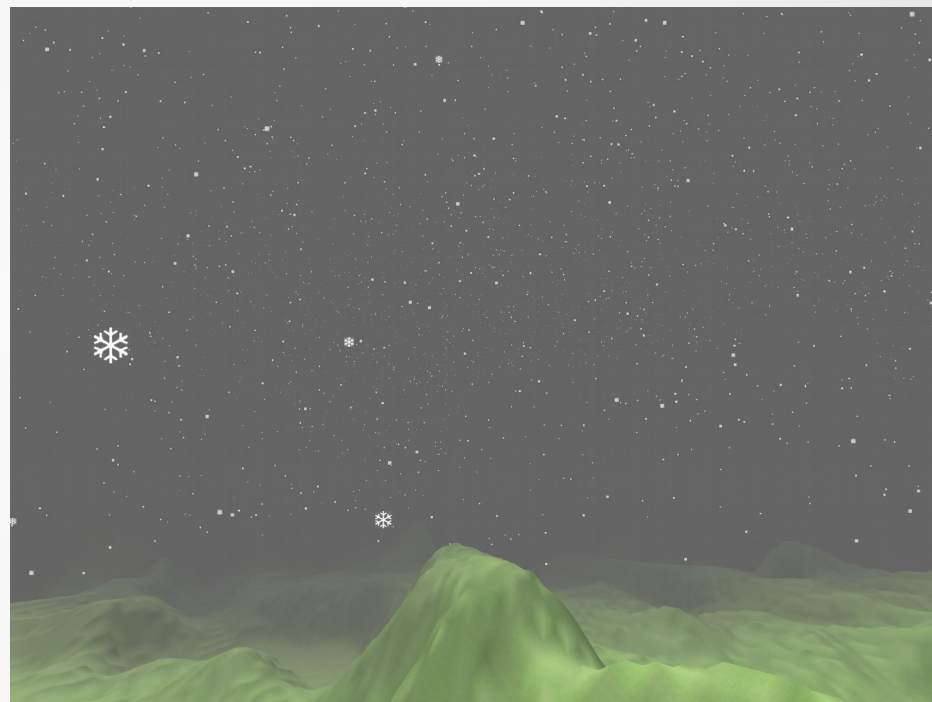


Realizacja prostego systemu cząstek udającego ogień

Celem projektu była realizacja prostego systemu cząstek imitującego wygląd ognia

Co to system cząstek?

- Zbiór pojedynczych elementów zwanych cząstkami reprezentujących określony efekt
- Może to być np. deszcz, śnieg, dym, ogień.



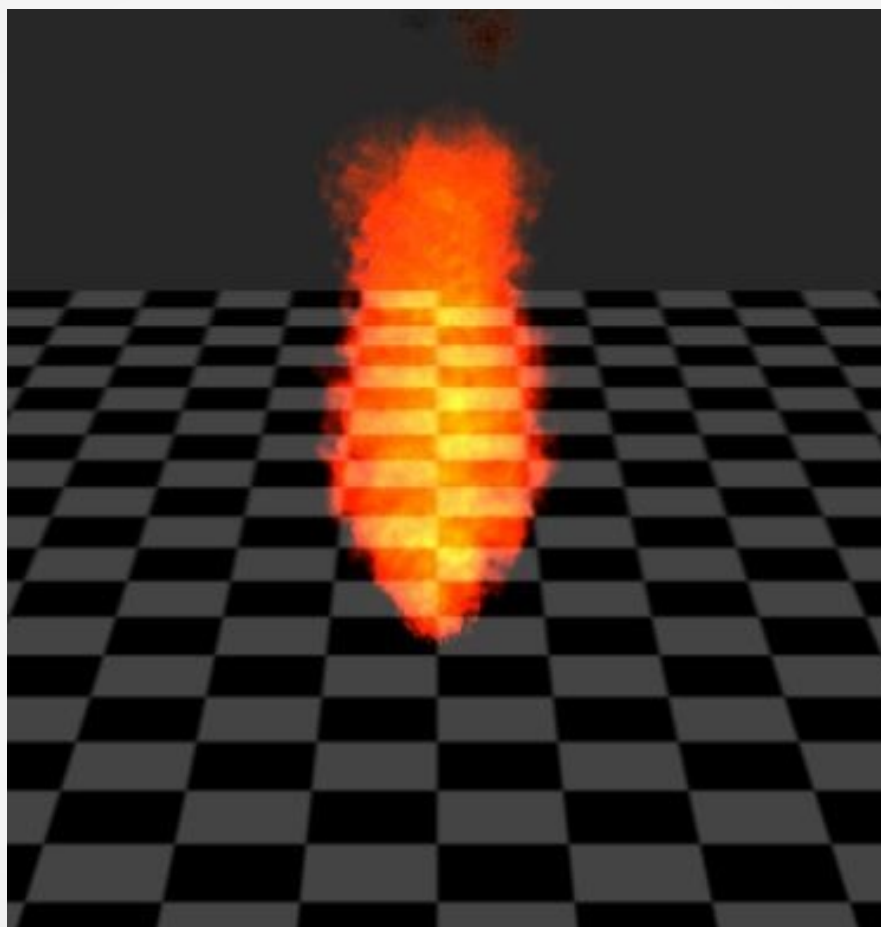
Jak to działa?

- Na wspólny obserwowany przez użytkownika efekt składa się ruch wielu cząstek emitowanych przez źródło.
- Każda cząstka ma określone parametry takie jak czas życia, rozmiar, kolor, położenie czy prędkość.
- Cząstkami steruje system cząstek, który emituje je z określonego w przestrzeni źródła, steruje ich ruchem oraz zmienia parametry.
- Po upływie czasu życia cząstki są usuwane, zwalniając w pamięci miejsce na powstanie nowych.
- Poprzez zmianę poszczególnych parametrów można modyfikować wygląd otrzymanego efektu

Użyte technologie

- Three.js
- Silnik pomagający w używaniu systemu cząstek, oraz tutorial pomagający w jego eksploatacji
- <http://danni-three.blogspot.com/2013/09/threejs-particle-engine.html>

Działanie projektu



Problemy

- Zbyt szybkie wygaszanie cząstek – widoczne bywały przerwy w emisji cząstek spowodowane tym, że cząstki szybciej umierały niż nowe były tworzone
- Dobranie tekstury – sporo czasu zajęło znalezienie odpowiedniej tekstury nadającej się do użycia w naszym projekcie

KONIEC

TWÓRCY:
Damian Trybała
Patryk Proniewicz