

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>



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

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