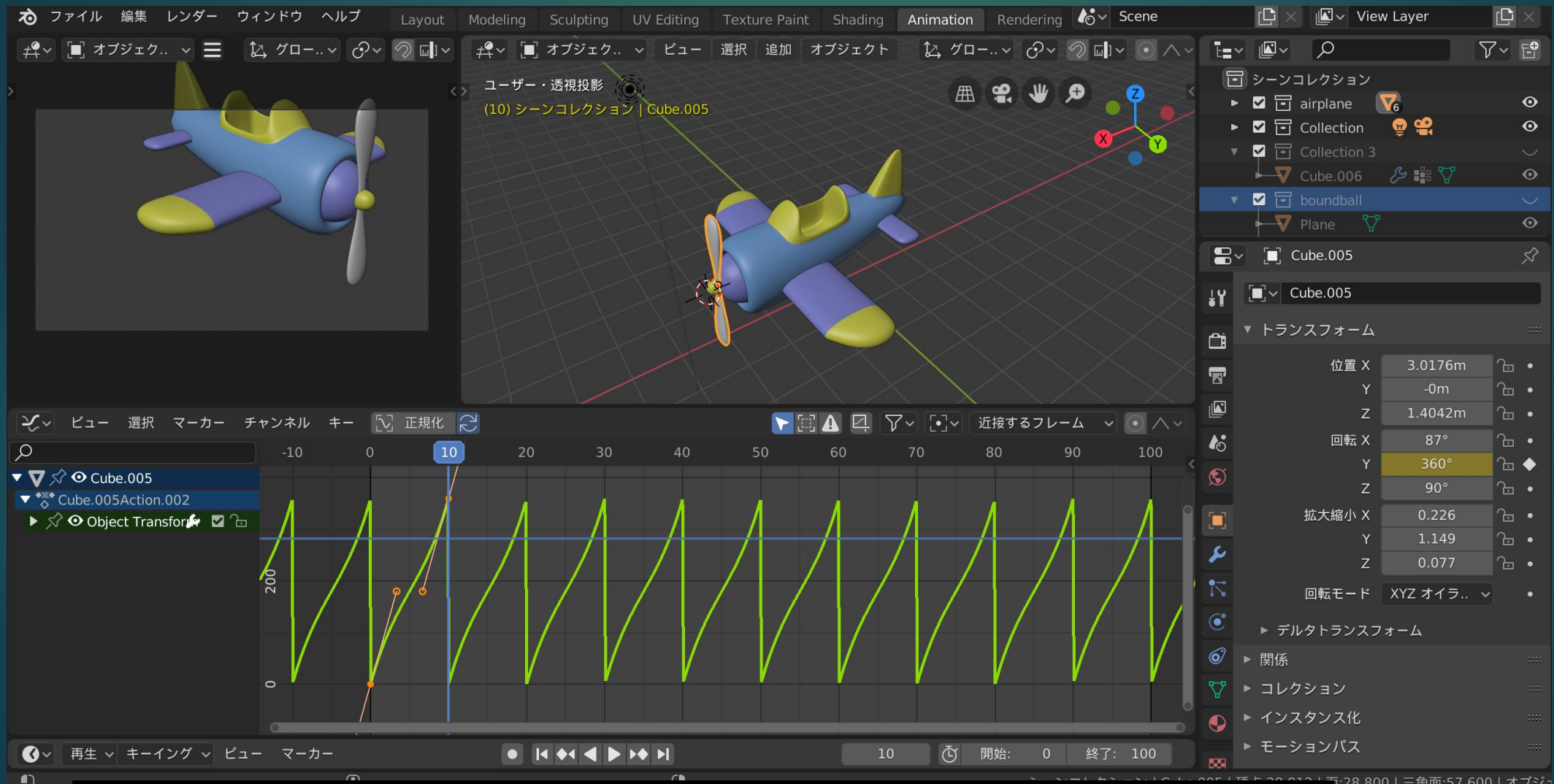


Shift + E をクリック → Make Cycle(上から三つ目)



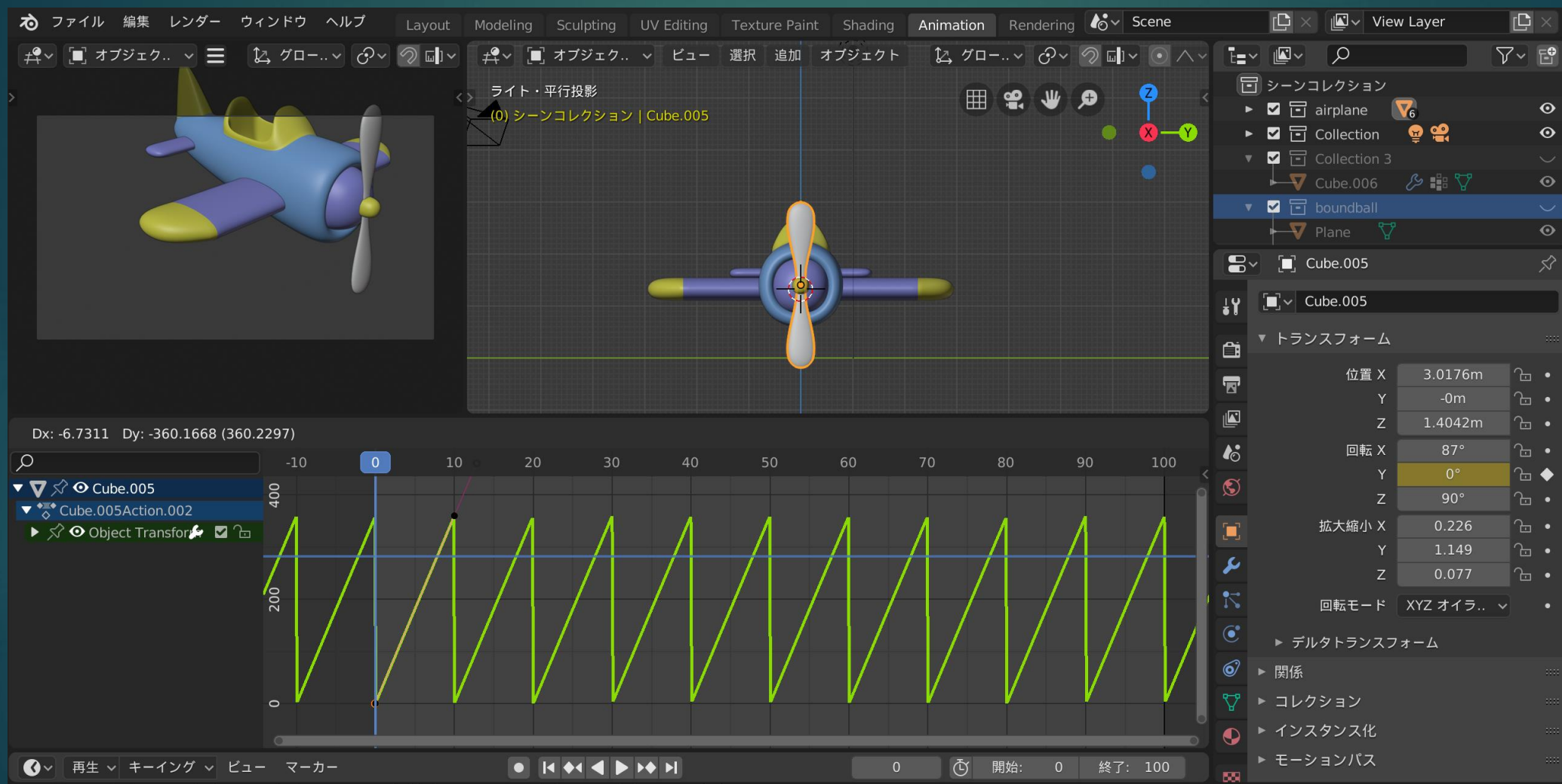
シーンコレクション | Cube.005 | 頂点:28,812 | 面:28,800 | 三角面:57,600 | オブジェクト

ループ機能の仕方



こんな感じになります。 後はオレンジの点を調節するだけ

ループ機能の仕方



直線になるよう調節

ループ機能の仕方

完成

