

# cg-10. Blender でパーティクル アニメーションの設定



- パーティクルシステムの設定：
  - パーティクルの数, 寿命, 速度
  - パーティクルの物理演算
- プレビュー
  - ALT + a キー
- アニメーションのレンダリング：
  - CTRL + F12キー (メニューでも)
- レンダリングしたアニメーションの再生：
  - CTRL + F11キー (メニューでも)



3次元コンピュータグラフィックス  
実演シリーズ 金子邦彦

## cg-10. Blender でパーティクル アニメーションの設定

- パーティクルシステムの設定：
  - パーティクルの数, 寿命, 速度
  - パーティクルの物理演算
- プレビュー
  - ALT + a キー
- アニメーションのレンダリング：
  - CTRL + F12キー (メニューでも)
- レンダリングしたアニメーションの再生：
  - CTRL + F11キー (メニューでも)



「パソコン実習」の資料を準備しています

<https://www.kunihikokaneko.com/dblab/cg/blenderparticle.html>



3次元コンピュータグラフィックス  
実演シリーズ 金子邦彦



関連資料は，次のページで公開しています．

<https://www.kkaneko.jp/db/index.html>

金子研究室ホームページ

<https://www.kkaneko.jp/index.html>



金子邦彦