



Fake intermittent Emitter
Simuler un émetteur intermittent
Intermittierenden Sender Simulieren

262_FakeIntermittentEmitter.blend

Blender 2.62

30.03.2012

mcBlyver

Goal :

Emit particles intermittently



But recherché :

Emettre des particules de façon intermittente.



Gewünschtes Ziel :

Particules intermittierend ausstrahlen.



Description :

The emission of particles is not modular in time. If you wish to emit, then pause, then resume the emission of particles, it is necessary to create a specific "particle system" for each emission period. If the animation has 10 interruptions, you'll have to use 10 systems. If the timing has to be changed for any reason, the parameters "Emission Start" and "End" should be adapted on 10 systems.

Waiting for the future versions of Blender using Nodes to configure the behaviour of particles, it is possible to "cheat" a little to get the desired result. A single particle system is necessary, and periods of transmission / interruption are very easily changed with a single F-Curve.

Solution :

In fact, this is rather a half-solution, because the particles are emitted continuously for the duration of the animation, but are periodically (and horribly) "killed" from birth to fake the interruptions.

So just use a Mesh, move it in front or behind the particle emitter, and enable the option "Kill Particles" to it.

Description :

L'émission de particules n'est pas modulable dans le temps. Si l'on souhaite émettre, puis interrompre, puis reprendre l'émission de particules, il est nécessaire de créer un "système de particules" spécifique pour chaque période d'émission. Si l'animation comprend 10 interruptions, il faut utiliser 10 systèmes. Si le timing doit être modifié pour une raison quelconque, les paramètres "Emission Start" et "End" doivent être adaptés sur les 10 systèmes.

En attendant les futures versions de Blender utilisant les Nodes pour configurer le comportement des particules, il est possible de "tricher" un peu pour obtenir le résultat souhaité. Un seul système de particules est nécessaire, et les périodes d'émission / interruption sont très facilement modifiables avec une seule F-Curve.

Solution :

En fait, il s'agit ici plutôt d'une demi-solution, parce que les particules sont émises en continu pendant toute la durée de l'animation, mais elles sont périodiquement (et atrocement) "tuées" dès leur naissance, pour faire croire aux interruptions.

Il suffit donc d'utiliser un Mesh qui se place devant ou derrière l'émetteur de particules, et dont l'option "Kill Particles" est activée.

Beschreibung :

Die Ausstrahlung von Particles ist zeitlich nicht anpassungsfähig. Wenn man ausstrahlen, dann unterbrechen, und dann wieder ausstrahlen will, ist es notwendig, ein spezifisches "Particle-System" für jede Ausstrahlungsperiode zu schaffen. Wenn die Animation über 10 Unterbrechungen verfügt, müssen 10 Systeme verwendet werden. Wenn das Timing aus irgendeinem Grund geändert werden muss, müssen die Parameter "Emission Start" und "End" auf 10 Systeme angepasst werden.

Solange man auf eine zukünftige Version von Blender wartet, wo das Verhalten von Particles durch Nodes erlaubt wird, ist es möglich ein wenig zu "schummeln", um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Nur ein einzelnes Particles-System ist notwendig, und Perioden der Ausstrahlung / Unterbrechung sind sehr einfach mit einer einzigen F-Kurve anzupassen.

Lösung :

In der Tat ist dies eher eine halbe Lösung, weil die Particles durchgehend während der ganzen Animation ausgestrahlt werden, denn sie sind regelmäßig (und schrecklich) nach ihrer Geburt "getötet". So glaubt man, dass es einige Unterbrechungen gibt.

Verwenden Sie einfach ein Mesh, die vor oder hinter dem Emitter bewegt wird, und für den die Option "Kill Particles" aktiviert ist.

