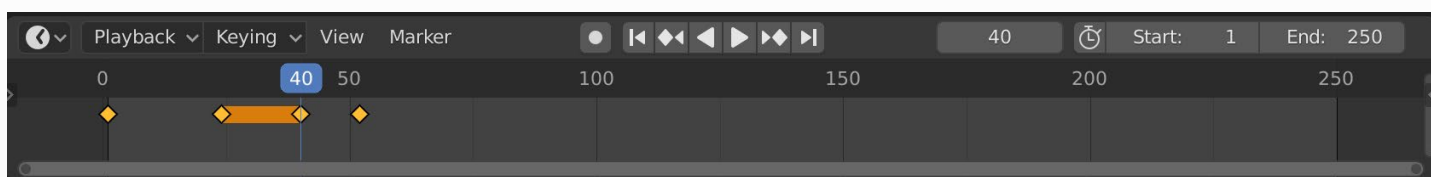




[□](#) / [Editors](#) / [Timeline](#)

## Timeline

タイムラインエディタは、時計のアイコンで表示され、キーフレームの操作やプレイヘッドのスクラブ操作に使用します。



The Timeline.

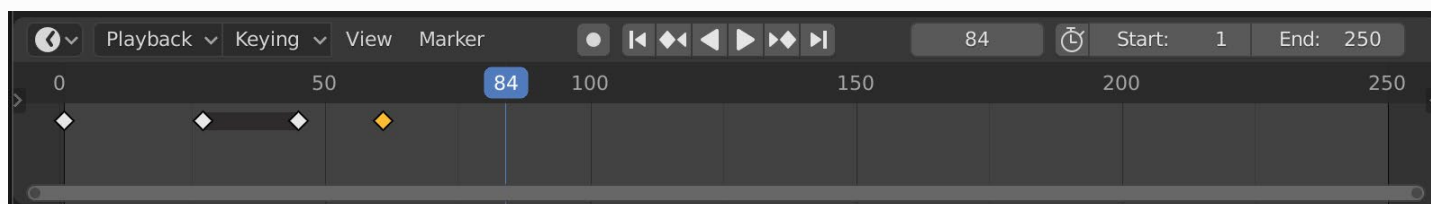
タイムラインは、現在のフレームを表示することで、アニメーションシーン全体像を把握できます。

アクティブなオブジェクトのキーフレーム、アニメーションの開始フレームと終了フレーム、そしてユーザーが設定したマーカーを表示します。また、ユーザーが設定したマーカーも表示されます。

タイムラインには、アニメーションシーケンスを再生、一時停止、スキップするためのトランスポートコントロールがあります。また、キーフレーム、キーイングセット、マーカーを操作するためのツールも含まれています。

## Main View

メインのタイムライン領域は、アニメーションフレームを時間軸で表示します。



キーフレーム（菱形）、プレイヘッド（青いハンドル）、スクロールバー（下に沿って）が表示されています。

## Adjusting the View

タイムラインは、MMBを押したまま左右にドラッグすることでパンすることができます。

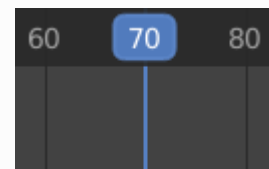
Ctrl-MMB やマウスホイール、または NumpadMinus と NumpadPlus を使用すると、タイムラインをズームすることができます。

また、エディタの下部または右側にあるスクロールバーを使って、ビューをパンしたりズームしたりすることができます。

## Playhead

プレイヘッドとは、現在のフレーム番号を上部に持つ青い縦線のことです。タイムライン上部のスクラブエリアでLMBを長押しすると、プレイヘッドを設定したり、新しい位置に移動させることができます。

プレイヘッドは、左または右を押すことで1フレーム単位で移動でき、Shift-LeftまたはShift-Rightを押すことで開始または終了フレームにジャンプすることができます。



Playhead.

## Frame Range

デフォルトでは、「フレーム範囲」はフレーム1から始まり、フレーム250で終わるように設定されています。フレーム範囲は、タイムラインヘッダーの右上、または「出力プロパティ」で変更できます。

## Keyframes

アクティブなオブジェクトと選択されたオブジェクトの場合、キーフレームは菱形で表示されます。

クリックで1つずつ選択するか、Shiftを押しながら複数選択するか、キーフレームを囲むボックスをドラッグして選択することができます。

キーフレームを囲むボックスをドラッグすることで選択できます。キーフレームを囲むボックスをドラッグすると、1つのキーをドラッグして移動させることができます。

Gを押して複数のキーを移動し、Sで拡大縮小することができます。

Selected Channelsのみ有効化することができます。Timeline View Only Selected Channels. Armaturesの場合、これはオブジェクトのキーフレームと、アクティブで選択されたポーズボーンのキーフレームを表示します。



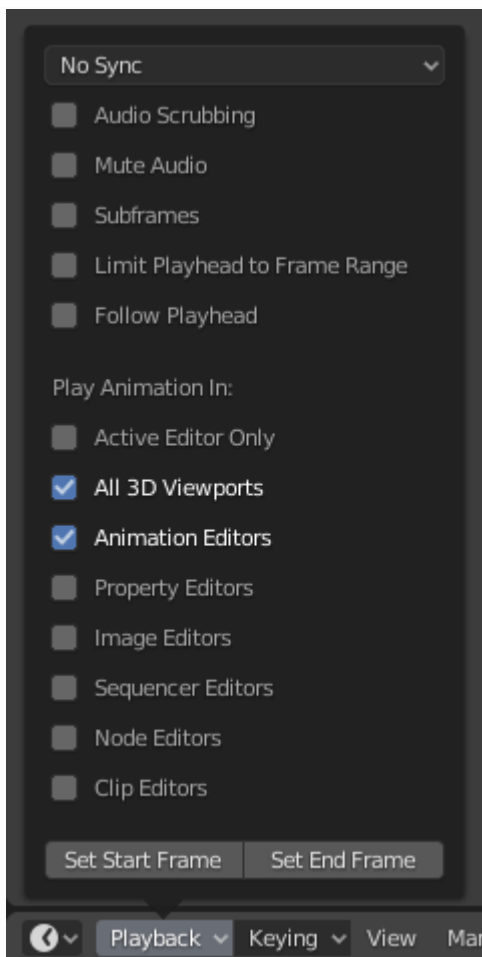
## Markers

詳しくは、「[Markers page](#)」のページをご覧ください。

## Header

## Popovers

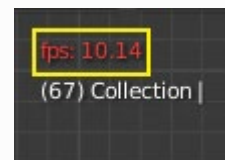
## Playback Popover



再生」ポップオーバーには、アニメーションの再生を制御するオプションが含まれています。

### Sync

アニメーションを再生すると、3Dビューポートの左上にフレームレートが表示されます。3Dビューポートの左上に表示されます。シーンが細かく、再生速度が設定より遅い場合は「[Frame Rate](#),」を設定します、これらのオプションは、再生を同期させるために使用されます。



3D Viewport red  
FPS.

### Play Every Frame

再生速度が遅い場合でも、すべてのフレームを再生する。

### Frame Dropping

シーンのフレームレートより再生が遅くなった場合、フレームをドロップします。

### Sync to Audio

再生速度が遅くなり、音声との同期が取れなくなった場合、フレームをドロップします。

## Audio

### Scrubbing

アニメーションにサウンドがある場合、LMBやキーボードの矢印でプレイヘッドを動かすと、サウンドウェーブのビットが再生されるオプションです。

### Mute

あらゆるオーディオソースの音をミュートする。

## Playback

## Limit Playback to Frame Range

マウスで再生範囲外のフレームを選択できないようにする。

## Follow Current Frame

アニメーションエディターは、アニメーションの再生時に常にタイムインジケータに従うように設定することができます。アニメーションの再生とコマ替えの際に、以下のように設定します：カーソルが画面の端に到達すると、同じ幅の次のフレームが表示されます。

## Play In

### Active Editor

再生中、アニメーションエディターとすべての3Dビューポートが無効の場合、タイムラインを更新します。

### 3D Viewport

再生中、3Dビューポートとタイムラインが更新されます。

### Animation Editors

再生中、タイムライン、ドープシート、グラフエディター、ビデオシーケンサーが更新されます。

### Image Editor

マスクモードでのイメージエディターです。

### Properties Editor

アニメーションの再生中、UI内のプロパティ値を更新します。

### Movie Clip Editor

再生中、Movie Clip Editorを更新します。

### Node Editors

再生中に、ノードエディターのノードプロパティを更新します。

### Video Sequencer

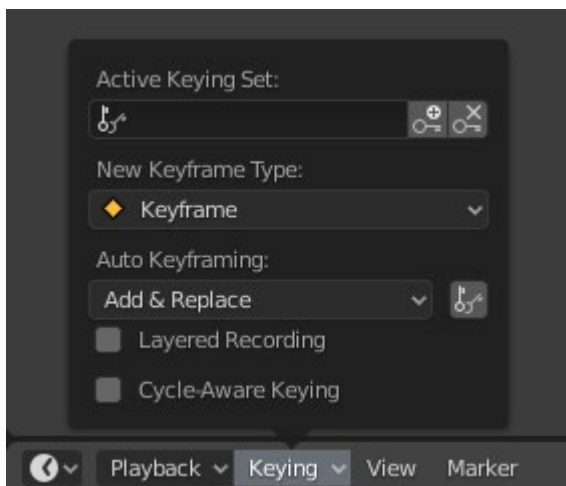
再生中に、ビデオシーケンサーを更新する。

## Show

### Subframes

現在のシーンのサブフレームを表示し、変更できるようにします。

## Keying Popover



キーイング」ポップオーバーには、キーフレーム挿入に影響するオプションが含まれています。

### Active Keying Set

キーイングセットは、キーフレームチャンネルを1つにまとめたセットです。ユーザーが複数のプロパティを同時に記録できるように作られています。キーイングセットを選択した状態で、キーフレームを挿入すると、Blenderはアクティブなキーイングセットのプロパティに対してキーフレームを追加します。

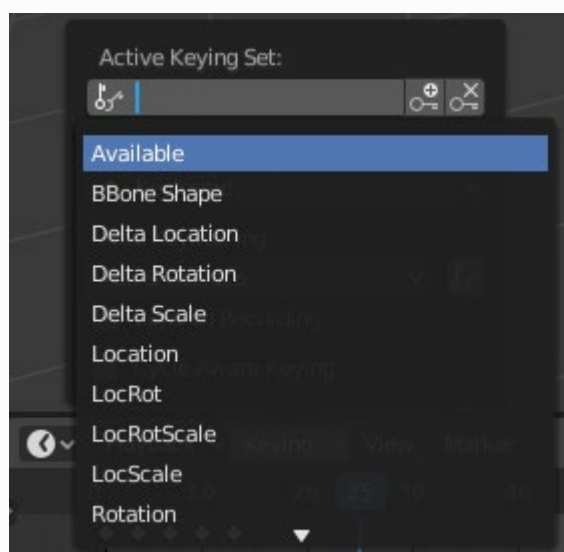
キーイングセットには、ビルトインのキーイングセット、LocRotScale、また、カスタムのキーイングセットがあります。カスタムキーイングセットは、パネル **Properties** > **Scene** > **Keying Sets + Active Keying Set** で定義することができます。

#### Insert Keyframes (plus icon)

アクティブなキーイングセットのプロパティに対して、現在のフレームにキーフレームを挿入する。

#### Delete Keyframes (minus icon)

アクティブなキーイングセットのプロパティに対して、現在のフレーム上のキーフレームを削除する。



Timeline Keying Sets.

### New Keyframe Type

[Keyframe Types](#) on insertion.

### Cycle-Aware Keying

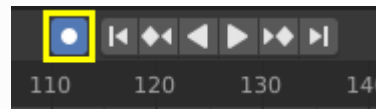
にキーフレームを挿入すると [\[trivially cyclic curves\]](#) , 特殊な処理を施して、サイクルの整合性を保つことができます。サイクルの整合性を保つための特別な処理が適用されます：

- キー挿入がサイクルの主要な時間範囲外で試みられた場合、それは範囲内に戻って再マップされる。
- エンドキーの1つを上書きする場合、それに応じてもう1つのキーも更新される。

また、「[Manual Frame Range](#)」と「[サイクリックアニメーション](#)」が有効なアクションに新しいカーブを追加すると、フレーム範囲に合わせた周期でカーブが自動的にサイクリック化されます。このチェックと変換は、カーブに2つ目のキーフレームを追加する前にも行われ、便利になっています。

## Auto Keying Popover

記録ボタン (●) は、オートキーフレームを有効にします：これは、3Dビューポートでトランスフォームする際に、アクティブなオブジェクトの既存のキーフレームを追加および/または置換するものです。



Timeline Auto Keyframe.

アクティブなオブジェクトを3Dビューポートで変形させると、既存のキーフレームが追加または置換されます。例えば、有効な場合、まず再生ヘッドを目的のフレームに設定し、次に3Dビューポートでオブジェクトを移動させたり、UIでプロパティに新しい値を設定します。

プロパティに新しい値を設定すると、Blenderはトランスフォームプロパティのために現在のフレームにキーフレームを追加します。その他の使用例としては、「[Fly/Walk Navigation](#)」があります。Fly/Walk Navigation」で歩行/飛行経路を記録し、「Lock Camera to View」でカメラビューでナビゲーションを記録しています。

### Note

オートキーフレームは、3Dビューポートのトランスフォームプロパティ（オブジェクトとボーン）に対してのみ機能することに注意してください（例えば、Properties...でマテリアルの色をアニメーションさせるために使用することはできないのです）。

### Add & Replace / Replace

オートキーフレームモードの動作方法を制御します。一度に使用できるモードは1つだけです。追加と置換

#### Add & Replace

既存のキーフレームを追加または置き換えます。

#### Replace

既存のキーフレームのみを置き換える。

### Only Active Keying Set

有効にすると、プロパティの新しいキーフレームが、アクティブなキーイングセットに挿入されます。

### Layered Recording

非破壊で微調整ができるように、アニメーションのループ/パスごとに新しいNLAトラックとストリップを追加します。

## Menus

### View Menu

ビューメニューは、見るもの、見えるものをコントロール

します。最後の操作を調整する

最後に完了した操作のプロパティを変更するためのポップアップパネルを表示します。

「[Adjust Last](#)」を参照

### Show Seconds Ctrl-T

X軸とプレイヘッドの時間をフレーム（FPSに基づく）で表示するか、秒数で表示するかを設定します。

## Sync Visible Range

このオプションが設定されている場合、現在のエディタの水平方向のパンニングとスケールを他のエディタ(グラフ、ドープシート、NLA、シーケンサー)このオプションが設定されている場合、現在のエディタの水平パンとスケールが他のエディタと同期します。これにより、これらのエディターが常に同じフレームのセクションを表示することができます。

## Show Markers

マーカー領域を表示します。無効にすると、「[Markers Menu](#)」も非表示になり、このエディタではマーカー演算はできません。

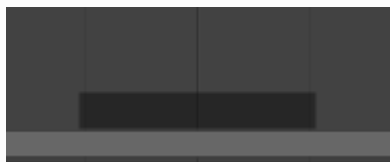
## Only Keyframes from Selected Channels

Armatures の場合、オブジェクトのキーフレームと、アクティブで選択されたポーズボーンのキーフレームが表示されます。

## Cache

### Show Cache

有効なタイプをすべて表示します。  
ソフトボディ、パーティクル、クロス、スモーク、ダイナミックペイント、リジッドボディ。



Timeline Cache.

## Frame All Home

Animation Rangeに基づき、エリアを最大化する。

## Go to Current Frame Numpad0

タイムラインをプレイヘッドにセンタリングします。

## Markers Menu

[\[Markers\]](#) は、アニメーションの中で重要なポイントや重要なイベントがあるフレームを示すために使用されます。多くのアニメーションエディターと同様に、マーカーはエディターの下部に表示されます。



Markers in animation editor.

各マーカーツールの説明については、[\[Editing Markers\]](#)を参照してください。

## Header Controls

タイムラインのヘッダーコントロールです。



Timeline header controls.

1. 再生・キーイング用ポップオーバー、
2. トランスポートコントロール、
3. フレームコントロール

## Transport Controls

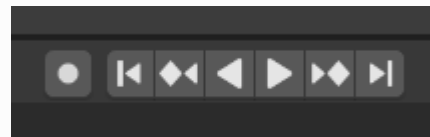
プレイヘッドの設定、再生、巻き戻し、プレイヘッドを行うためのボタンです。

### Jump to Start (|◀) Shift-Left

カーソルをフレーム範囲の開始位置に設定します。

### Jump to Previous Keyframe (◆◀) Down

カーソルを前のキーフレームに設定します。



Transport controls.

### Rewind (◀) Shift-Ctrl-Spacebar

アニメーションシーケンスを逆再生するものです。再生時は、再生ボタンが一時停止ボタンに切り替わります。

### Play (▶) Spacebar

アニメーションシーケンスを再生します。再生時は、再生ボタンが一時停止ボタンに切り替わります。

### Jump to Next Keyframe (▶◆) Up

カーソルを次のキーフレームに設定します。

### Jump to End (▶|) Shift-Right

カーソルをフレーム範囲の端に設定します。

### Pause (||) Spacebar

これでアニメーションは停止します。

## Frame Controls

### Current Frame Alt-Wheel

アニメーション／再生範囲の現在のフレーム。また、プレイヘッドの位置。

### Preview Range (clock icon)

これは、フルレンジの小さい部分をプレビューするために使用される一時的なフレーム範囲です。プレビュー範囲はビューポートにのみ影響し、レンダリング出力には影響しません。  
[ [Preview Range](#).]範囲を参照。

### Start Frame

アニメーション／再生範囲の開始フレームです。

### End Frame

アニメーション／再生範囲の終了フレーム。

◻ Previous

Next ◻



© [Copyright](#) : This page is licensed under a [CC-BY-SA 4.0 Int. License](#). Last updated on 05/17/2023.

[View Source](#)

[Report issue on this page](#)