

Sistema de partículas

Este tipo de sistema permite generar un gran conjunto de objetos con un comportamiento similar, mediante métodos directos y relativamente sencillos. Es útil para crear lluvia, nieve, humo, hormigas e incluso muchedumbres.

- Super Aerosol: Es útil para simular la caída de gotas y crear burbujas (seleccionando la opción Hinchar Movimiento)
- Ventisca: Permite crear copos de nieve.
- Nube de Partículas (NubeP): Restringe las partículas a un volumen específico. Por ejemplo: burbujas en un vaso de soda.
- Matriz de Partículas (MatrizP): Usa un objeto como emisor de partículas.

Modificadores y Deformadores.

- Se pueden aplicar en forma ilimitada a un objeto.
- Cuando se elimina un modificador, desaparecen todos los cambios que este realizó sobre el objeto.
- Cada modificador afecta a los que siguen, por lo cual el orden de adición es esencial.
- El efecto del modificador sobre el objeto, depende en gran medida de la segmentación que tenga.

Los deformadores de ángulo Articulación y Protuberancia utilizan una celosía similar a la FFD para dar forma a la malla con un ángulo específico. El Deformador de ángulo de morfismo transforma la malla con los ángulos especificados. Los objetivos de morfismo se crean usando modificadores sobre el modificador Piel en el catálogo o bien usando el botón Instantánea de la barra de herramientas principal para crear una copia de la malla y deformándola con las herramientas estándar. Puede aplicar el modificador Piel a varios objetos simultáneamente.