

Jak stworzyć ognisko?

Tłumaczenie Marcin Sołbut. Tytuł oryginalu "Campfire".

W poniższej lekcji wykonamy model obozowego ogniska z zastosowaniem obiektów pomocniczych (**Helpers**). Są to nie renderowalne obiekty asystujące przy wielu naszych projektach, pozwalają one na przypisanie obiektowi **Gizmo** efektu płonięcia, w celu stworzenia naturalnie wyglądającego ogniska.

1. W panelu tworzenia (**Creation Panel**) uaktywnij opcję obiektów pomocniczych (**Helpers**). Spośród powyższych obiektów wybierz "modele atmosferyczne" (**Atmospheric Apparatus**). Są to nie renderowalne obiekty pomocnicze pozwalające wykonać środowiskowe efekty specjalne. Rodzaj wybranego obiektu **Gizmo**, tzn. czy będzie on sześcianem, kulą czy też cylindrem, zależy jedynie od kształtu, w który zamierzasz wpisać ogień. Dla naszego projektu wybierzemy kształt kuli.
2. Uaktywnij opcję tworzenia kulistego obiektu **Gizmo (Sphere Gizmo)**. W oknie widokowym z góry (**Top Viewport**) naciśnij i przeciągnij myszką w celu ustalenia średnicy obiektu. W parametrach stworzonego **Gizmo** oznacz również opcję półkuli (**Hemisphere**). Zapisz bądź też zapamiętaj ustaloną średnicę, abyśmy mogli ją później wykorzystać do animacji.
3. Z górnej części głównego interfejsu wybierz transformację skalowania nierównomiernego (**Non-Uniform Scale**) i przypisz ją do osi Y (**Restrict To Y**). W oknie widokowym z przodu (**Top Viewport**) przeskaluj nasz pomocniczy obiekt **Gizmo** do 400% wielkości wzdłuż osi Y.

Podczas płonięcia, płomień ogniska rozchodzi się zawsze w kierunku lokalnej osi Z obiektu **Gizmo**.

4. Z menu renderingu wybieramy opcję środowiskową (**Environment**). W środowiskowym oknie dialogowym naciskamy przycisk dodania efektu (**Add**). Z listy wybieramy efekt płonięcia (**Combustion**).
5. Następnie naciskamy przycisk wyboru **Gizmo (Pick Gizmo)** i wybieramy obiekt stworzony wcześniej. Jest to operacja, którą musisz wykonać, ponieważ bez niej nie otrzymasz żadnych płomieni.
6. Jako rodzaj płomieni (**Flame Type**) wybieramy "wąsy" (**Tendrils**). Uczyni to nasze płomień długimi oraz cienkimi, będących odwrotnością krągłych kul ognia.
7. Ustawienie poszczególnych wartości podaję poniżej :
 - siła (**Stretch**) = 1,2
 - regularność (**Regularity**) = 0,4
 - wielkość płomieni (**Flame Size**) = 4,0
 - poziom szczegółowości płomieni (**Flame Detail**) = 10,0
 - gęstość (**Density**) = 8,0

8. Przejdź do ostatniej klatki animacji i uaktywnij przycisk animowania (**Animate**). Zmień wartość opcji bezwładnego unoszenia się (**Drift**) do wartości równej średnicy naszego obiektu **Gizmo** (prosiłem abyś to zapisał).
9. Parametr bezwładnego unoszenia się (**Drift**) jest wartością jednostek płomienia unoszących się do góry podczas całego czasu trwania animacji. Jeśli ustawisz wartość powyższego parametru z różnymi wartościami średnicy obiektu **Gizma**, Twoja końcowa animacja będzie się samoczynnie zapętlać, np. jeśli średnica ma wartość 200, ustawienie wartości parametru bezwładnego unoszenia się (**Drift**) na wartość 200, 400 bądź też 600 zapętli automatycznie Twą animację.
10. Przy włączonym przycisku animowania (**Animate**), zmień wartość parametru fazy (**Phase**) na pełną wartość liczbową, np. 2 lub 5. Wyższa wartość powyższego parametru sprawi, że nasze płomienie staną się bardzo wzburzone.

Stworzyłeś zapętlającą się animację ogniska obozowego. Pamiętaj, że efekt zobaczysz dopiero po wyrenderowaniu sceny.

Przeprowadzenia renderingu opcji płonienia możemy dokonać jedynie w oknach widokowych takich jak widok perspektywiczny (**Perspective Viewport**) lub widok z kamery (**Camera View**). Powodzenia.

Wszelkie pytania, zastrzeżenia oraz uwagi proszę kierować pod : mssabat@poczta.onet.pl

Lekcja z przeznaczeniem jedynie do użytku dla : <http://3dstudiomax.punkt.pl>