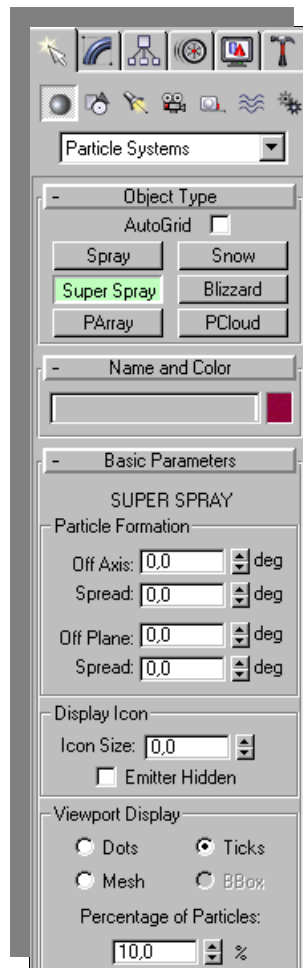


Falujący Dym

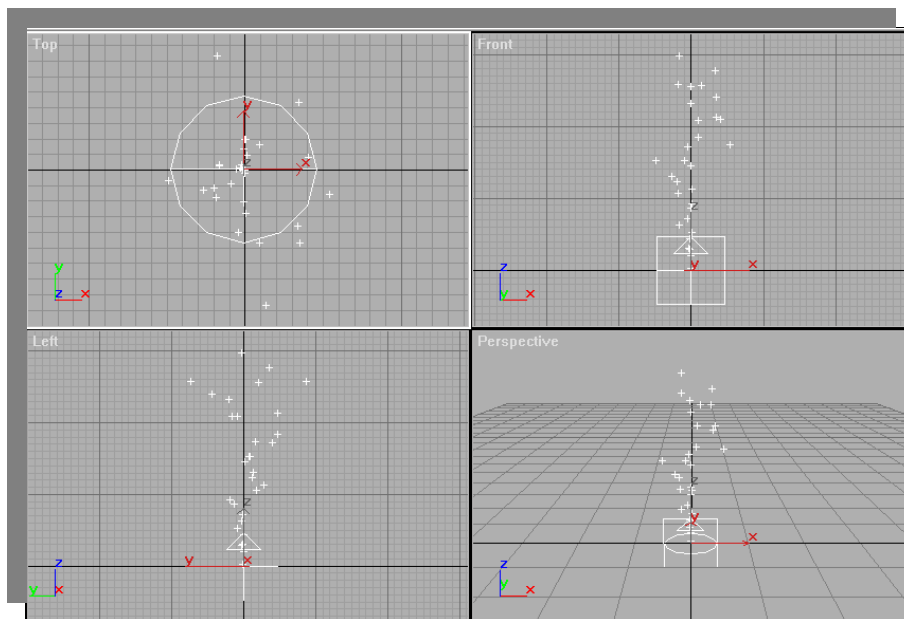
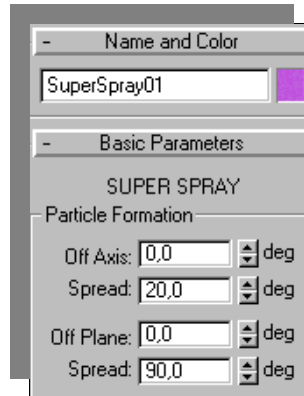
Tłumaczenie oraz uzupełnienie Marcin Solbut. Tytuł oryginału "Billowing Smoke"

Efekt falującego dymu możemy uzyskać poprzez zastosowanie systemu cząsteczkowego (**Particles System**). Przy zastosowaniu tej metody sprawujesz pełną kontrolę nad kierunkiem, prędkością oraz wielkością cząsteczek tworzących dym. W naszej lekcji skorzystamy z systemu cząsteczkowego o nazwie **Super Spray** tworzącego ciągłe, proste strumienie cząsteczek emitujących z punktu źródłowego.

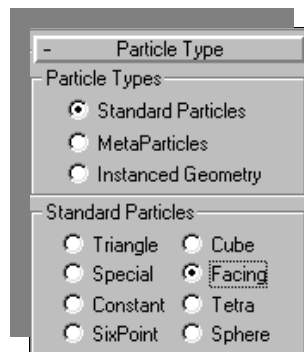
1. W panelu tworzenia (**Creation Panel**) uaktywnij opcję tworzenia geometrii (**Geometry**). Z rozwijanego menu wybierz opcję tworzenia systemów cząsteczkowych (**Particles System**). Naciśnij następnie na systemie o nazwie **Super Spray** (zdjęcie poniżej) :



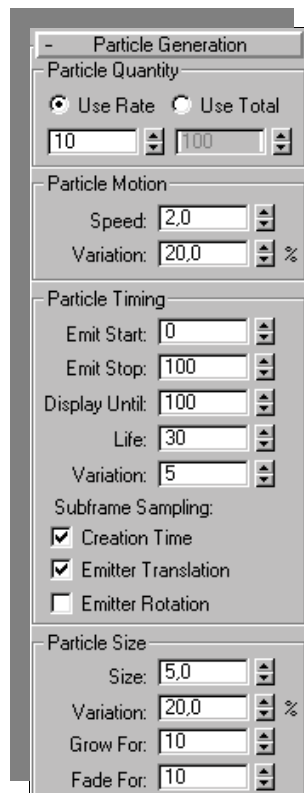
2. W oknie widokowym z góry (**Top Viewport**) utwórz ikonę systemu cząsteczkowego (naciśnij i przeciągnij mysz w dowolnym kierunku). Suwak animacji ustaw na klatkę Nr 30. W menu formacji cząsteczek (**Particle Formation**) ustaw parametry rozprzestrzeniania (**Spread**) cząstek odpowiednio na wartości 20 oraz 90 (powyższe ustawienie spowoduje, że cząsteczki będą się rozprzestrzeniać w sposób losowy). Ustawienie parametrów oraz wygląd okien widokowych przedstawiają zdjęcia poniżej :



3. W opcji typu cząsteczek (**Particle Type**) uaktywnij typ powierzchniowy (**Facing**), (zdjęcie poniżej) :

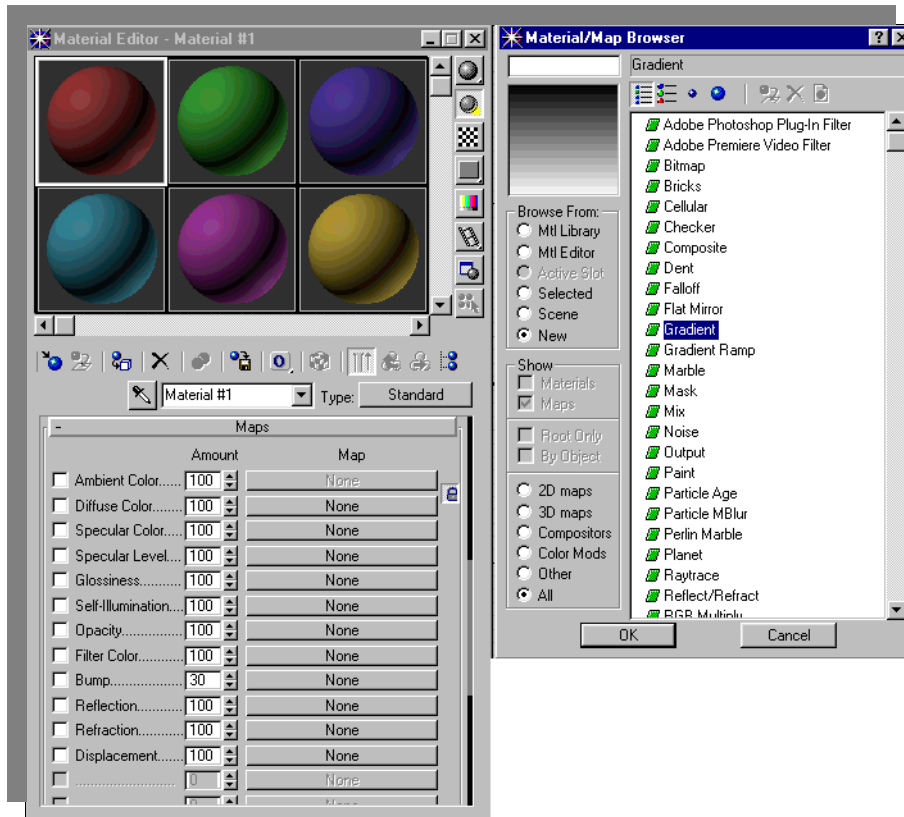


4. Przeprowadź próbny rendering perspektywicznego okna widokowego (**Perspective Viewport**). Przednie powierzchnie cząsteczek typu powierzchniowego (**Facing**) ustawiają się zawsze w kierunku kamery lub też w kierunku okna perspektywicznego, nie można więc ich oglądać, ani z boku ani też z tyłu.
5. W menu generowania cząsteczek (**Particle Generation**) ustal wartość ruchu (**Particle Motion**) oraz rozmiaru (**Particle Size**) na wartości przedstawione poniżej :



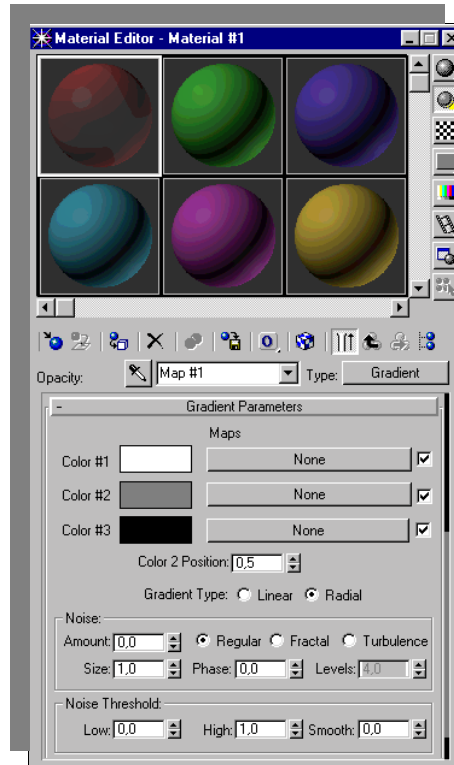
Powyższe parametry są jedynie propozycjami ustawień (użyłem ich do naszej lekcji). Możesz je dowolnie kształtować w celu otrzymania zadowalającego efektu.

6. Zajmiemy się następnie utworzeniem odpowiedniego materiału imitującego dym. Przejdź do edytora materiałów (**Material Editor**). W rozwijanym menu map (**Maps**) naciśnij przycisk z napisem **None**, znajdujący się przy mapie nieprzezroczystości (**Opacity**). Wybierz następnie mapę gradientową (**Gradient**) jak przedstawia poniższe zdjęcie :

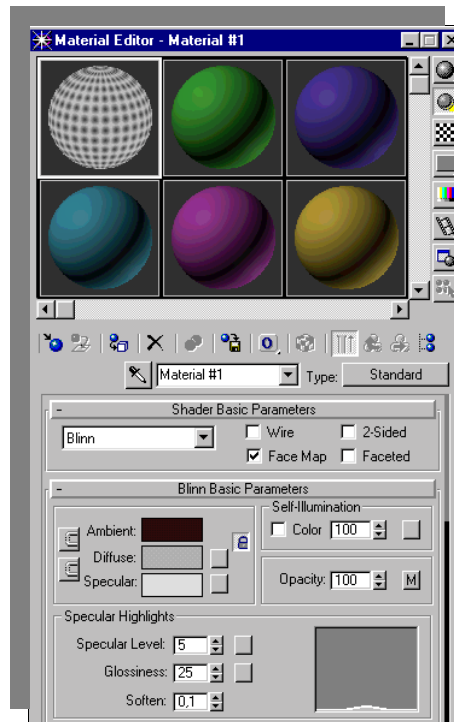


Mapa gradientowa sprawi, że nasze cząsteczki na krawędziach będą się stopniowo rozmywały (jedynie w środku będą posiadały pełny kolor).

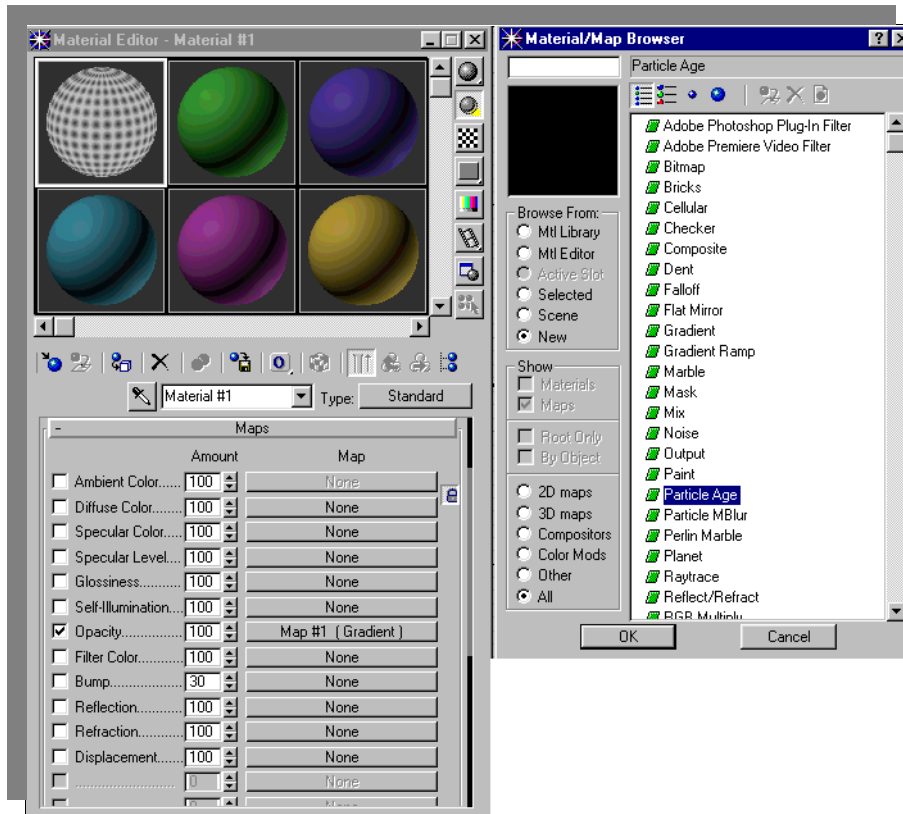
7. Zmień następnie typ mapy gradientowej (**Gradient Type**) na radialny (**Radial**). Przenieś kolor pierwszy (**Color#1**) w miejsce koloru trzeciego (**Color#3**) używając metody “drag and drop”. W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz opcję wymiany (**Swap**). Powyższe czynności ukazuje zdjęcie poniżej :



8. Przejdź o jeden poziom wyżej (**Go To Parent**). W podstawowych parametrach materiału (**Basic Parameters**) zaznacz opcję materiału powierzchniowego (**Face Map**). Powyższa operacja dostosuje naszą mapę gradientową dla każdej cząsteczki systemu. Ustaw wartość parametru samo świecenia (**Self Illumination**) na 100 oraz zmień kolor rozpraszający (**Diffuse**) na jasno szary. Przypisz powyższy materiał dla cząsteczek. Zmiany ilustruje zdjęcie poniżej :



9. W menu map (**Maps**) uaktywnij przycisk z napisem **None**, znajdujący się przy mapie koloru rozpraszającego (**Diffuse**). Z listy wybierz mapę wieku cząsteczek (**Particle Age**). Powyższa mapa zmienia kolor każdej cząstki w zależności od jej wieku. Cząsteczka jest stara w 0% w momencie gdy jest emitowana (rodzi się), a w 100% gdy zanika (umiera). Powyższe kroki ilustruje zdjęcie poniżej :



10. Wyrenderuj naszą animację. Jeśli wszystko uczyniłeś według moich wskazówek powinieneś otrzymać ładny falujący dym.

POWODZENIA

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

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