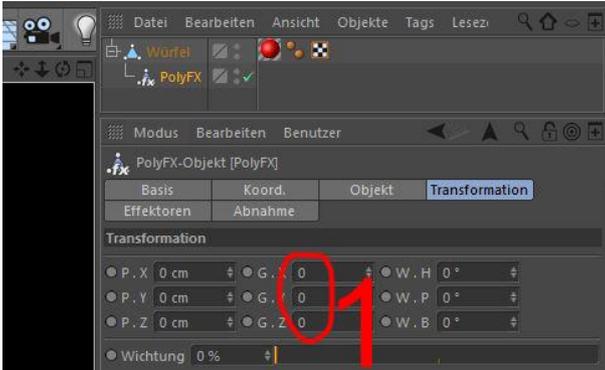


Explosion-mit-PolyFX in C4D-R15

Einen Würfel erzeugen und in viele Segmenten unterteilen, da er sonst nur aus 6 Teilen besteht.
Den Würfel mit einer Textur versehen. Der Würfel ist stellvertretend für irgendwelche 3D-Objekte.
MoGraph | PolyFX

PolyFY dem Würfel unterordnen.

PolyFY markieren und unter Transformation alle drei Werte (1) auf null stellen. (Das Objekt ist jetzt nicht zu sehen)

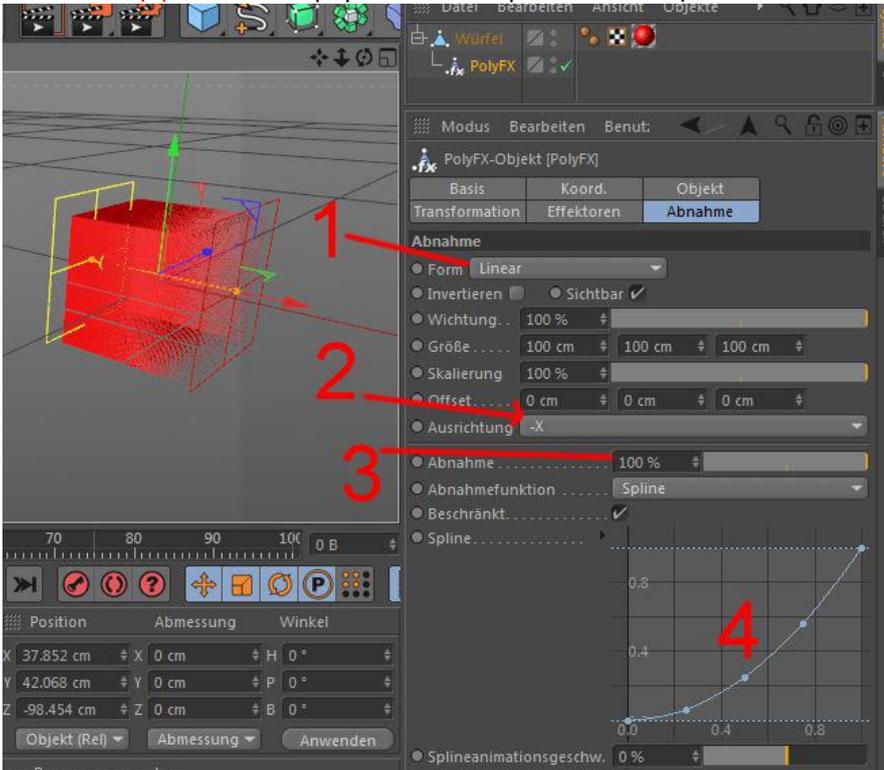


PolyFY markieren und unter Abnahme die Form auf Linear (1) stellen.

Die Ausrichtung (2) auf die richtige Laufrichtung einstellen (hier -X).

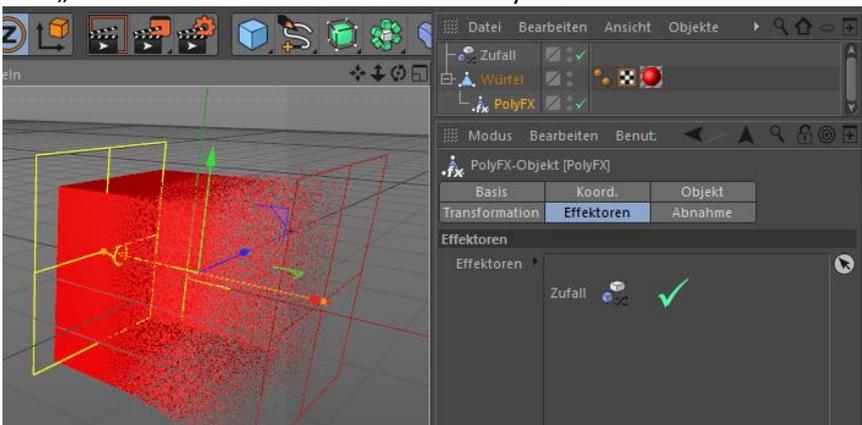
Die Abnahme (3) auf einen hohen Wert einstellen.

In das Feld (4) rechteckig | Spline Presets | Quadratisch (bei Bedarf auch etwas anderes).

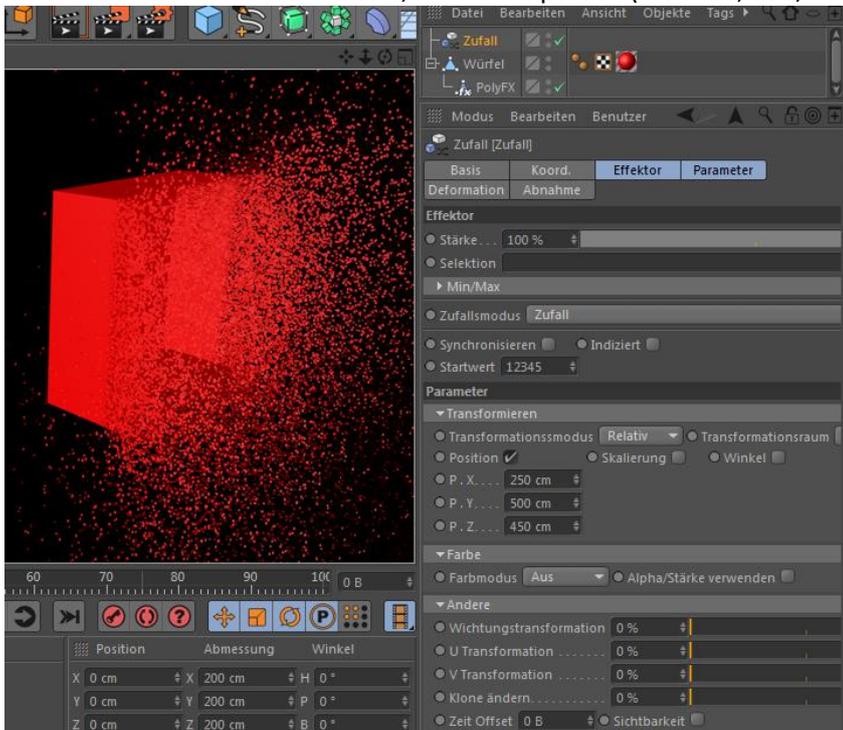


MoGraph | Effektor | Zufall

Den „Zufall“ in das Feld Effektoren von PolyFX ziehen.

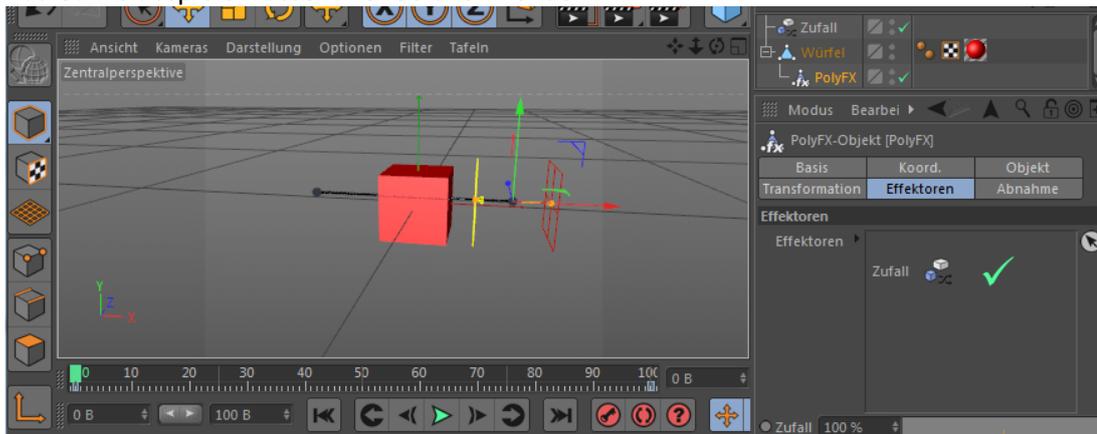


Zufall markieren und die Werte X, Y und Z anpassen (hier 250, 500, 450). Je höher der Wert, umso mehr Streuung.



Animation:

In der Timeline auf Position 0 gehen, den PolyFX markieren und ihn an die Anfangsposition setzen.
In der Timeline auf Position z.B. 100 gehen, den PolyFX markieren und ihn an die Endposition setzen.
Das Ganze abspielen lassen. Bei Gefallen Rendern.



Render-Beispiel mit eingestellter Global Illumination. Dazu muss mindestens ein Licht gesetzt sein.

