

振動アニメーション

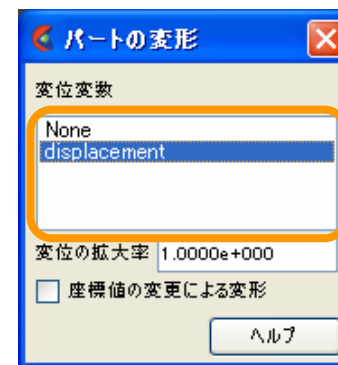
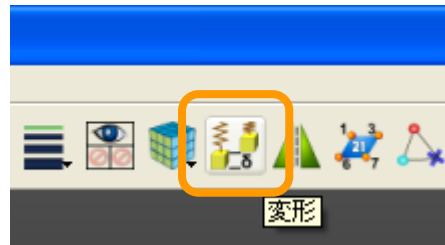
モード解析した結果で振動アニメーションを行う方法です。
モードの次元の切り替えは、時刻パネルで行います。



キーボードから数値を入力
(最後にリターンキーが必要)

モードの切り替え(時刻設定パネル)

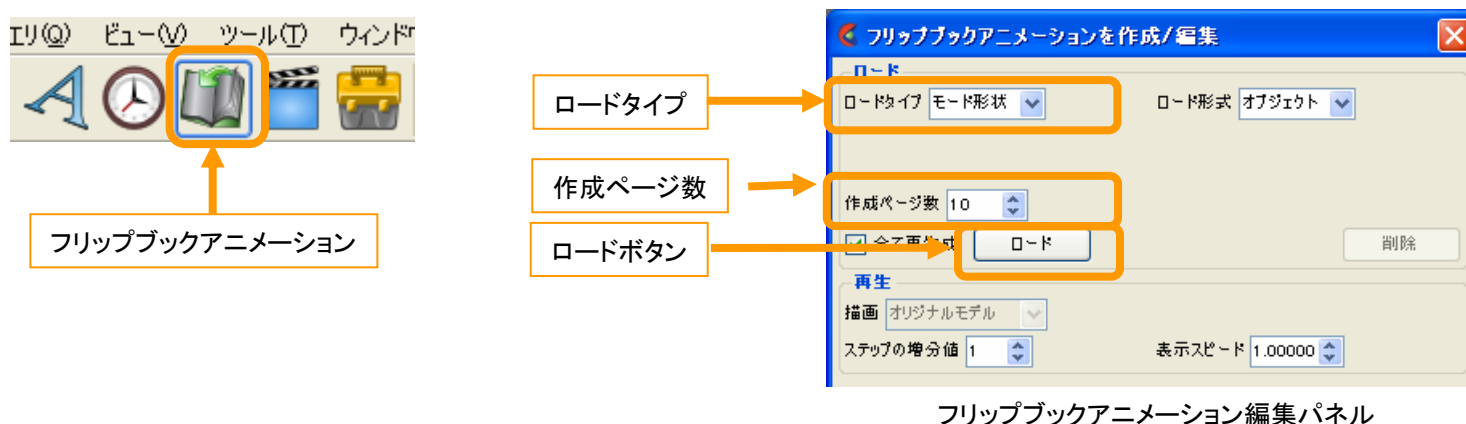
まず変位で変形表示を行います。
パートを選択後、変形アイコンを押し、表示されたパネルで変位を選択します。以上の操作で変位による変形が行われます。(必要に応じて変形パネルの[変位の拡大率]の調整やパートの色付けを行います)



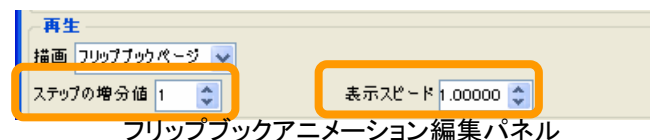
アニメーションは次ページのフリップブックアニメーション機能を利用します。

フリップブックアニメーションの利用

変位にコサイン計算による拡大率を与えてアニメーションを行います。



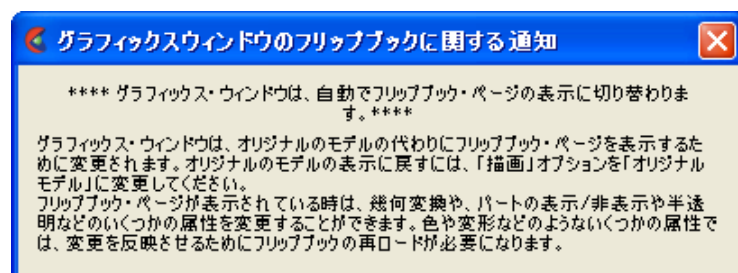
フリップブックアイコンを押して表示されるパネルのロードタイプを [モード形状] にして [ロード] ボタンを押します。初期状態では 10 ステップのアニメーションとして表示されます。再生速度の調整は、表示スピード又はステップの増分値で調整できます。



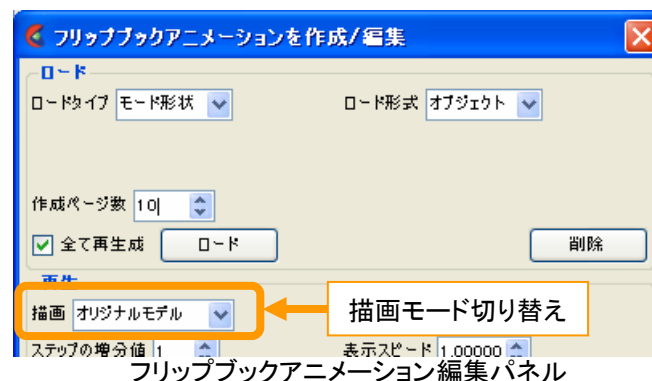
作成ページ数を増やすとステップ数が増えるため、滑らかなアニメーションになります。
(パラメータ変更後は、再度 [ロード] ボタンを押して下さい)

フリップブックアニメーションの利用

フリップブック再生時、以下のメッセージを表示した後、専用モードで再生されます。フリップブックアニメーション編集パネルの **描画** を **オリジナル** に変更すると通常モードに戻ります。



フリップブックモード切り替えメッセージ



フリップブックは各ステップのデータをメモリ上に保持します。オブジェクト(3次元形状)か画像を選択できます。初期値はオブジェクトです。オブジェクトは、回転、拡大・縮小など幾何変換が行える他、EnLiten ファイルへ出力できますが、メモリを多く消費します。ステップ数が多いデータではメモリが不足することがあるので、この際はロード形式を **画像** に切り替えて利用して下さい。

フリップブックの詳細は、[HowTo マニュアル](#) 又は [EnSight Users Manual](#) を参照下さい

