

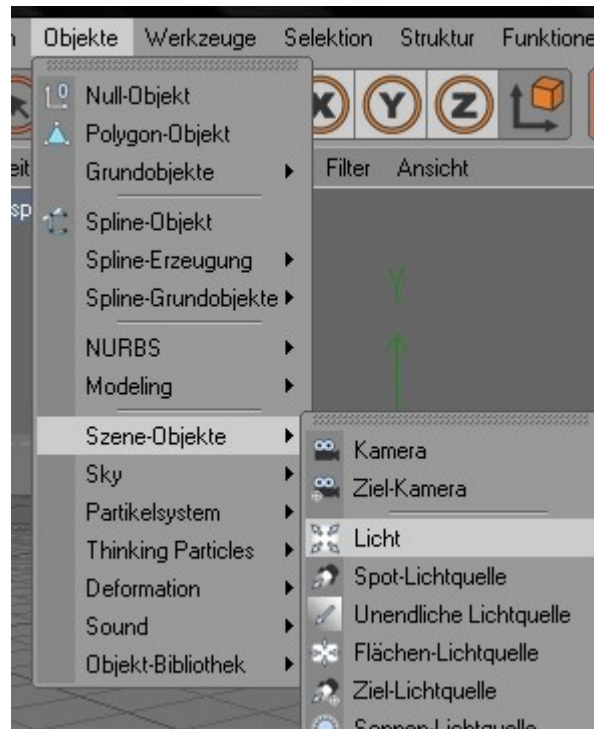
Cinema 4D Tutorial – Partikel aus Lichtobjekten

Es geht darum Rauch oder andere Sachen nicht mit Pyrocluster, sondern mit Lichtobjekten darzustellen.

Als erstes erstellen Sie ein Emitter-Objekt.



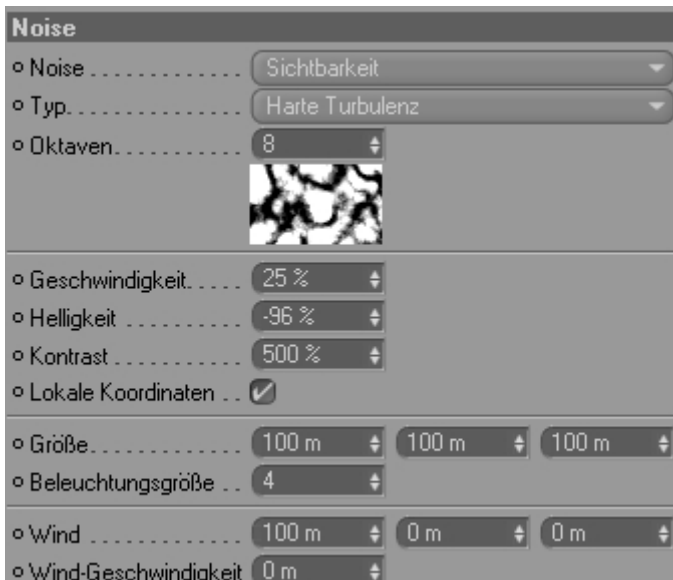
Danach ein Licht



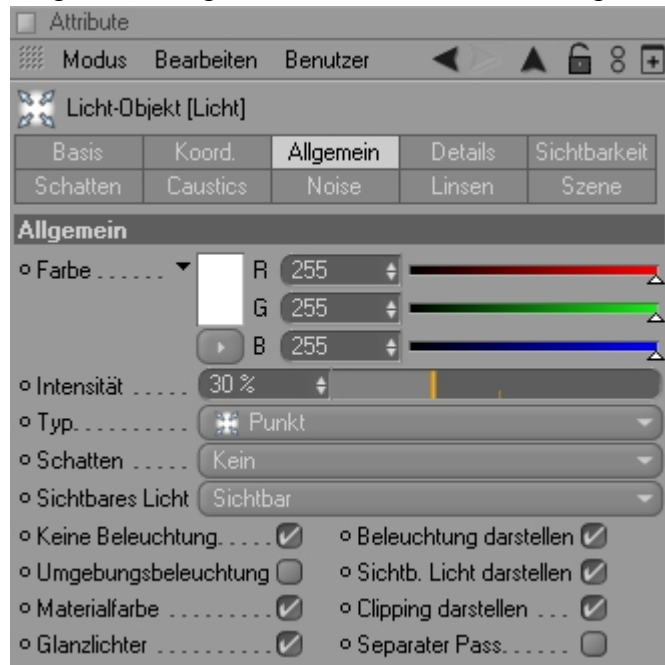
und ordnen es dem Emitter unter.



Bei der Intensität des Lichts sind Sie mit 30% gut aufgehoben, da bei 100% die Partikel zu hell sind. Mit dieser Einstellung kann man aber durchaus noch etwas herum experimentieren. Zuerst zur Erzeugung von Rauch: dazu benutzen Sie einfach den Noise-Tag des Lichts. Dort bin ich mit folgenden Einstellungen zu einem guten Ergebnis gekommen:

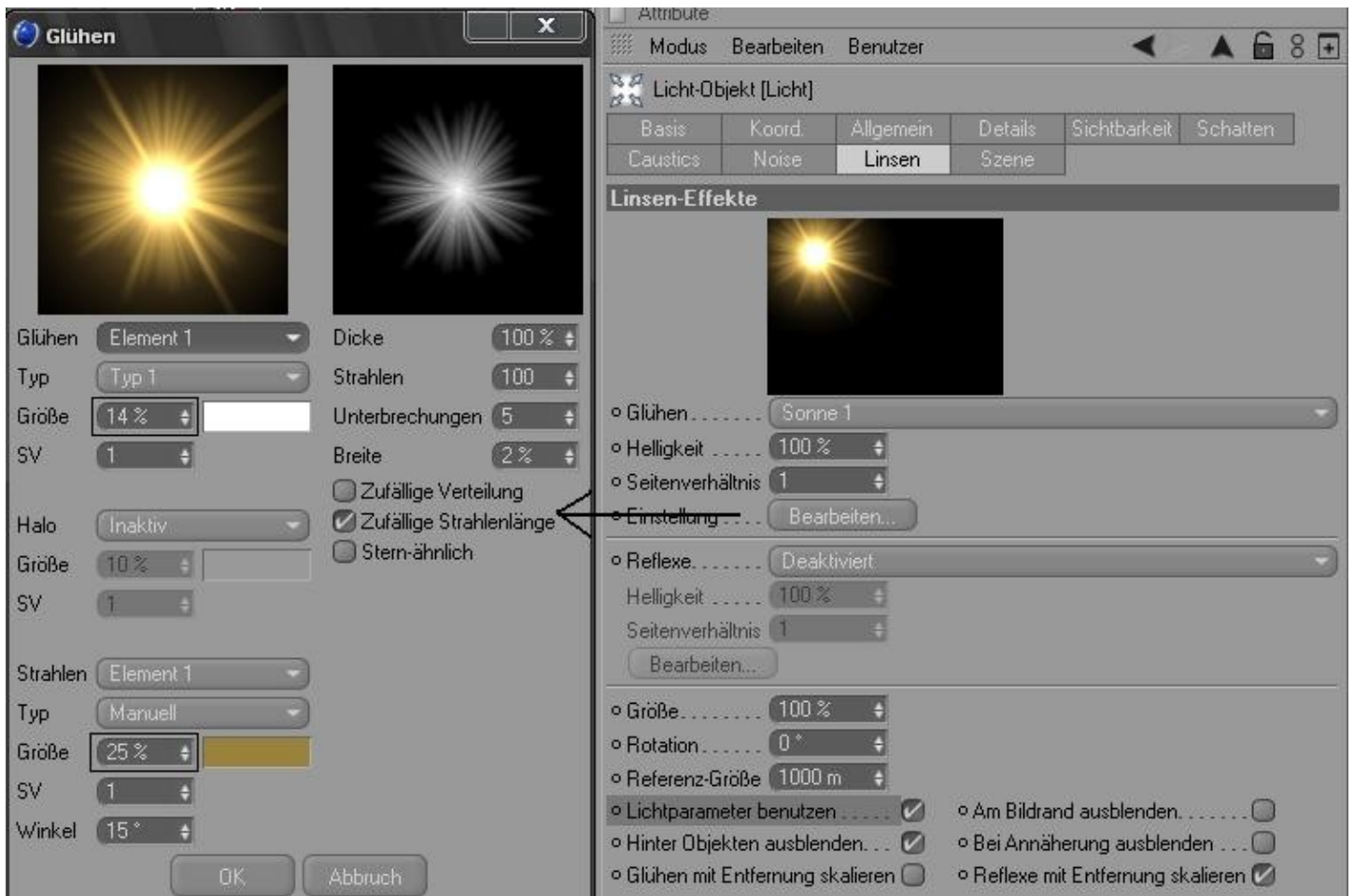


Im Allgemein-Tag des Lichtes stellen Sie folgendes ein:



Wenn man nun die Größe des Rauchs pro Partikel, der aus dem Emitter-Objekt kommt, einstellen will muss man einfach die Äußere Distanz beim Licht Objekts im Sichtbarkeit-Tag ändern.

Nun zur zweiten Option ein Lichtobjekt als Partikel zu nutzen. Dazu deaktivieren Sie wieder den Noise-Tag und die Sichtbarkeit (also im Noise-Tag einfach bei Noise Kein angeben und die Äußere Distanz im Sichtbarkeits-Tag auf 0 stellen). Jetzt gehen Sie in den Linsen Tag und können dort, in dem Sie bei Glühen und Reflexe etwas einstellen, schöne Effekte erzeugen. Anfangs werden die Partikel vom Glühen Effekt noch etwas groß sein. Im Gegensatz zur Noise-Variante kann man die Größe der einzelnen Partikel direkt im Linsen-Tag einstellen. Und zwar folgendermaßen:



Das sind auch Einstellungen mit denen man viel experimentieren muss und viele schicke Sachen dabei erzeugen kann. Man kann z.B. mit Objekten wie dem Attraktor-Objekt oder Wind-Objekt (Objekte-> Partikelsystem) und mehreren Emittlern ein schickes Feuerwerk zaubern.

Diese Methode ist eigentlich gut, nur der einzige Nachteil ist das sie in einer Szene unrealistisch wirken kann, da nach wie vor alles nur von einer Lichtquelle dargestellt wird und diese z.B. keinen Schatten wirft.

