

PARTICLE PAINT

Gola pokrajina je v najbolj ekstremnih okoljih arktike ali puščave. Pa še v tem delu je pokrajina posejana s kamenjem. Povsod drugod pa naletimo na gosto posejanost rastlinja, od trave, grmičevja, dreves. S pomočjo delcev, bomo naredili tako pokrajino igrave in verno.



Za osnovo bom uporabil model terena narejen na Editable Poly mreži s pomočjo modifierja subdivide in orodja Push/Pull. Na ta teren bomo s pomočjo delcev »posejali/narisali« gručo dreves.

1 – OSNOVNE SESTAVINE

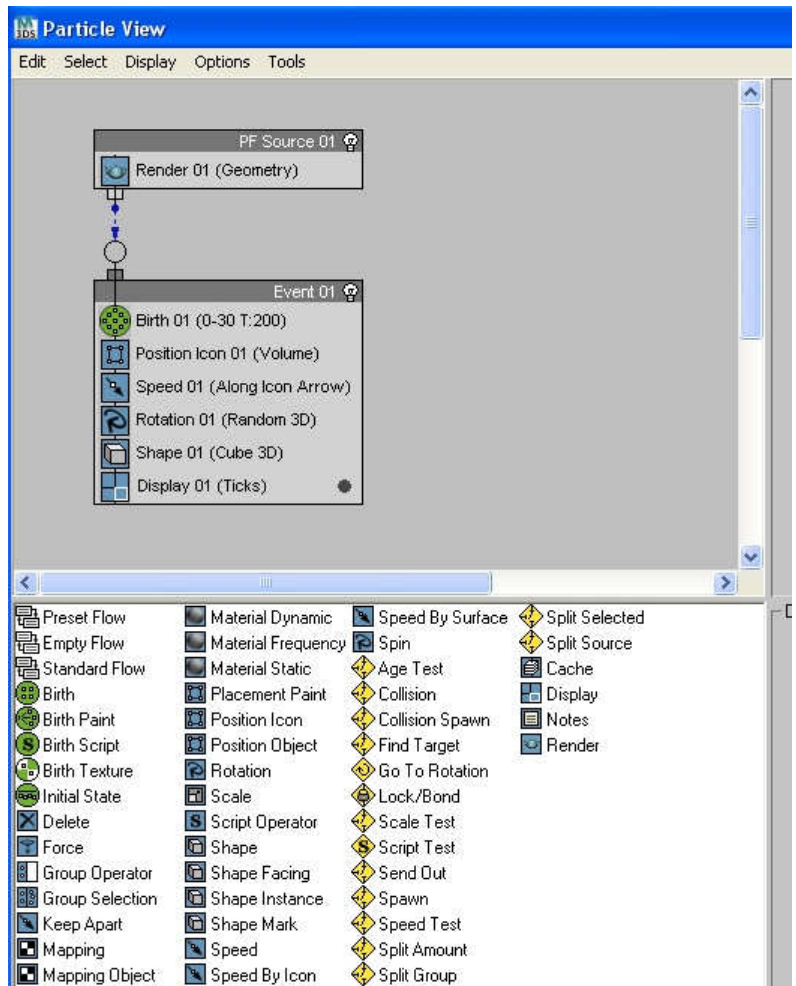
Za izdelavo gozda potrebujemo eno palmo. Le ta bo delec, s katerim bomo »pobarvali« pokrajino/otok. Pripravljen imam preprost modelček palme, ki jo dobite v MAX-u, Create/Geometry/AEC Extended/Foliage. Drugo kar potrebujemo je dodatek za MAX-a **Creativity Extension**, ki je navoljo vsem uporabnikom, ki imajo naročniško pogodbo.



2 – TOK DELCEV/PARTICLE FLOW

V drugem koraku bomo vstavili ikono PF Source (Create/Geometry/Particle Systems/PF Source).

Ko smo vstavili ikonico, odpremo modul Particle View za nastavitve sistema delcev. To lahko storimo s tipko 6 ali pa če kliknemo na gumb Particle View. V tem modulu že imamo sestavljen diagram sistema delcev, ki pa ga bo treba popraviti. Sestavne dele diagrama dobimo v seznamu pod diagramom.



Modul Particle View.

3 – ICLE FLOW DIAGRAM

Ker osnovni diagram sistema delcev vsebuje nekatere nepotrebne dele, drugi pa mu manjkajo, si najprej pogledajmo kakšen je pravilna sestava diagrama delcev.

Odstranimo (izberemo in Del):

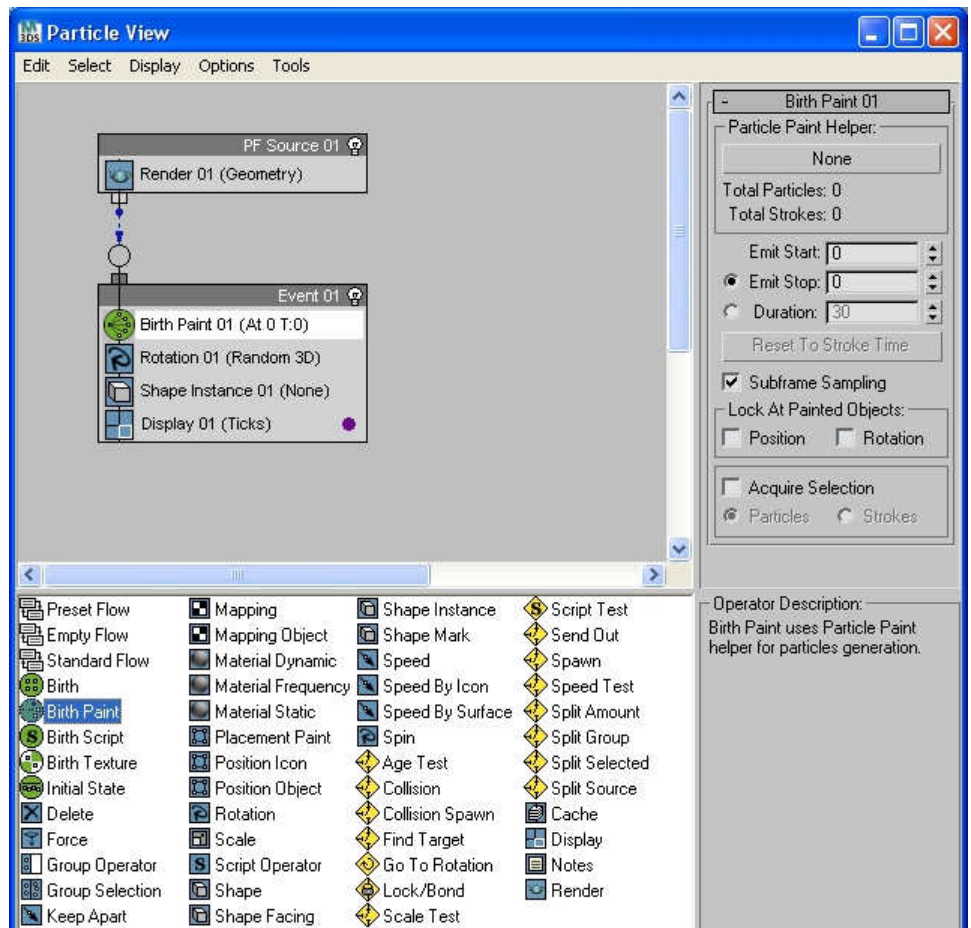
- Position Icon in
- Speed.

Zamenjamo (potegnemo nov sestavni del preko starega):

- Birth zamenjamo z Birth Paint;
- Shape s Shape Instance.

Ostane:

- Display;
- Rotation.



Diagram, ki ga na novo sestavimo v modulu Particle View.

4 – POMOŽNI OBJEKT/HELPER Particle Paint

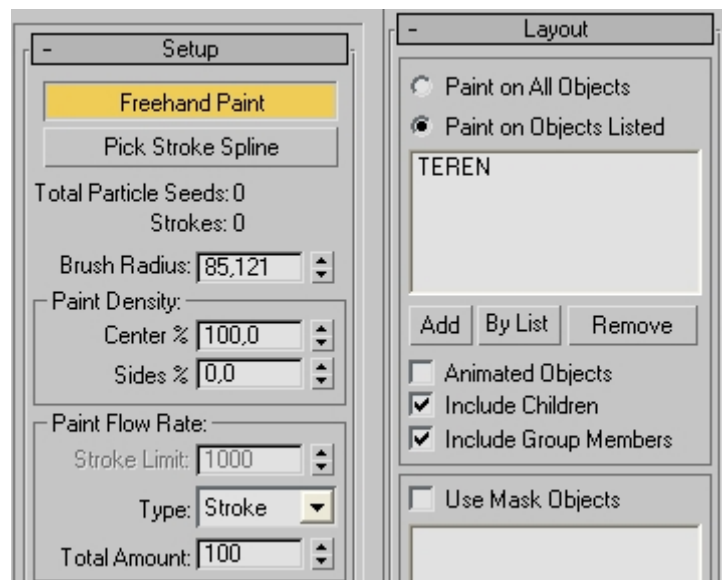
Sledi izdelava pomožnega objekta Particle Paint, s katerim, bomo risali pot po kateri se bodo porazdelili delci (v našem primeru palmova drevesa). Pomožni objekt izberemo pod Create/Helpers/Particle Flow/Particle Paint. Vstavimo ga v risbo in se pomaknemo na kartonček Modify, kjer nastavimo:

Obvezno:

V rubriki Paint Flow Rate namesto Time izberemo Stroke. Nastavimo tudi Total Amount (končno število delcev). Ne pretiravajte s številom, če so delci zapleteni.

Po želji:

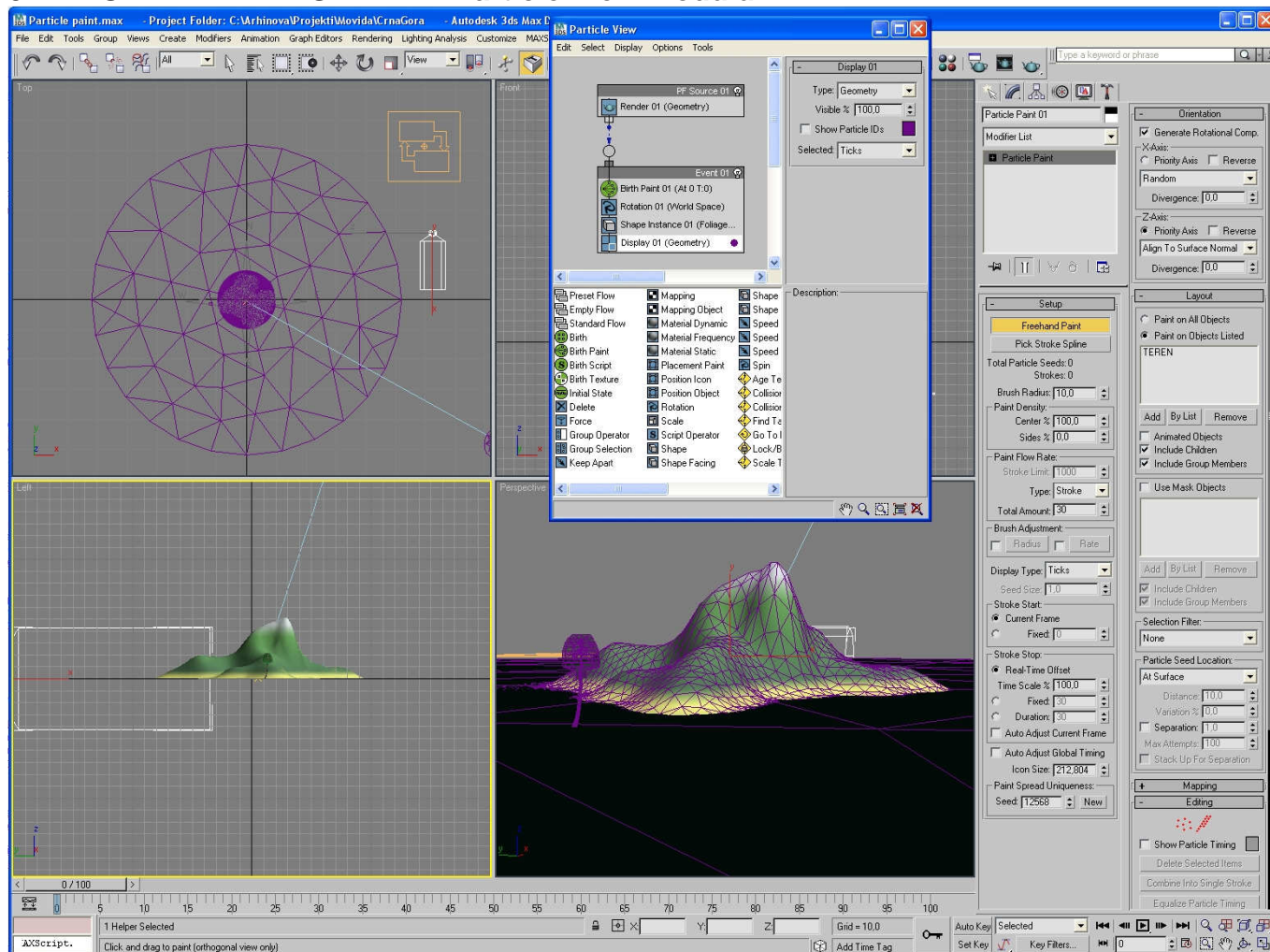
- Brush Radius. Nastavite lahko velikost spreja za porazdelitev delcev;
- Layout/Paint on Objects Listed/Add – tukaj lahko izberete/filtrirate objekte, po katerih bomo narisali delce (npr. palme samo po objektu teren).



Nastavitve pomožnega objekta/helper Particle Paint.

Ko bomo nastavili še parametre diagrama v modulu Particle View (te lahko dokončno nastavimo šele ko smo naredili helper Particle Paint), se bomo vrnili in z gumbom Freehand Paint risali črto za razporeditev delcev.

5 – NASTAVITVE DIAGRAMA v Particle View modulu



Celotna scena z vstavljenimi objekti in modul Particle View.



Za konec:

S pomočjo particle paint lahko po sceni razporedimo tudi živa bitja, kot so npr protestniki pred parlamentom ali pa čreda backa Jona.