

Jak wykonać ognisty wybuch?

Tłumaczenie Marcin Sołbut. Tytuł oryginału "Fiery Explosion".

Poniżej przedstawię Ci sposób na wykonanie prostego efektu eksplozji. Wykorzystamy w tym celu efekt płonienia (**Combustion**). Efekt ten zaprojektowany jest z myślą o wykonywaniu najrozmaitszych odmian ognia oraz wybuchów.

1. Przejdź do panelu tworzenia (**Creation Panel**) i wybierz opcję tworzenia obiektów pomocniczych (**Helpers**). Z menu uaktywnij opcję tworzenia modeli atmosferycznych (**Atmospheric Apparatus**). Są to nie renderowalne obiekty pomocnicze, przy pomocy których jesteśmy w stanie wykonywać najróżniejsze efekty środowiskowe bazujące na obiektach **Gizmo**. Rodzaj wybranego obiektu **Gizmo** (sześcián, kulą lub też cylinder), zależy od kształtu, w który zamierzasz wpisać wybuch. Dla naszego projektu wybieramy kształt kulisty.
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. Wartość wielkości średnicy zależy od Ciebie, ale radzę Ci ją rozciągnąć na całe okno widokowe.
3. Z menu renderingu wybieramy opcję środowiskową (**Environment**). W środowiskowym oknie dialogowym naciskamy przycisk dodania efektu (**Add**). Z listy wybieramy efekt płonienia (**Combustion**).
4. Następnie naciskamy przycisk wyboru **Gizma (Pick Gizmo)** i wybieramy obiekt stworzony wcześniej. Jest to operacja, którą musisz wykonać, ponieważ bez niej nie otrzymasz efektu wybuchu.
5. Uaktywnij opcję eksplozji (**Explosion**). Przejdź do ostatniej klatki animacji i włącz przycisk animowania (**Animate**). Wartość fazy (**Phase**) ustal na 300.

Wykonanie efektu eksplozji osiągniemy poprzez odpowiednie ustawienie fazy na wartości od 0 (klatka zerowa) do 300 (ostatnia klatka animacji wybuchu). Zaprojektujemy naszą animację następująco : gdy faza zmienia się od 0 do 100, ognista kula staje się większa, uaktywnienie przycisku dymu (**Smoke**) spowoduje, że faza (**Phase**) pomiędzy wartością 100 a 200 zmieni się w dym, gdy faza przechodzi od wartości 200 do 300 dym znika.

6. Wyrenderuj naszą animację w perspektywnym oknie widokowym (**Perspective Viewport**) bądź też w widoku z kamery (**Camera View**) i nasza eksplozja jest gotowa.

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

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