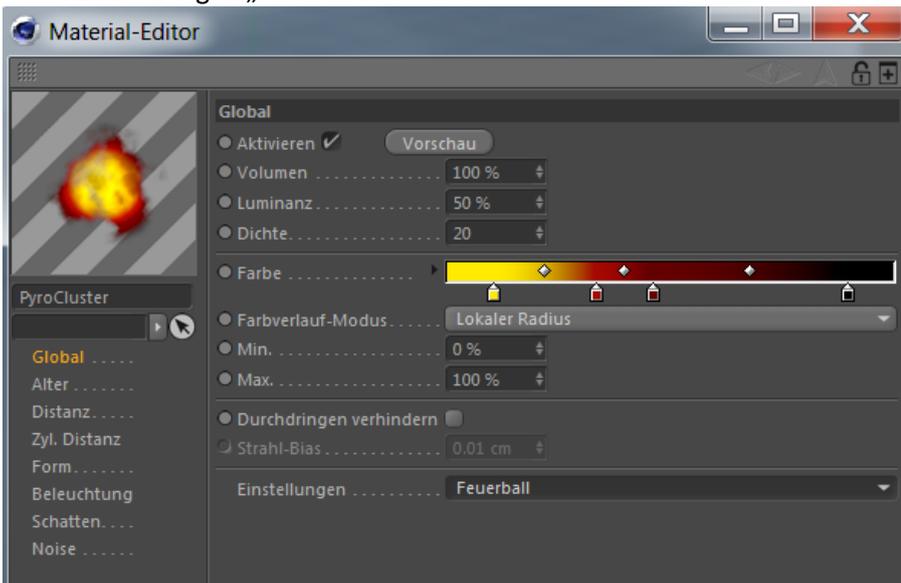
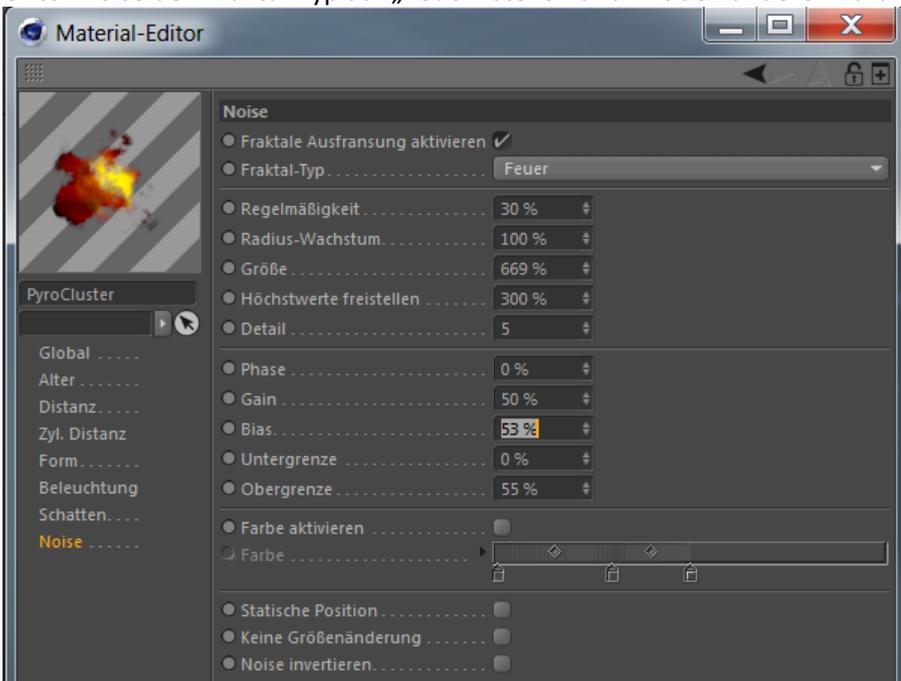


Feuerball in C4D-R15 erzeugen

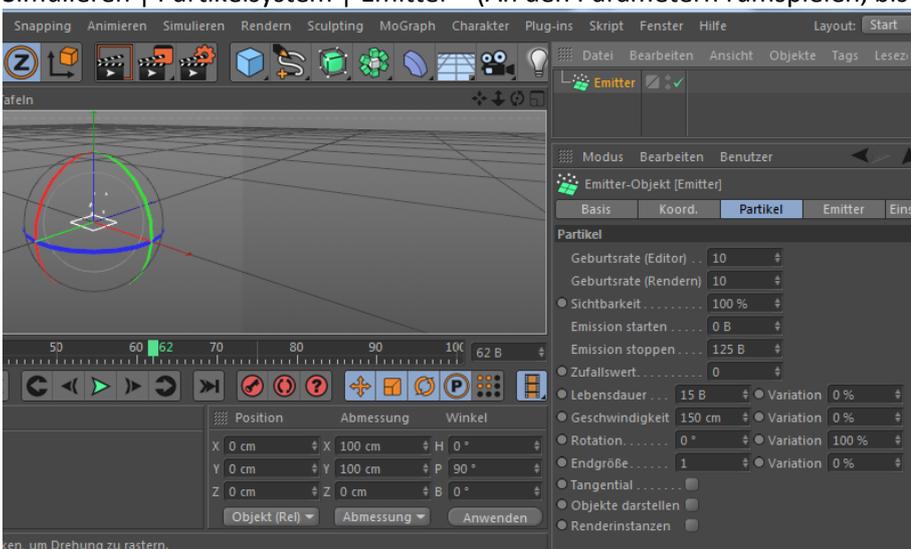
Erzeugen | Shader | PyroCluster
Unter Einstellungen „Feuerball“ wählen.



Unter Noise den Fraktal-Typ auf „Feuer“ stellen und mit den anderen Parametern rumspielen, bis Ergebnis = OK.



Simulieren | Partikelsystem | Emitter (An den Parametern rumspielen, bis es passt)

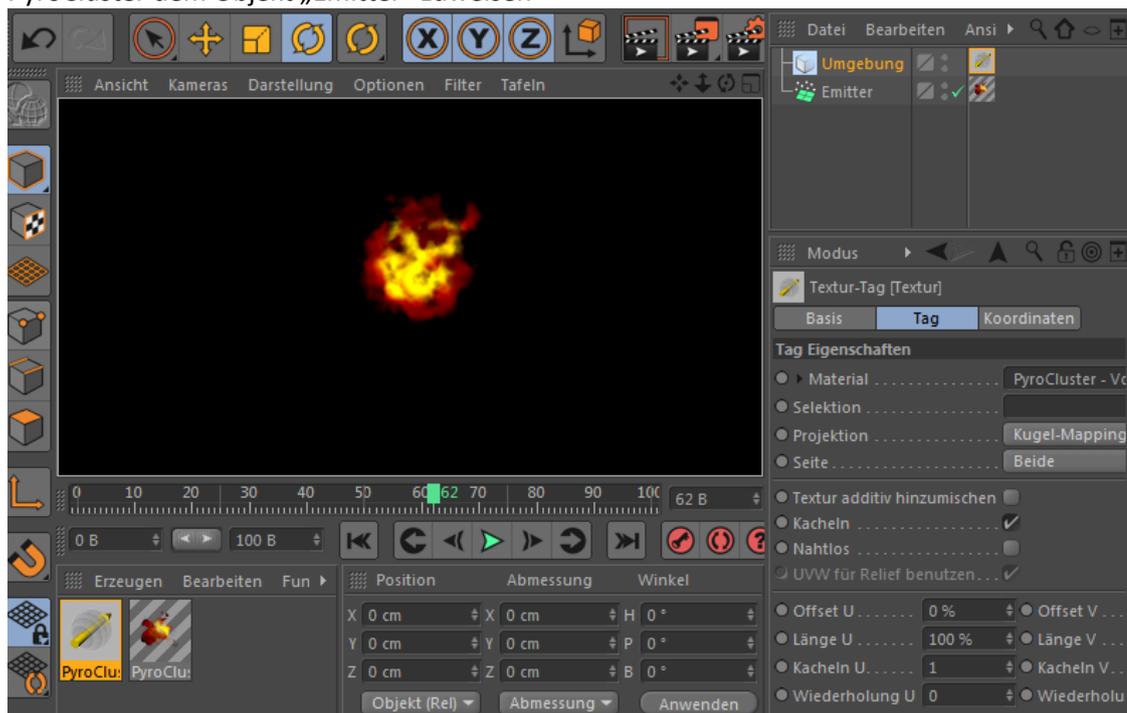


Objekt „Umgebung“ erzeugen

Erzeugen | Shader | PyroCluster-VolumeTracer

PyroCluster-VolumeTracer dem Objekt „Umgebung“ zuweisen

PyroCluster dem Objekt „Emitter“ zuweisen



Das Ganze kann kombiniert werden mit z.B. Explodierenden Objekten.

Siehe Tutorial: [In C4D-R15 ein Objekt explodieren lassen mit PolyFX](#)

