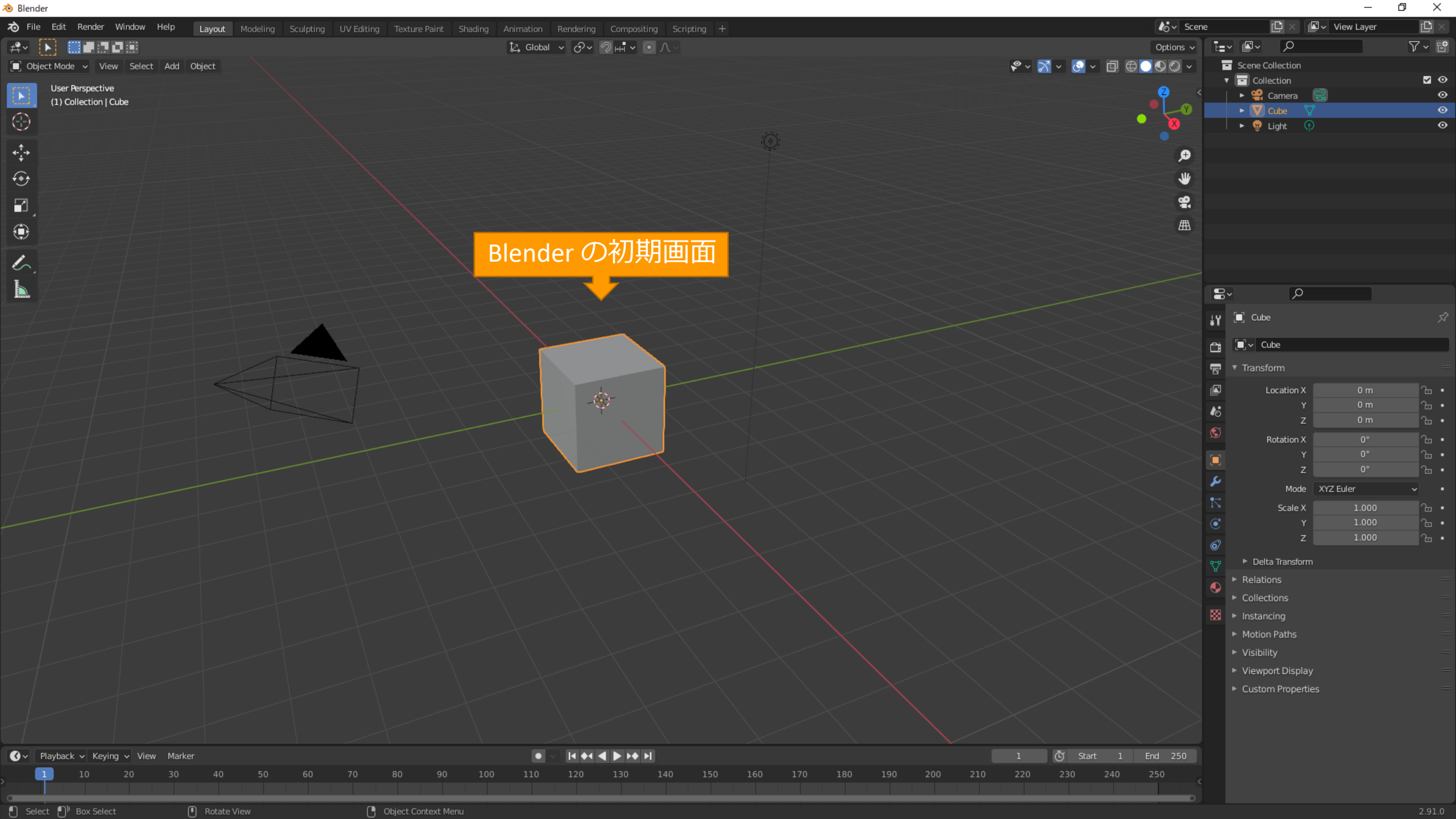
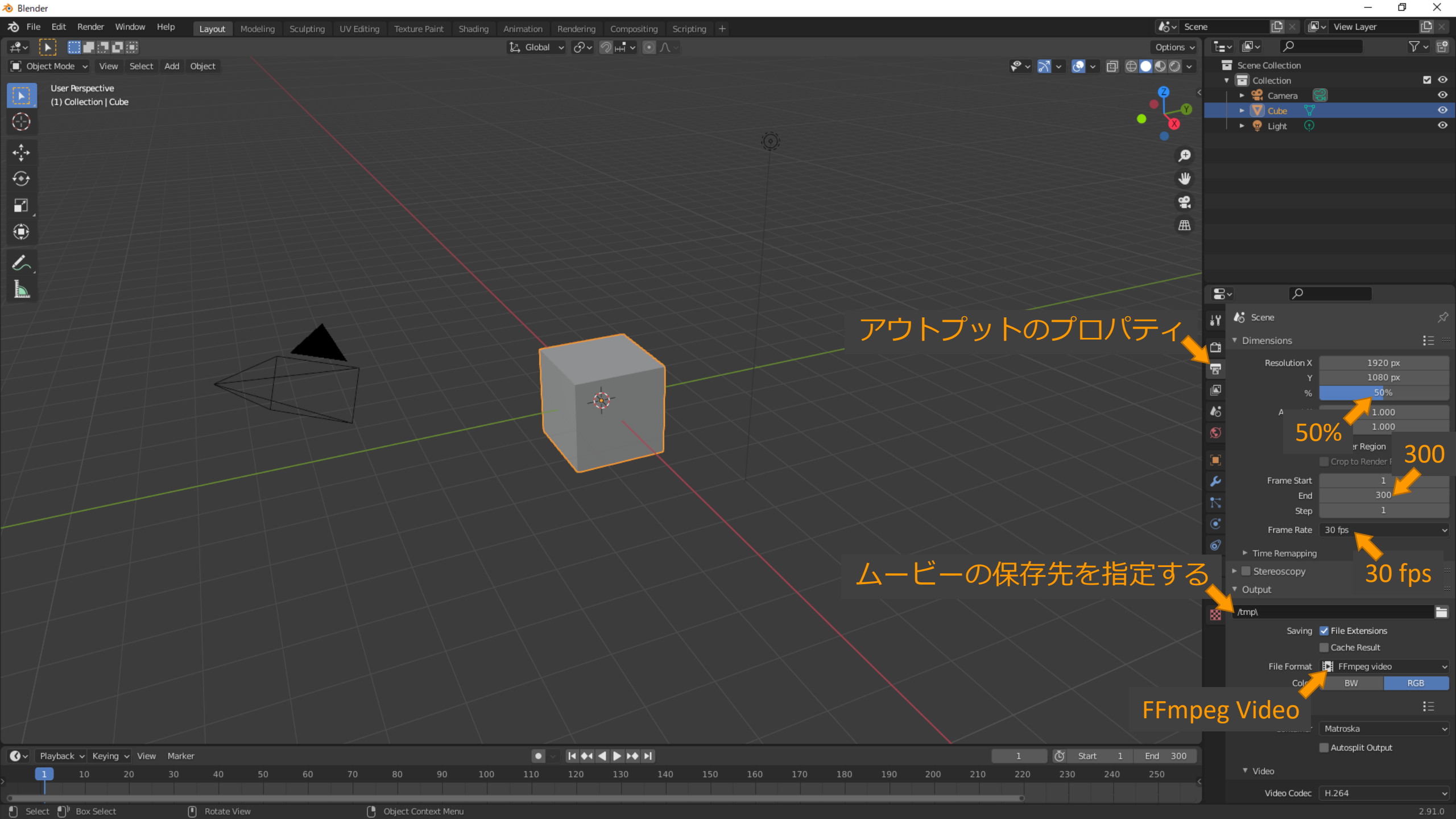


煙

Smoke



Blender の初期画面



アウプットのプロパティ

ムービーの保存先を指定する

FFmpeg Video

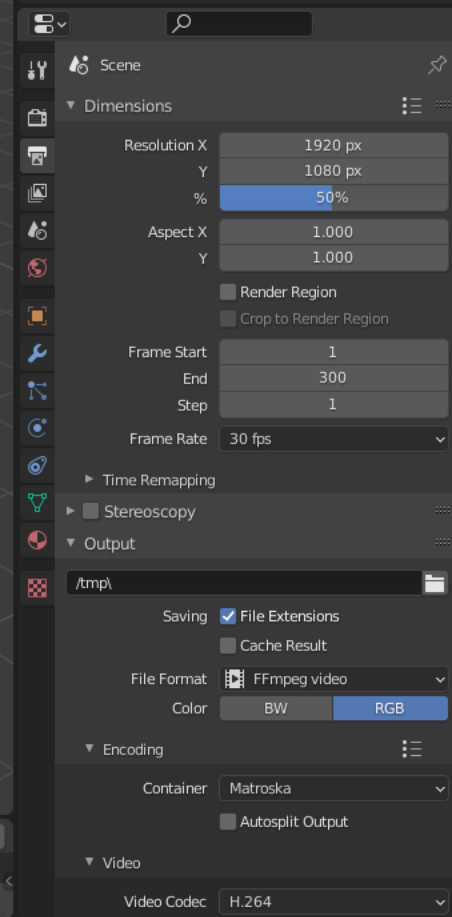
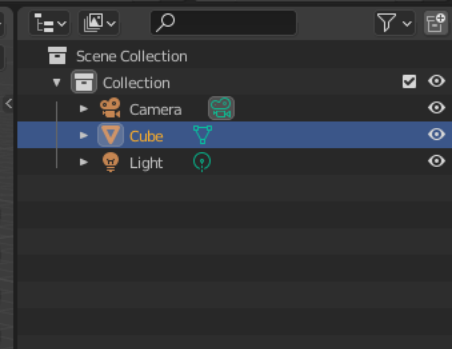
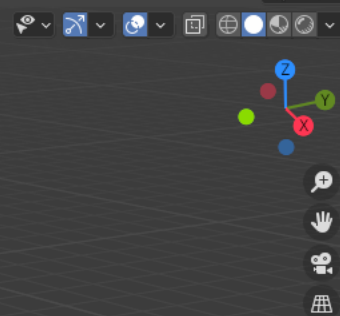
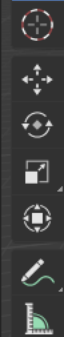
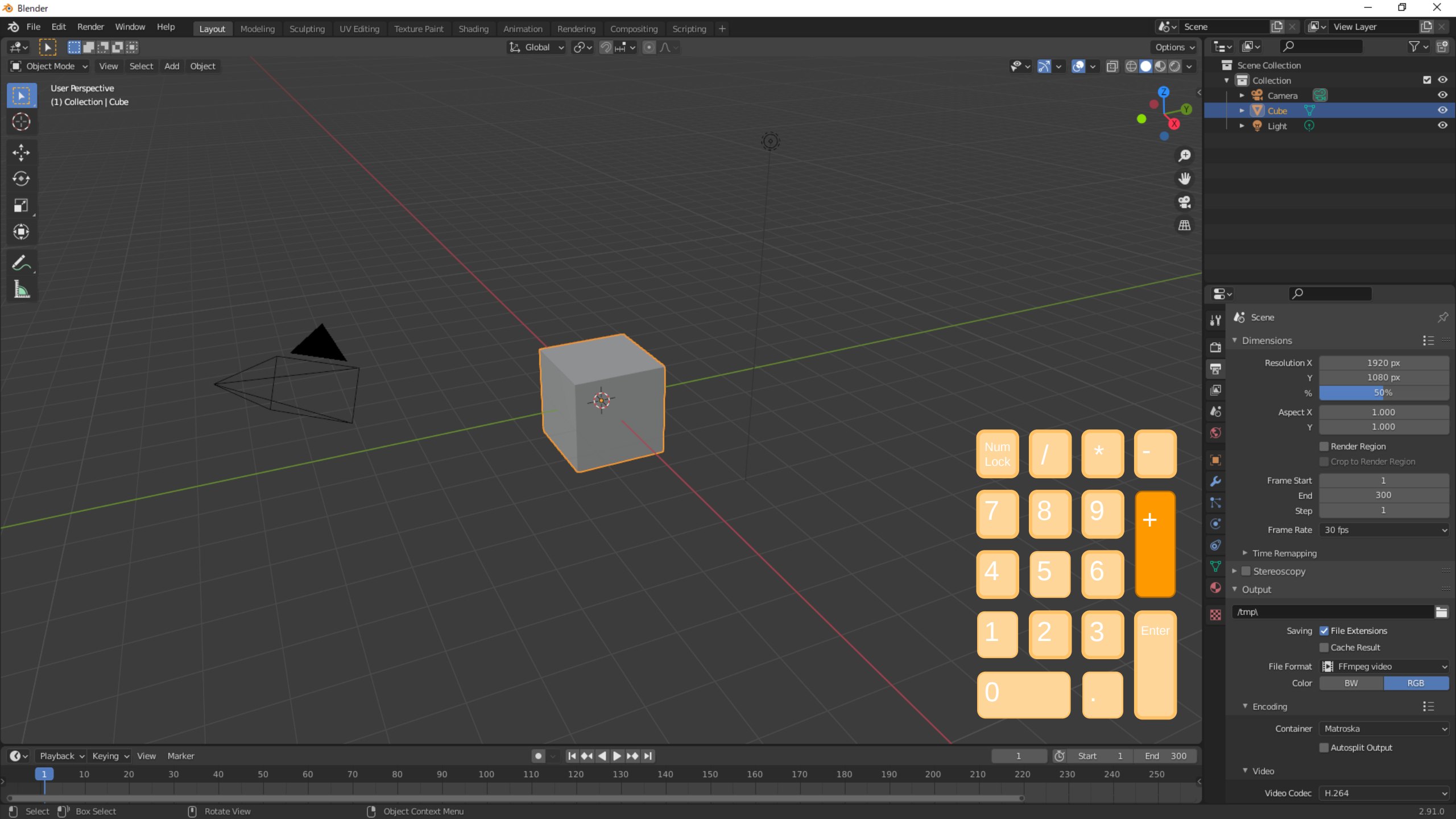
50%

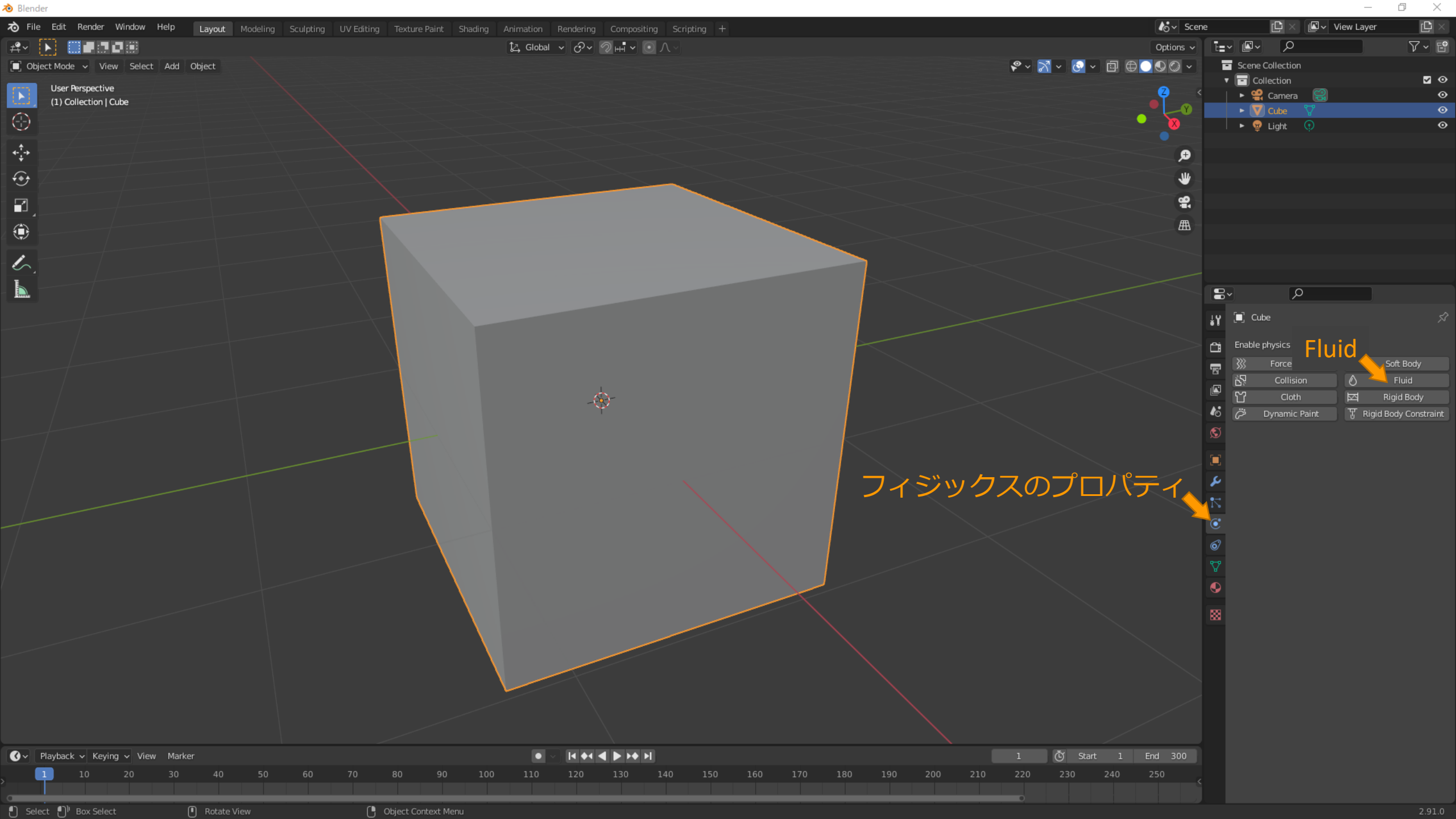
300

30 fps

流体シミュレーションの手順

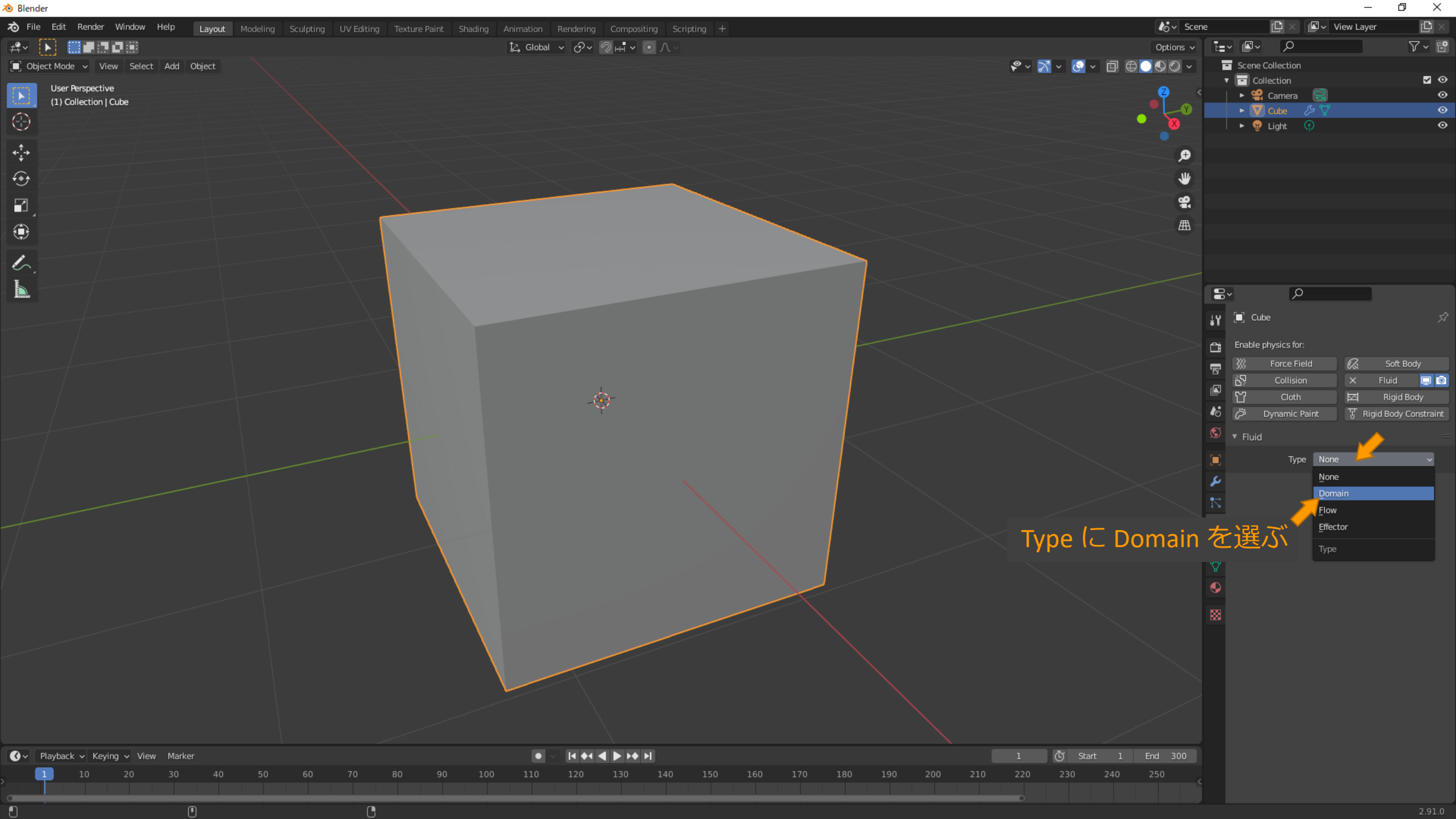
1. Domain（シミュレーション空間）を設定する
2. Flow（流体の流入オブジェクト）を作る
3. Effector（流体に干渉するオブジェクト）を作る
4. 流体の Material（材質）を設定する
5. （一旦保存する）
6. Bake する
7. レンダリングする



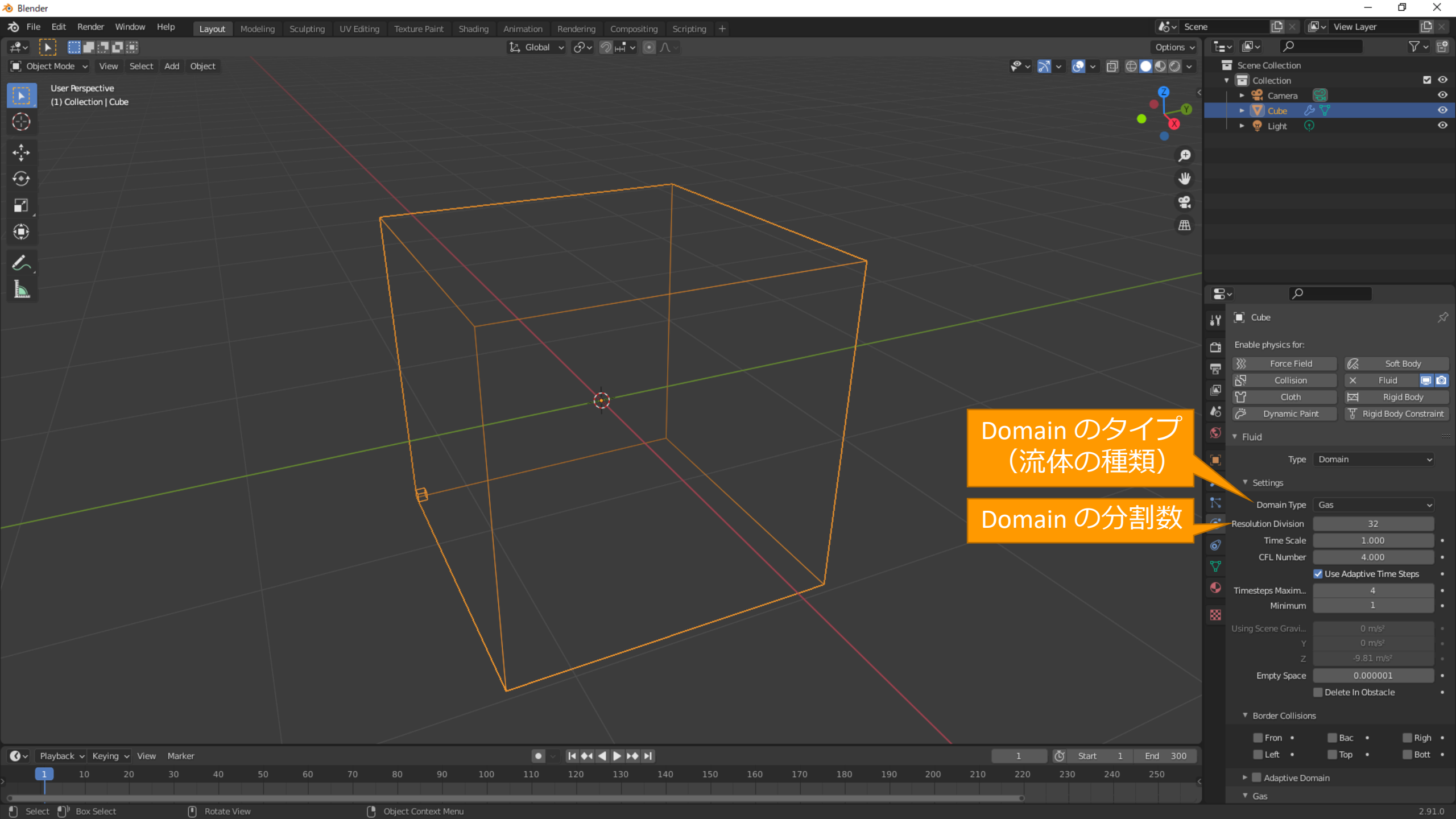


フィジックスのプロパティ

Fluid

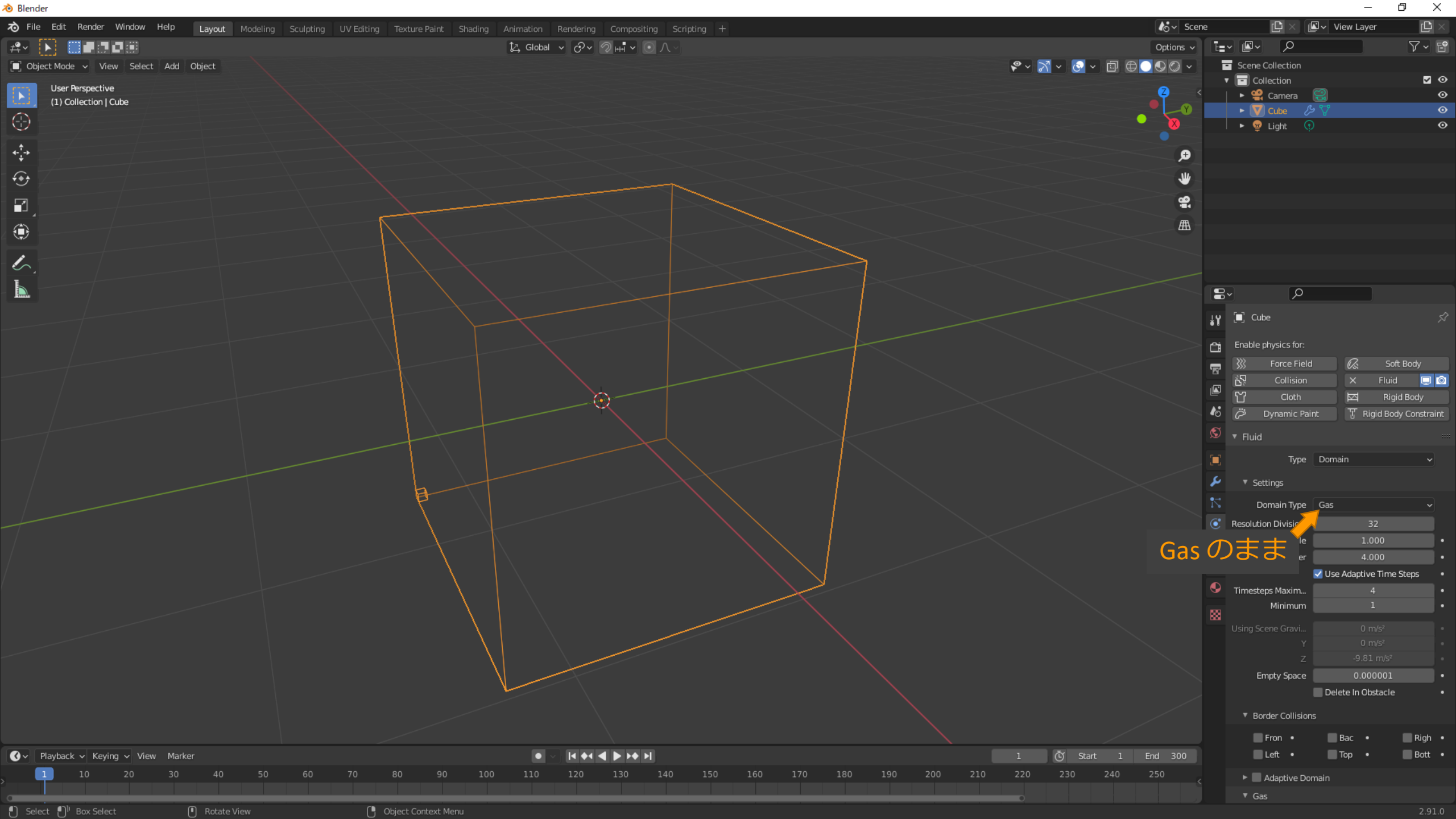


Type に Domain を選ぶ

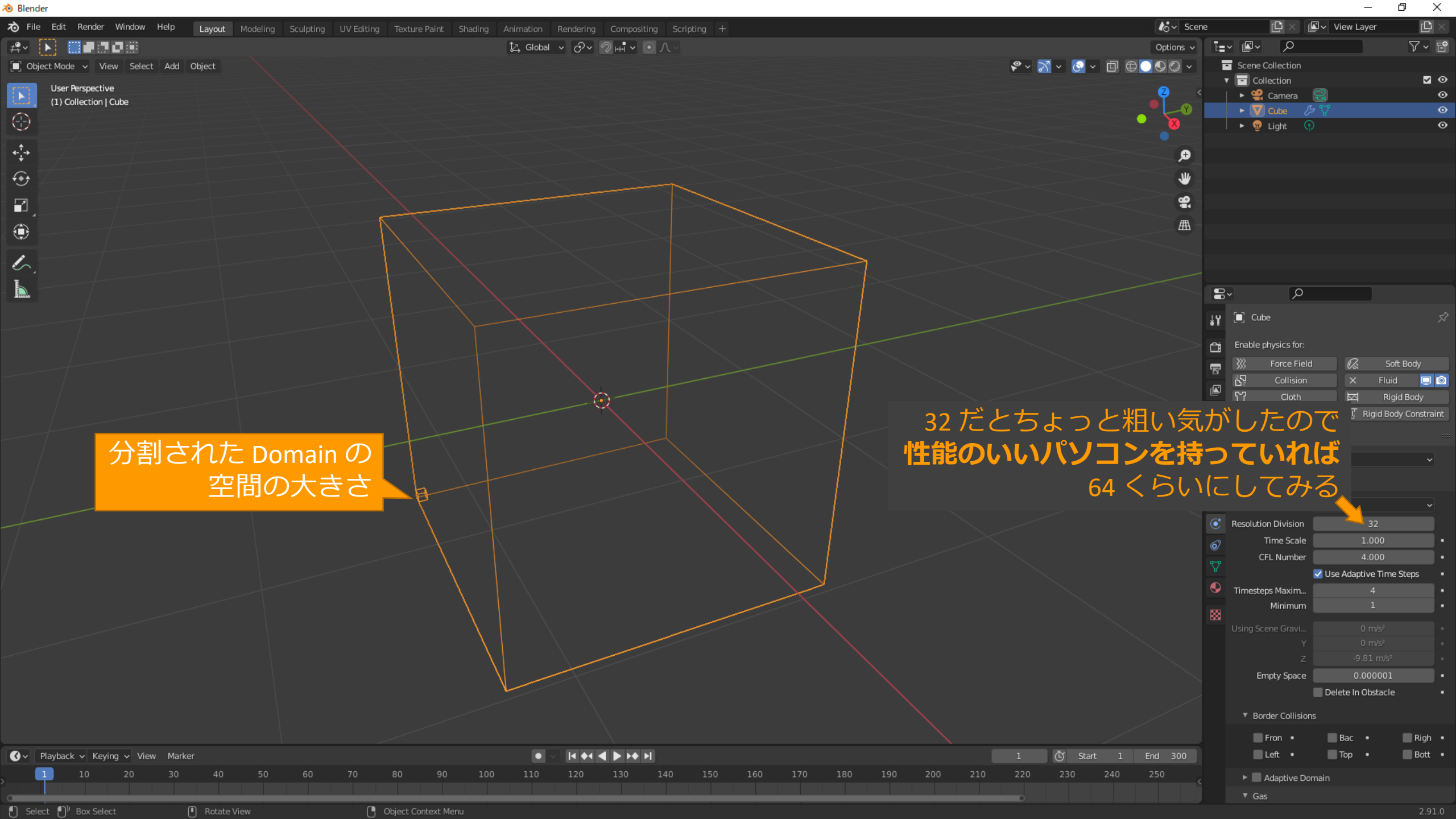


Domain のタイプ
(流体の種類)

Domain の分割数



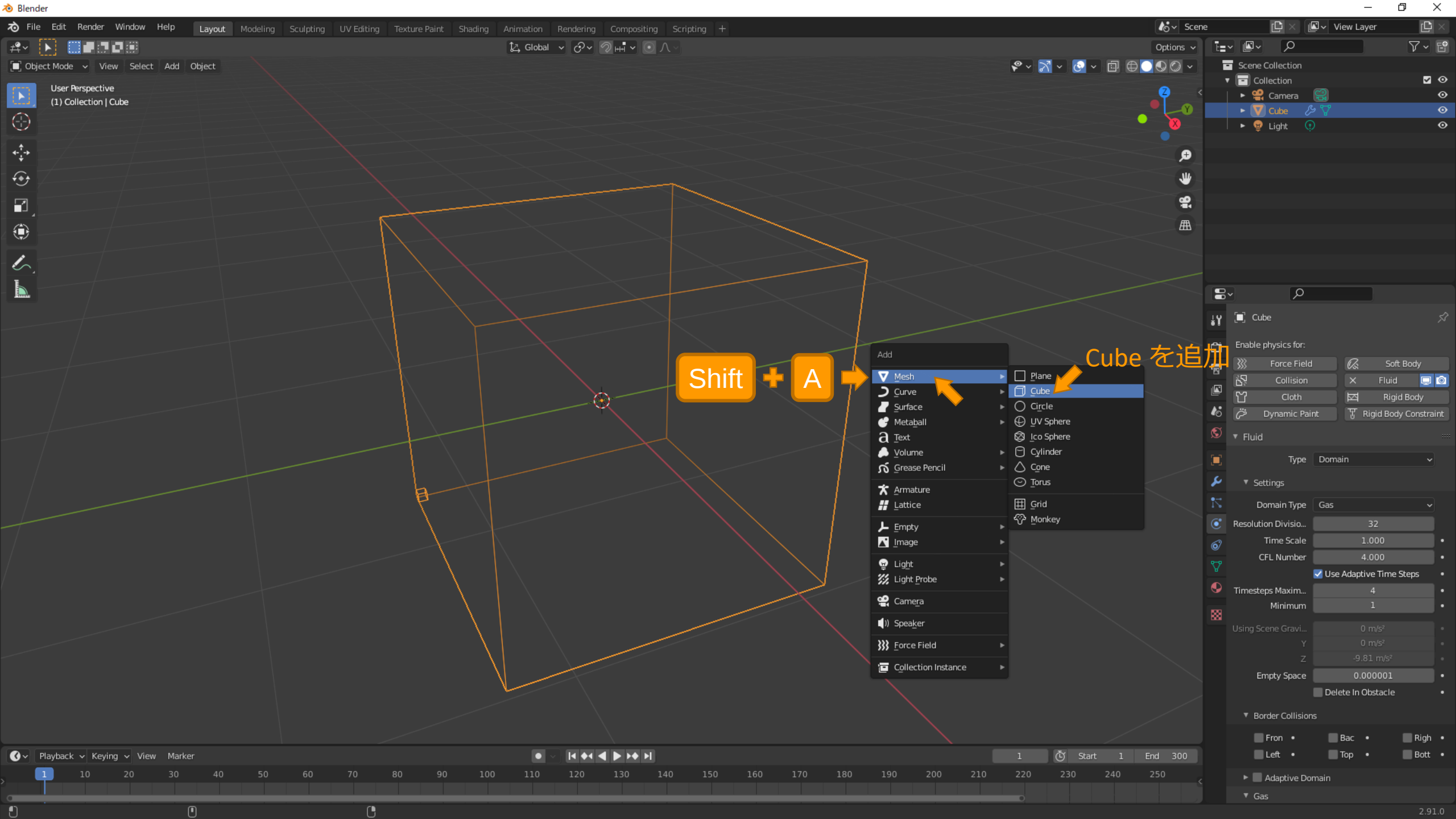
Gasのまま

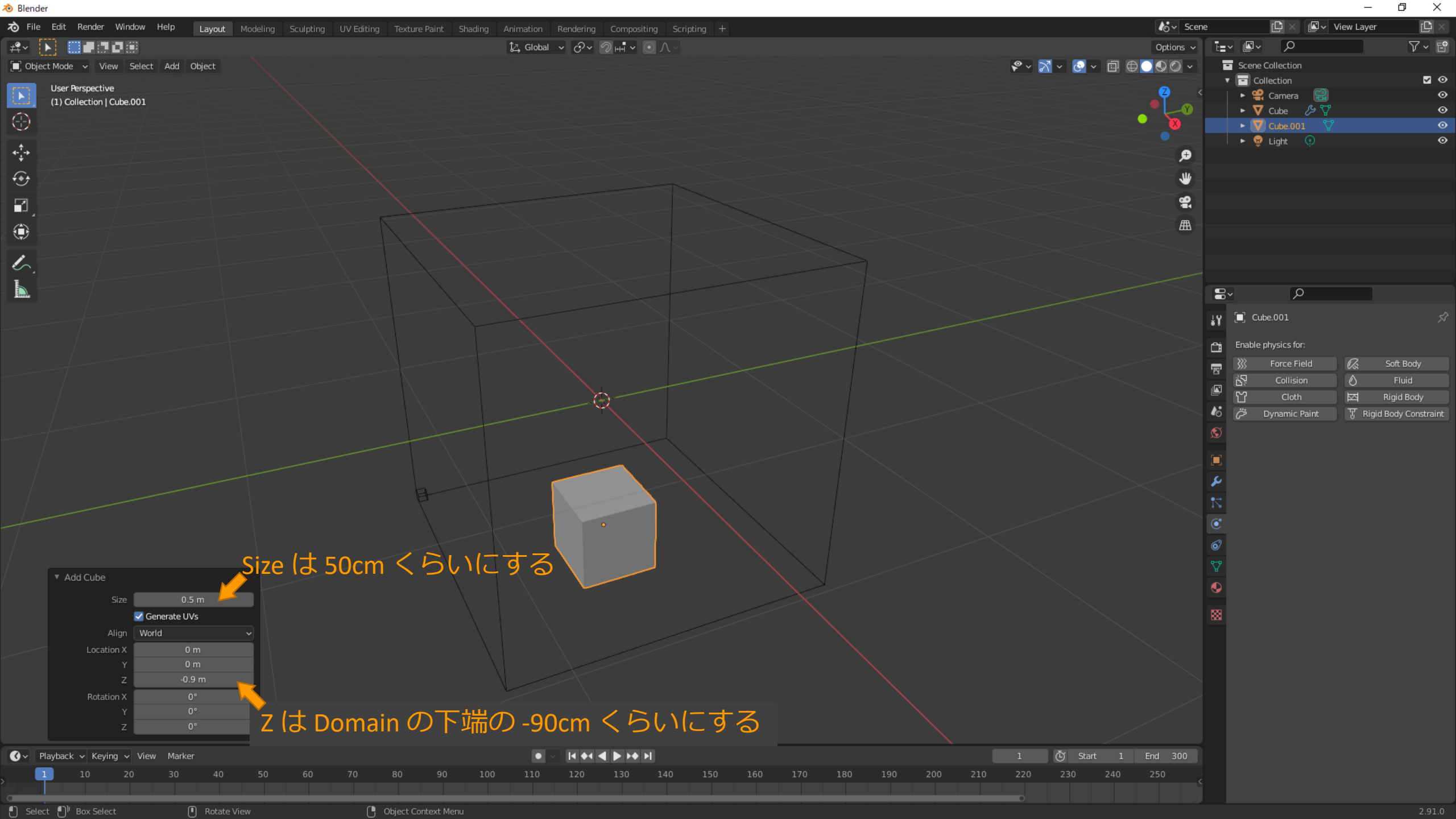


32だとちょっと粗い気がしたので
性能のいいパソコンを持っていれば
64くらいにしてみる

分割された Domain の
空間の大きさ

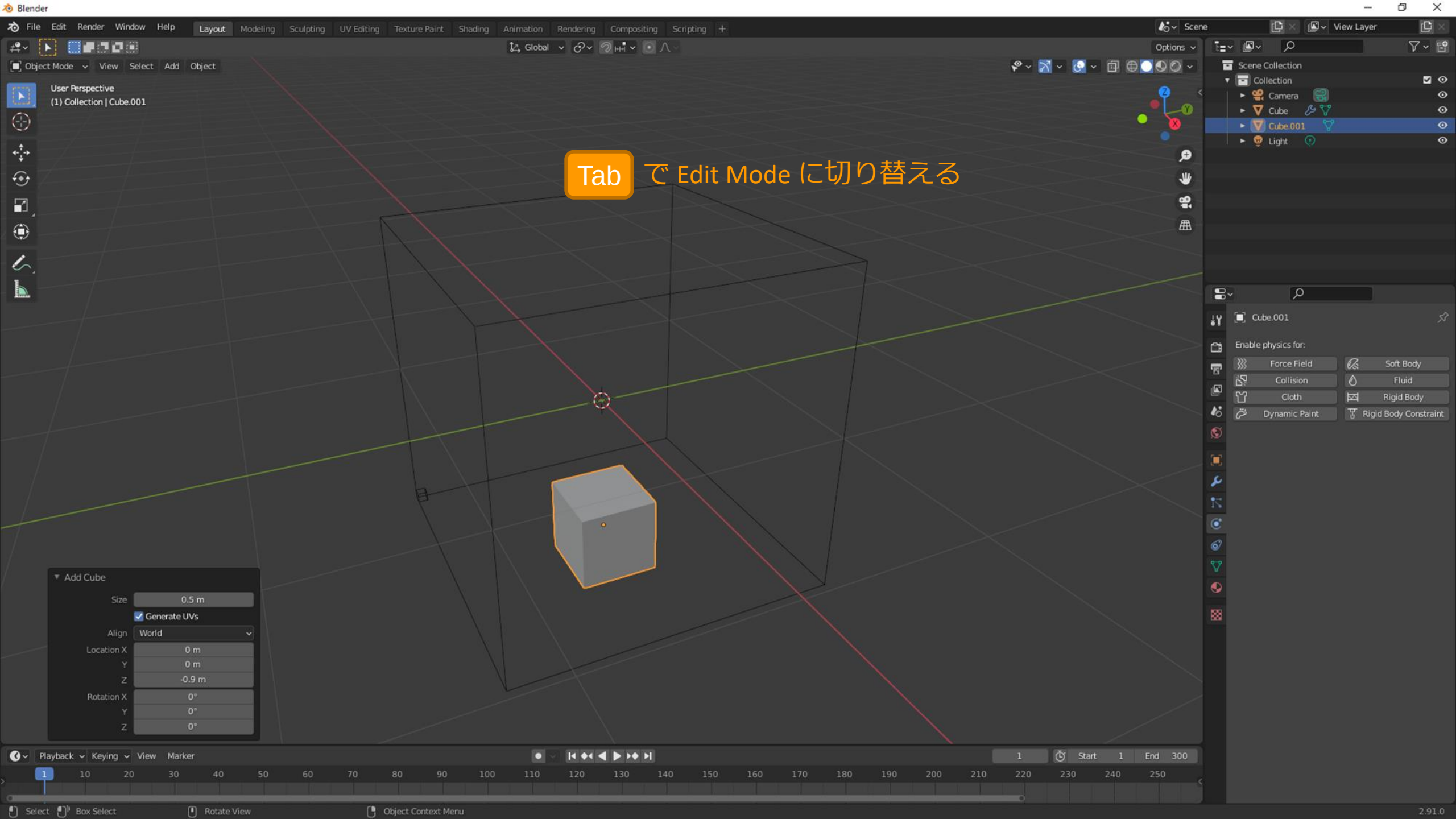
Resolution Division	32
Time Scale	1.000
CFL Number	4.000
☒ Use Adaptive Time Steps	
Timesteps Maximum	4
Minimum	1
Using Scene Gravity	0 m/s ²
Y	0 m/s ²
Z	-9.81 m/s ²
Empty Space	0.000001
☐ Delete In Obstacle	
Border Collisions	
☐ Front	☐ Back
☐ Left	☐ Top
☐ Right	☐ Bottom
☐ Adaptive Domain	
Gas	

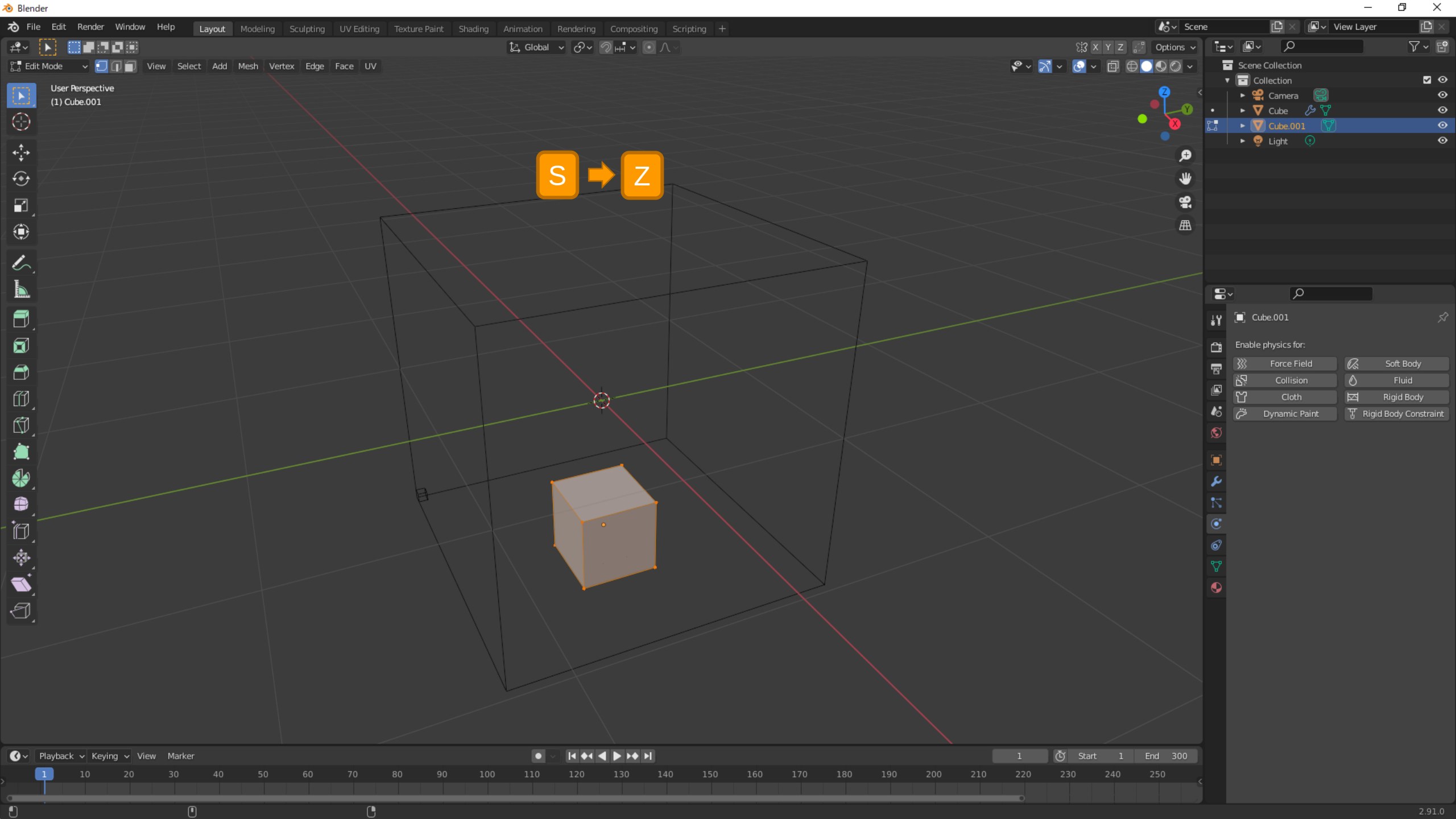


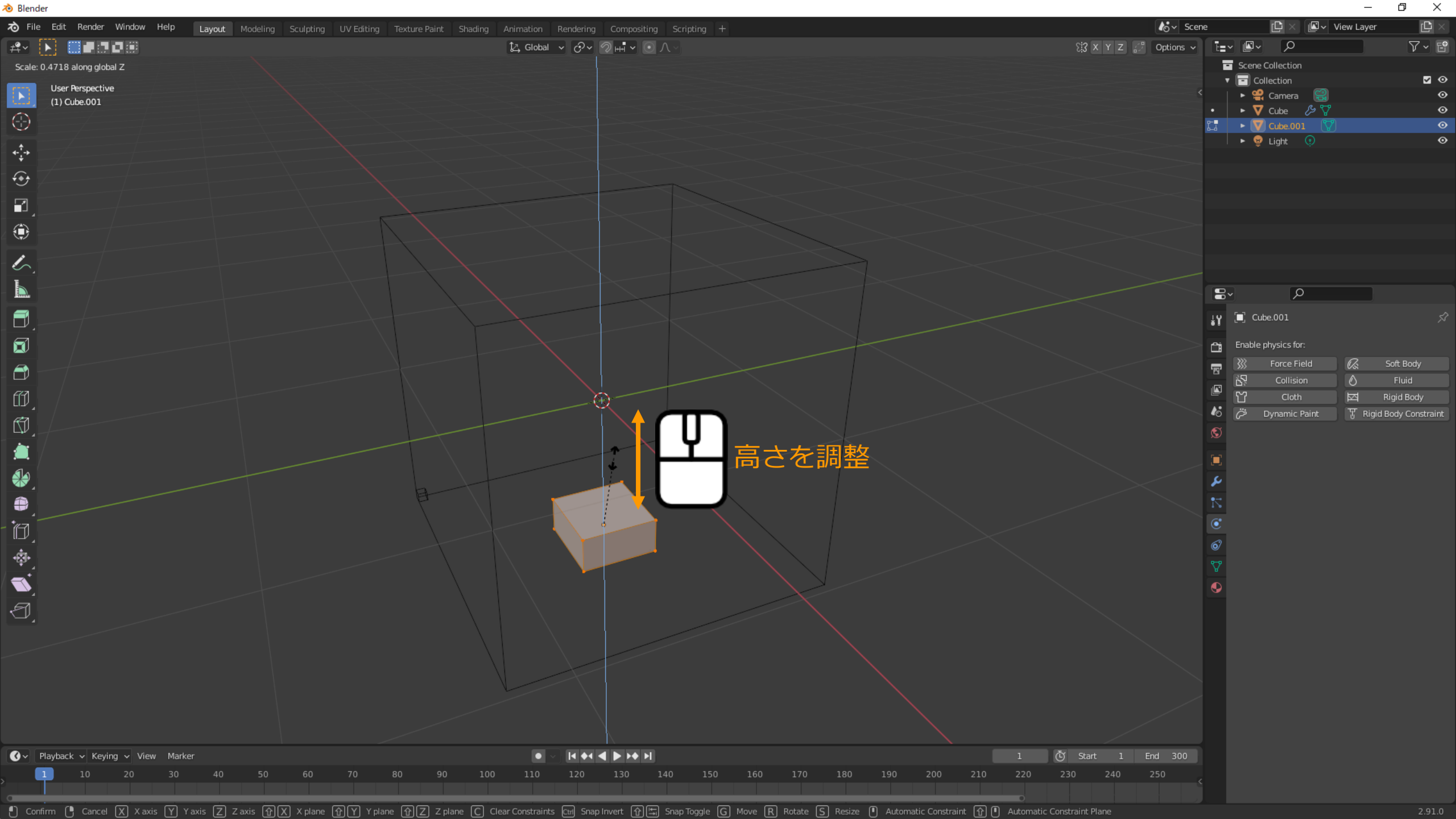


Size は 50cm くらいにする

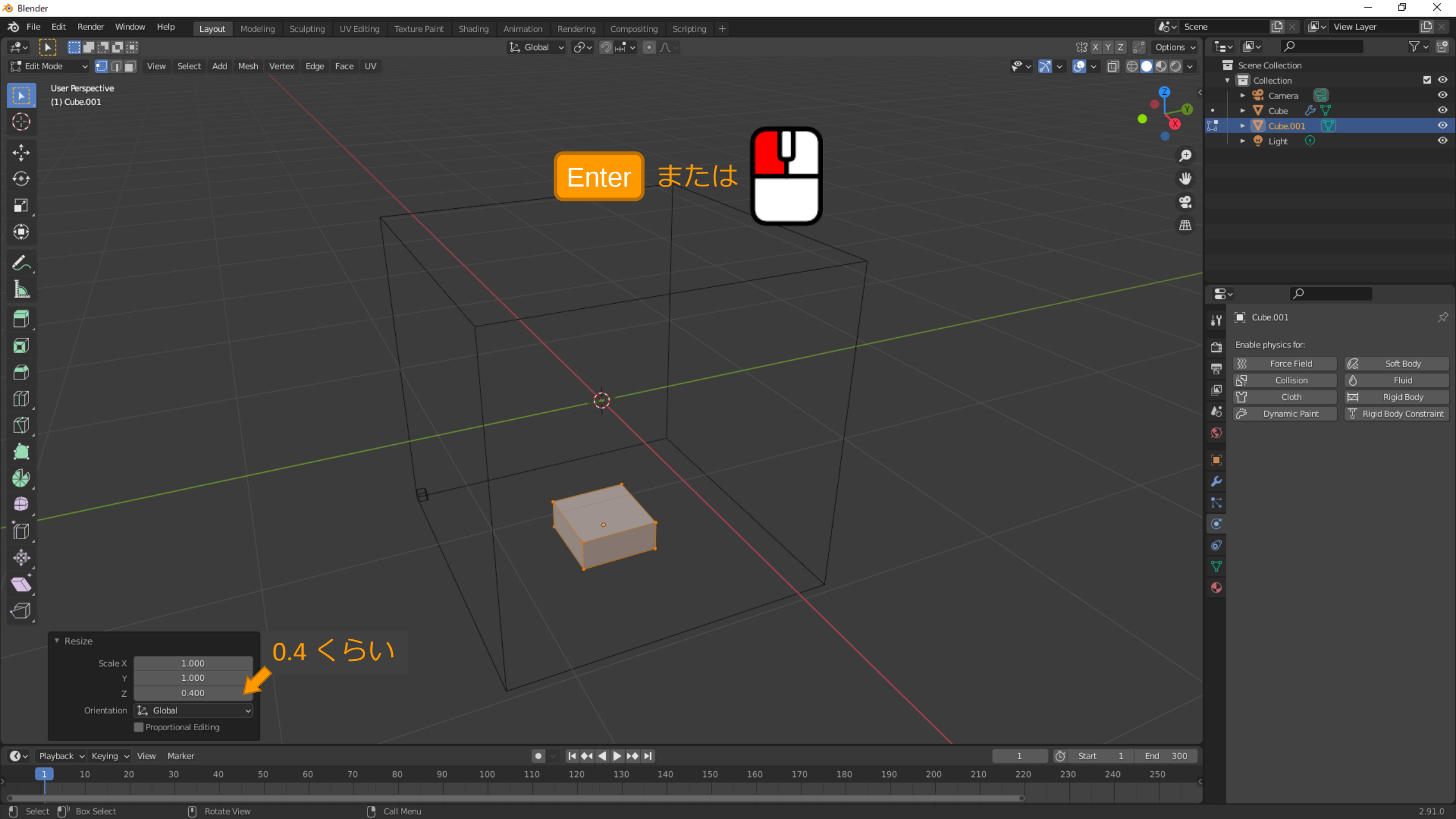
Z は Domain の下端の -90cm くらいにする

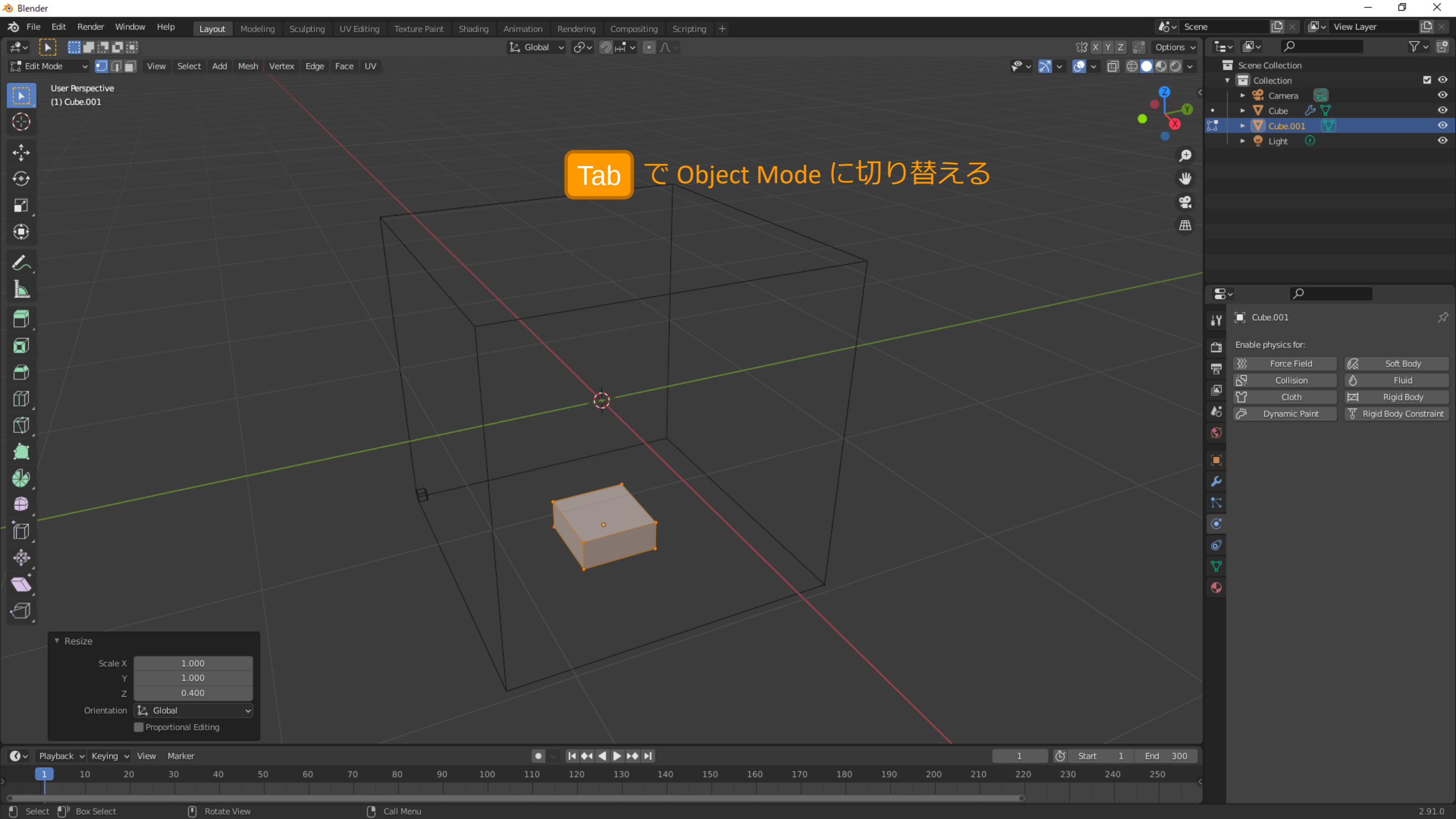


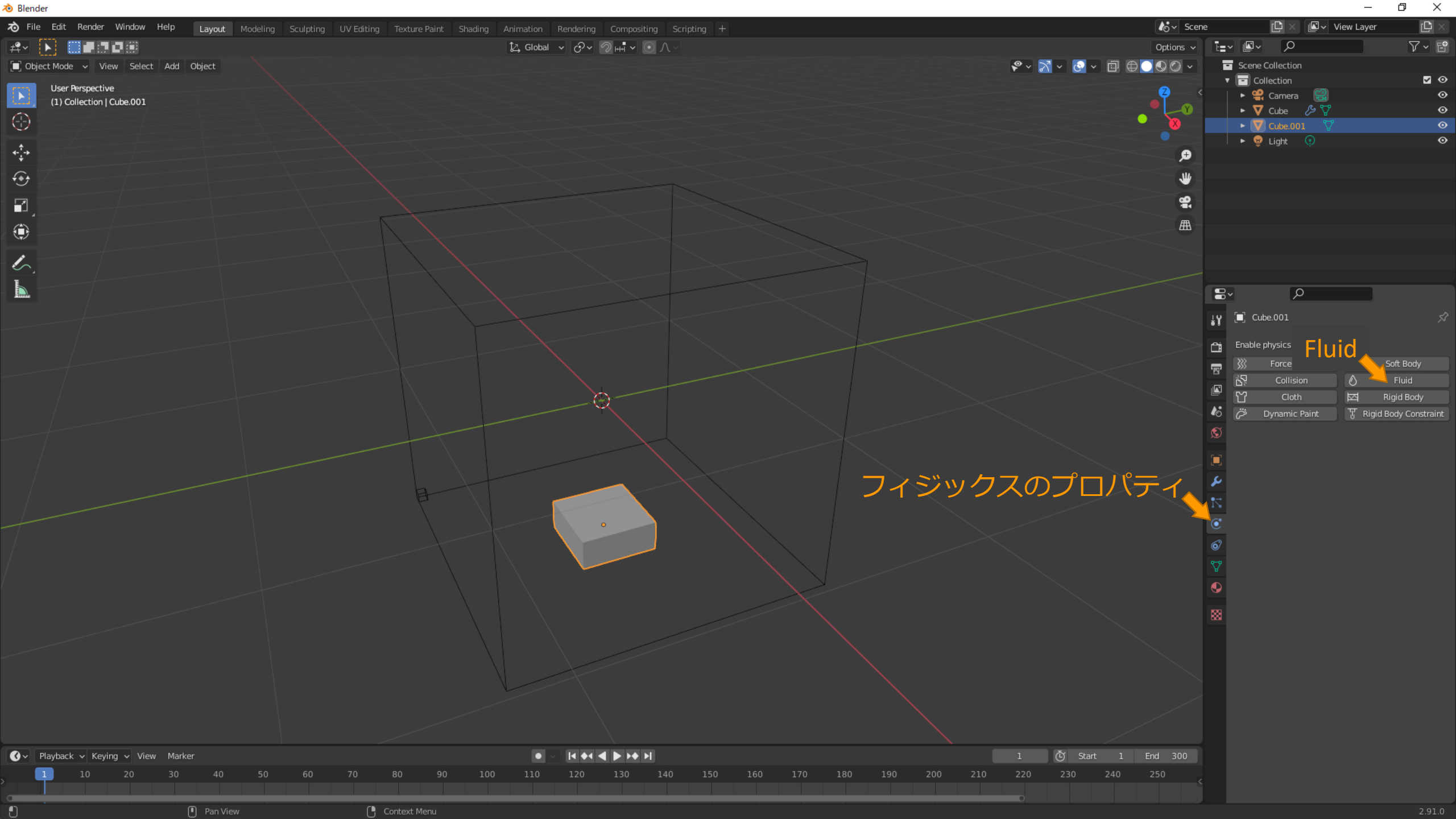




高さを調整

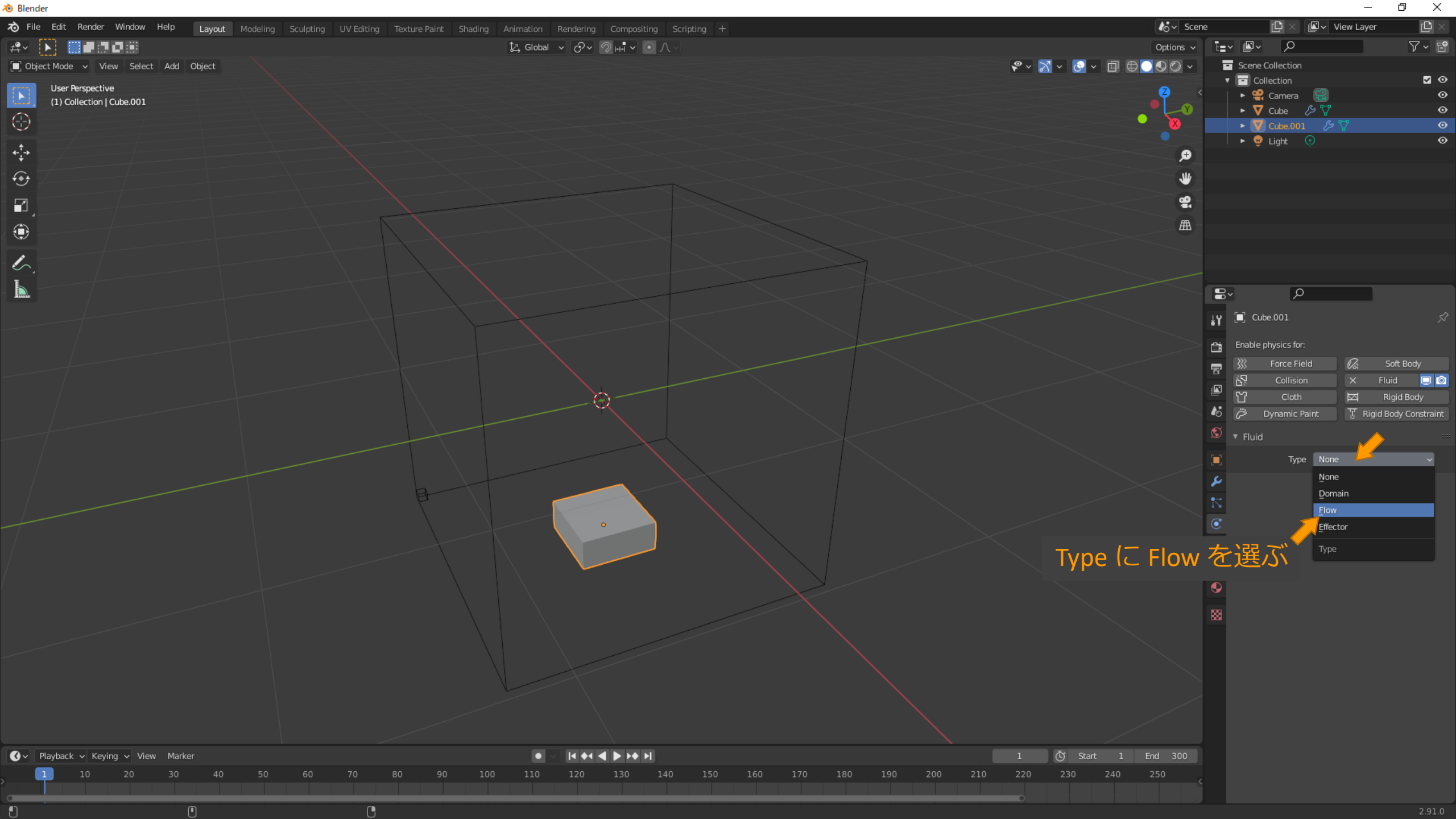




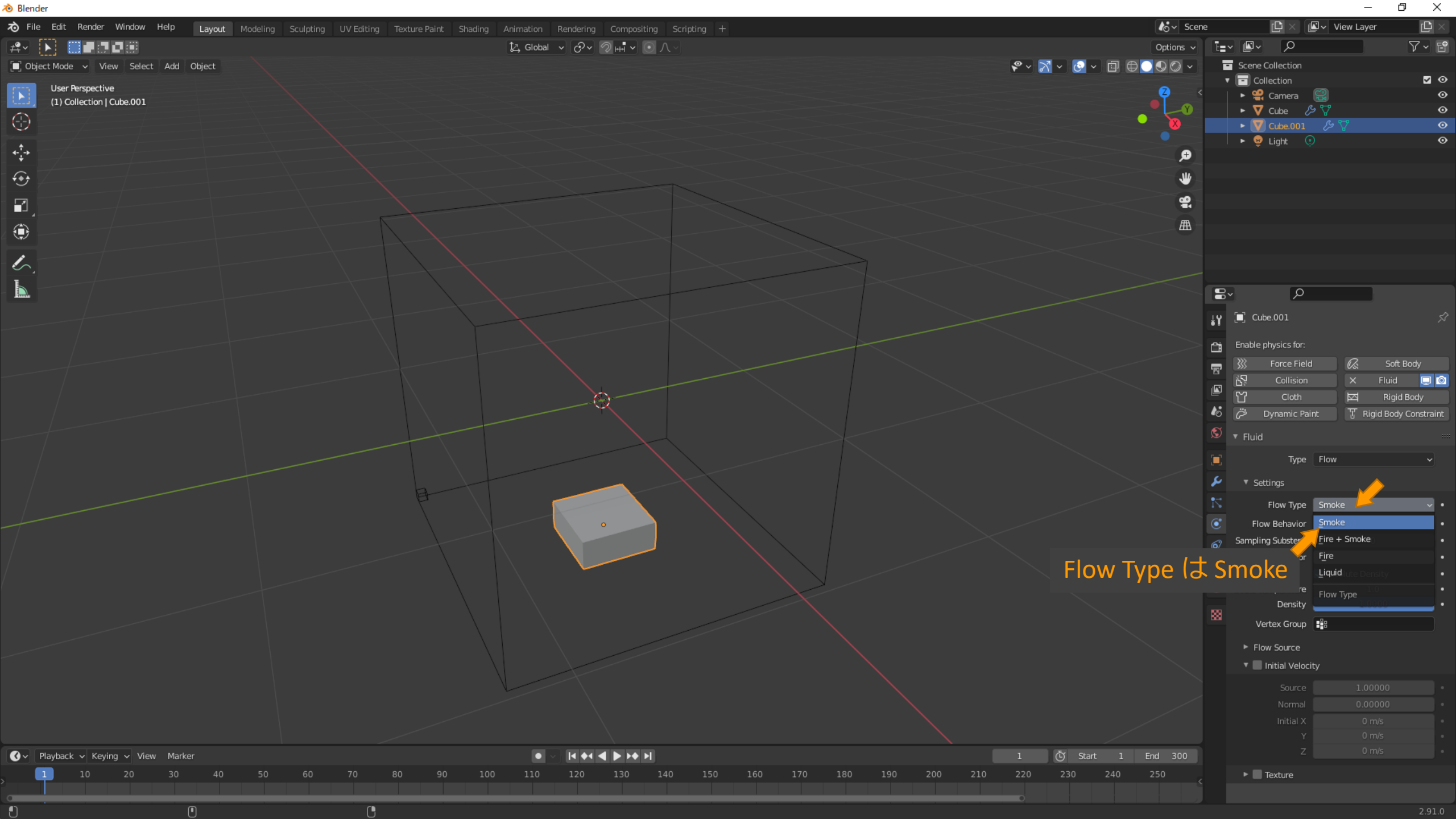


フィジックスのプロパティ

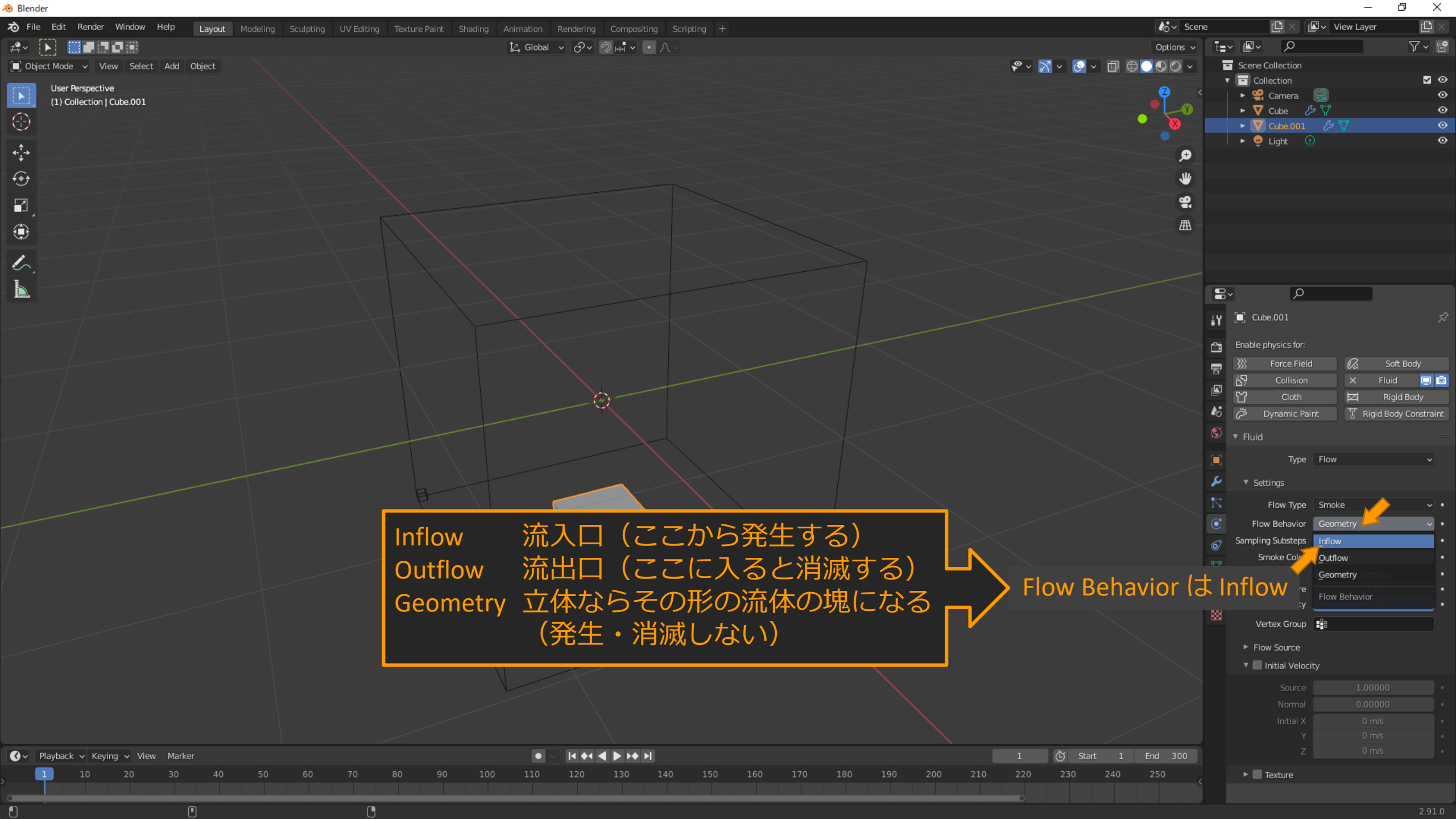
Fluid



Type に Flow を選ぶ

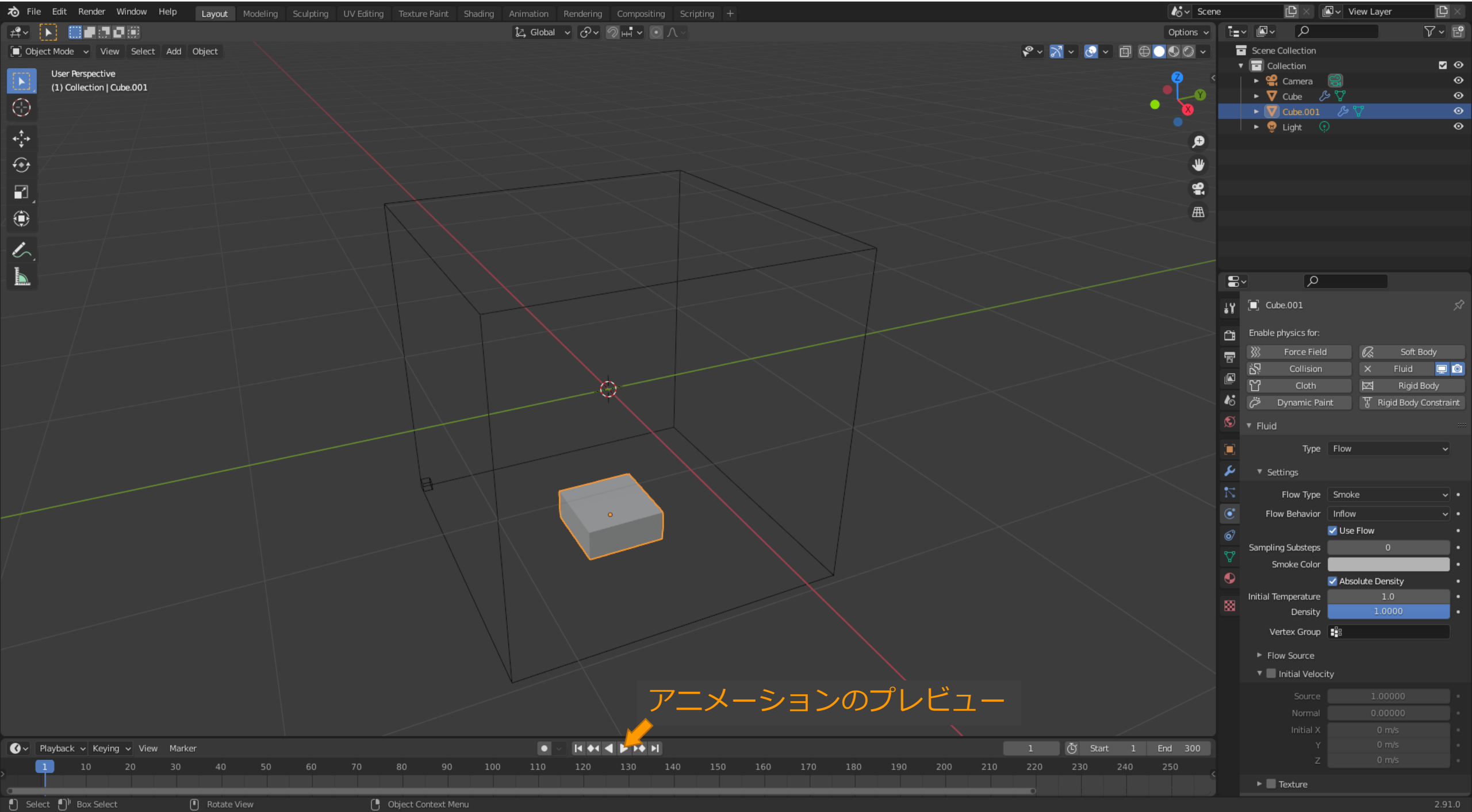


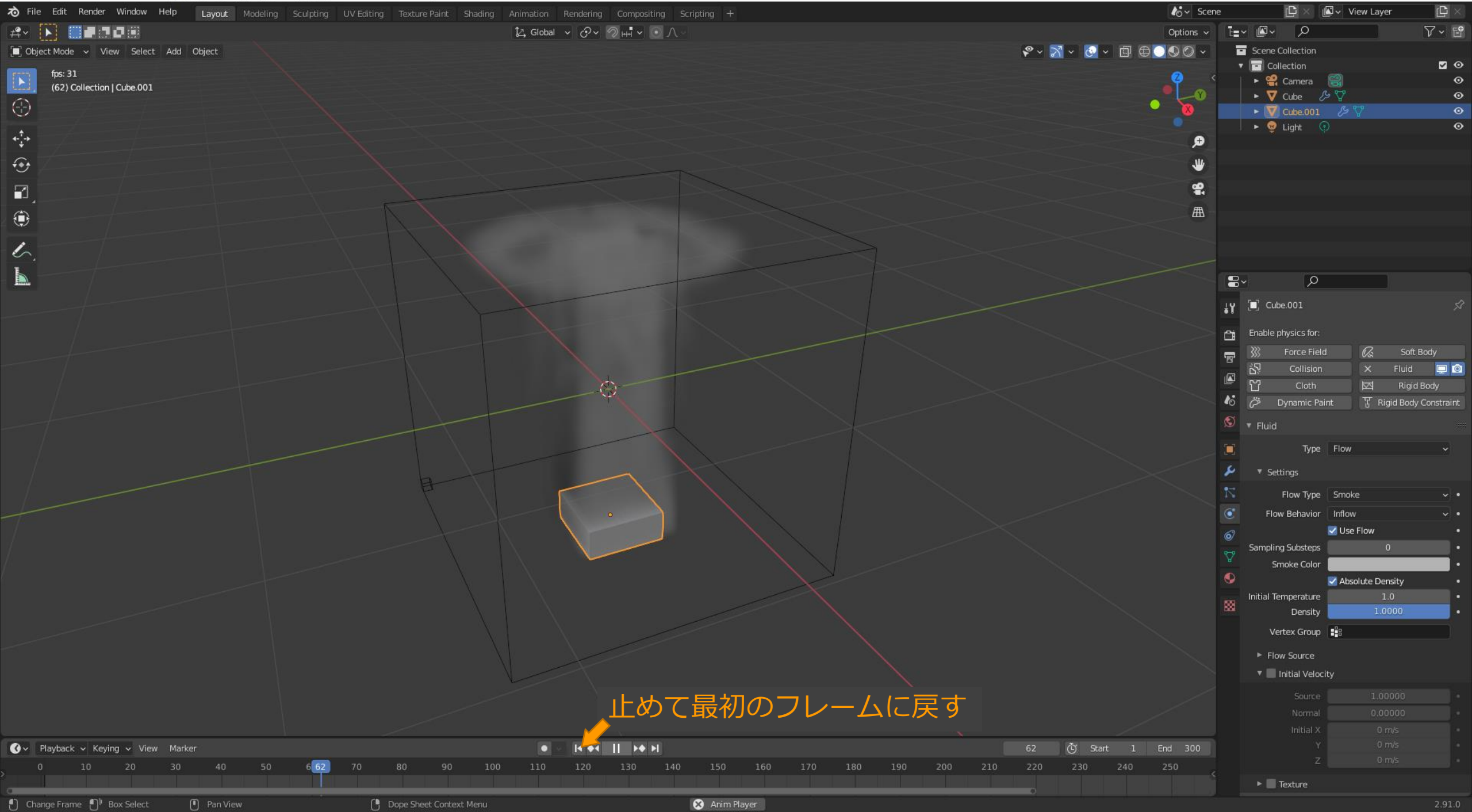
Flow Type は Smoke

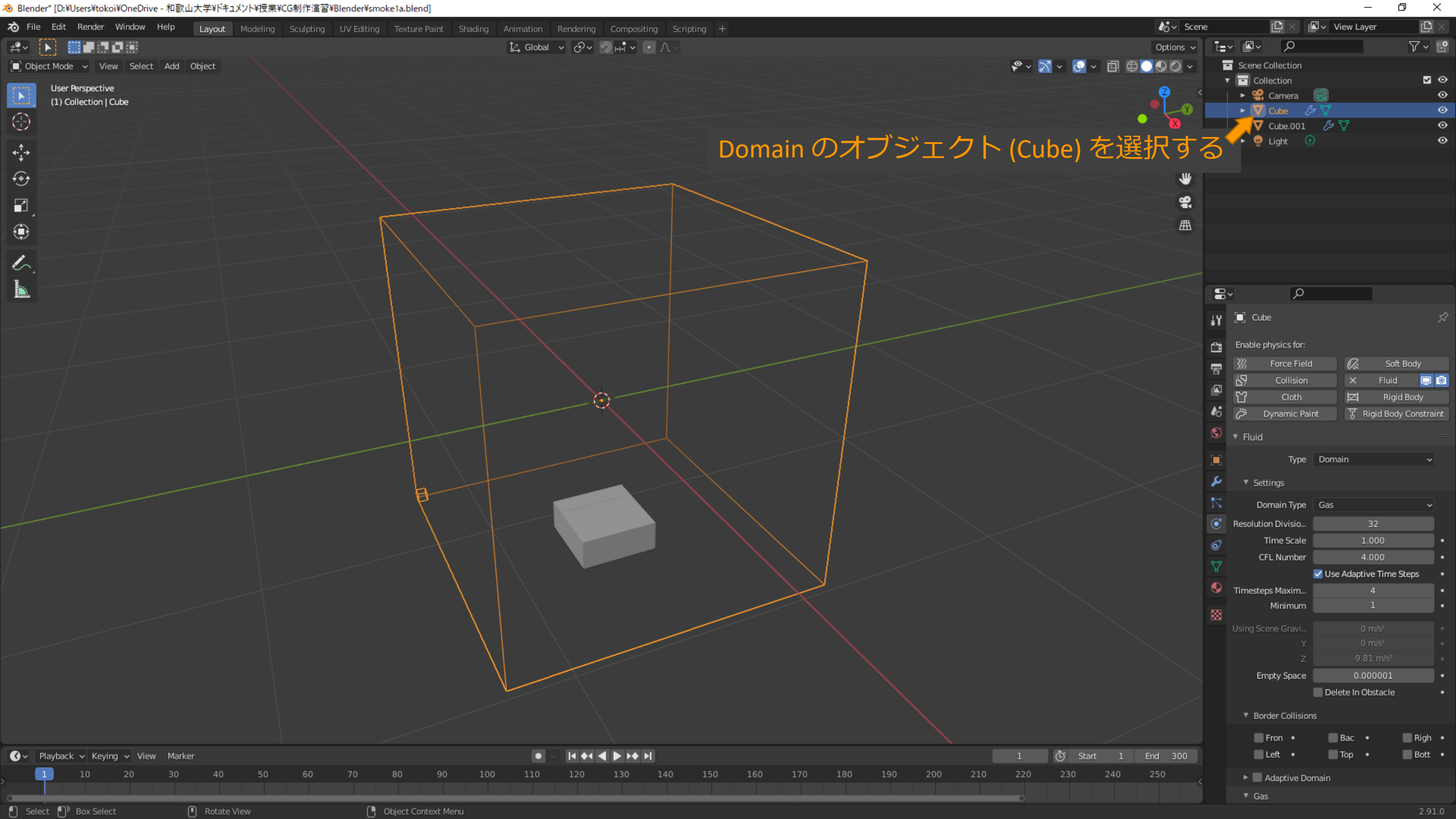


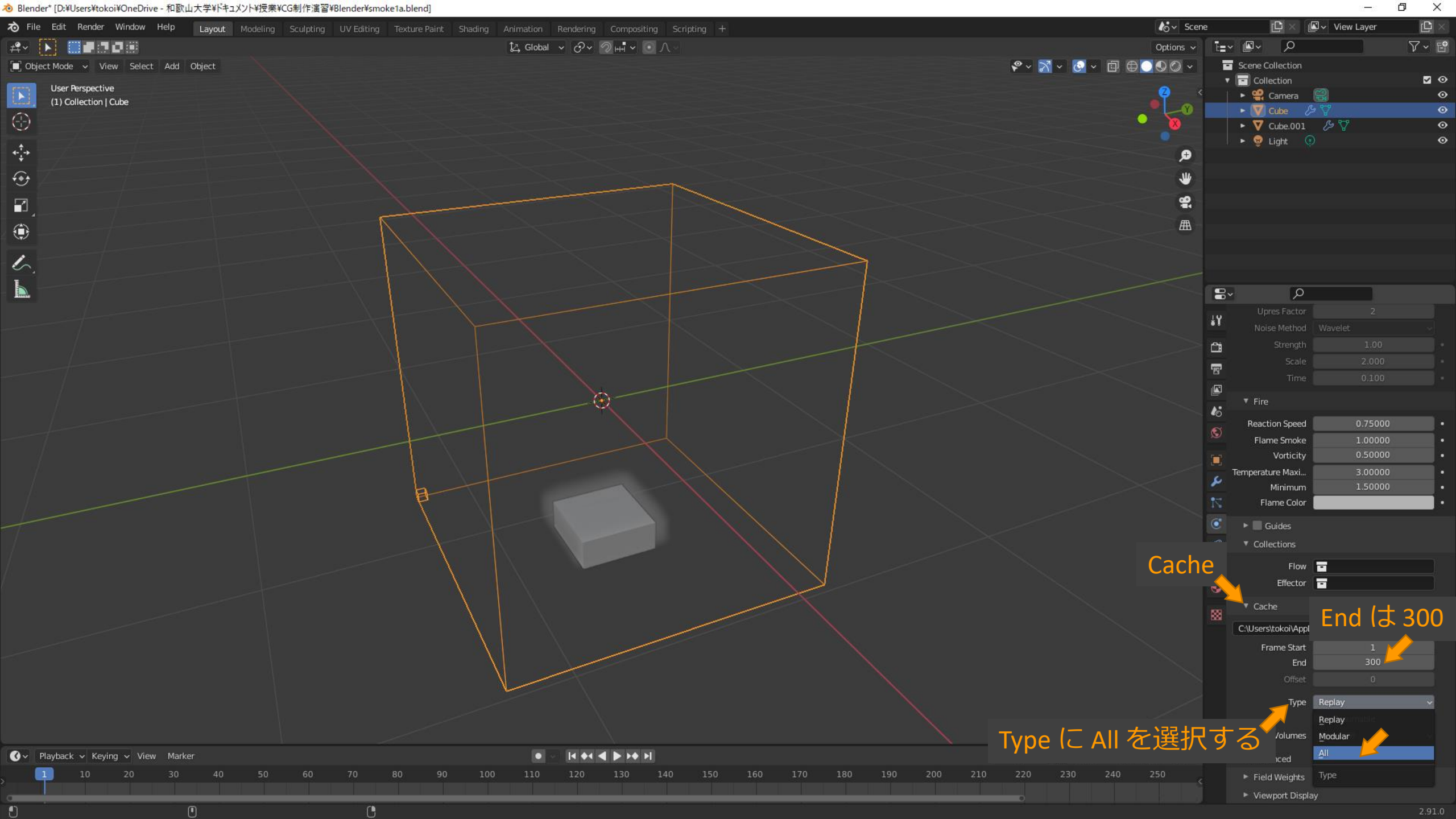
Inflow 流入口 (ここから発生する)
Outflow 流出口 (ここに入ると消滅する)
Geometry 立体ならその形の流体の塊になる
(発生・消滅しない)

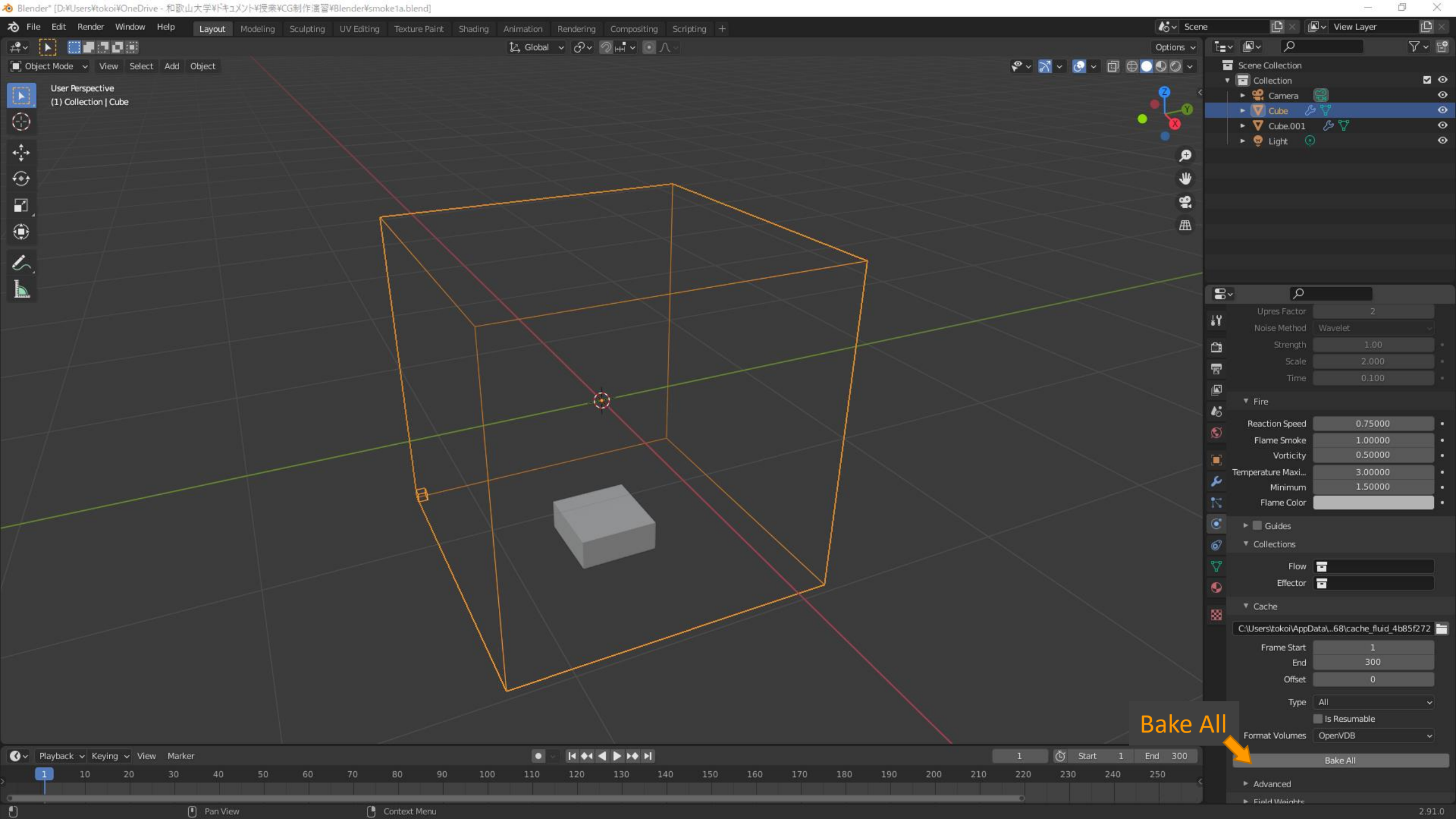
Flow Behavior は Inflow



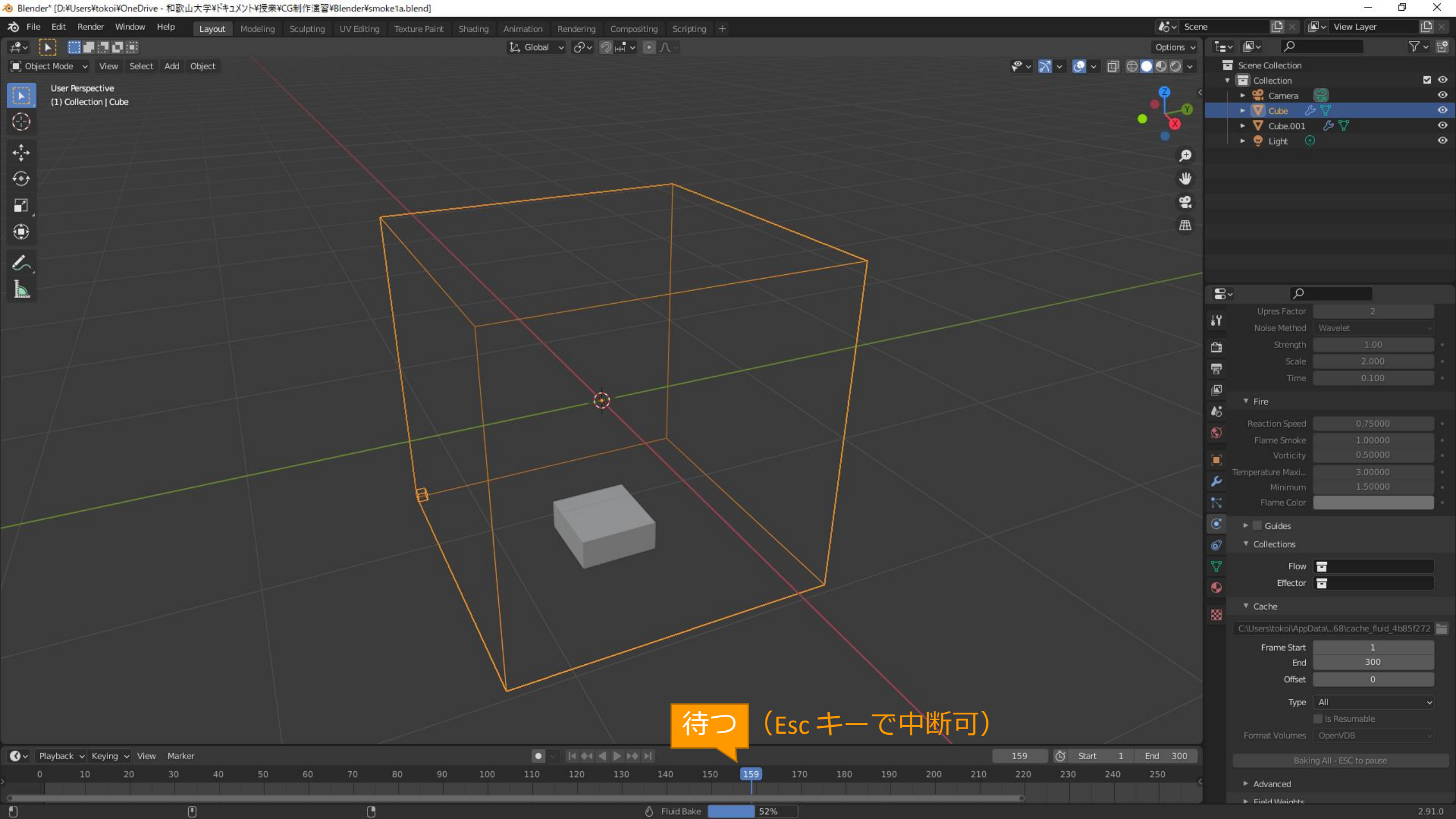




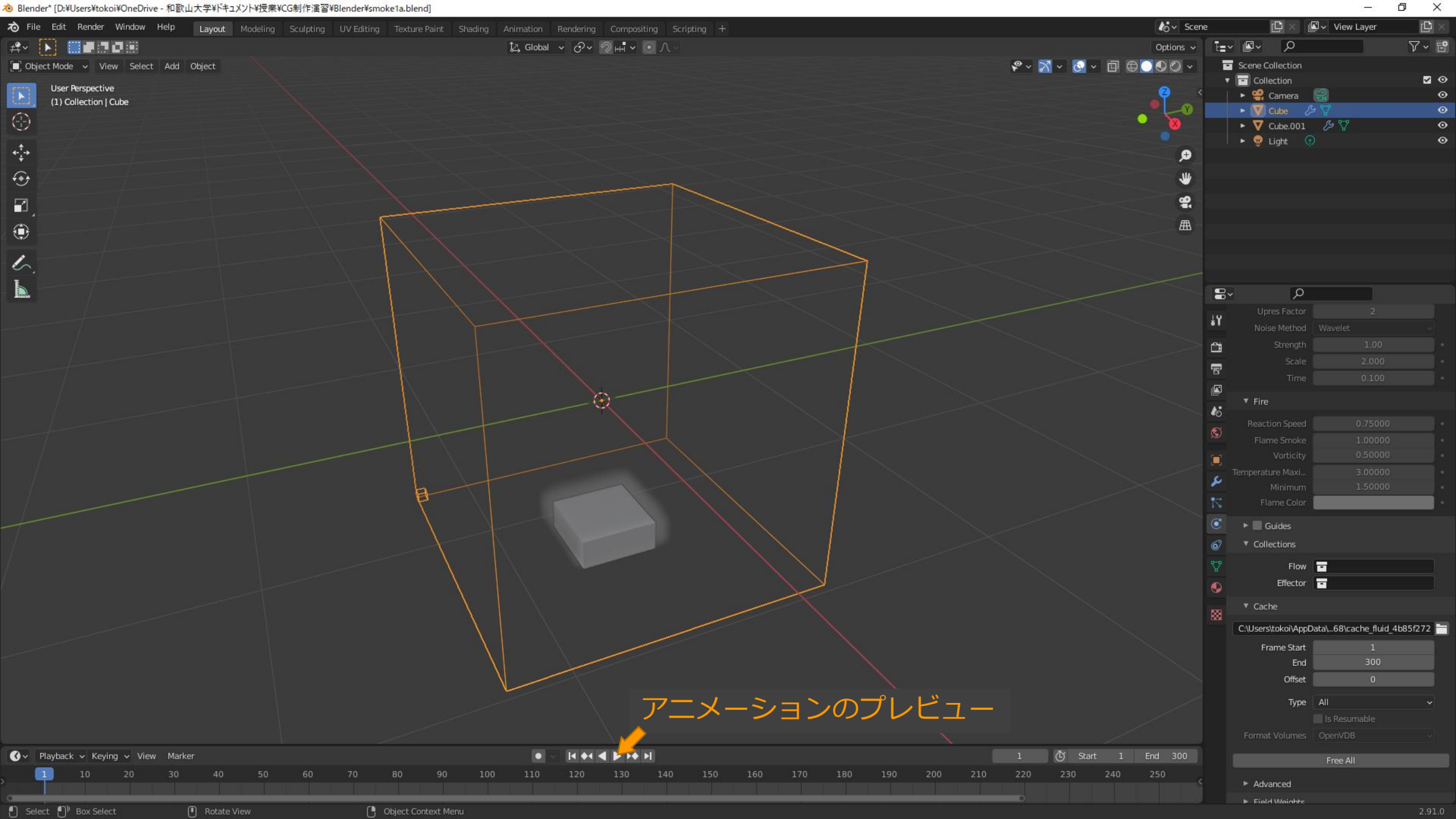




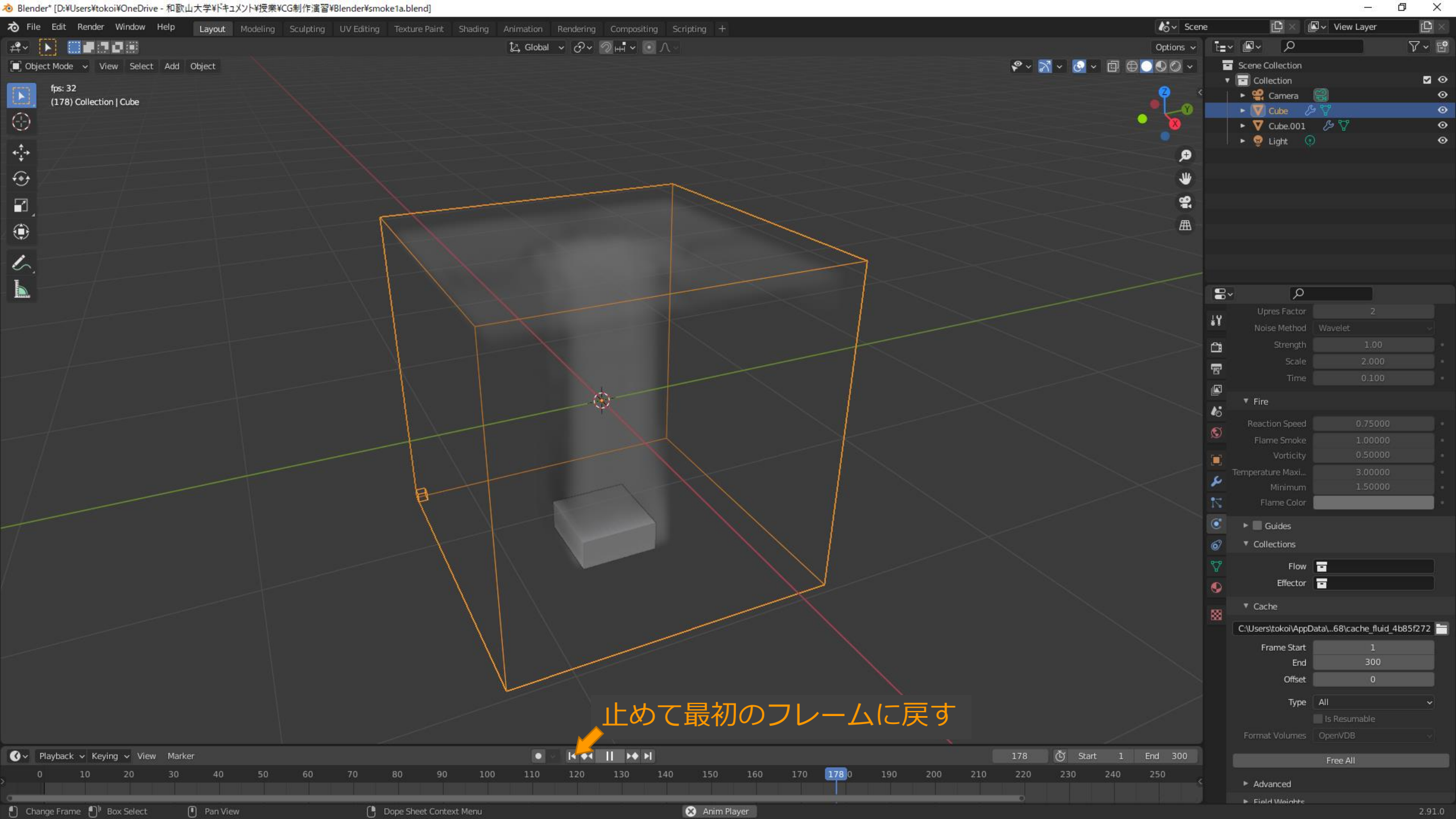
Bake All



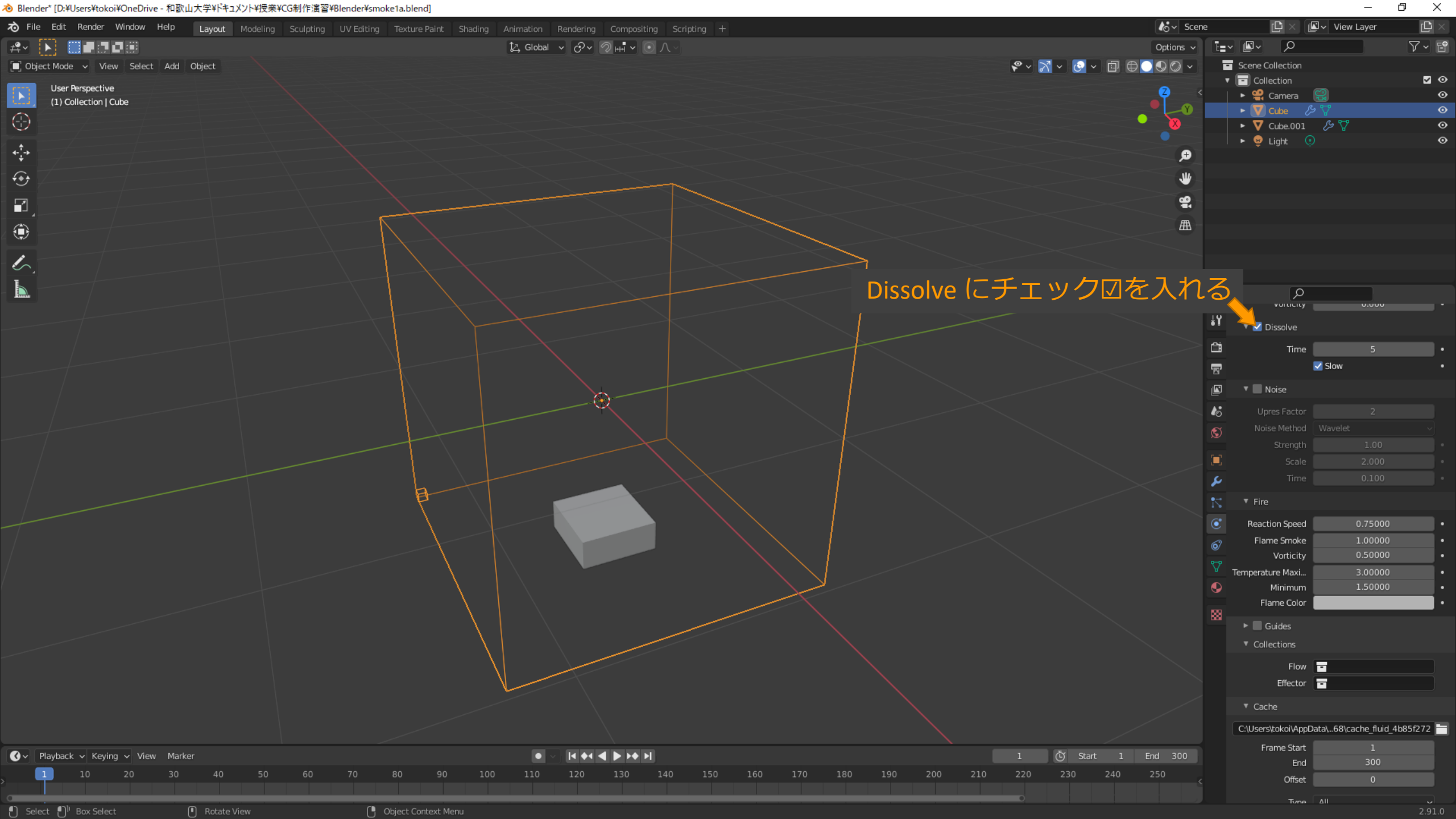
待つ (Esc キーで中断可)

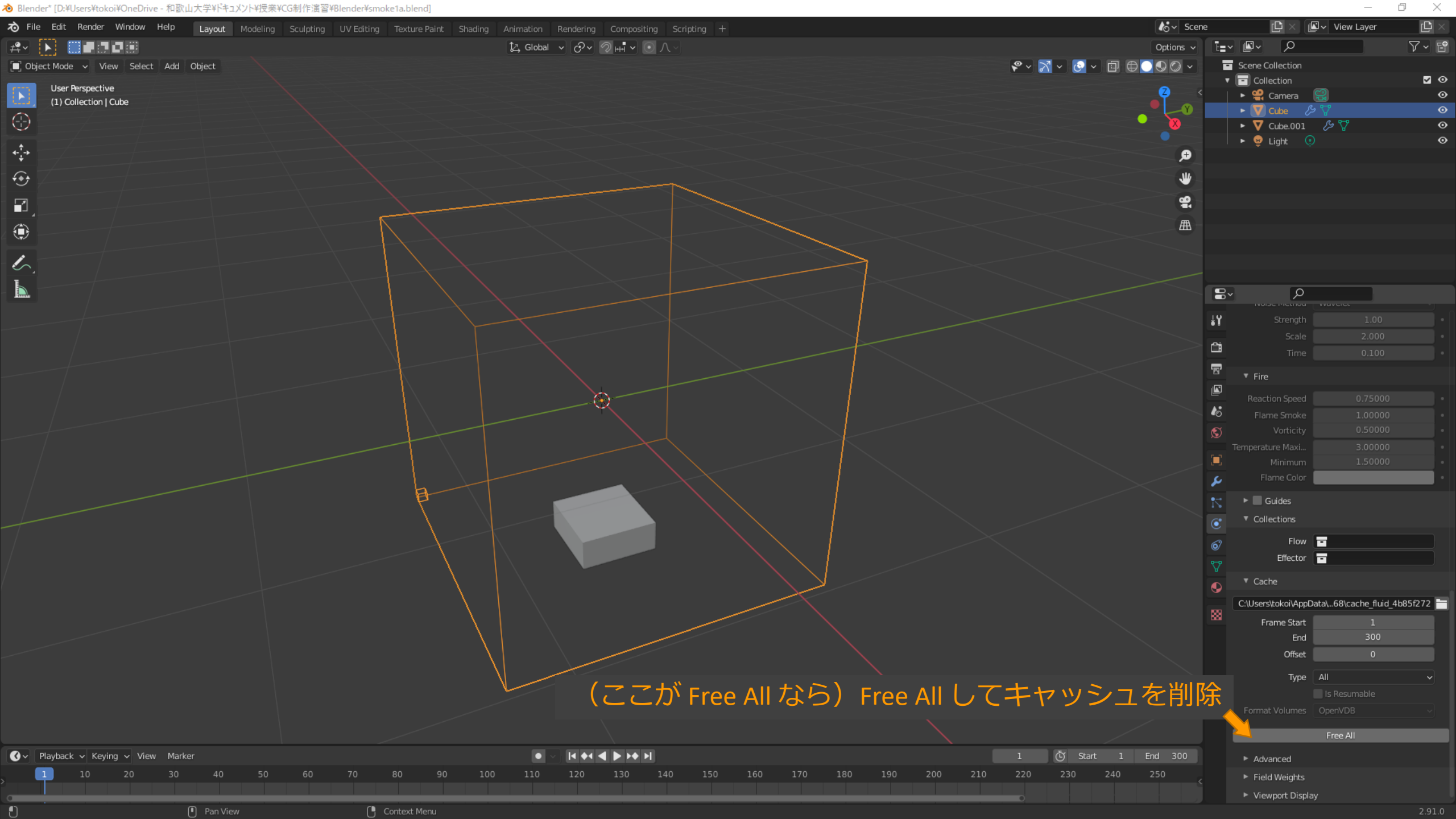


アニメーションのプレビュー

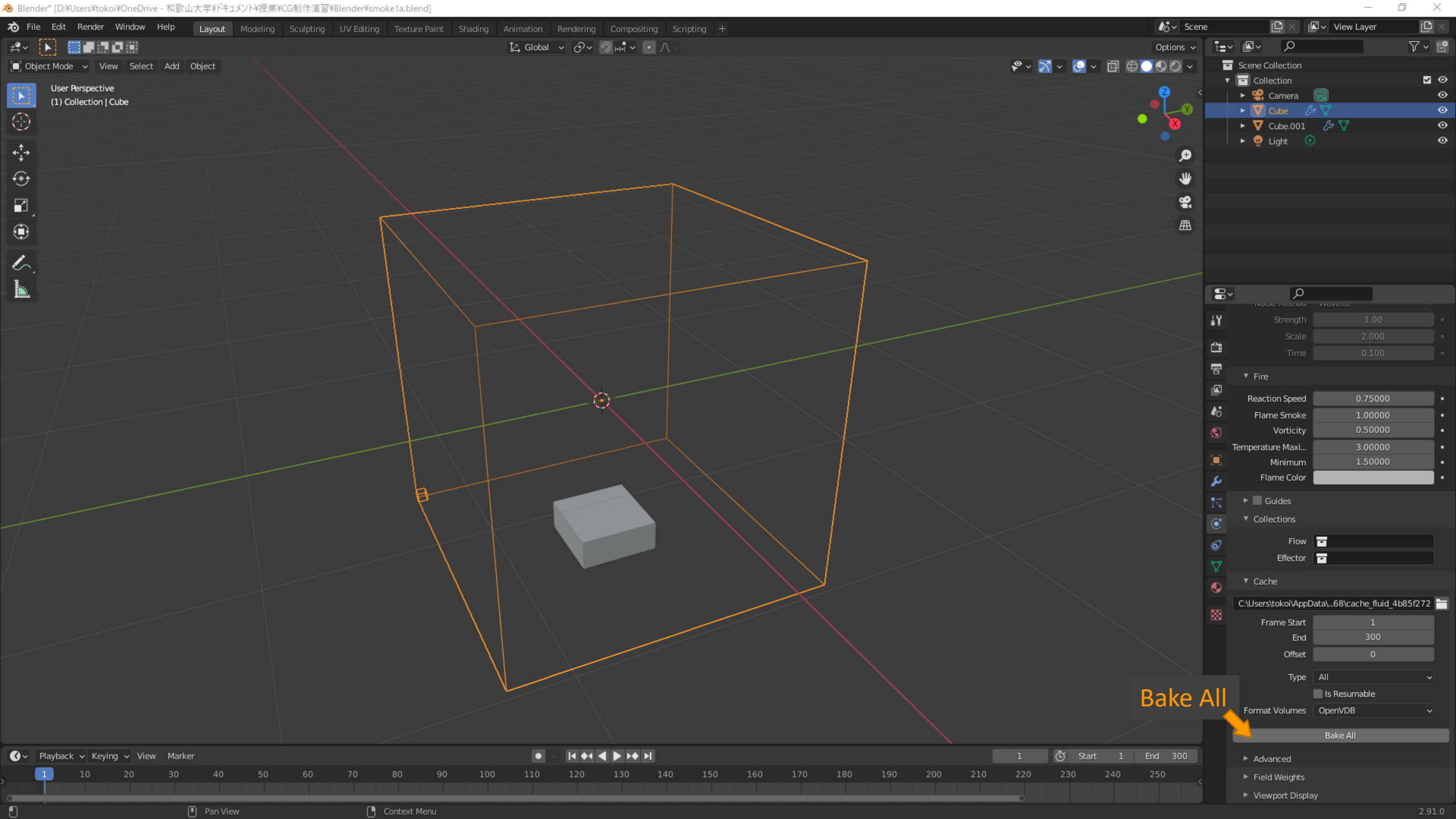


止めて最初のフレームに戻る

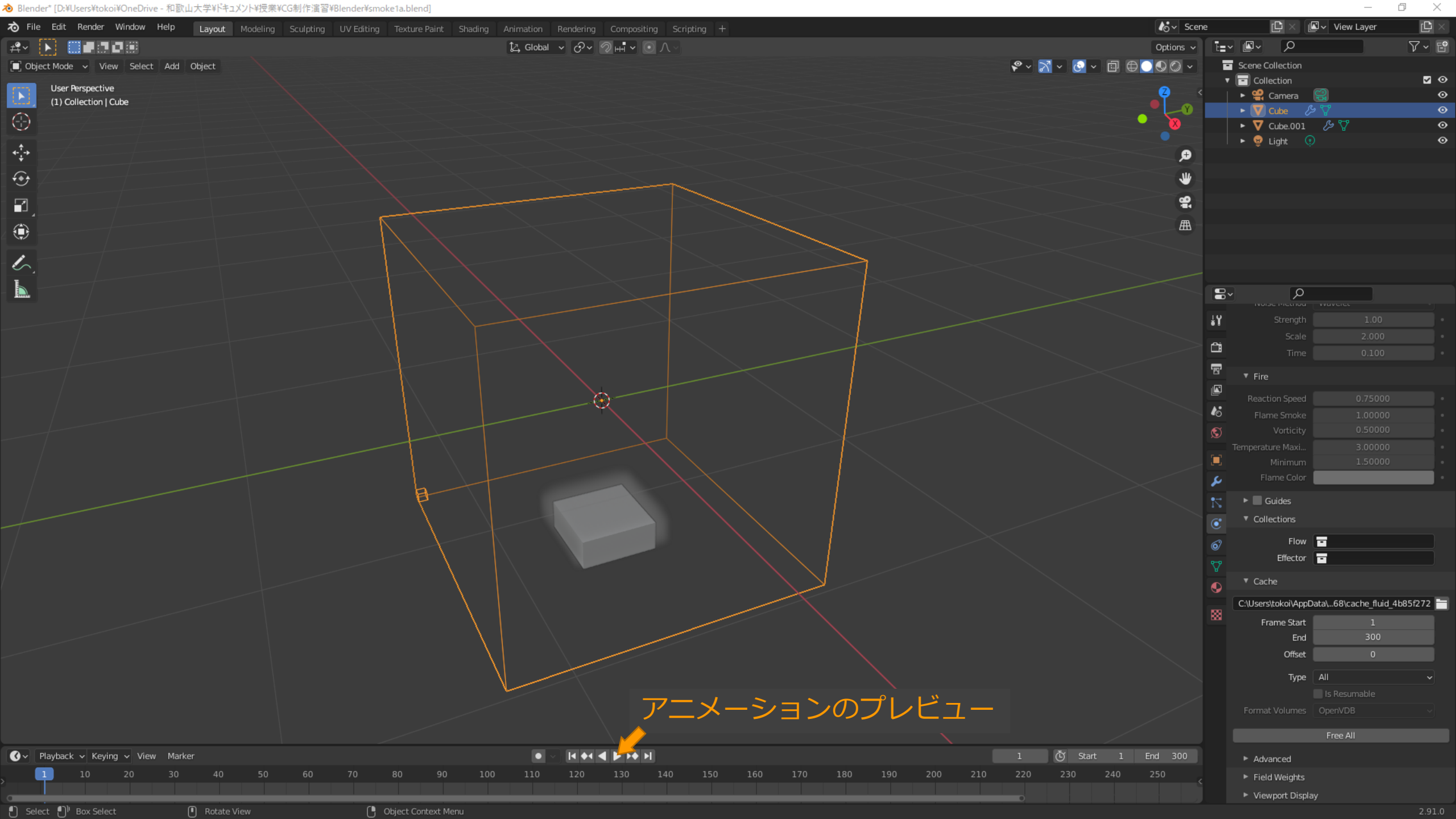




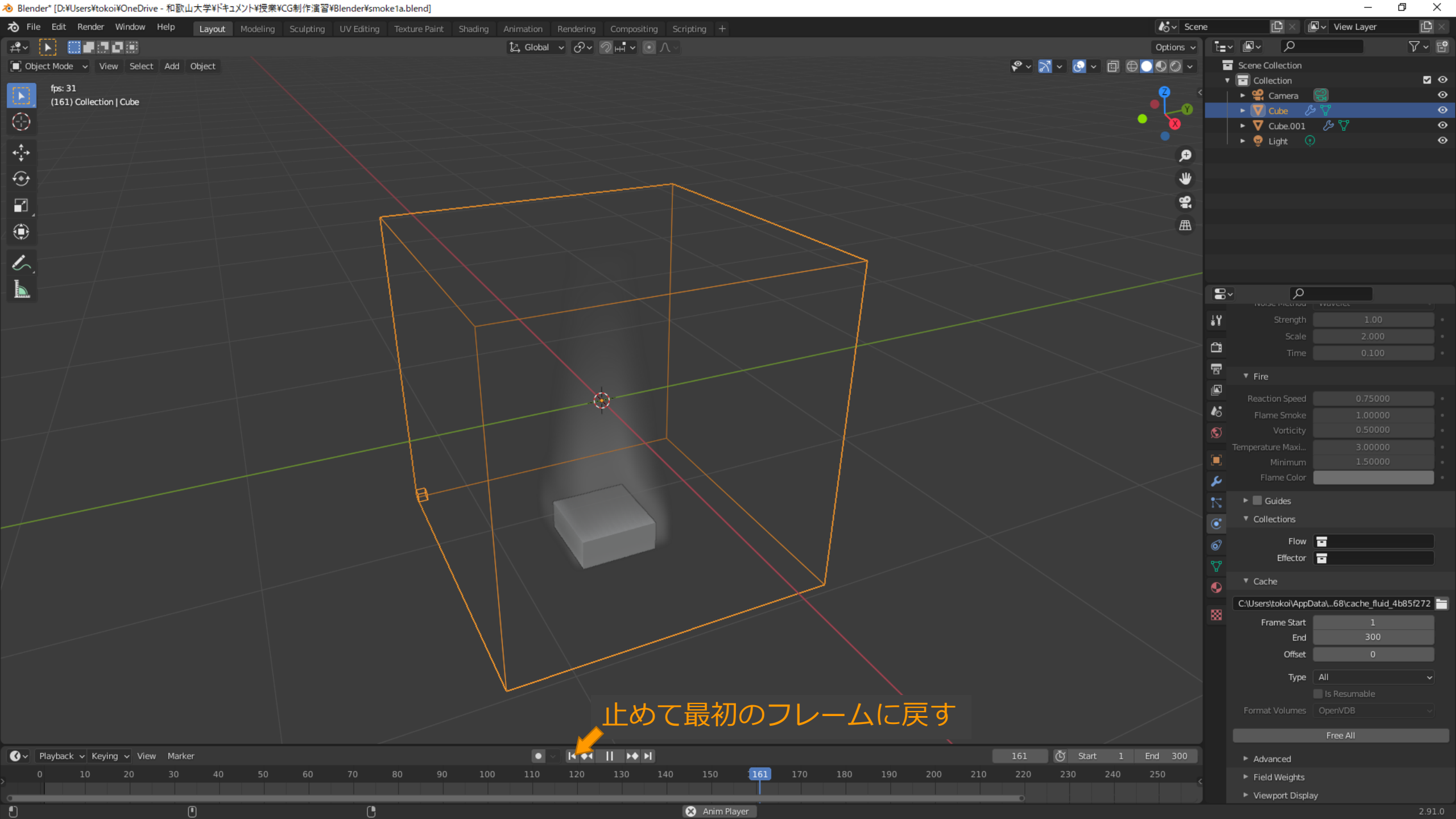
(ここが Free All なら) Free All してキャッシュを削除



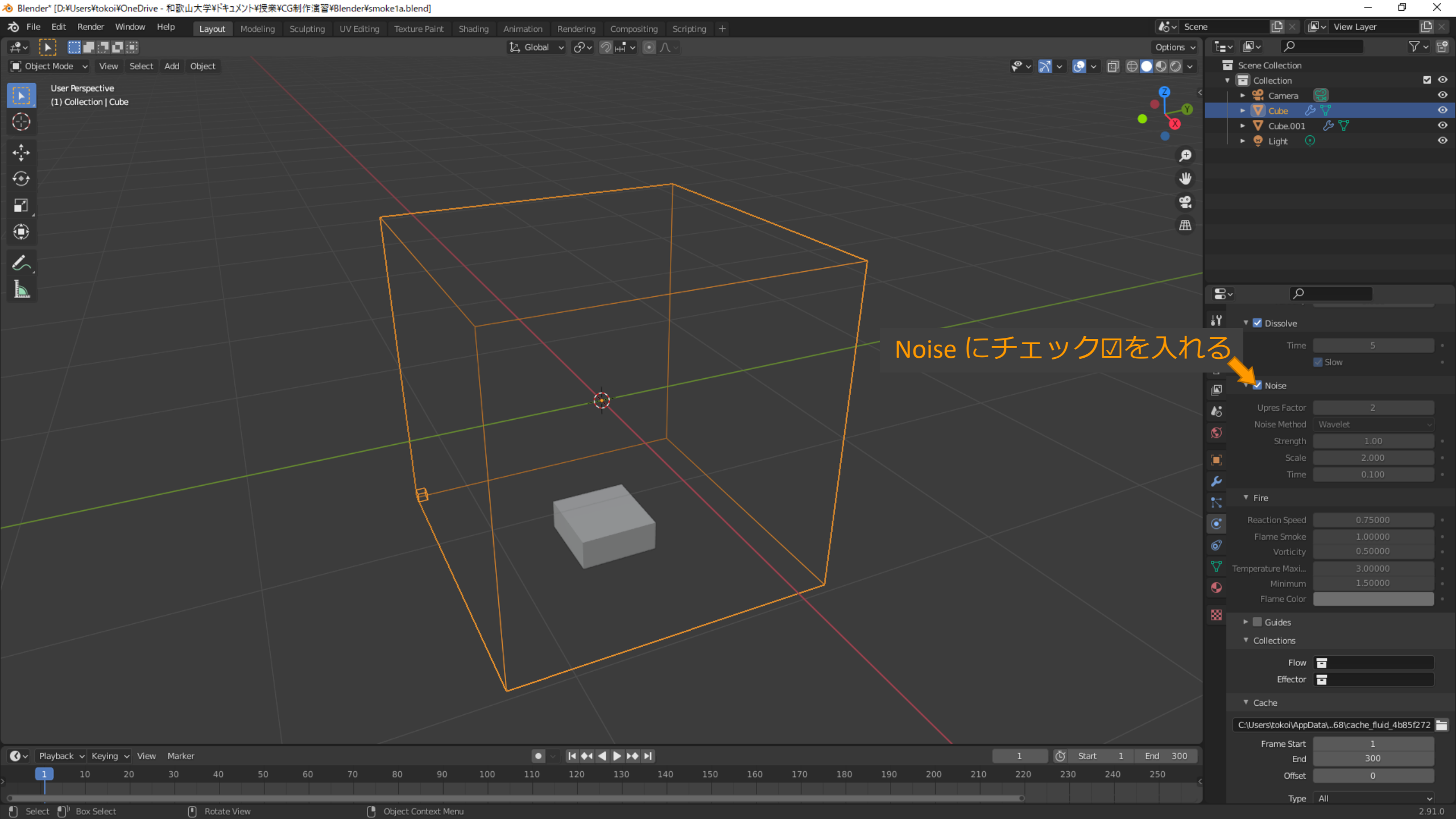
Bake All



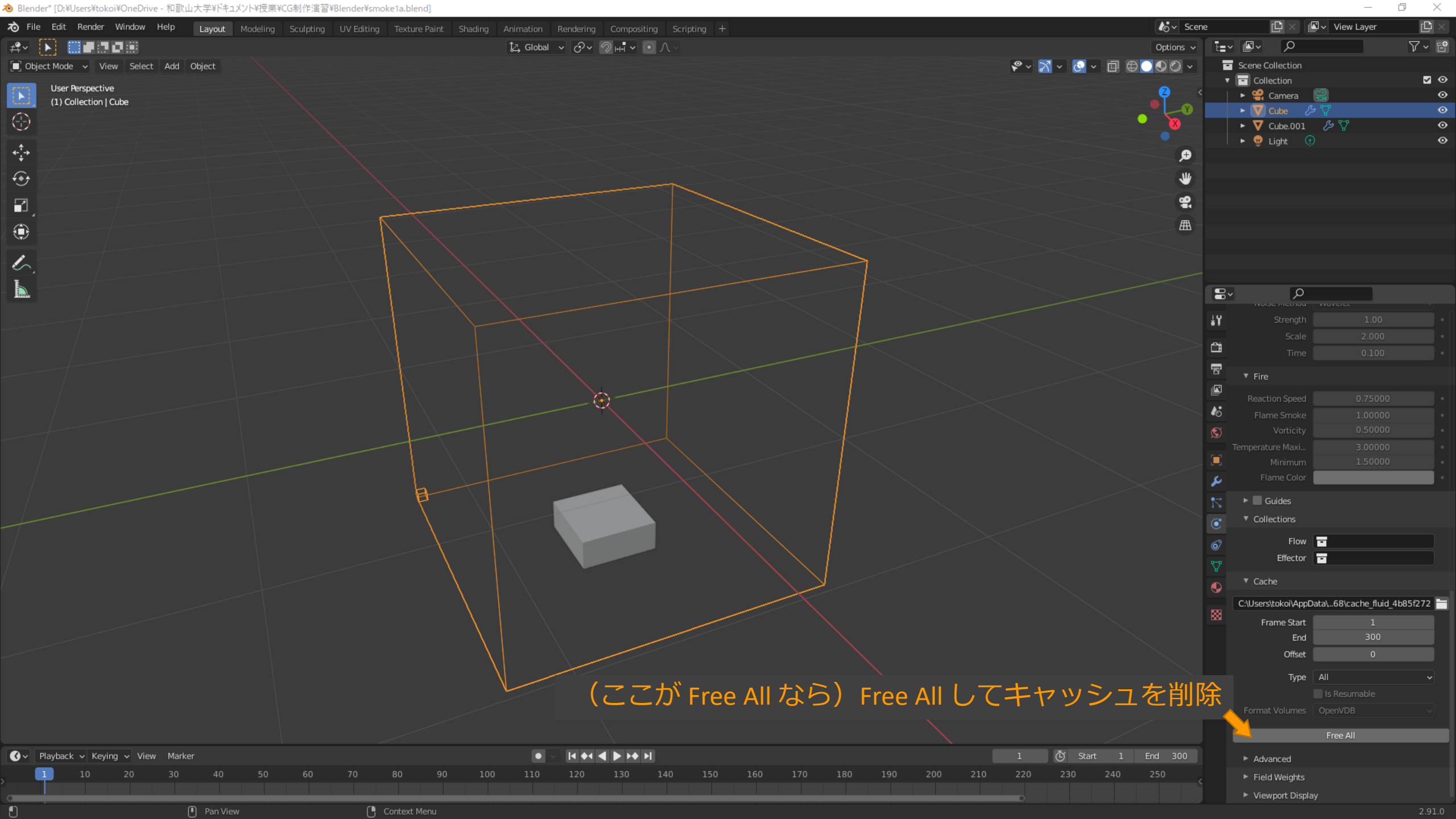
アニメーションのプレビュー



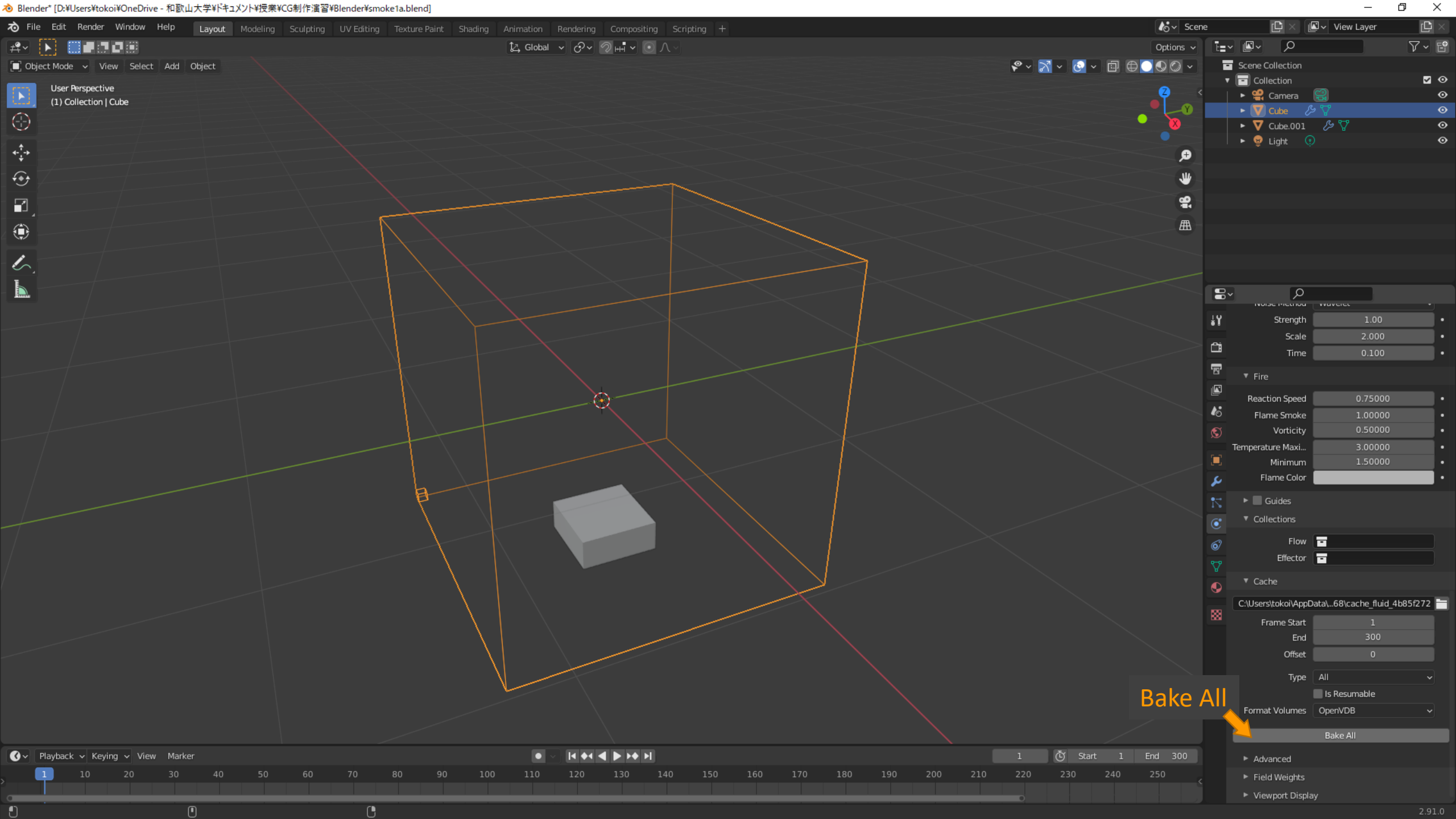
止めて最初のフレームに戻す

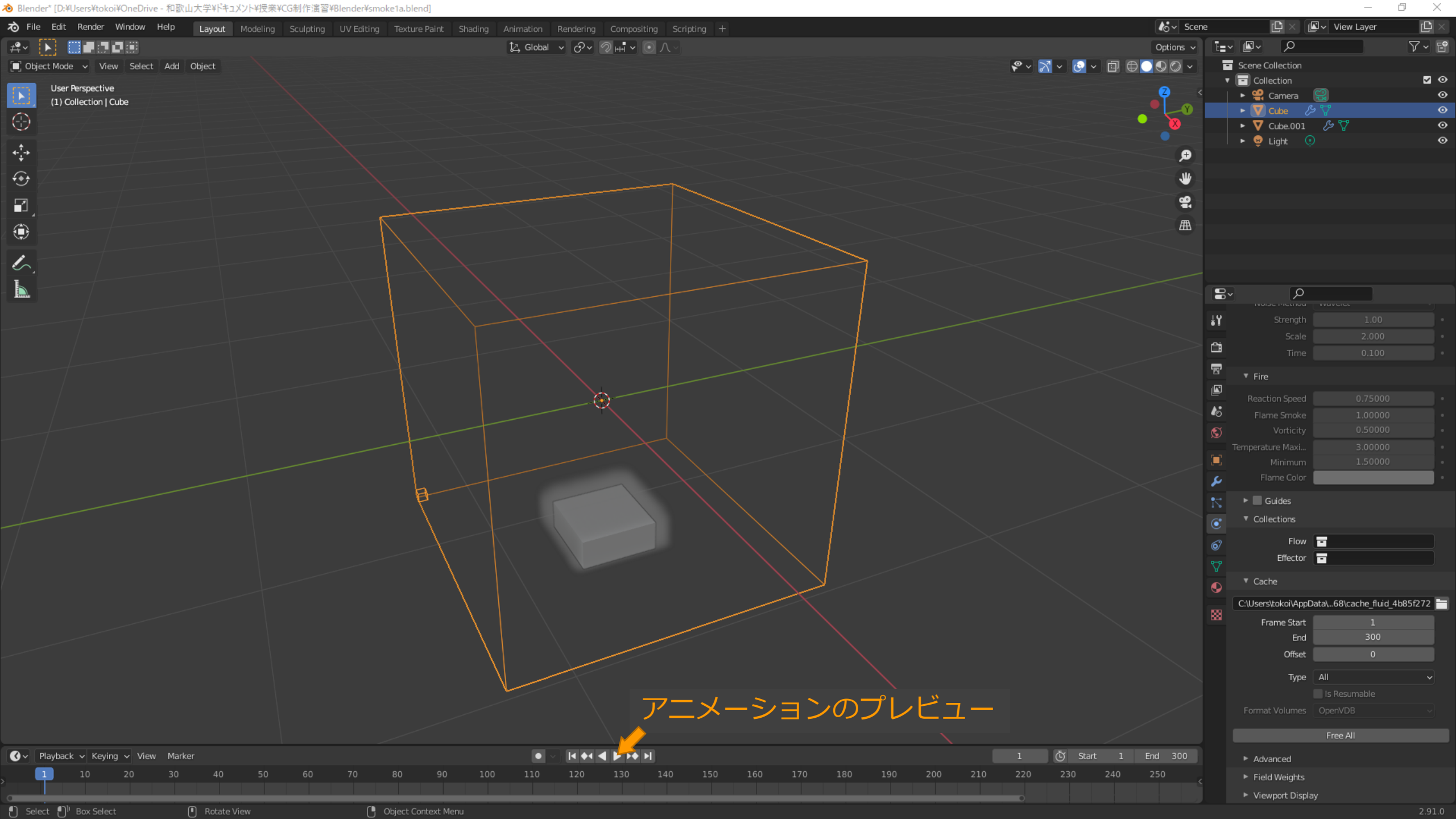


Noise にチェック☑を入れる

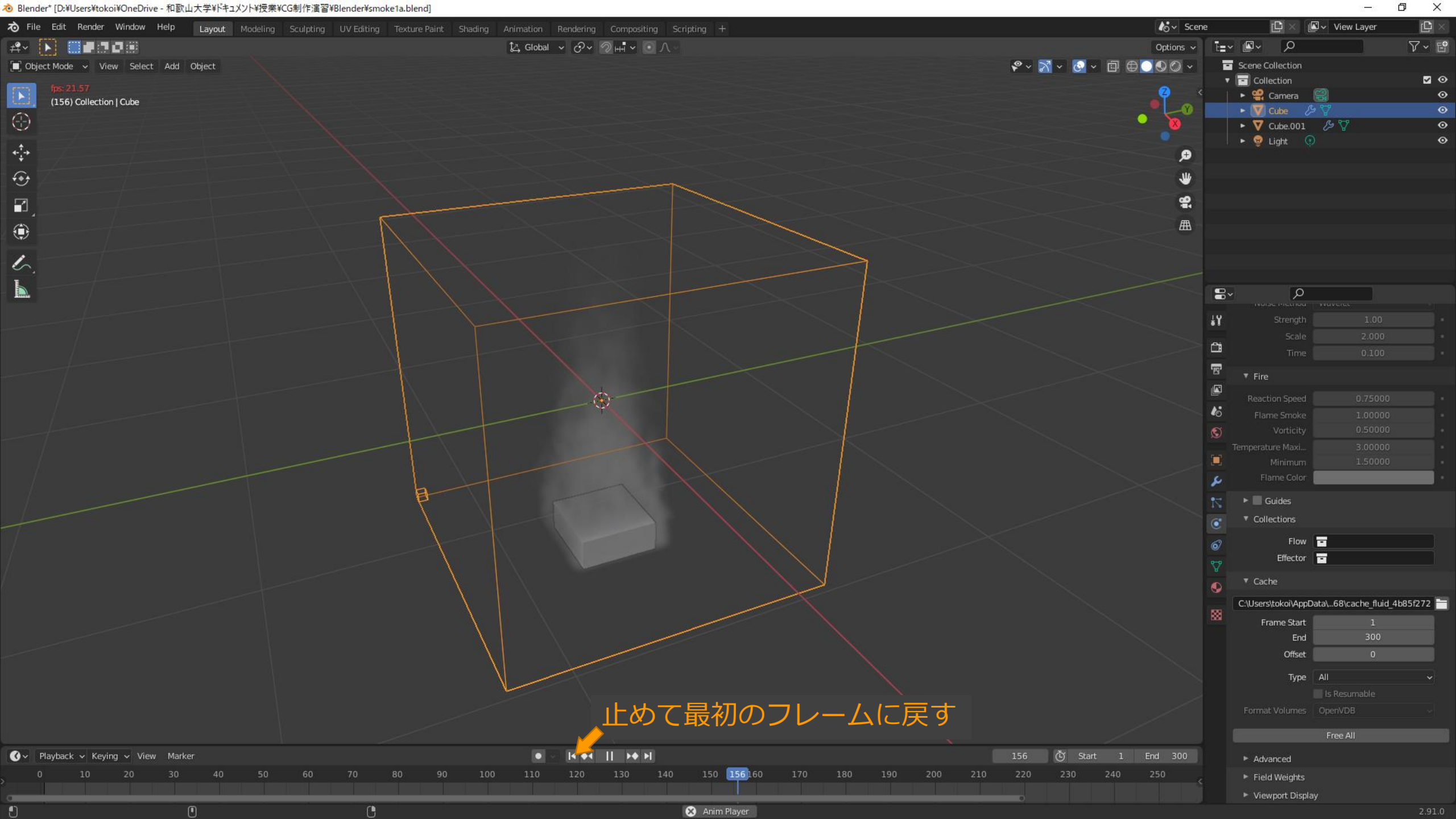


(ここが Free All なら) Free All してキャッシュを削除

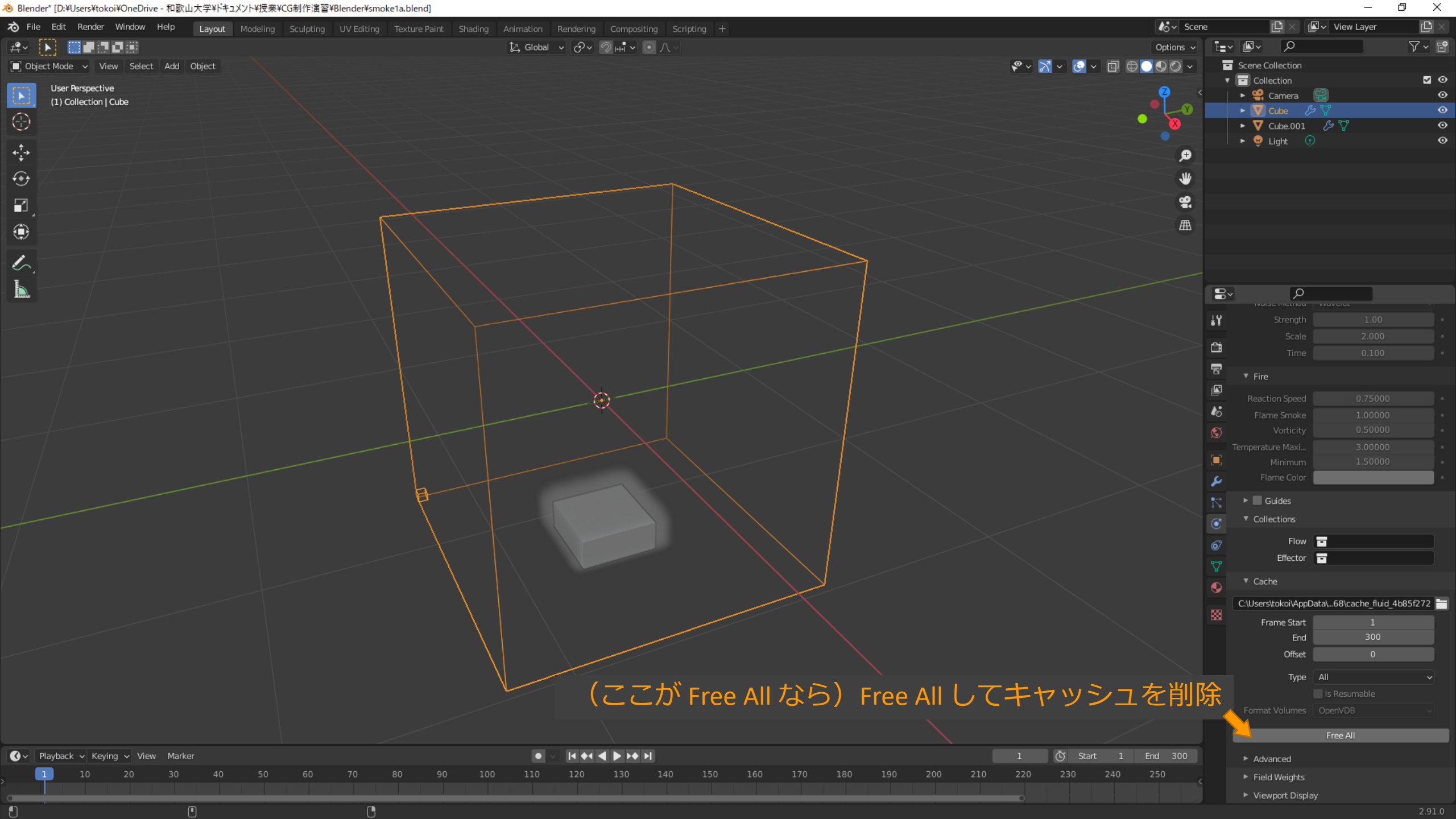




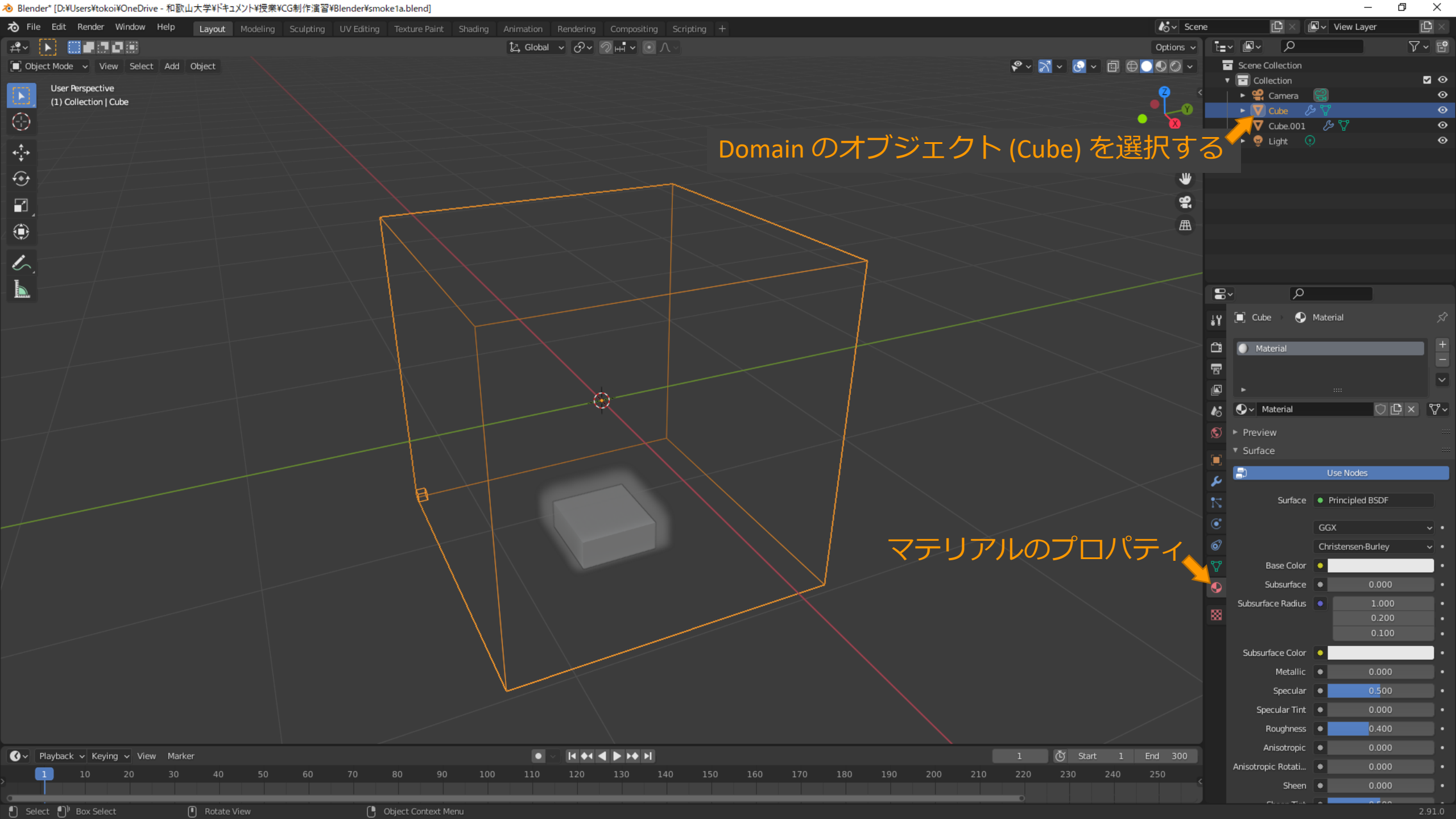
アニメーションのプレビュー



止めて最初のフレームに戻す

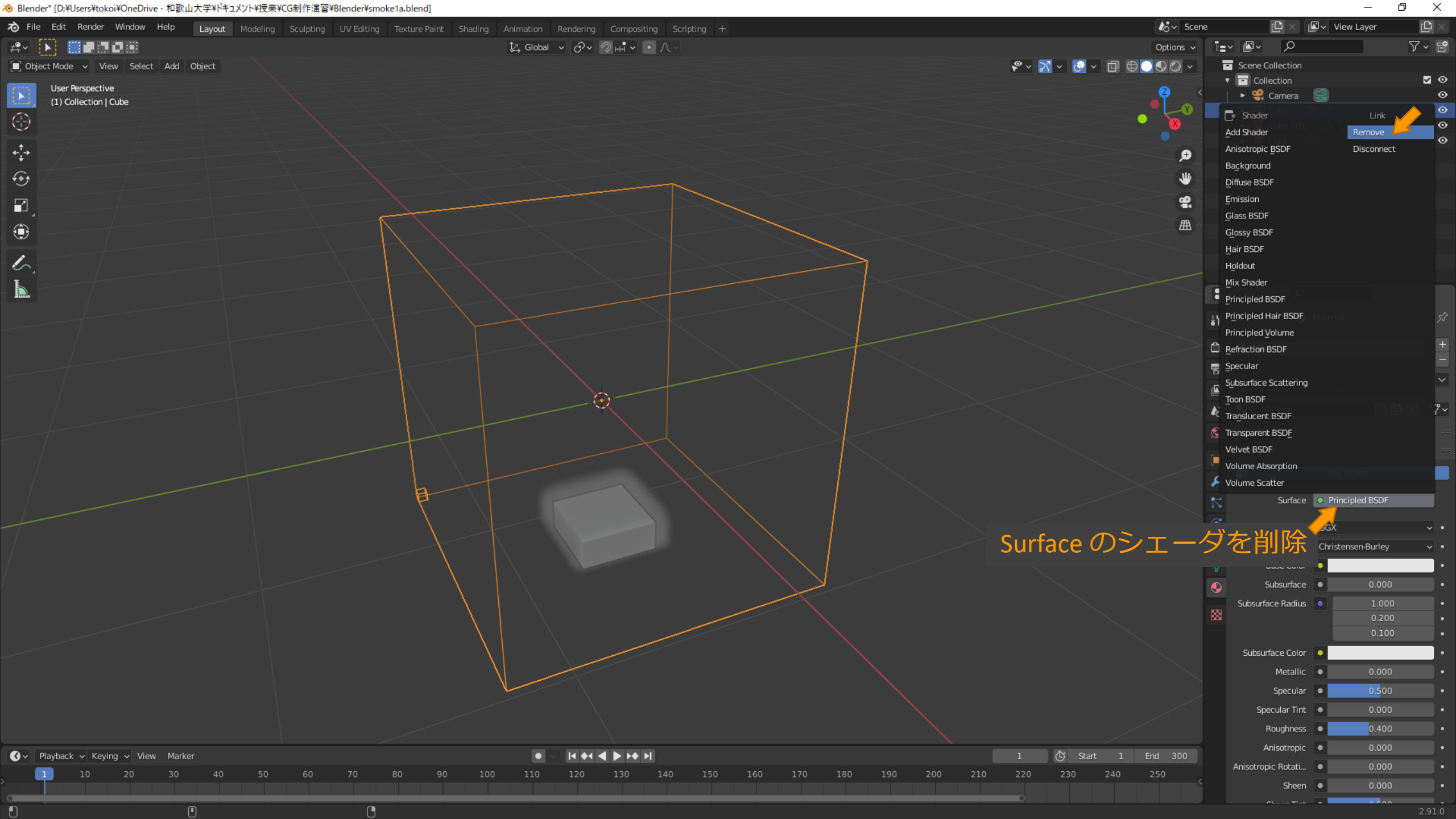


(ここが Free All なら) Free All してキャッシュを削除

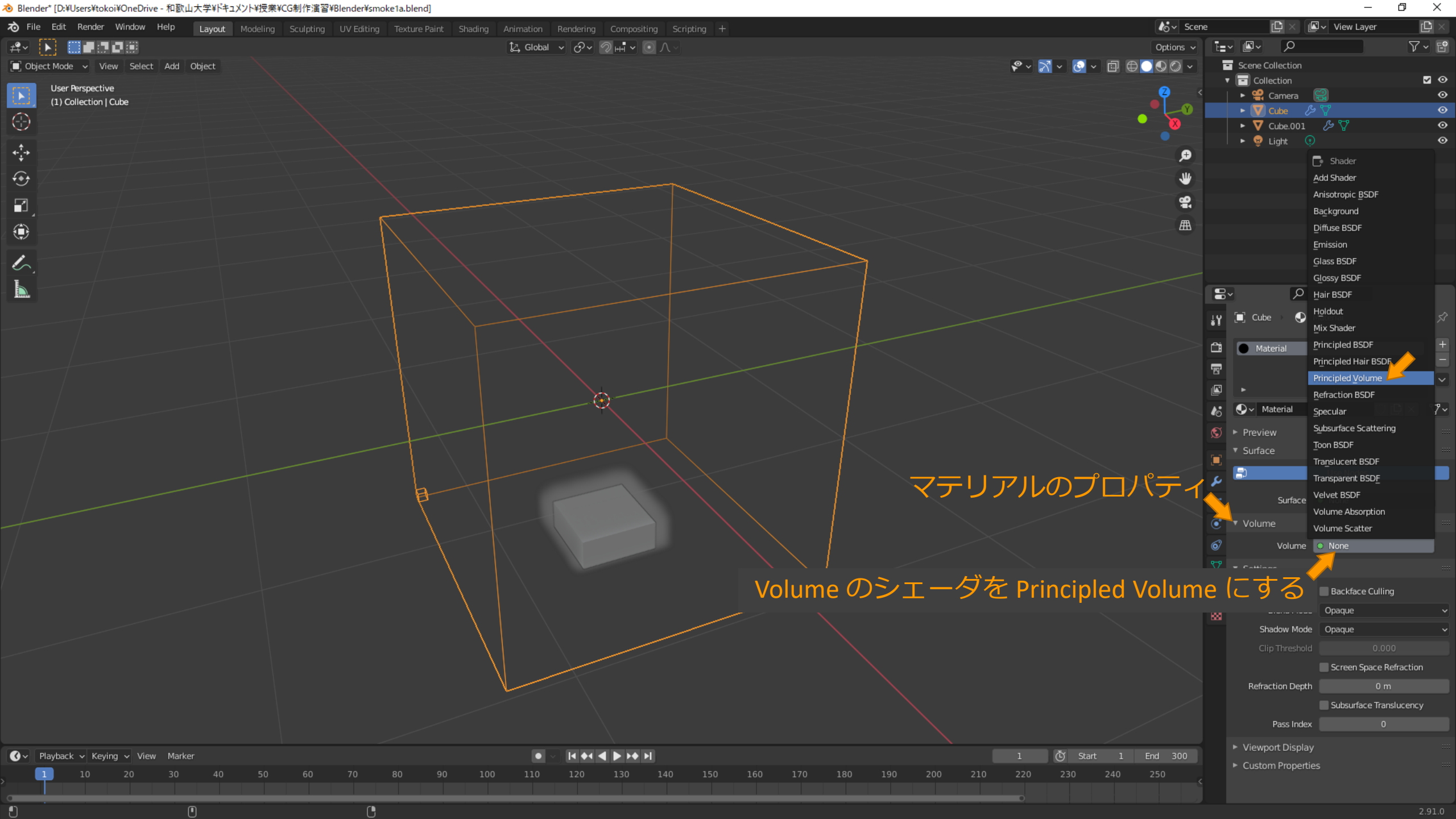


Domain のオブジェクト (Cube) を選択する

マテリアルのプロパティ

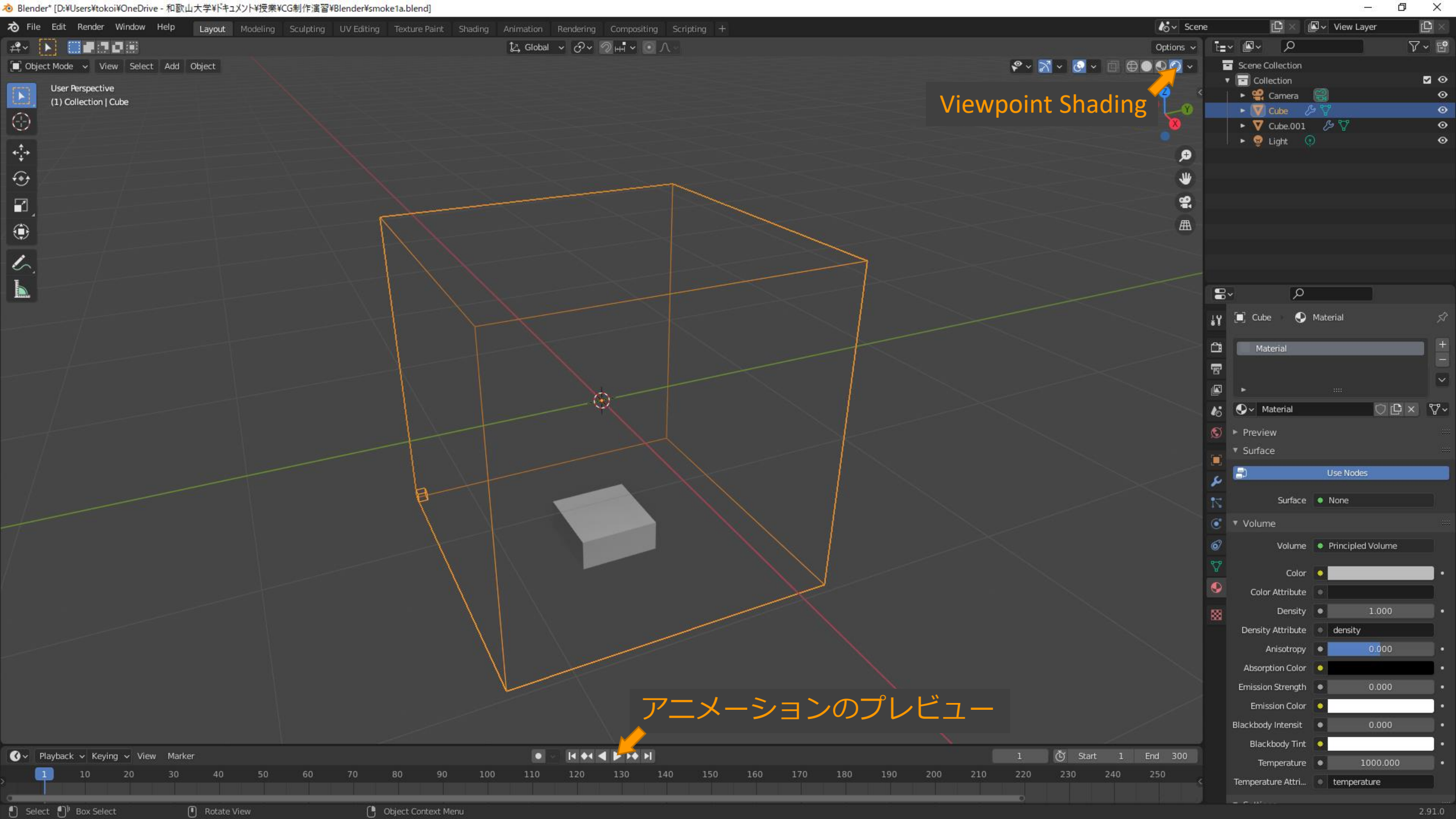


Surface のシェーダを削除



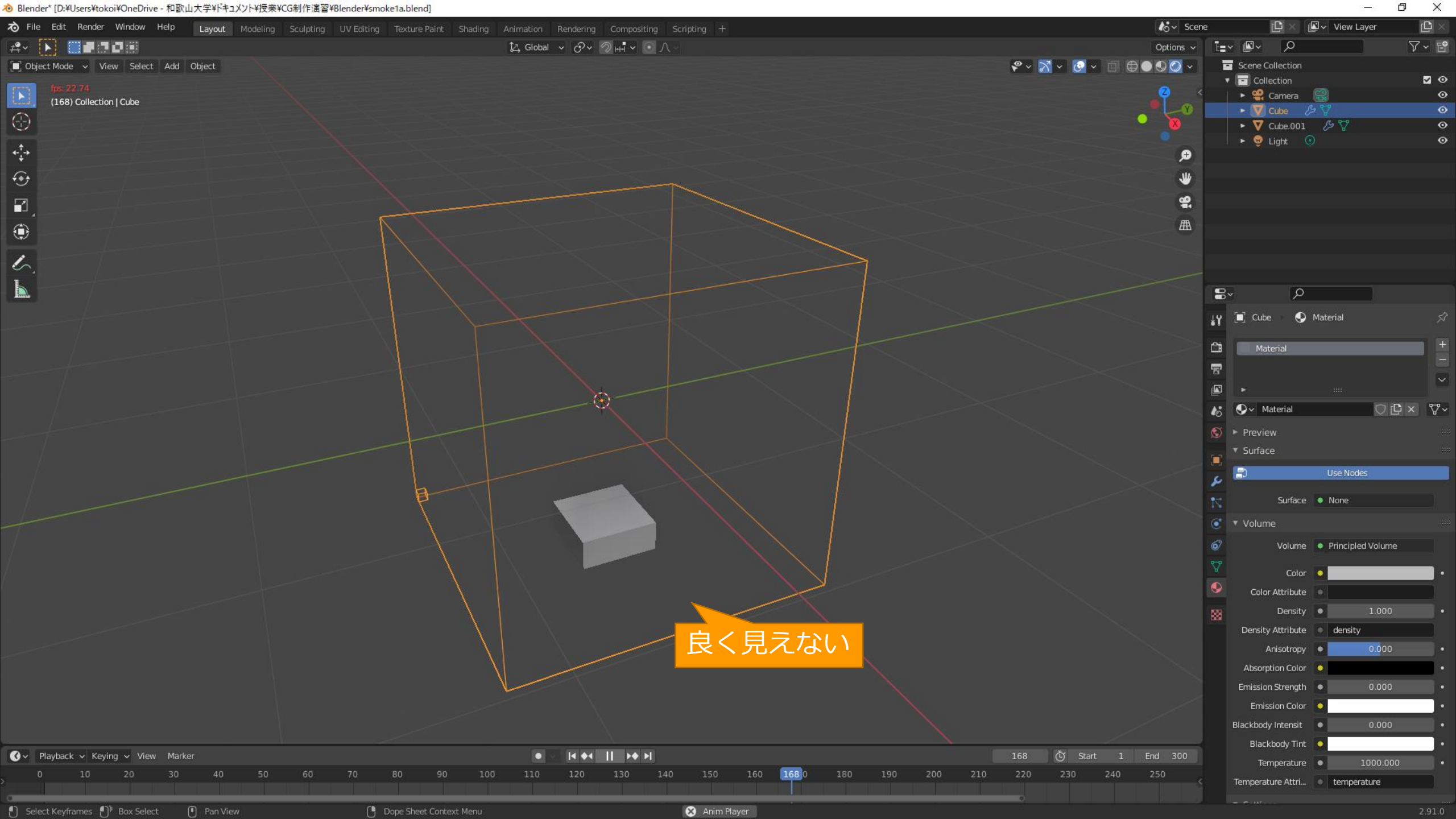
マテリアルのプロパティ

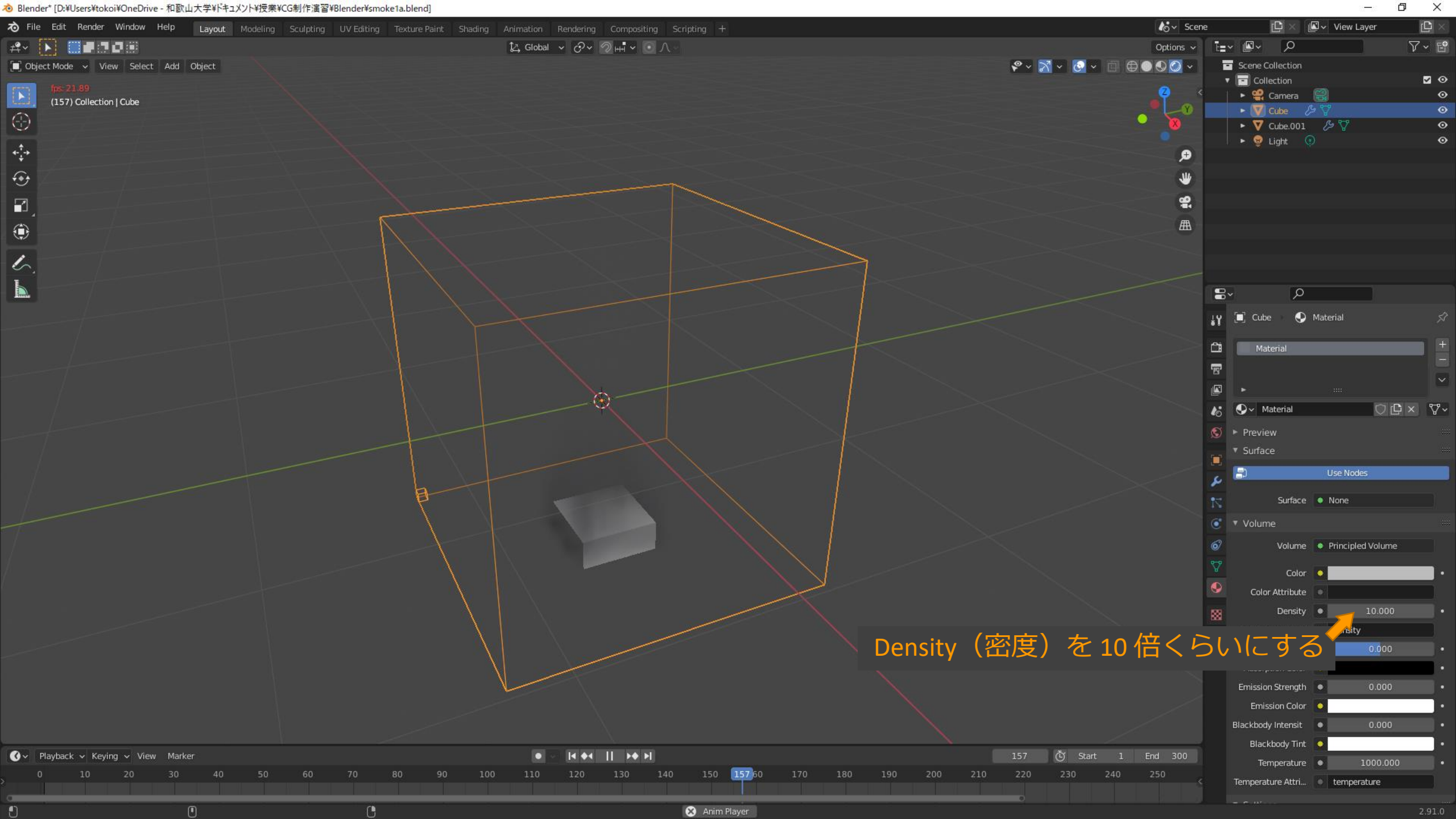
Volume のシェーダを Principled Volume にする



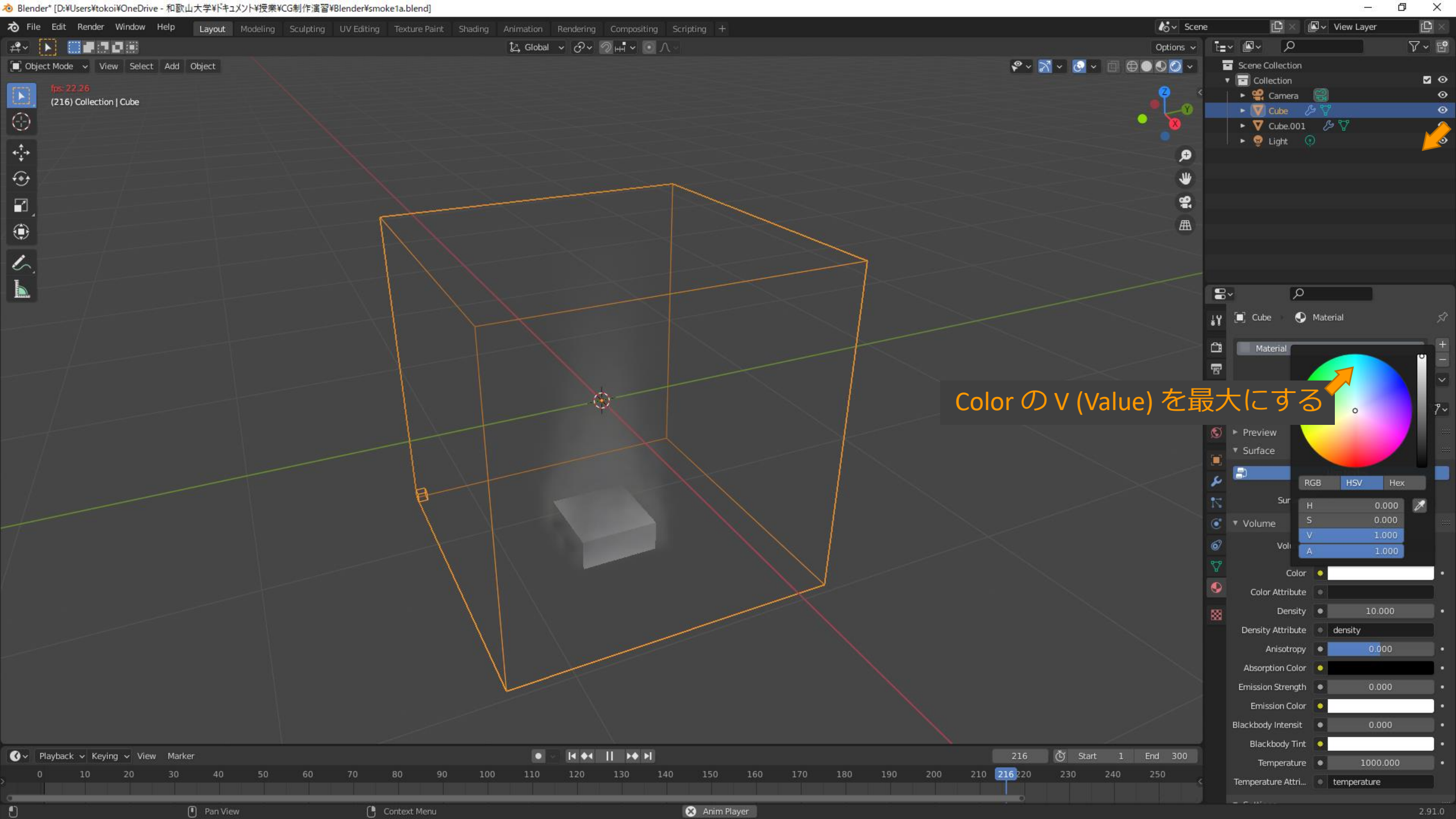
Viewpoint Shading

アニメーションのプレビュー

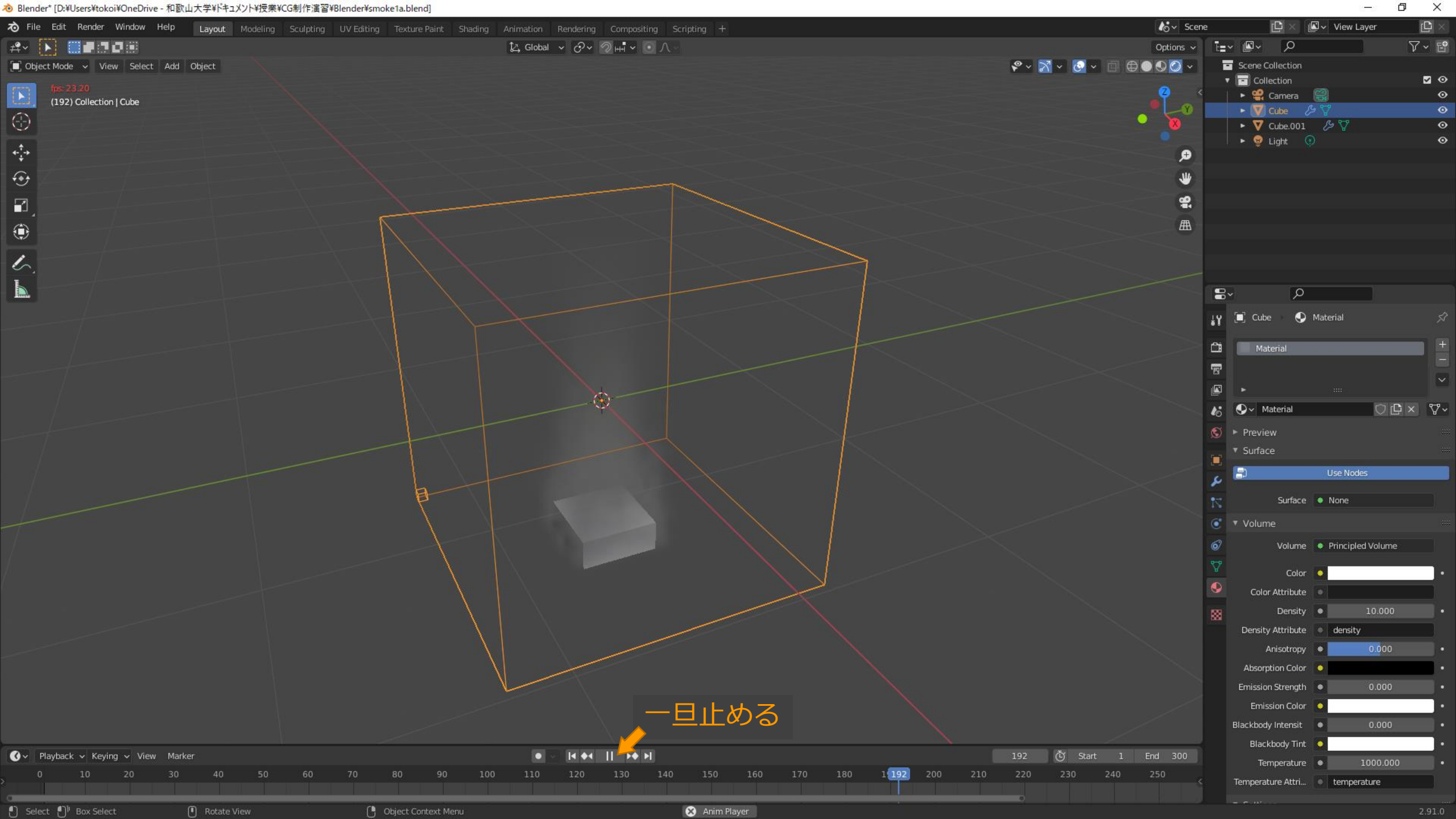


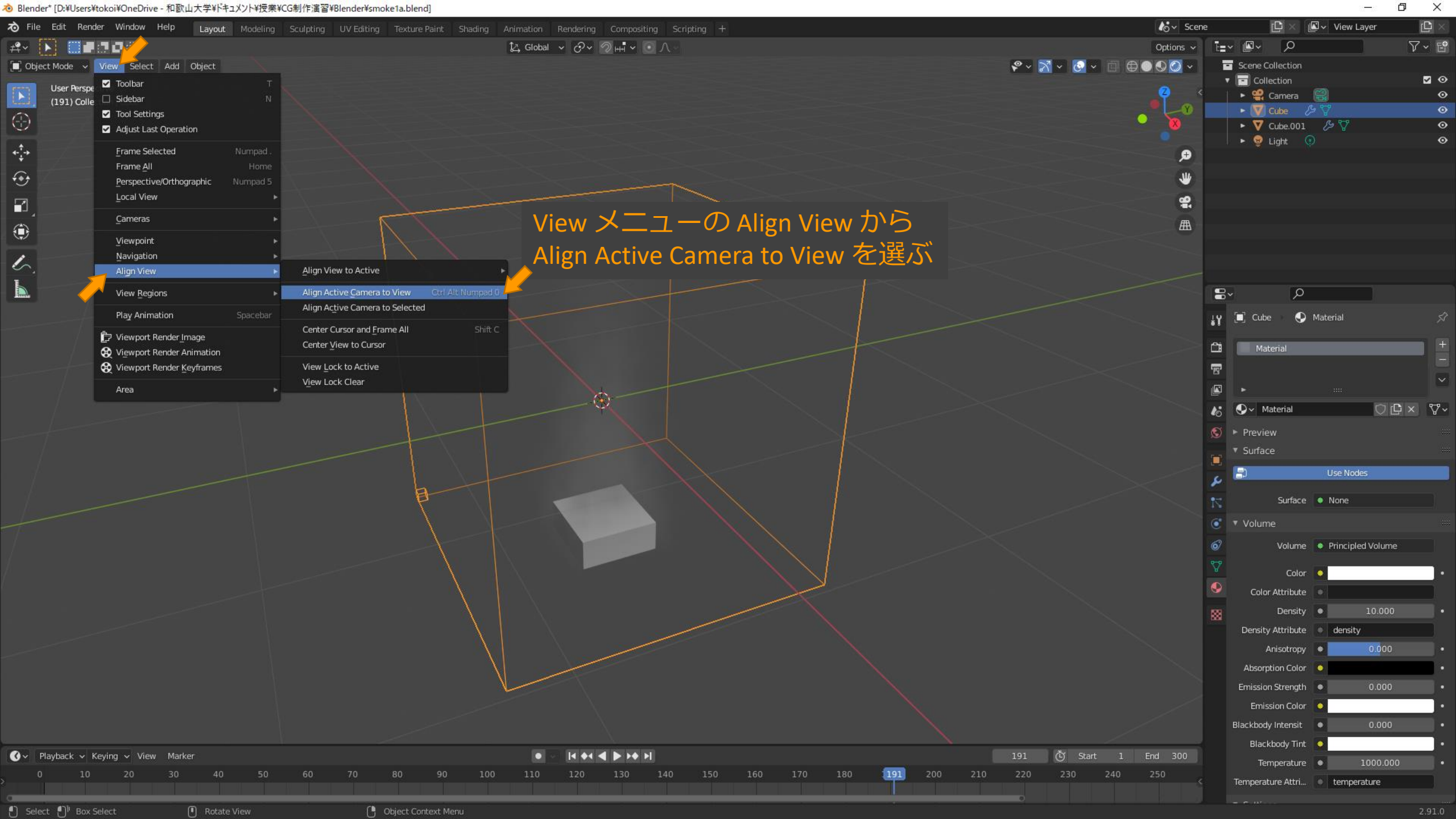


Density (密度) を 10 倍くらいにする



Color の V (Value) を最大にする





View メニューの Align View から
Align Active Camera to View を選ぶ

