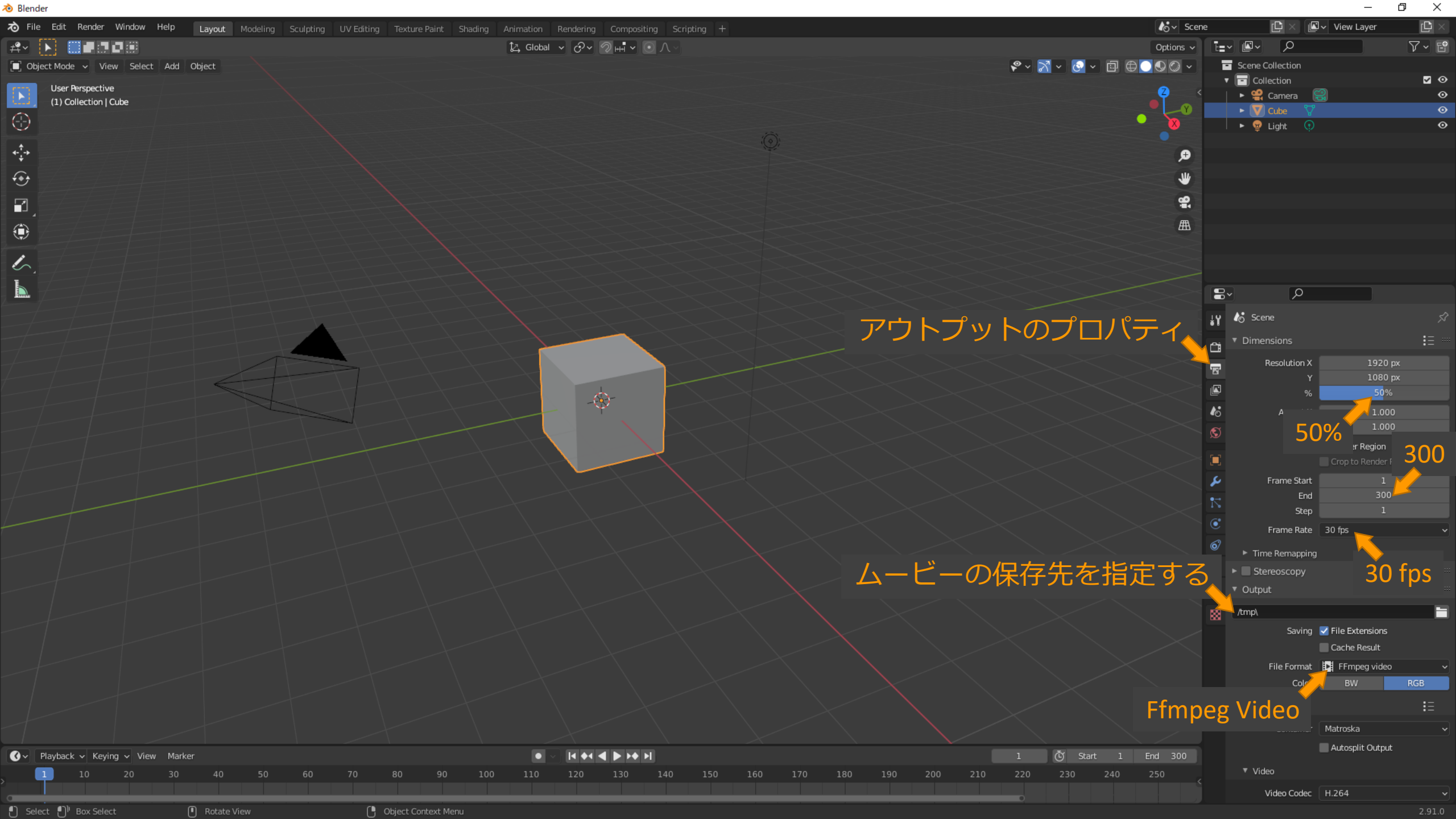


煙

Smoke



アウトプットのプロパティ

ムービーの保存先を指定する

Ffmpeg Video

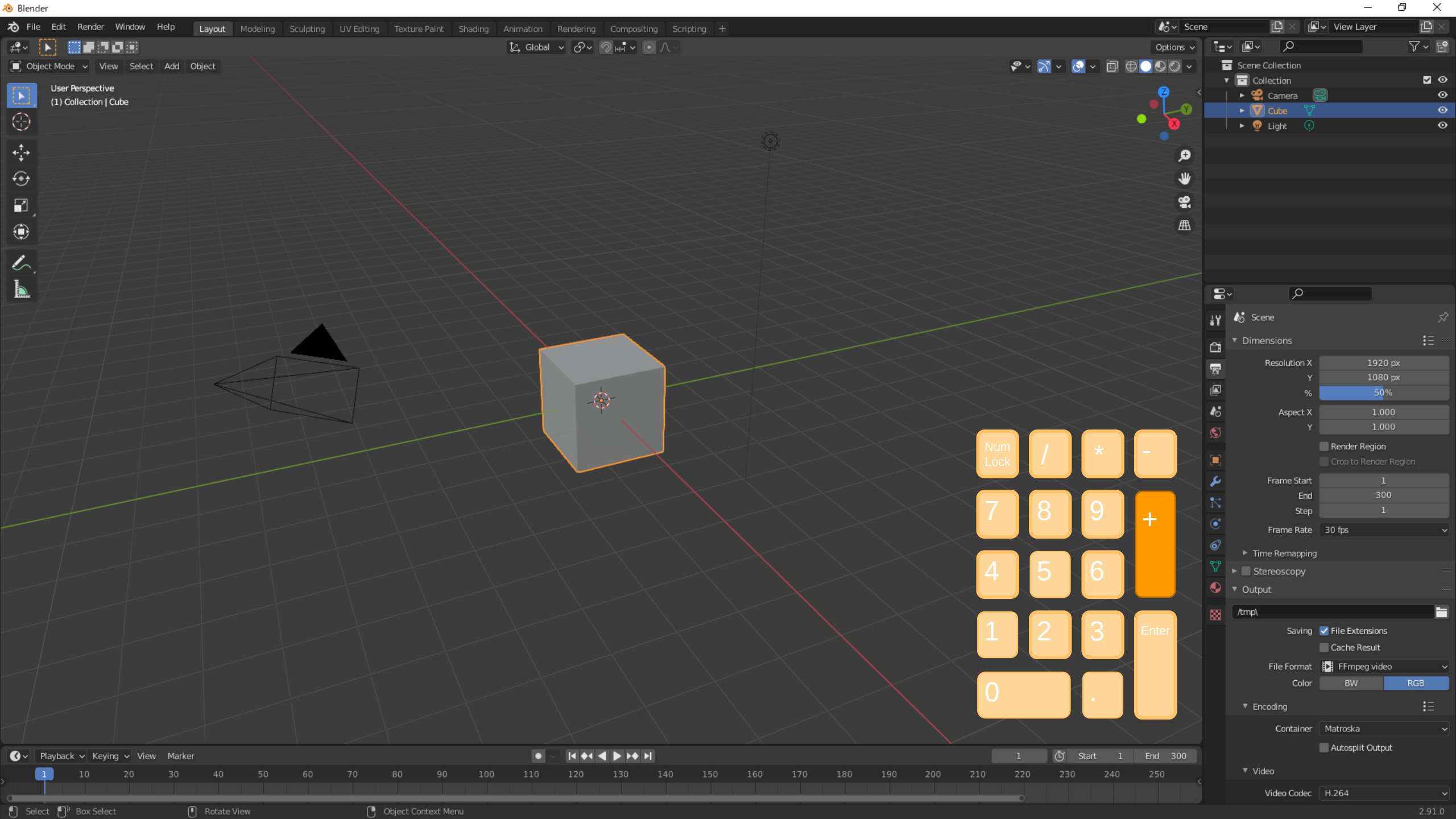
50%

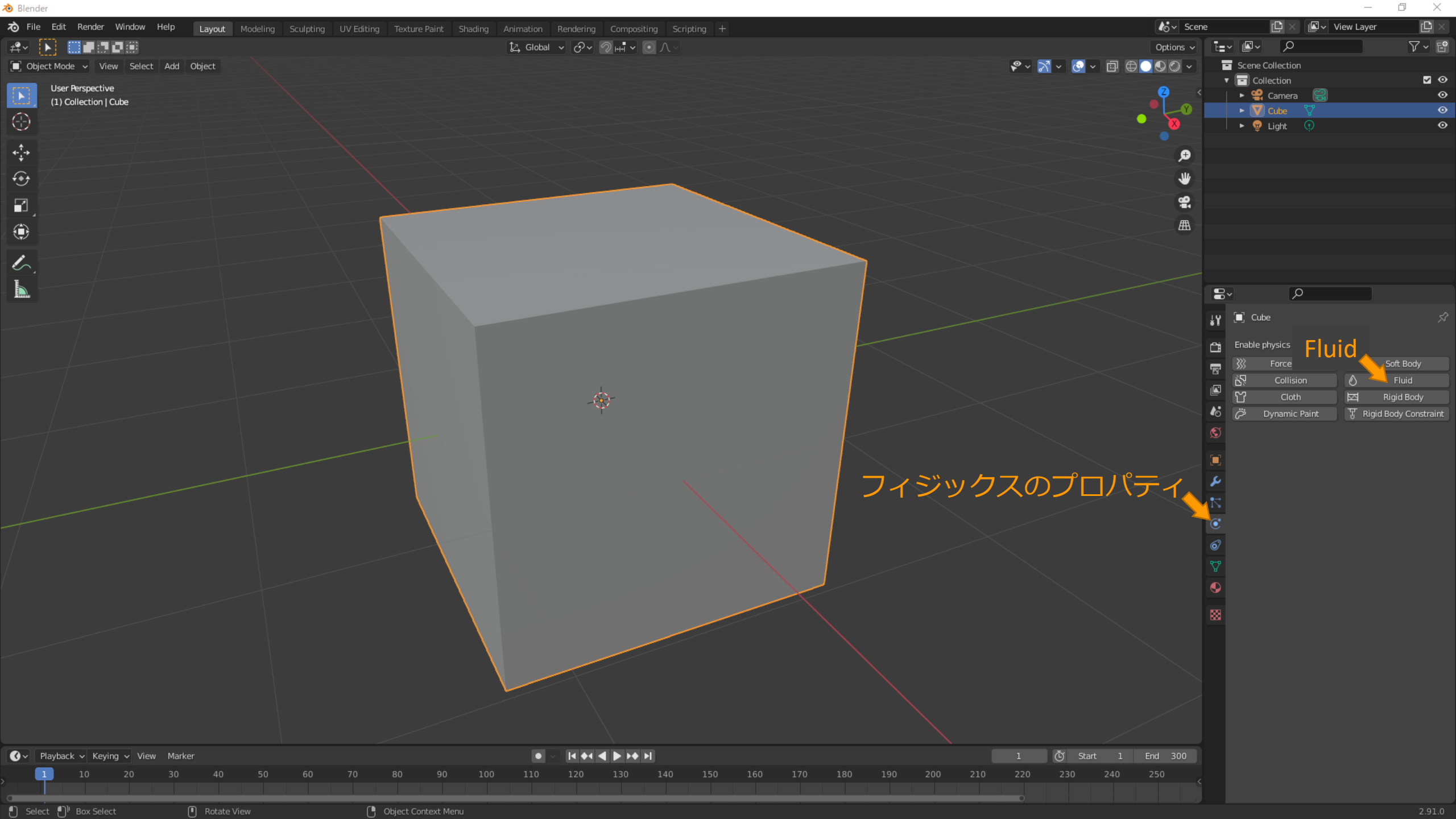
300

30 fps

流体シミュレーションの手順

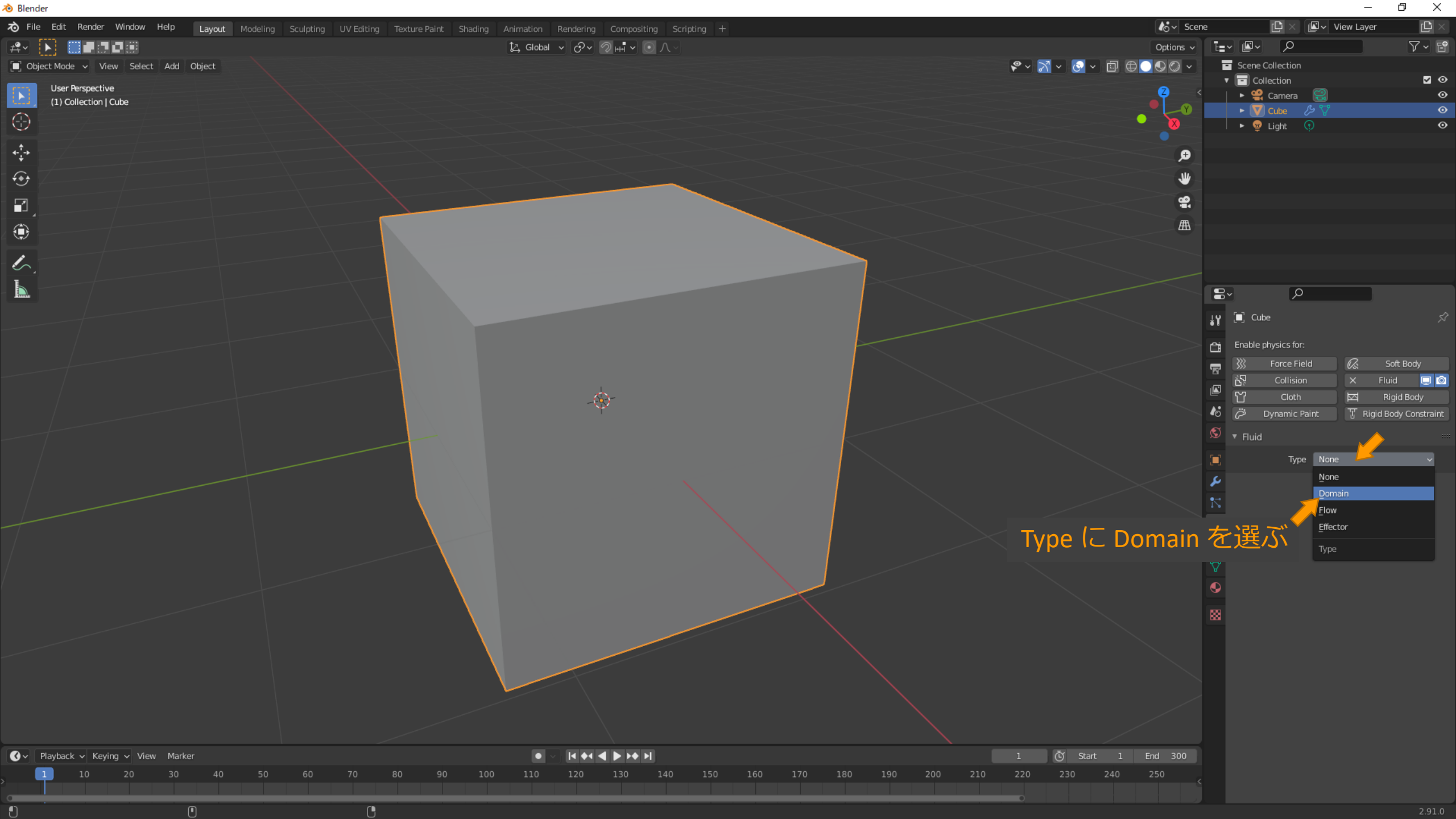
1. Domain（シミュレーション空間）を設定する
2. Flow（流体の流入オブジェクト）を作る
3. Effector（流体に干渉するオブジェクト）を作る
4. 流体の Material（材質）を設定する
5. （一旦保存する）
6. Bake する
7. レンダリングする



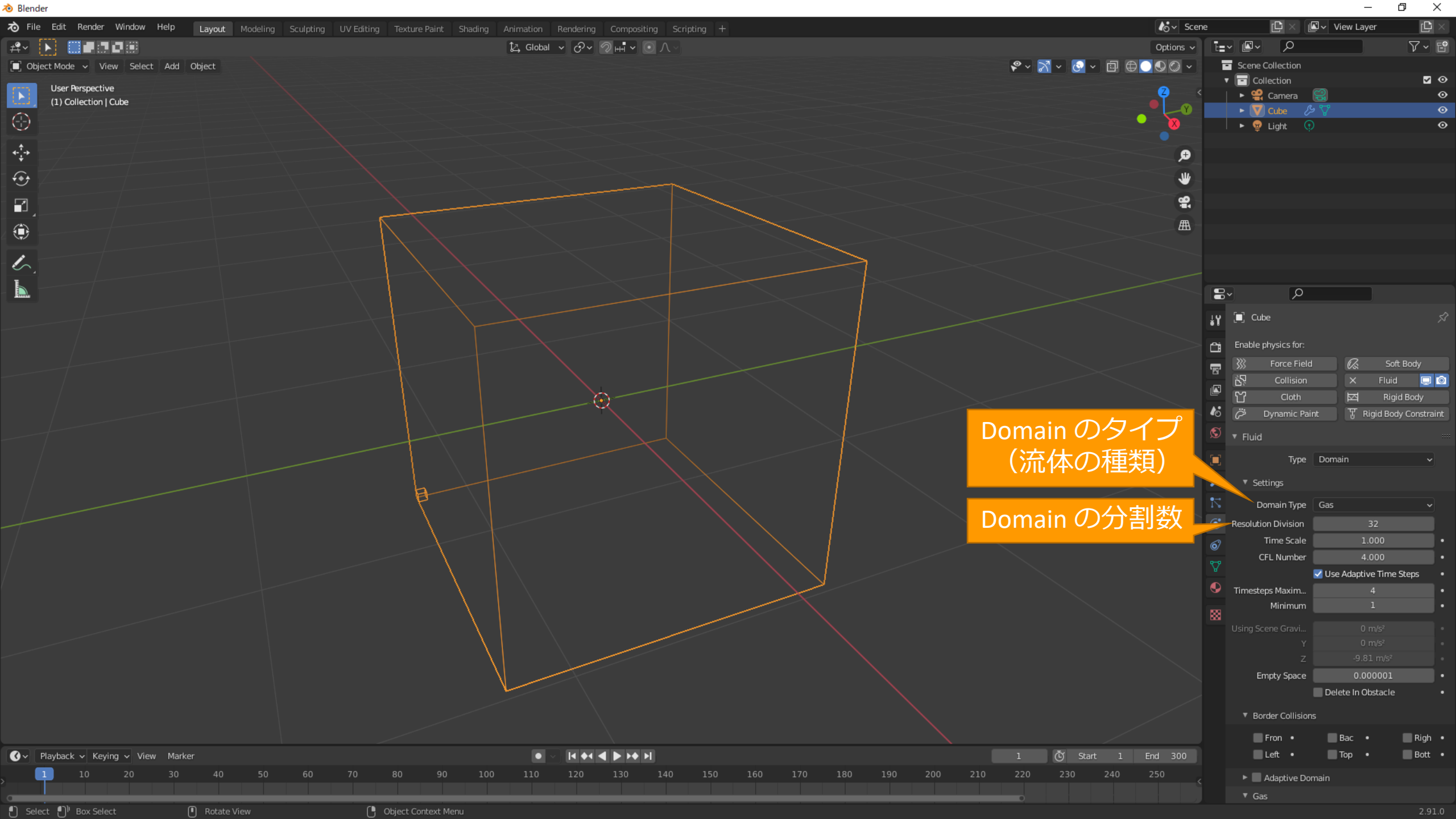


フィジックスのプロパティ

Fluid

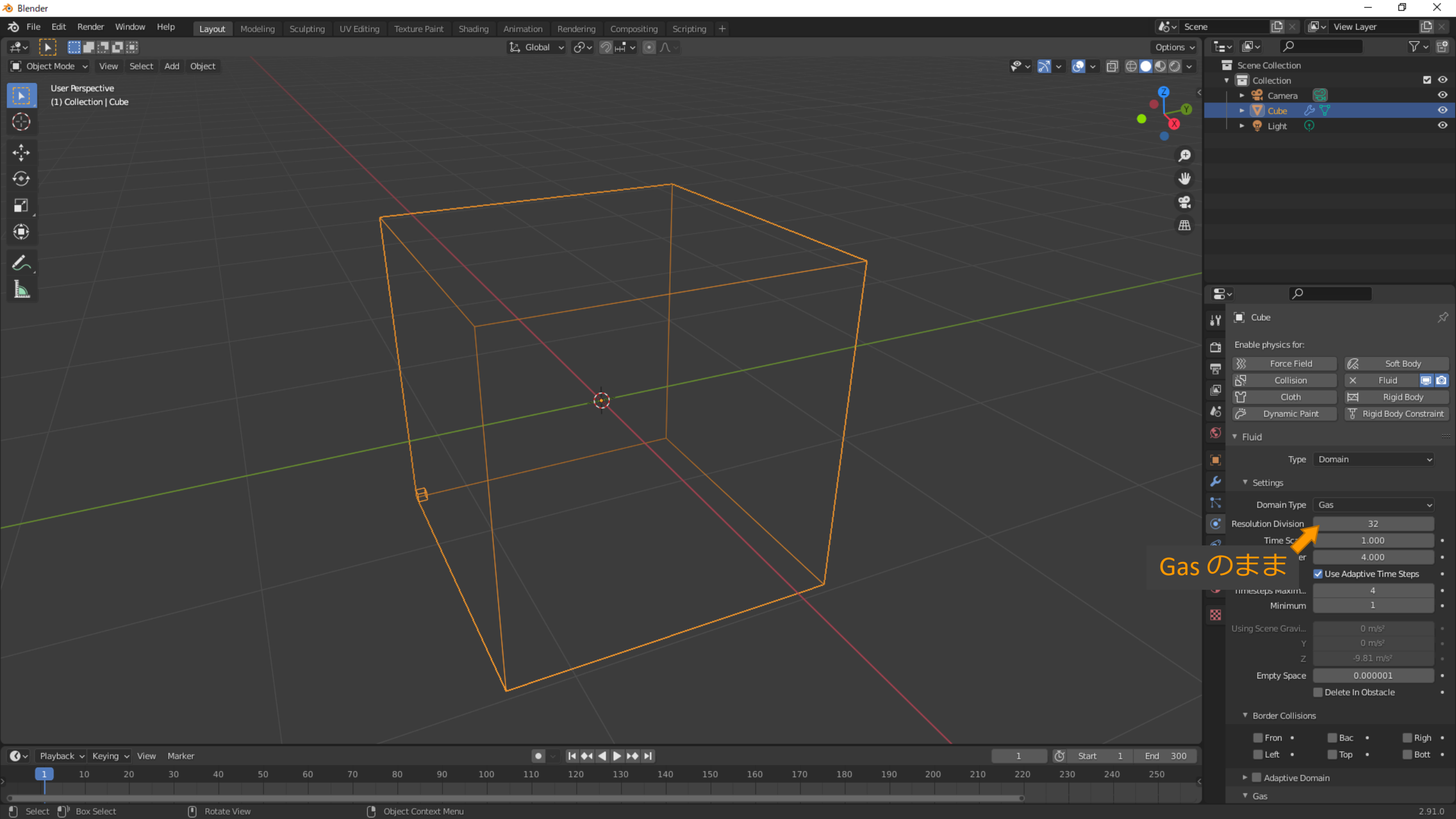


Type に Domain を選ぶ

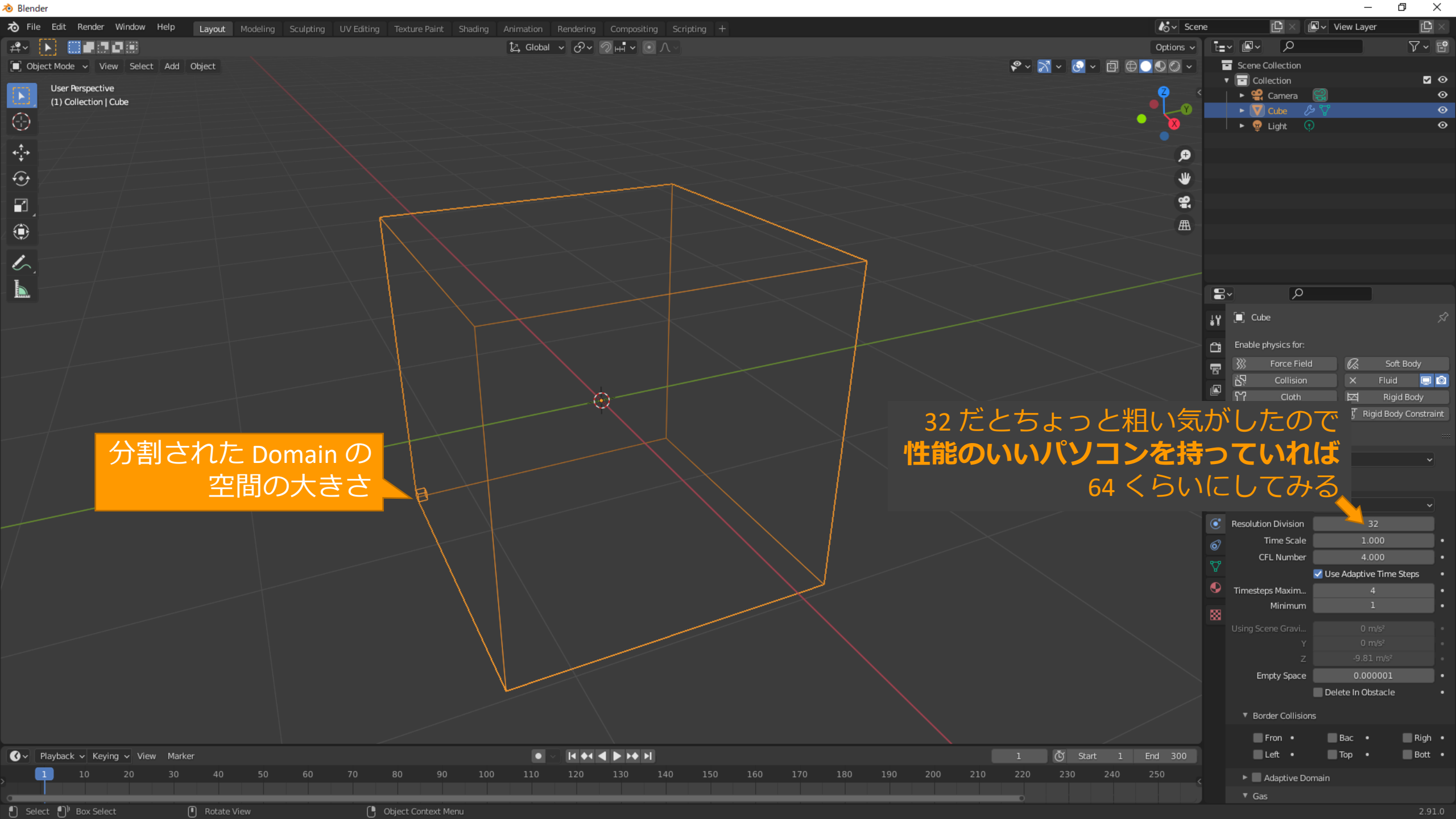


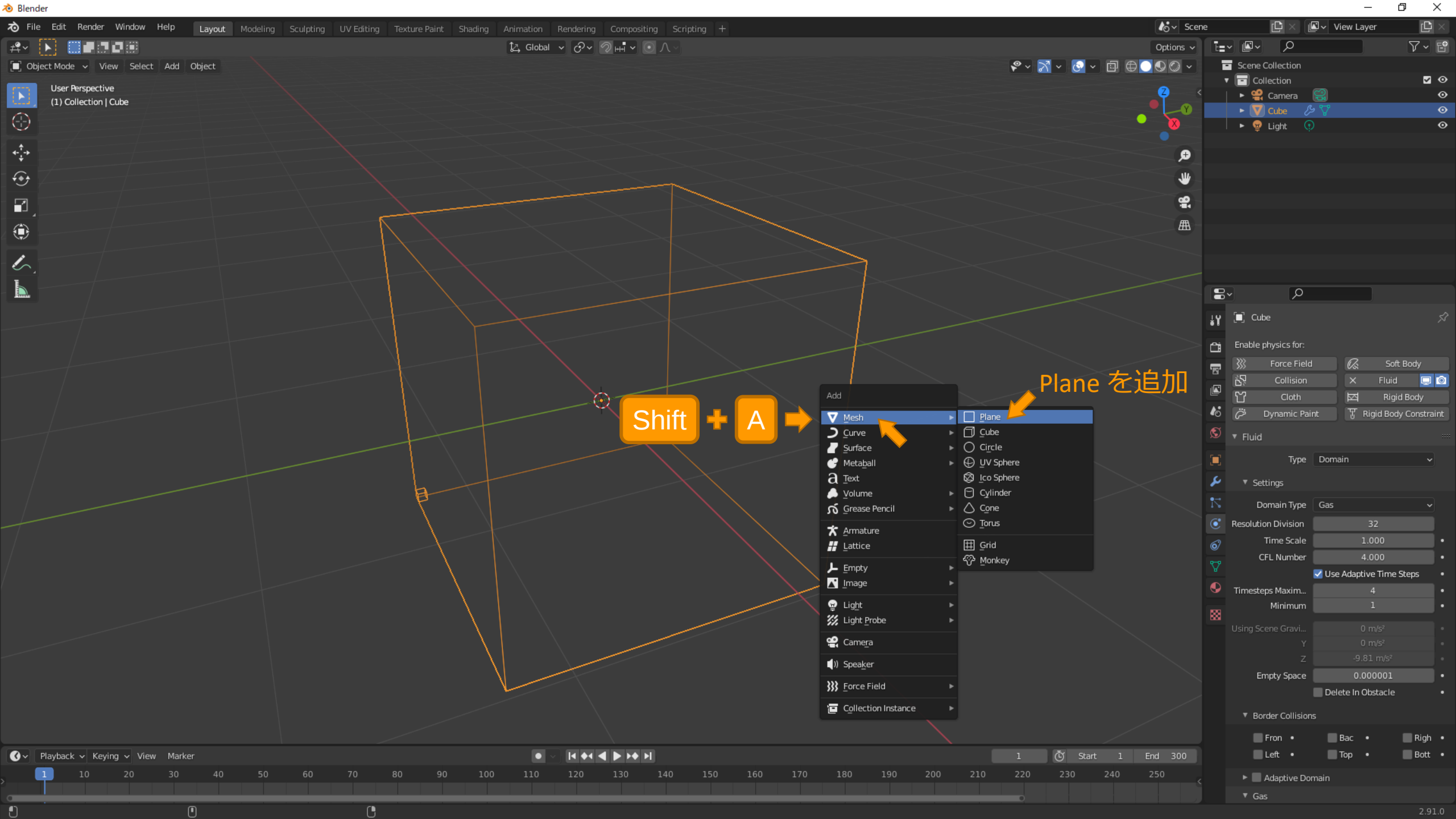
Domain のタイプ
(流体の種類)

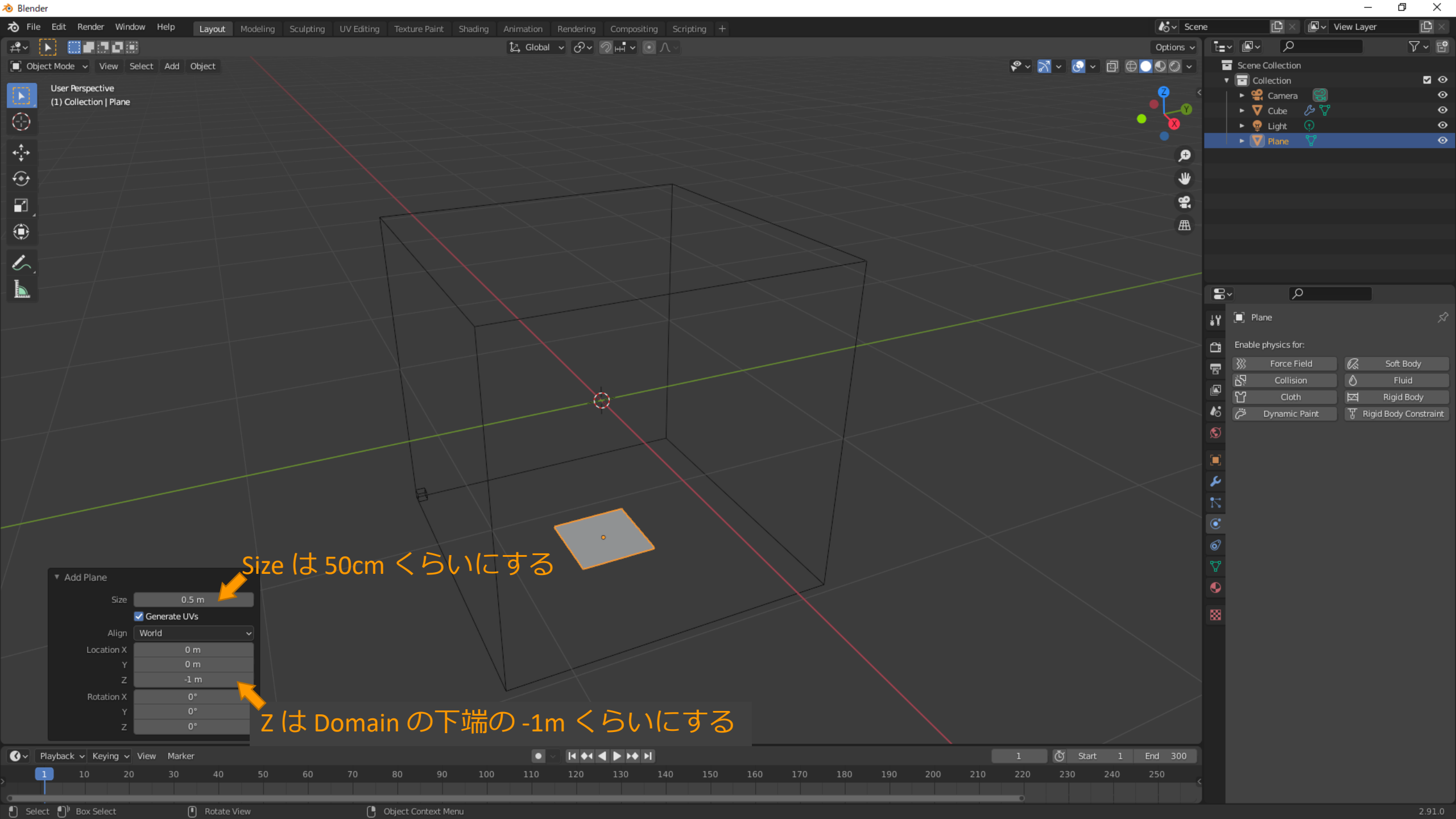
Domain の分割数



Gas のまま

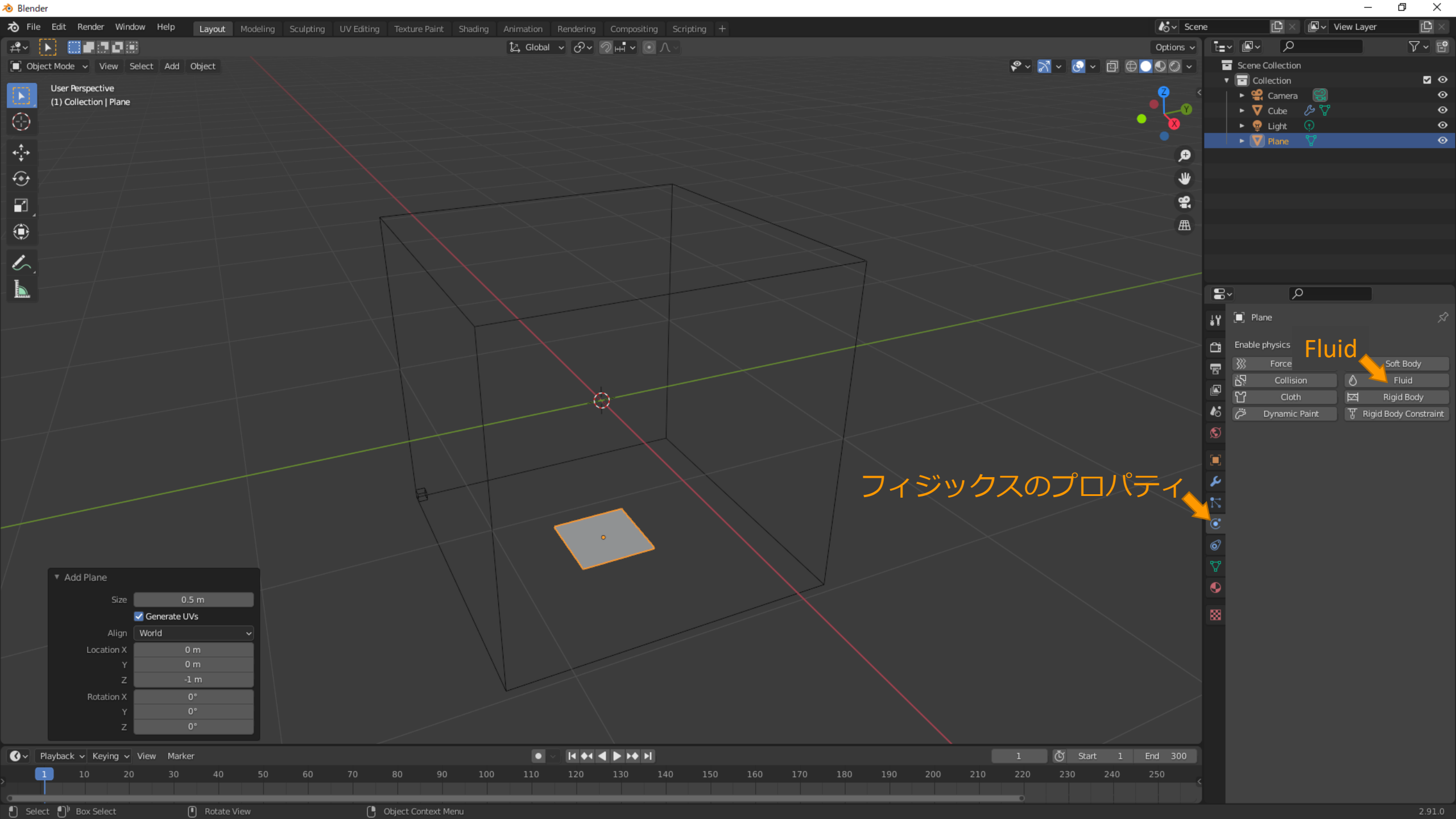






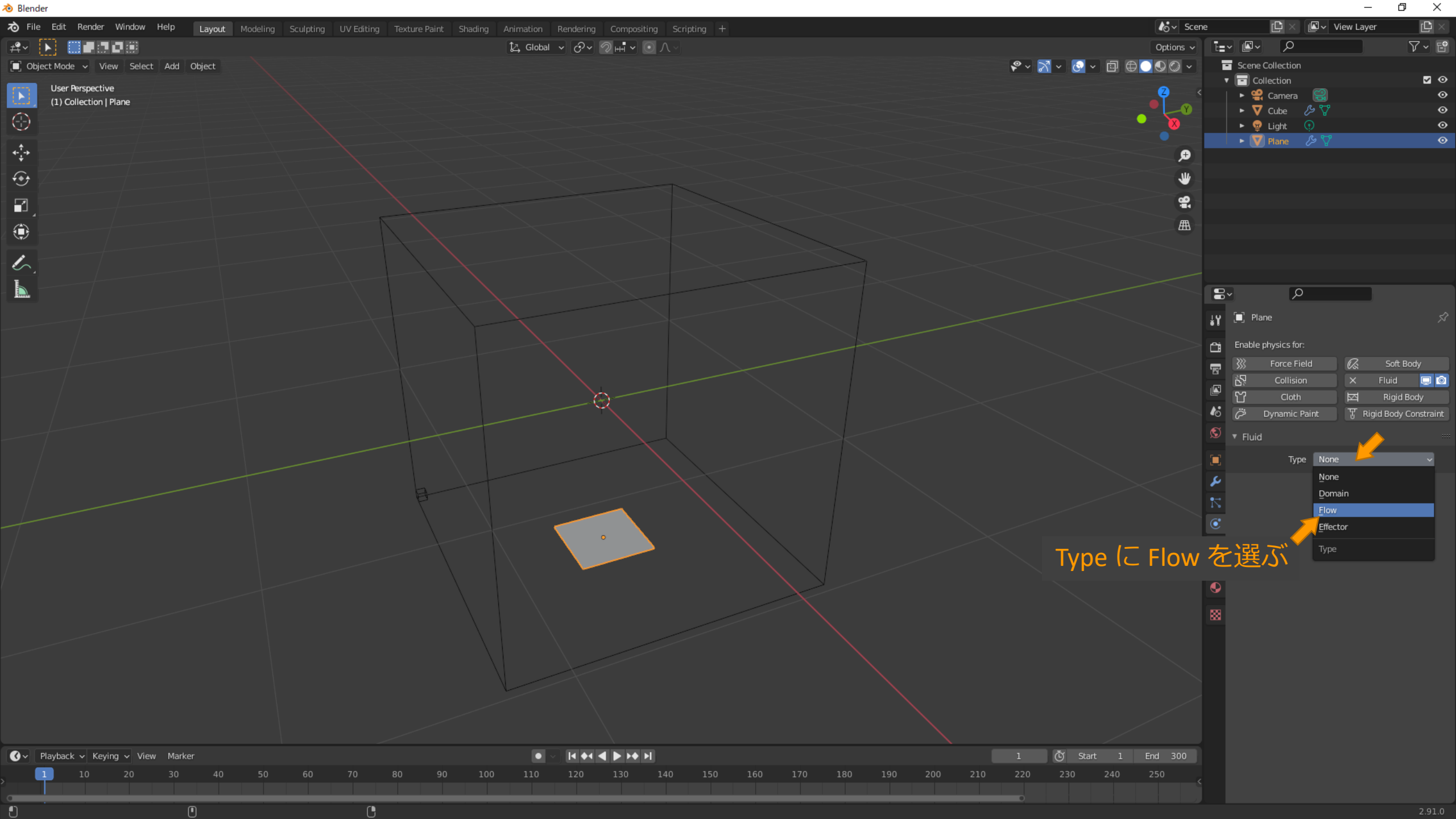
Size は 50cm くらいにする

Z は Domain の下端の -1m くらいにする

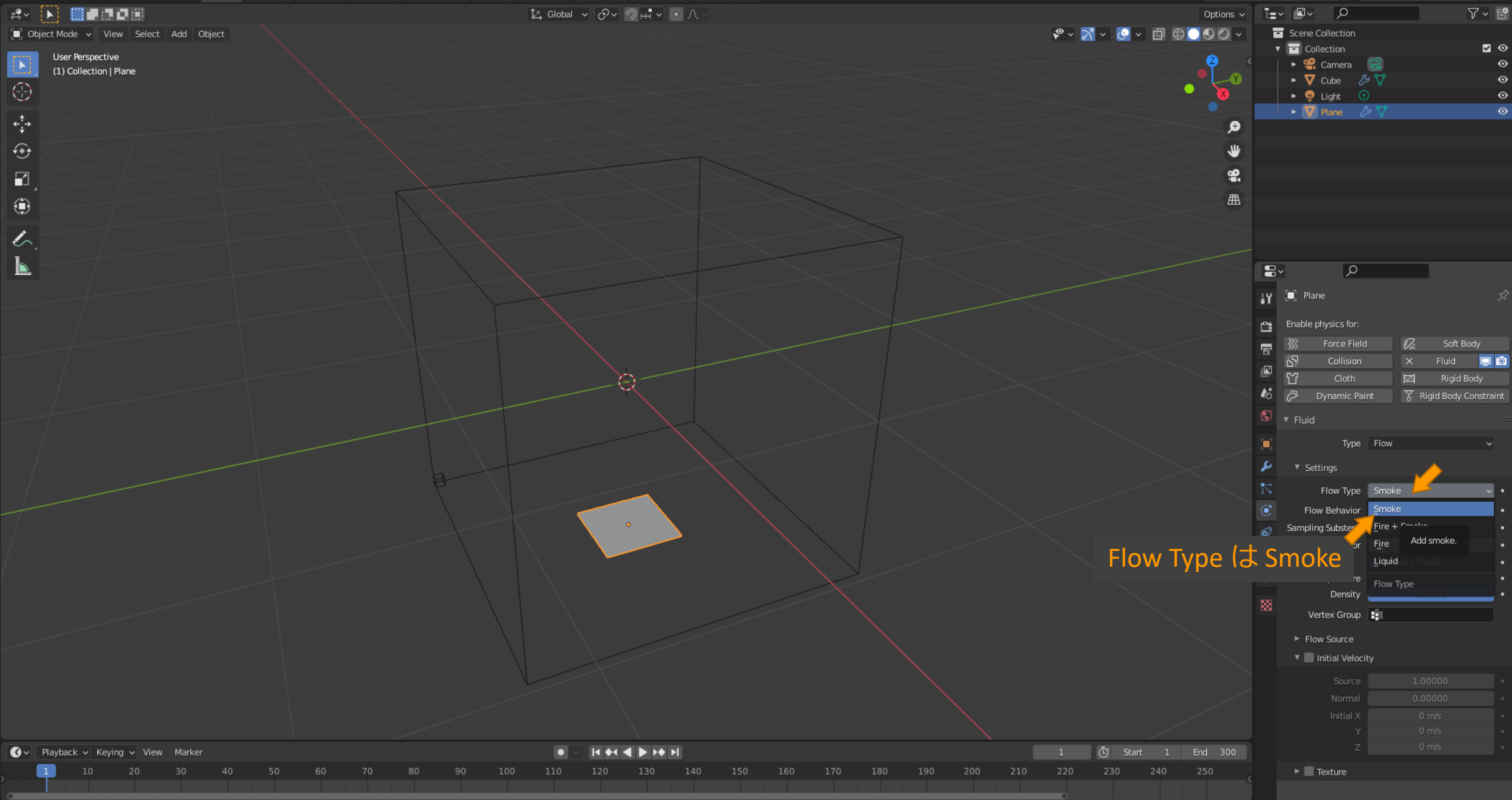


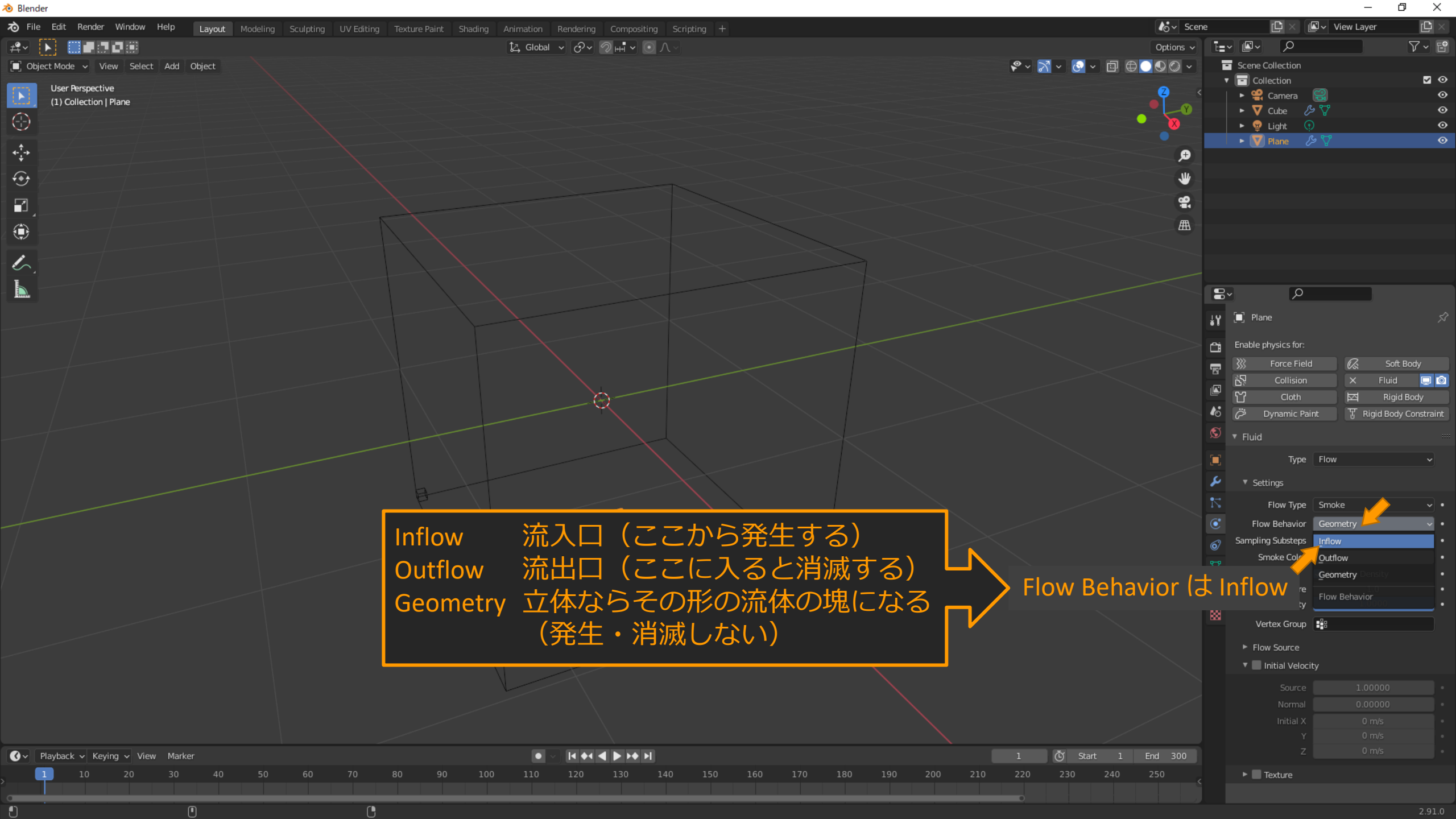
フィジックスのプロパティ

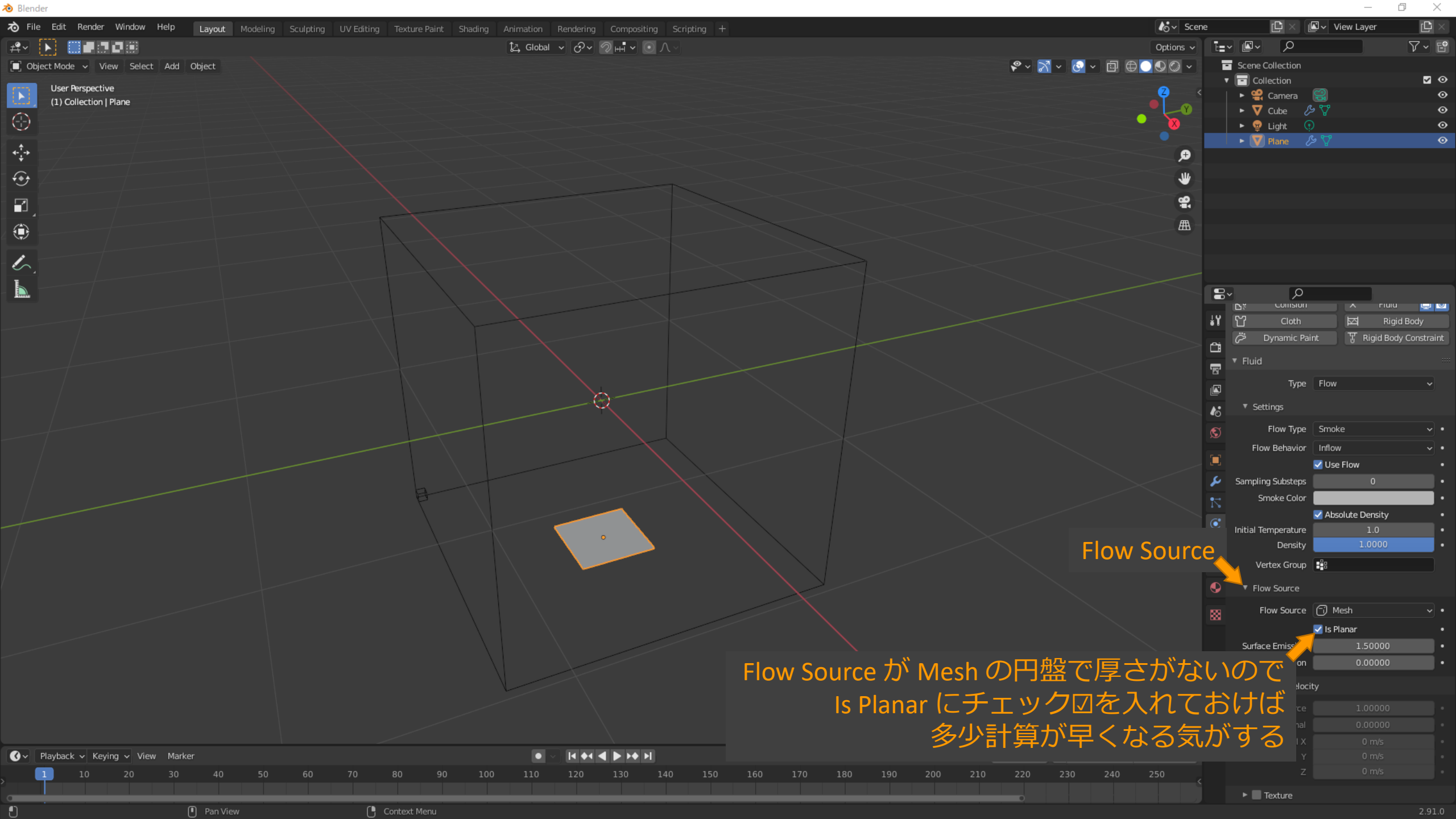
Fluid



Type に Flow を選ぶ

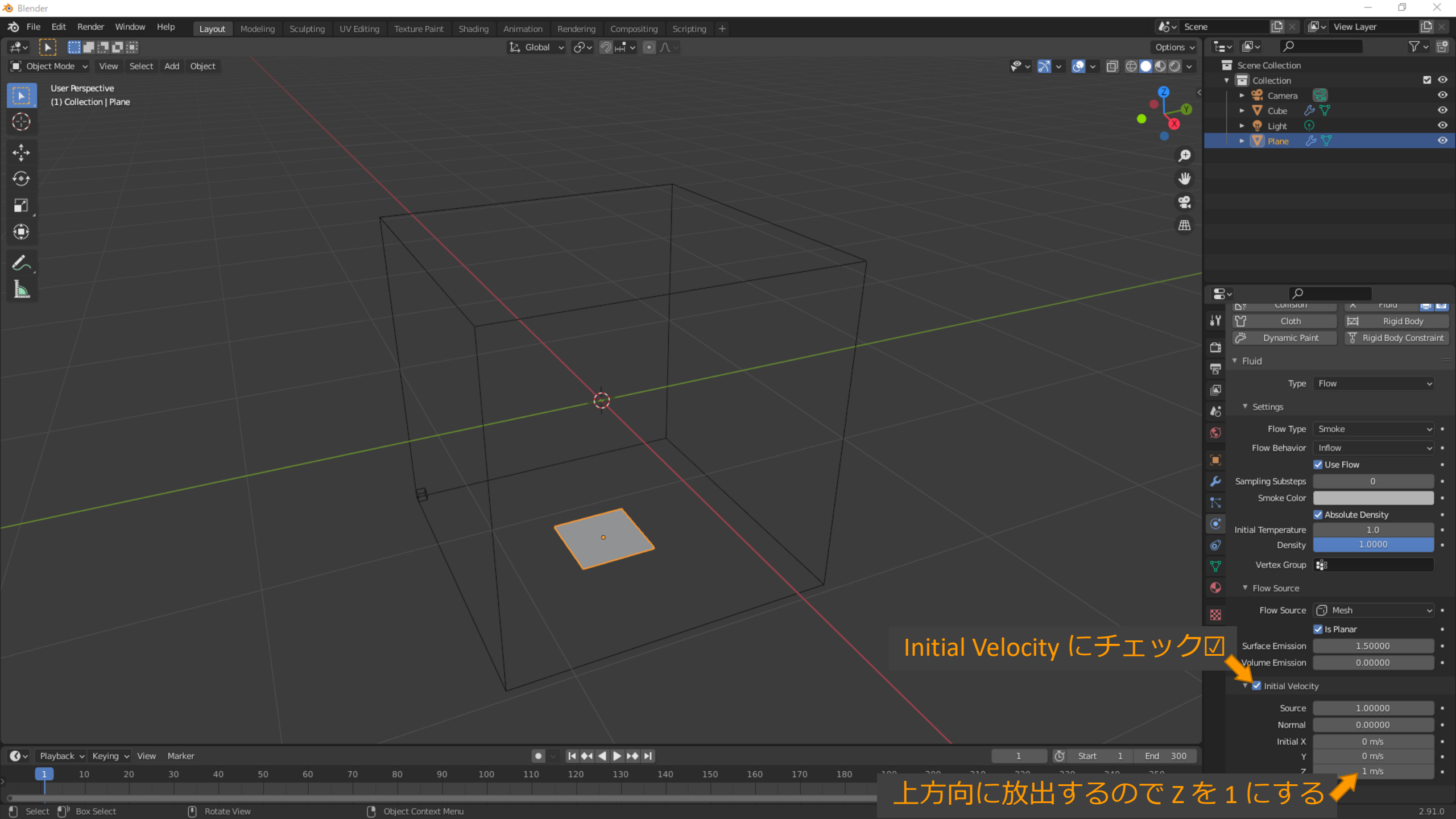


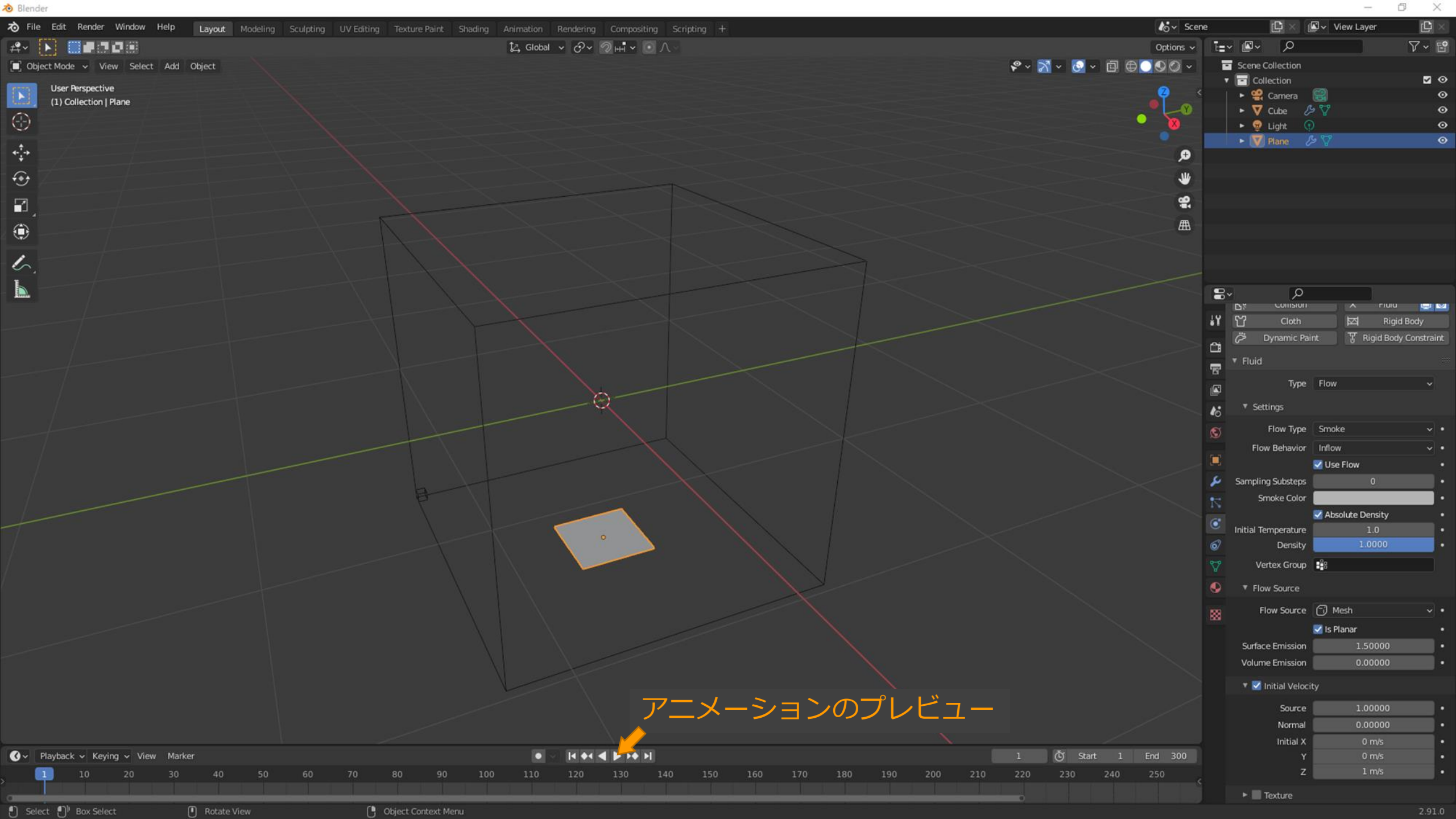


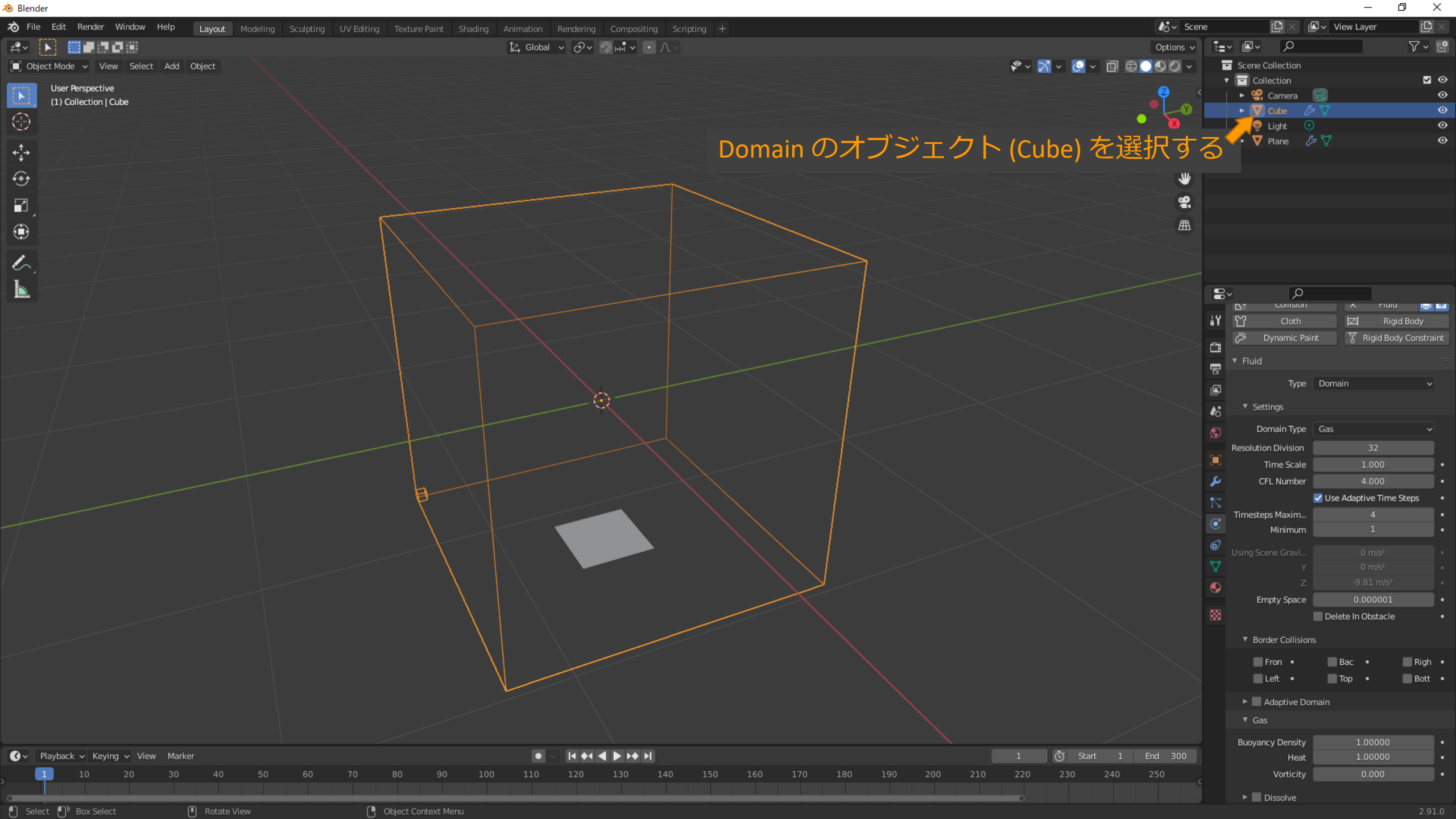


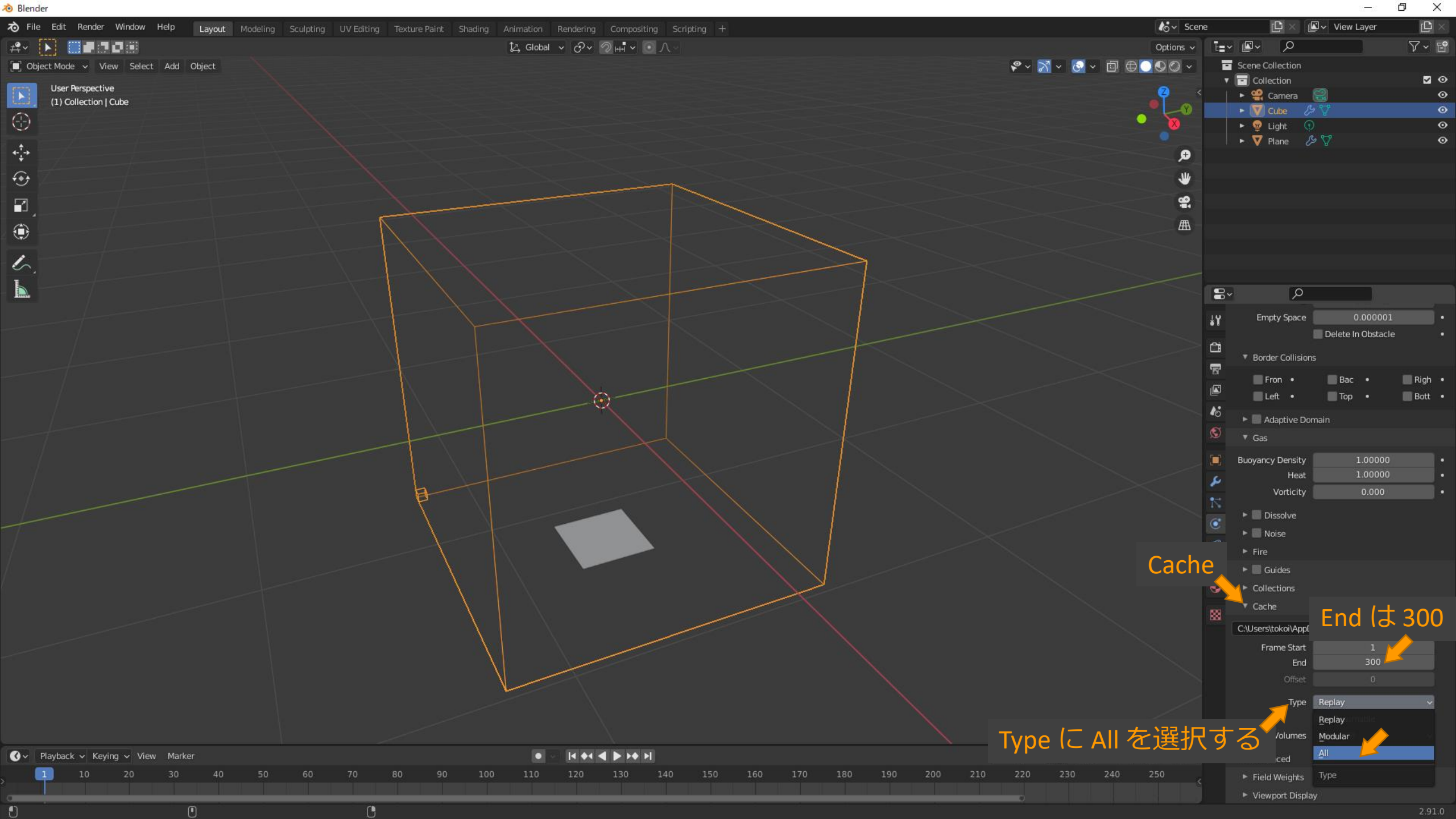
Flow Source

Flow Source が Mesh の円盤で厚さがないので
Is Planar にチェック☑を入れておけば
多少計算が早くなる気がする





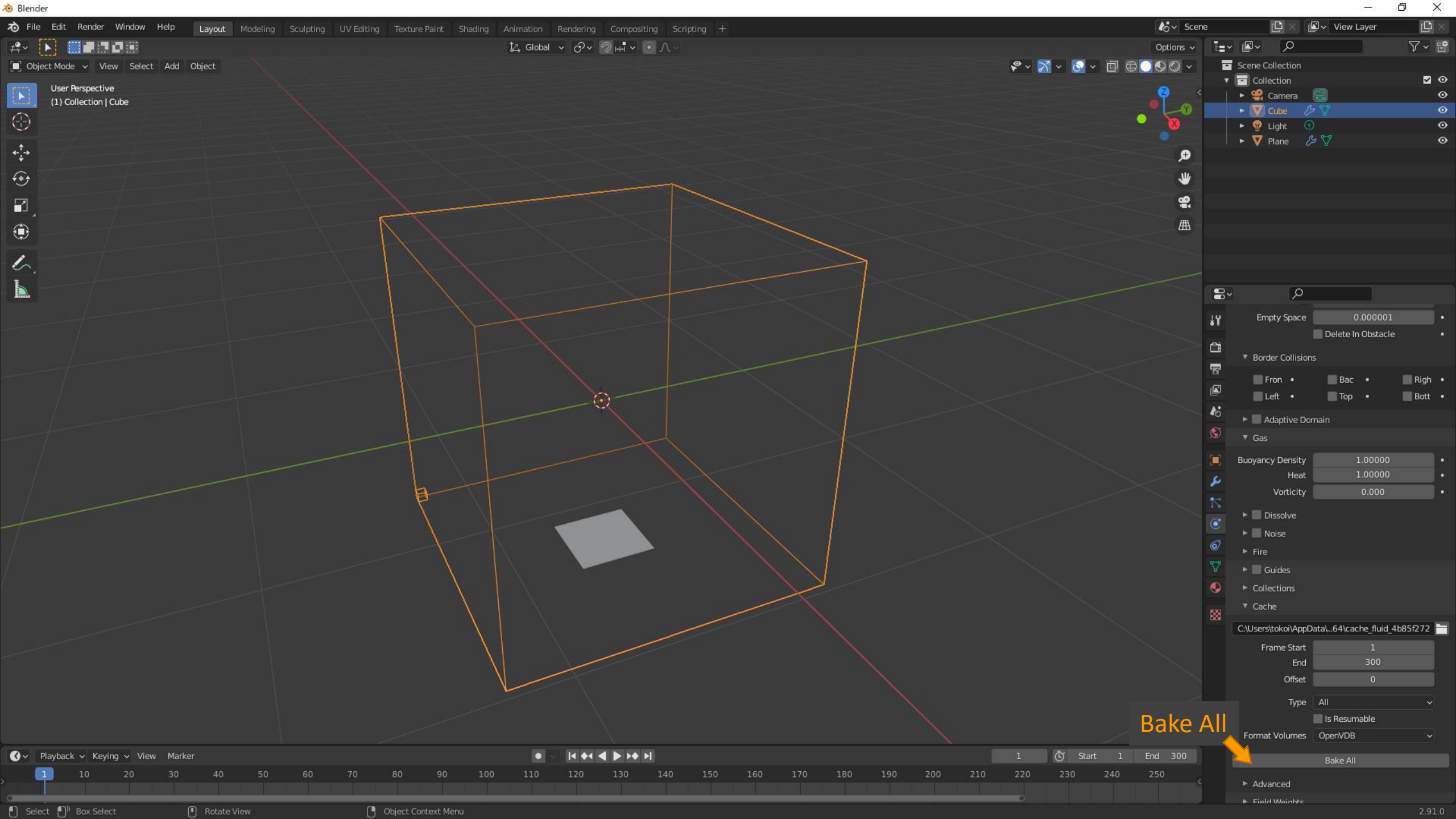


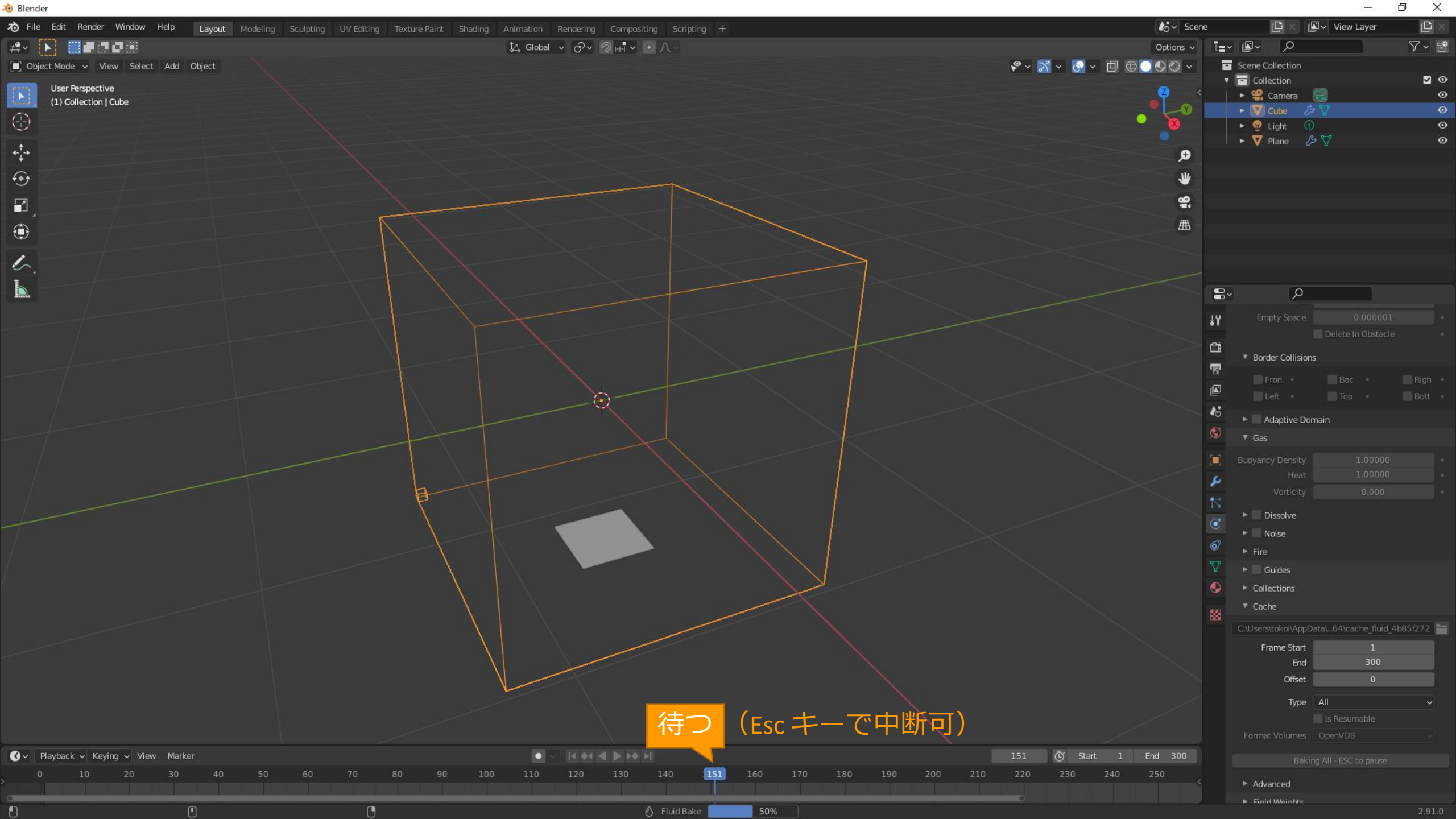


Cache

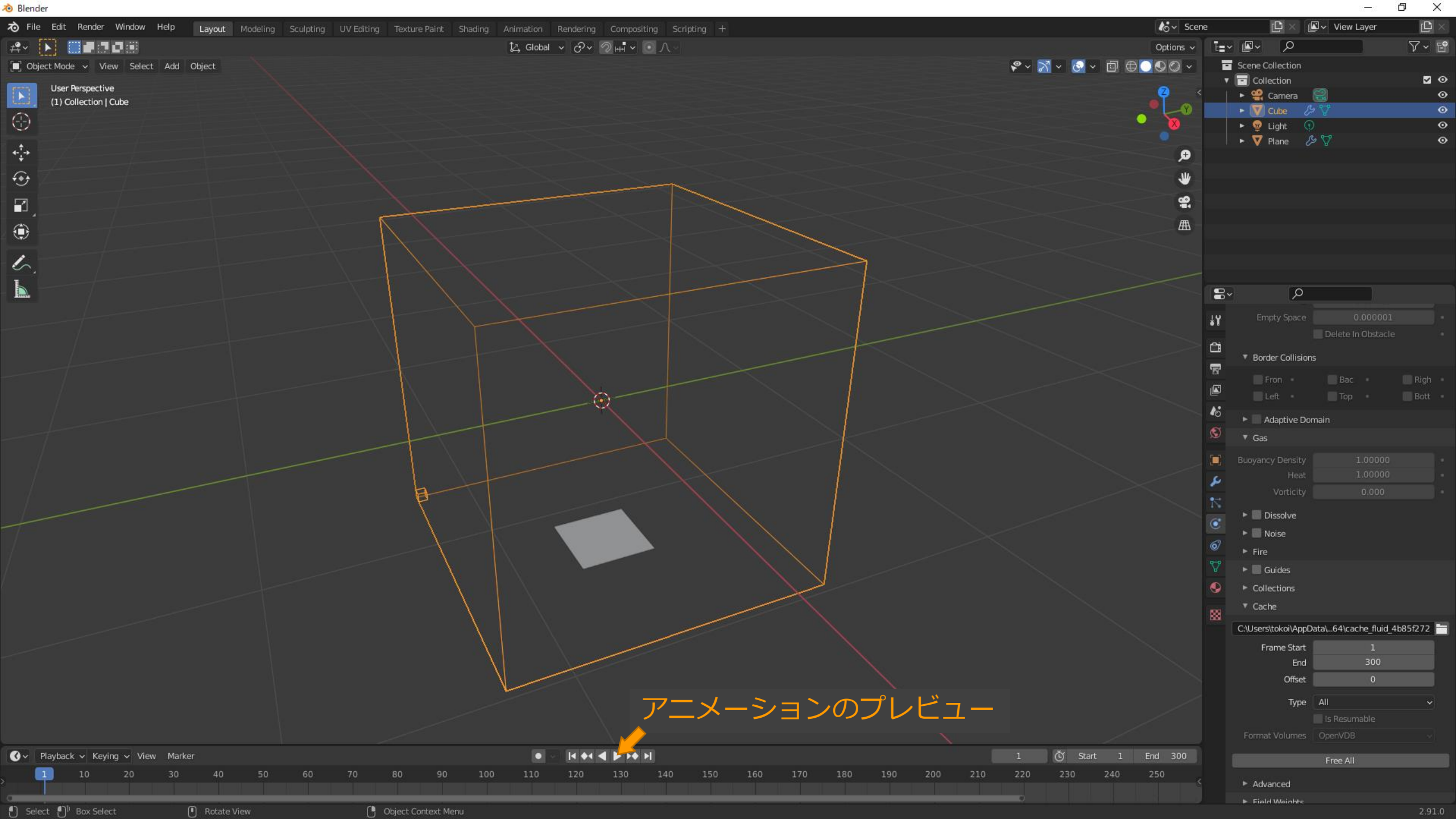
End は 300

Type に All を選択する

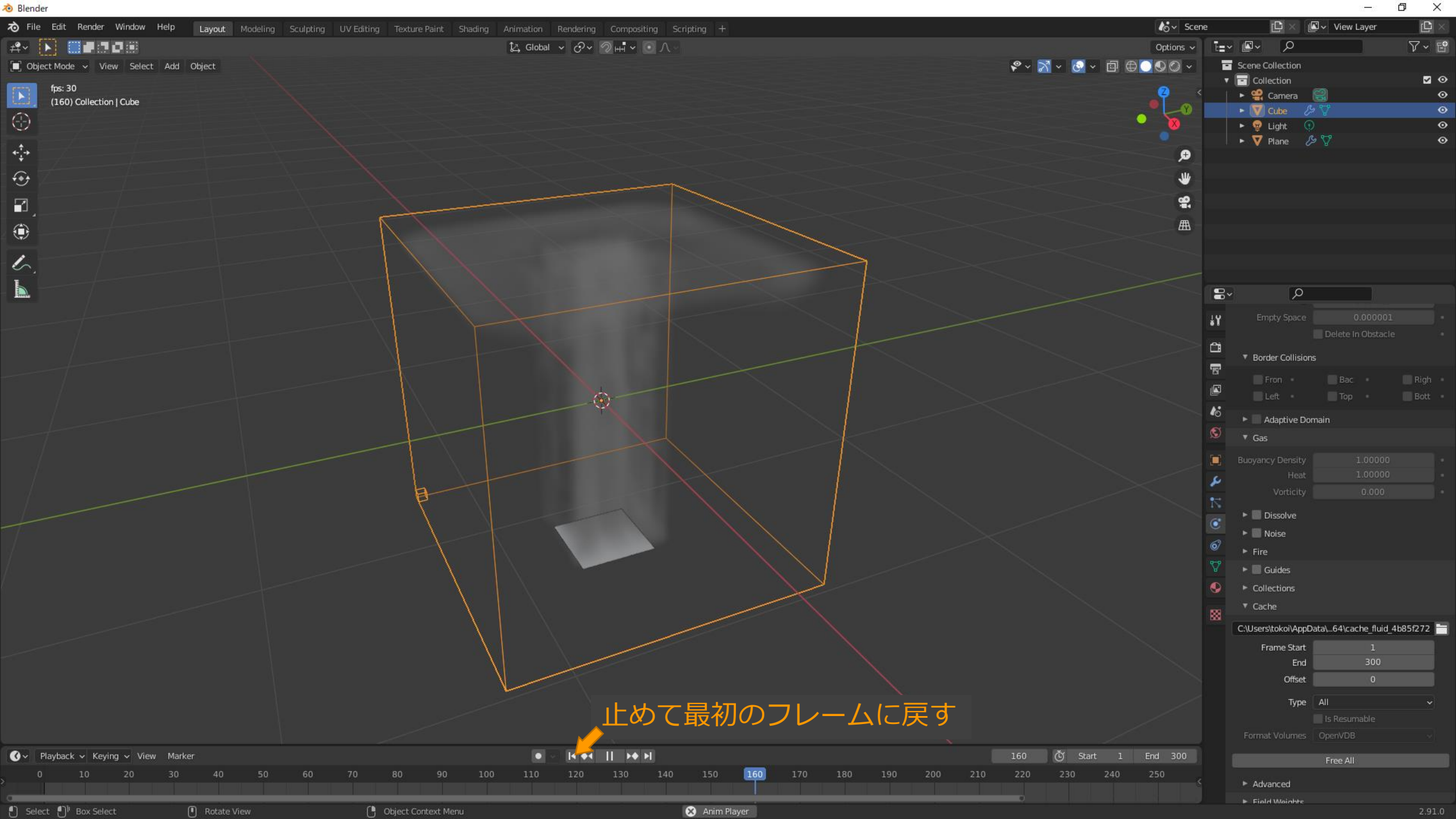




待つ (Esc キーで中断可)



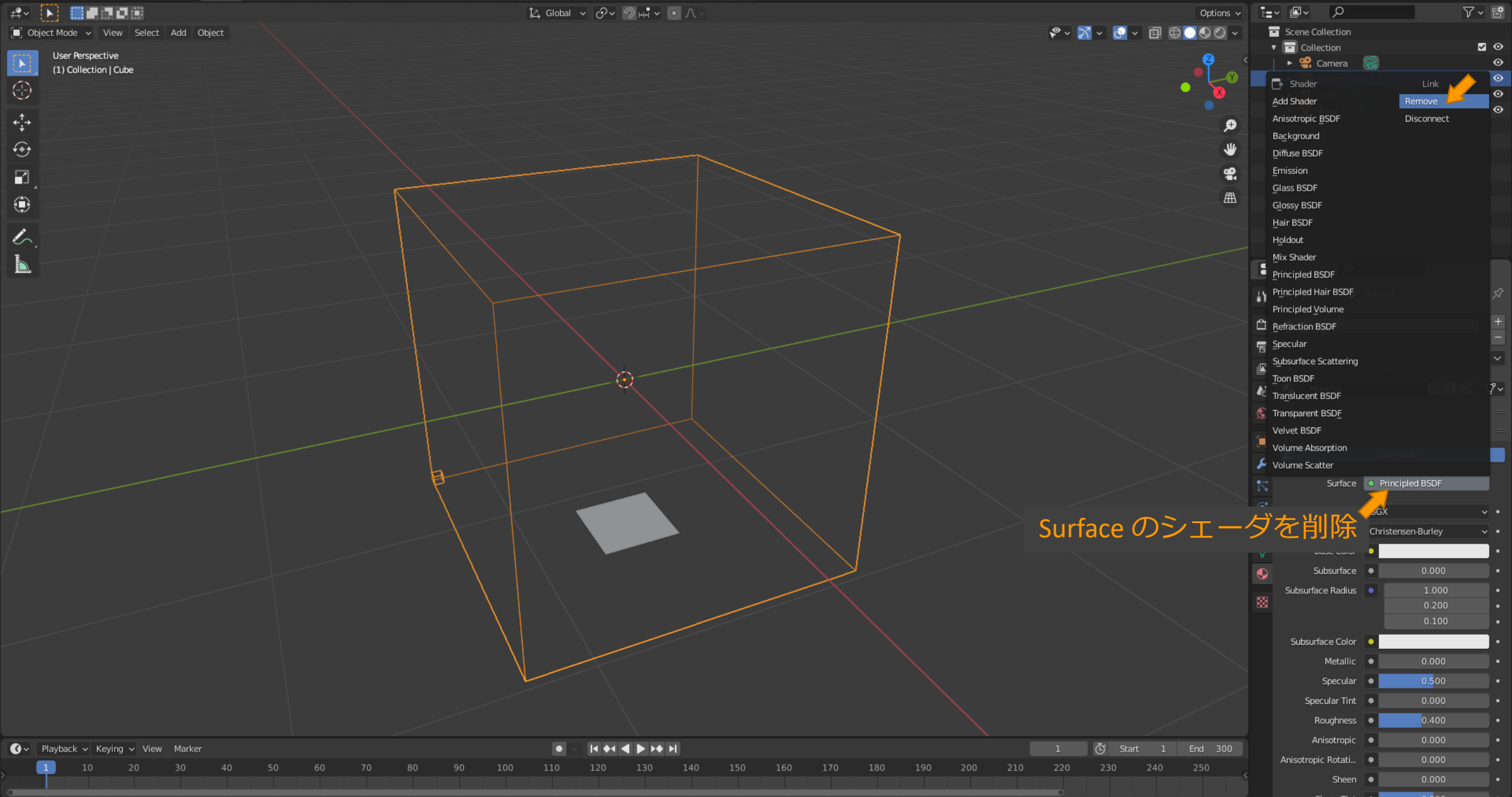
アニメーションのプレビュー

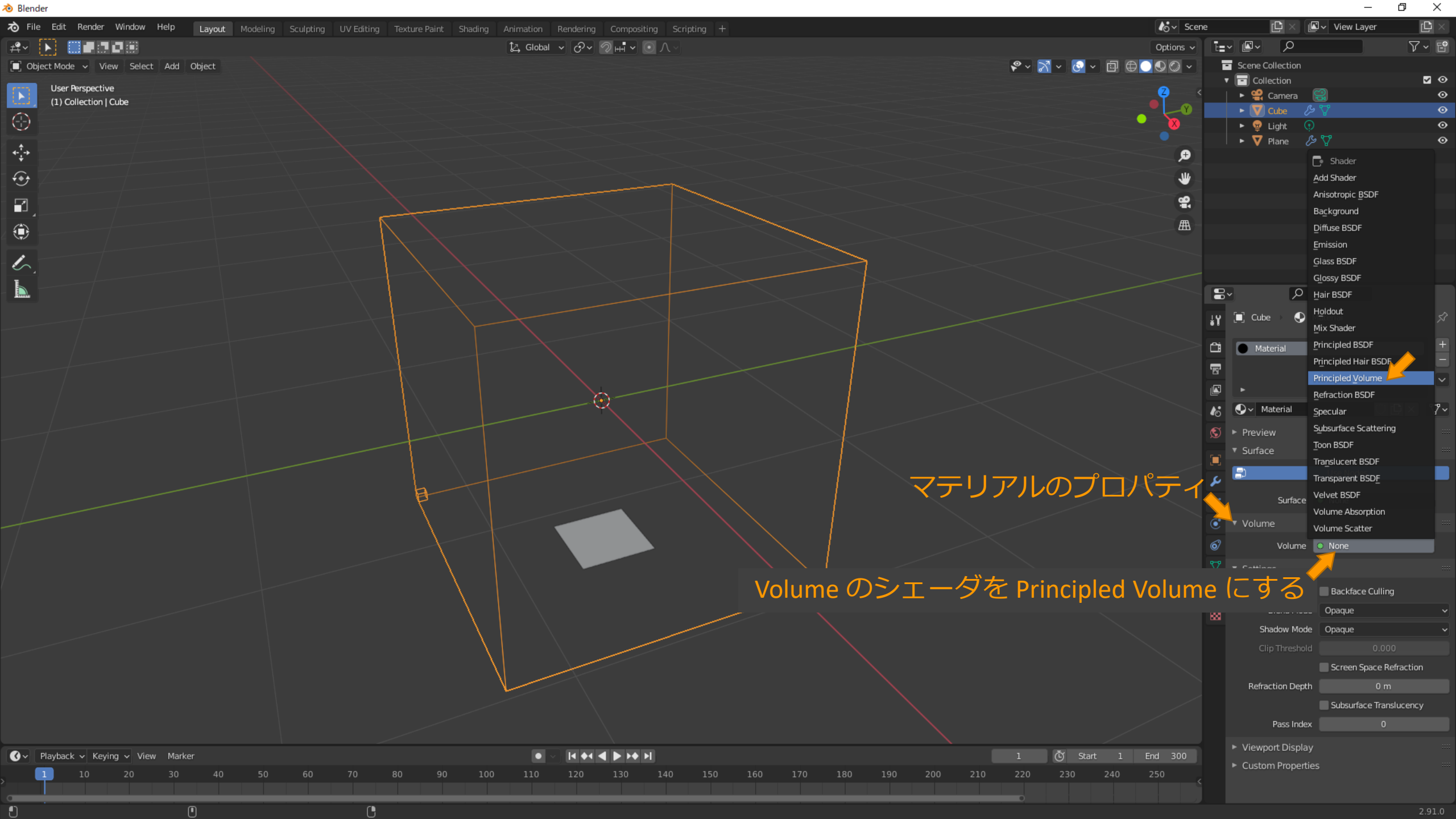


止めて最初のフレームに戻る

Domain のオブジェクト (Cube) を選択する

マテリアルのプロパティ





マテリアルのプロパティ

Volume のシェーダを Principled Volume にする



Viewpoint Shading

アニメーションのプレビュー

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cube
 - Light
 - Plane

Cube Material

Material

Preview

Surface

Use Nodes

Surface: None

Volume

Volume: Principled Volume

Color: [Color Picker]

Color Attribute: [Attribute]

Density: 1.000

Density Attribute: density

Anisotropy: 0.000

Absorption Color: [Color Picker]

Emission Strength: 0.000

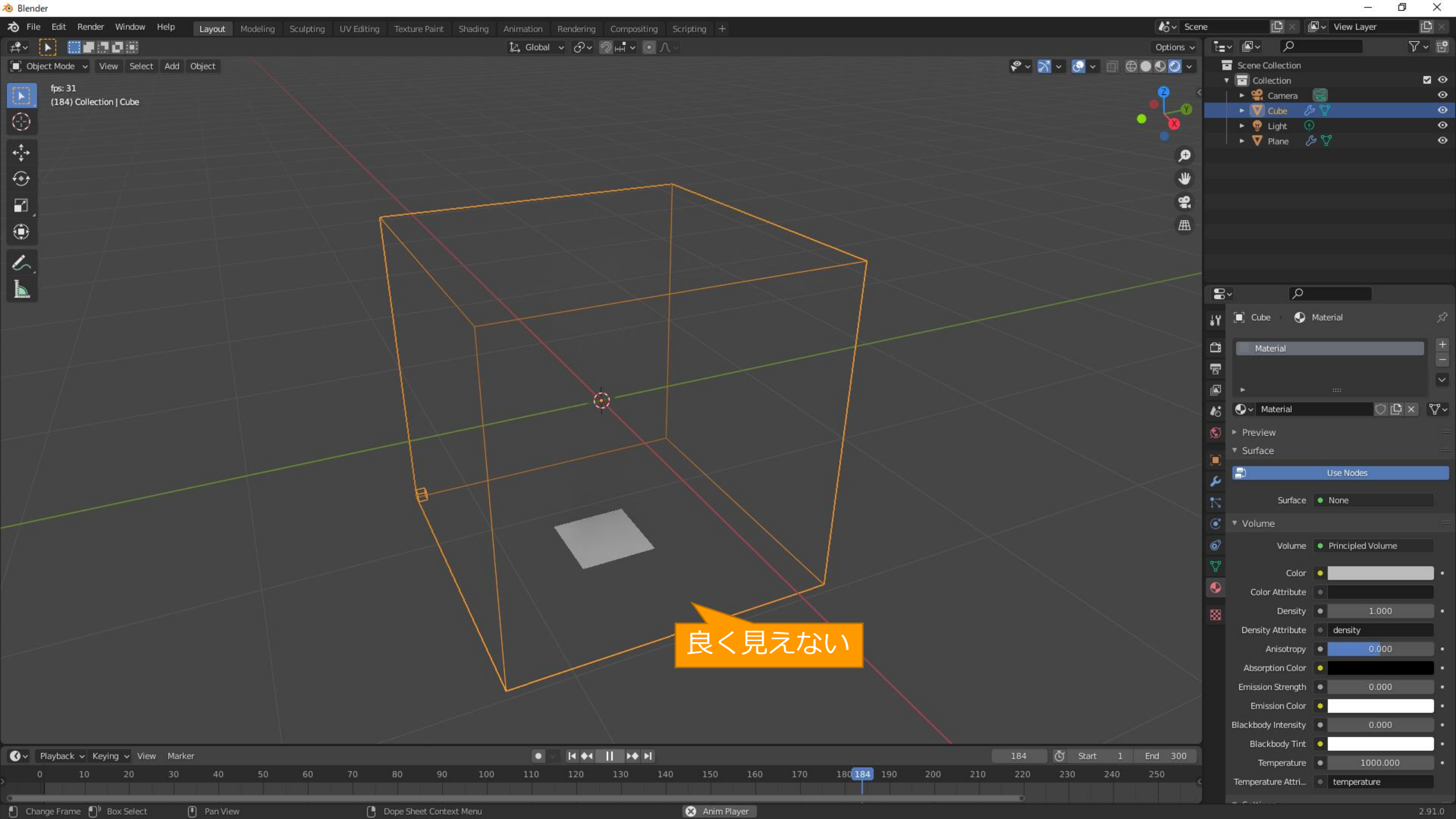
Emission Color: [Color Picker]

Blackbody Intensity: 0.000

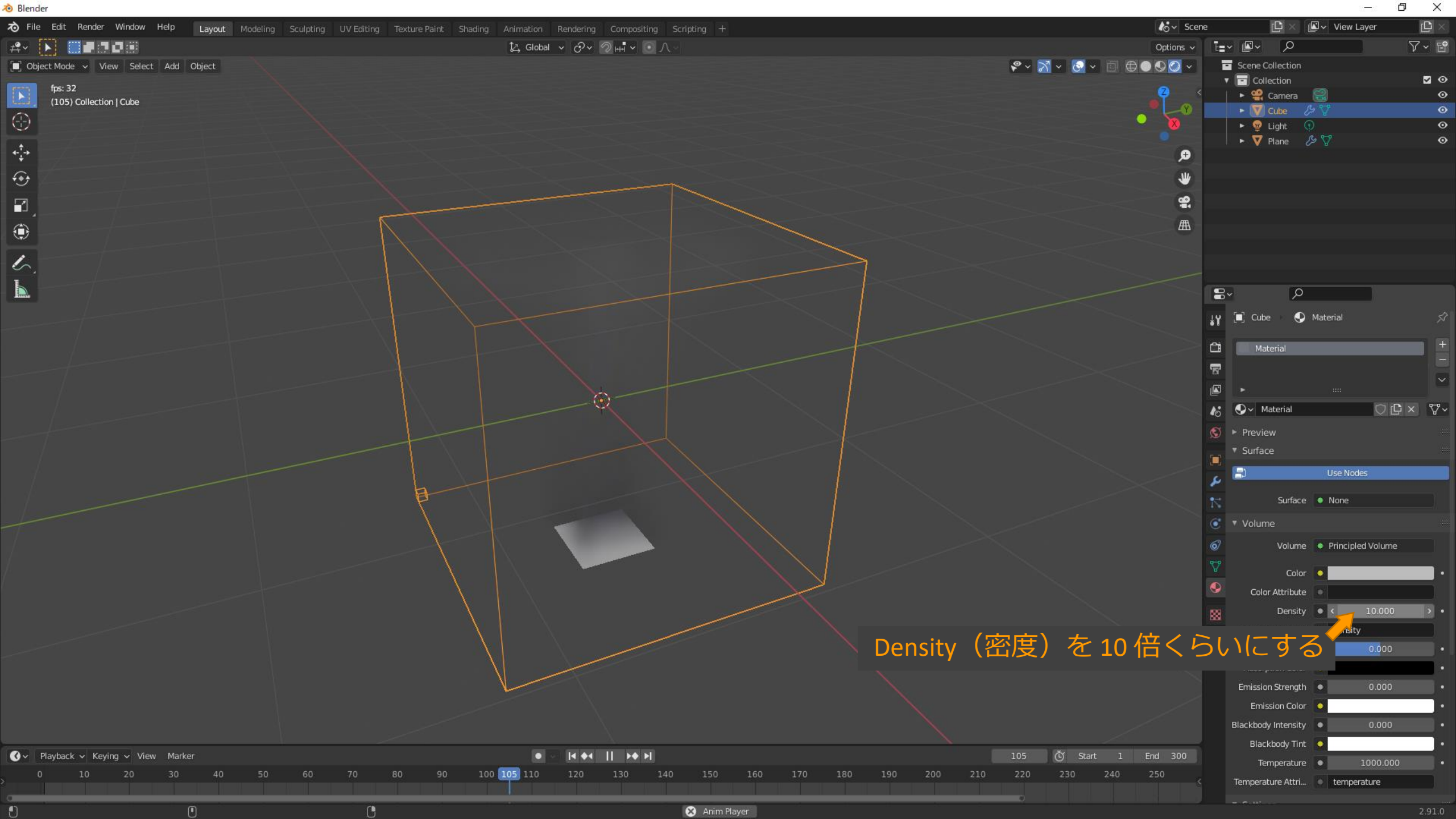
Blackbody Tint: [Color Picker]

Temperature: 1000.000

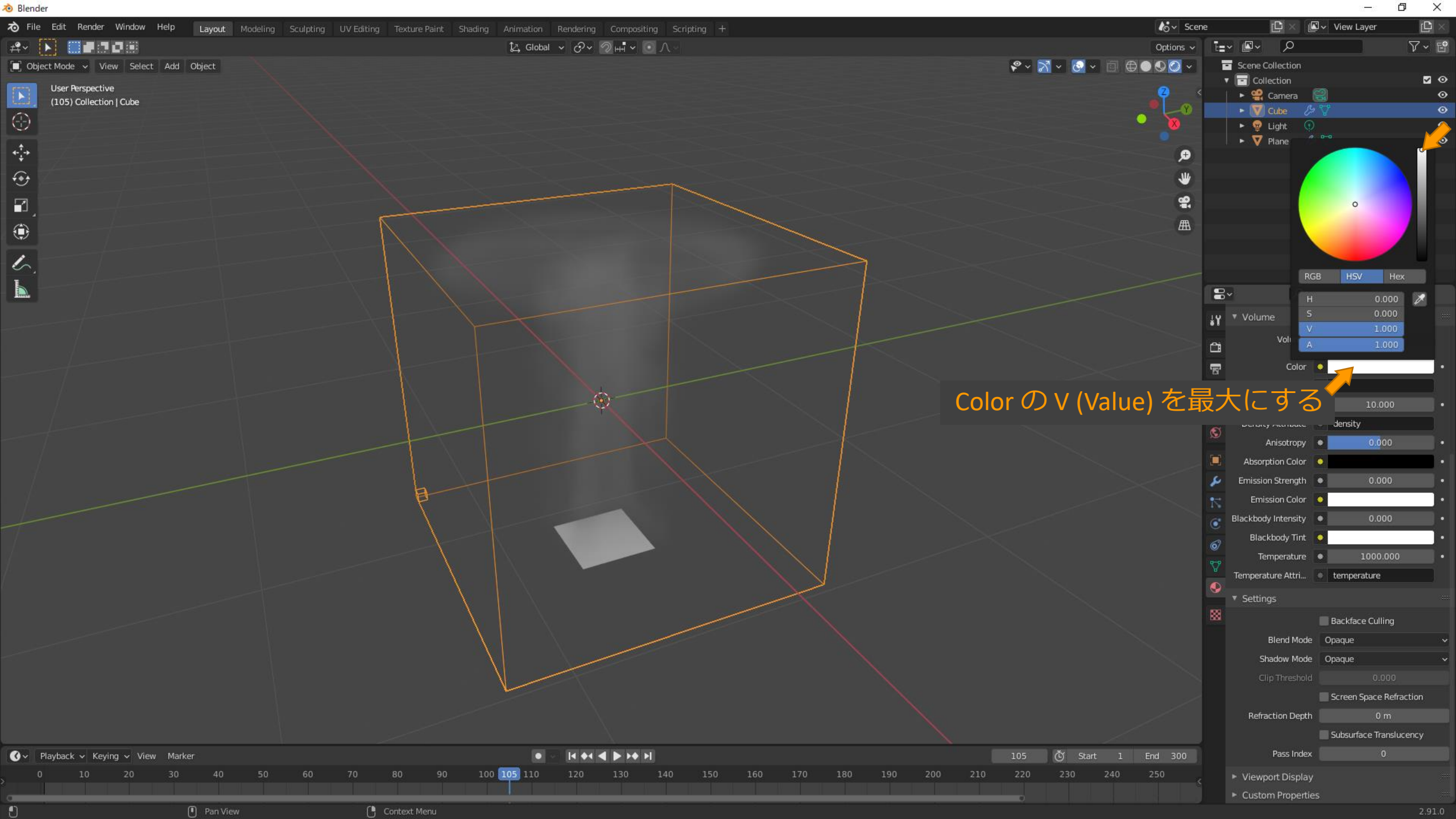
Temperature Attribute: temperature

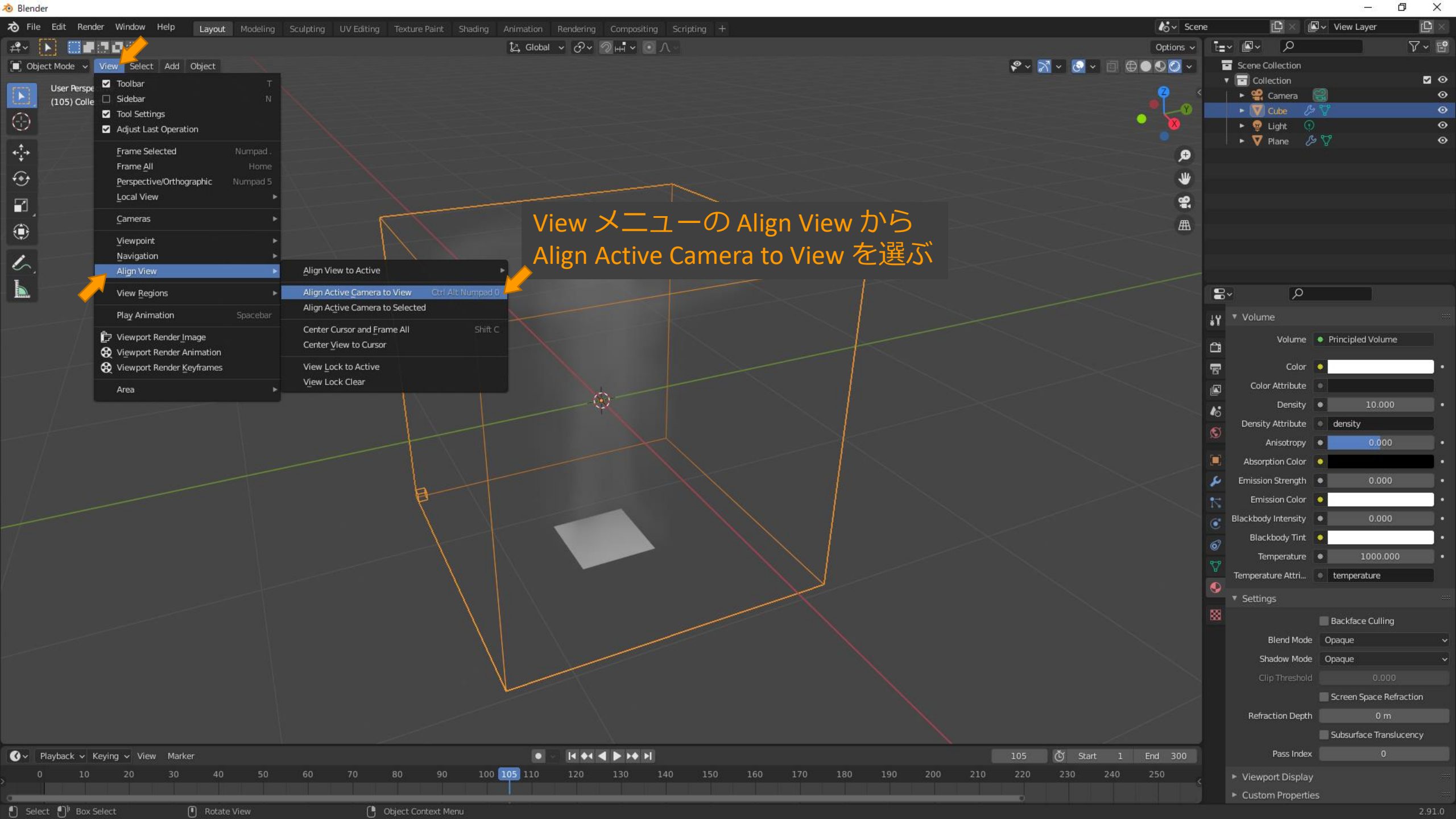


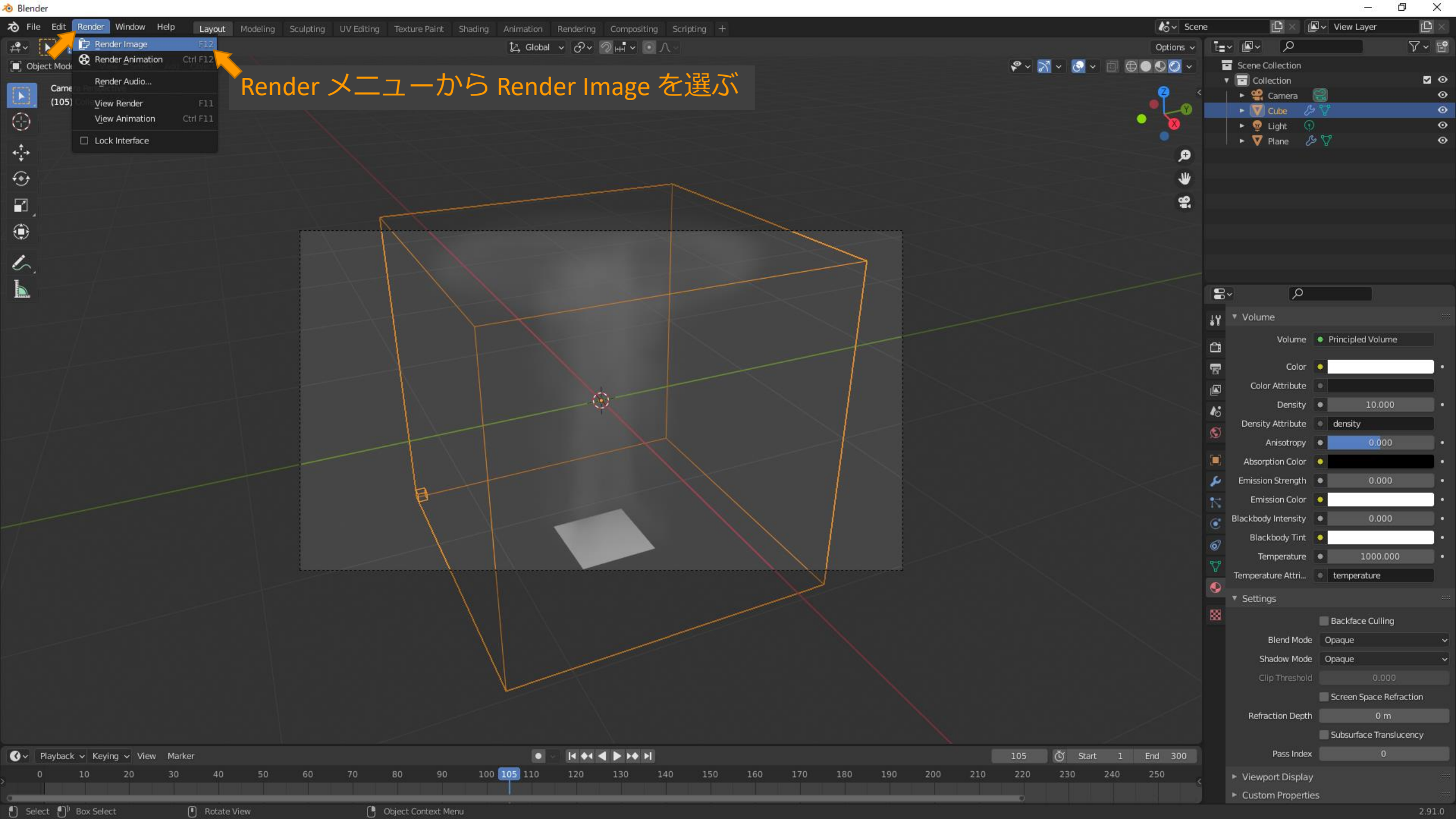
良く見えない



Density (密度) を 10 倍くらいにする







Render メニューから Render Image を選ぶ

