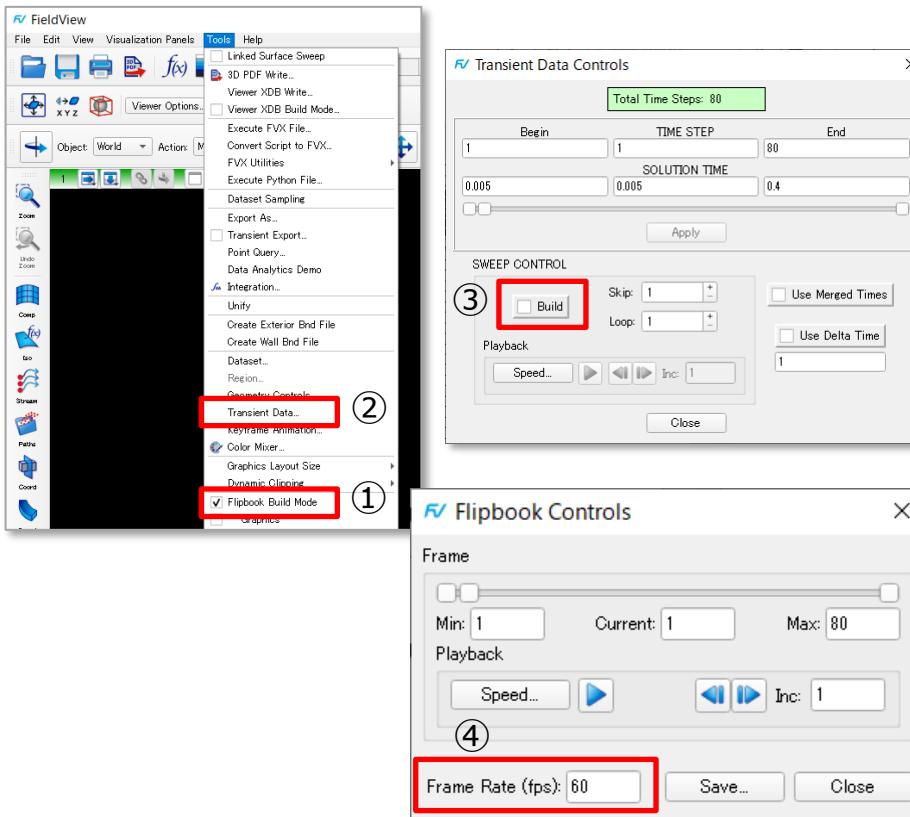


## • 定常計算・アニメーションの場合

- ① [Tools]
  - [Flipbook Build Mode] ⇒ OK
  
- ② [各可視化パネル] 例: Streamline、Coordinate Surface など
  - [Build] ⇒ チェック
  
- ③ [Flipbook Controls] (新規ウィンドウ)
  - **fpsを小さくする**  
= アニメーション速度が遅くなる
  - **fpsを大きくする**  
= アニメーション速度が速くなる
  
- ④ [Save]で動画ファイルを出力



## • 非定常計算・時系列アニメーションの場合

- ① [Tools]
  - [Flipbook Build Mode] ⇒ OK
  
- ② [Tools]
  - [Transient Data...]
  
- ③ [Transient Data Controls] (新規ウィンドウ)
  - [Build] ⇒ チェック
  
- ④ [Flipbook Controls] (新規ウィンドウ)
  - **fpsを小さくする**  
= アニメーション速度が遅くなる
  - **fpsを大きくする**  
= アニメーション速度が速くなる
  
- ⑤ [Save]で動画ファイルを出力



- **Frame Rate (fps)**について
  - 1秒間あたりに表示するフレーム数（コマ数）
  - デフォルト設定：15 [フレーム/秒]
  - 設定範囲 : 1～60 [フレーム/秒]
  - フレーム数 (固定値) = 非定常計算の時系列ファイル数  
fps (設定値) であるため...
    - **fps を小さくする**  
= アニメーション速度は**遅くなる**
    - **fps を大きくする**  
= アニメーション速度は**速くなる**

## 補足

### FieldViewでの fps のイメージ

frame per second

一般的なアニメーションは fps が高いと  
滑らかな動きが表現できます。  
ディ○ニーは滑らかだが ア○パンマンは普通の動き

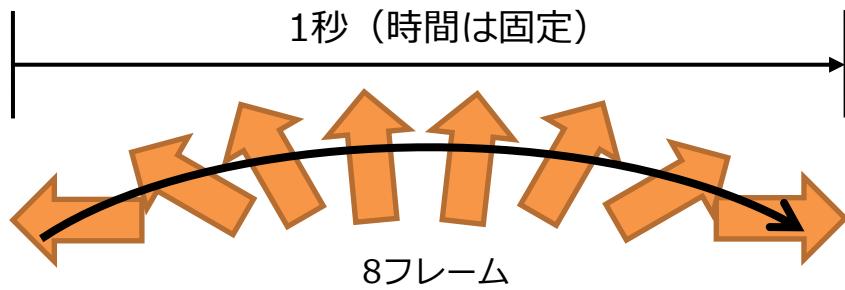
これはアニメーションの再生時間が固定になっていて、  
単位時間に表示されるフレーム数が変わるためです。  
つまり fps で フレーム数 が変わります。

一方、[FieldViewのアニメーション](#)では  
フレーム数が固定となっているので次に表示するフレ  
ームまでの時間を変えます。

つまり fps で アニメーションの再生時間 が変わります。

例1：一般的なアニメーション

**fps = 8 [フレーム/秒]**



- 例1 : **fps = 8 [フレーム/秒]** 時間 = 1 [秒] (固定)

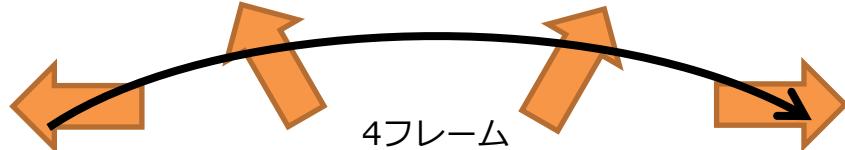
$8 \times 1 = 8$  [フレーム] (滑らかな動画)

- 例2 : **fps = 4 [フレーム/秒]** 時間 = 1 [秒] (固定)

$4 \times 1 = 4$  [フレーム] (力強いために動画)

例2：一般的なアニメーション

**fps = 4 [フレーム/秒]**



例3 : FieldViewのアニメーション **fps = 8 [フレーム/秒]** • 例3 : **fps = 8 [フレーム/秒]** フレーム数=8 (固定)



例4 : FieldViewのアニメーション **fps = 4 [フレーム/秒]** • 例4 : **fps = 4 [フレーム/秒]** フレーム数=8 (固定)



例5 : FieldViewのアニメーション **fps = 2 [フレーム/秒]** • 例5 : **fps = 2 [フレーム/秒]** フレーム数=8 (固定)

