

# 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

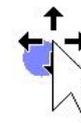
<https://www.kunihikokaneko.com/dblab/cg/blenderparticle.html>



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

## 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

# 終わりに



関連資料や教材は，次の Web ページで公開しています．

<http://www.kunihikokaneko.com/dblab/intro/>

その他，さまざまな資料を金子研究室 Web ページで公開しています

<http://www.kunihikokaneko.com/index-j.html>



金子邦彦