

cg-12. Blender での剛体シミュレーションの作成



- **剛体シミュレーション**したいオブジェクト
プロパティで「**剛体**」を選ぶ
- **剛体のタイプ** : **アクティブ**と**パッシブ**の2種類
- **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)



cg-12. Blender での剛体シミュレーションの作成



- 剛体シミュレーションしたいオブジェクト
プロパティで「剛体」を選ぶ
- 剛体のタイプ：アクティブとパッシブの2種類
- 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/rigid.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