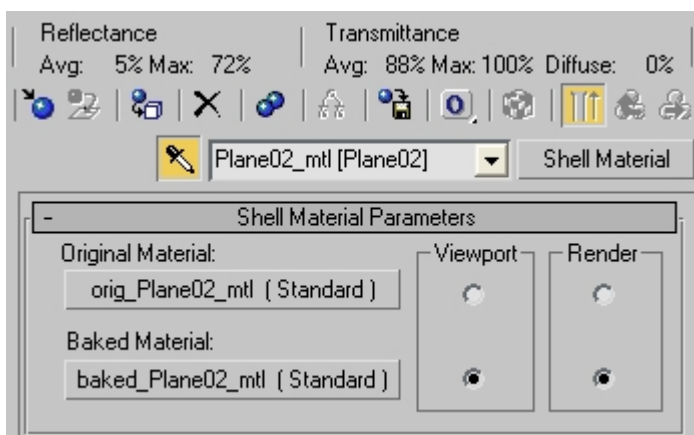


PARTICLE FLOW

Sistemi delcev so res splošna in uporabna zadeva. Poglejmo še enkrat na kratko, kako lahko uporabimo Normal Map-e, ki smo jih izdelali v predhodnem članku (Normal Mapping) in enostavno naredimo gozd. Gozd smo s pomočjo sistema delcev že izdelali, vendar smo takrat uporabili za drevesa resnične 3D modele. Tudi tokrat bodo slike dreves izgledale 3D, metale sence, vendar je v ozadju enostavna 2D tehnologija, ki omogoča hitro renderiranje in upravljanje scene z ogromnim številom delcev.



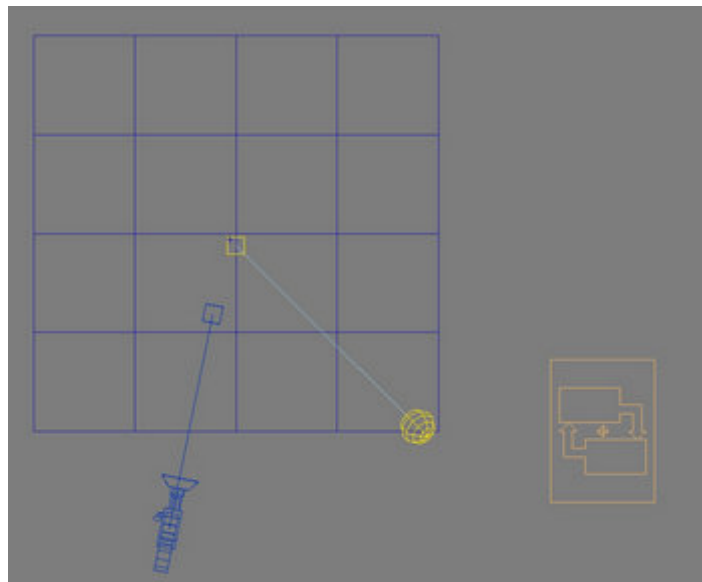
Za osnovo bomo uporabili sceno, ki smo jo izdelali pri predhodnem članku ko smo obdelali Normal Mapping. Geometrija, razen tal oz terena, nas ne zanima. Torej 3D model drevesa lahko brišemo ali skrijemo. Iz ravnine, s pomočjo katere smo izdelali Normal Mape prenesemo material v Material Editor (uporabite kapalko poleg imena materiala v ME). Nato tudi to ravnino v sceni skrijemo.



Material za drevo potegnemo z ravnine v ME.

OSNOVA SCENE

Najprej iz trenutnega Perspektivnega pogleda naredimo pogled skozi kamero s pomočjo Ctrl + C. Nato naredimo sistem delcev. Uporabili bomo Particle Flow.

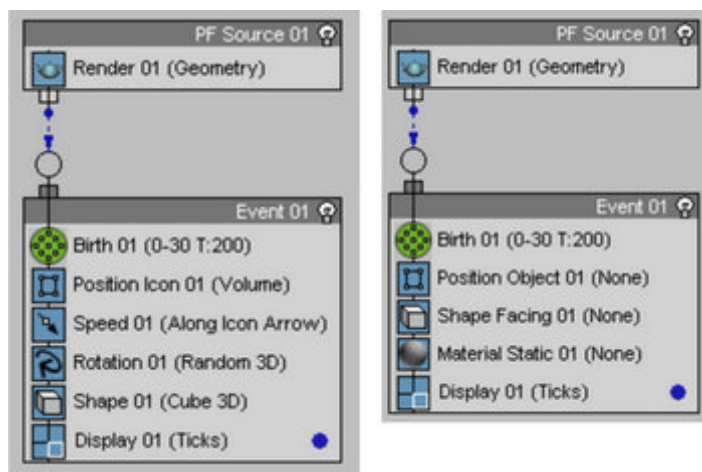


Osnova so ravnina, kamera in sistem delcev Particle Flow.

NASTAVITEV SISTEMA DELCEV 1

Ko smo vstavili sistem delcev izberemo gumb Particle View ali pa izberemo tipko 6 na tipkovnici. Odpre se modul Particle View, z osnovno nastavitvijo gradnikov. Določene gradnike brišemo, ker jih ne bomo potrebovali, druge pa dodamo. Vse skupaj pa primerno nastavimo.

Osnovni gradniki sistema delcev in nov seznam gradnikov, ki jih bomo potrebovali.



NASTAVITVE GRADNIKOV SISTEMA DELCEV

Birth – Emit Stop = 0, tako da so vsi delci prisotni ves čas. Amount zmanjšajmo na 50.

Position Object – v rubriki Emitter Object izberemo gumb Add in pikmeno na teren/ravnino.

Shape Facing – v rubriki Look at Camera/Object izberemo gumb None in v sceni piknemo kamero, proti kateri se bodo zdaj ves čas obračali delci. Za vrednost Pivot At izberimo Bottom, tako da bodo delci v celoti na terenu.

Material Static – v tej rubriki izberemo prej pripravljeni Shell material v ME in ga potegnemo na gumb None. Uporabite kar Baked Material in pri prenosu izberite opcijo Instance, če ga bo treba kasneje kaj popravljati.

Display – v tej rubriki izberemo v rubriki Type Geometry.

SHAPE FACING

Če se na kratko posvetimo samo temu gradniku. Če želimo, da NormalMap objekti vedno gledajo proti določenemu objektu npr kameri ali luči izberemo ciljni objekt, kot je opisano zgoraj. Če pa tega ne želimo pustimo gumb na None. V tem primeru delci ležijo na tleh. Uporabiti moramo gradnik Rotate in jih po X ali Y smeri zavrteti za 90 st. Če ste uporabili en tip drevesa, ga malenkost rotirajte tudi po Z osi. S tem dosežete raznolikost gozda.



Palme na ravnem terenu.



Palme na terenu, ki smo mu dodali Modifier Noise.

Za konec:

Teren lahko poljubno spreminjamo, tudi ko so na njem že delci. Jaz sem naknadno dodal Modifier Noise in delci se lepo prilagodijo novi obliki terena.