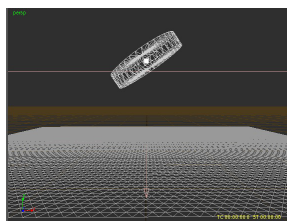
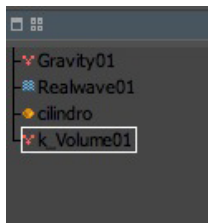
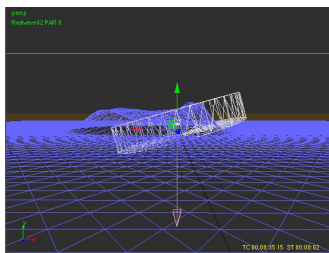


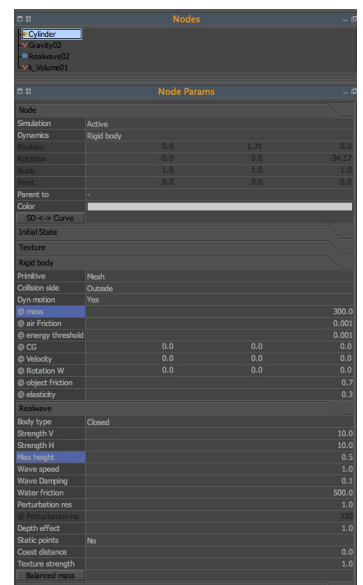
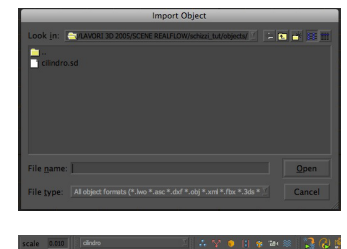
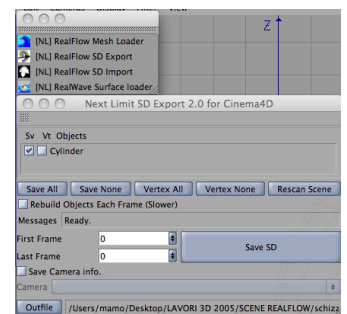
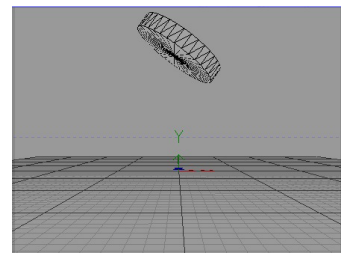
- Come prima cosa, creiamo una nuova scena vuota in RF
- All'interno di C4D aggiungi un cilindro schiacciato, posizioni amolo a circa 200 unità sull'asse Y, incliniamolo leggermente e rendiamolo modificabile.
- Le geometrie all'interno di RF devono essere necessariamente triangolate, quindi invochiamo il comando Triangola in cinema, prima di esportare.
- Invochiamo il plug-in SD Export e al suo interno scegliamo Save All
- alla voce Outfile selezioniamo il percorso di salvataggio (cartella Objects della scena creata in RF), scegliamo come intervallo di frame 0-0 e infine esportiamo il tutto con il pulsante Save SD.
- Nella scena di RF scegliamo Import (cmd-I o ctrl-I su pc) e selezioniamo l'oggetto Cilindro.sd appena esportato.
- Cambiamo la scala del progetto dal campo Scale in alto, impostandola su 0,01
- Costruiamo il setup base per la scena aggiungendo gli oggetti:
  - un piano Realwave
  - un Daemon Gravità
  - un Daemon K Volume (usando l'opzione Fit Scene)



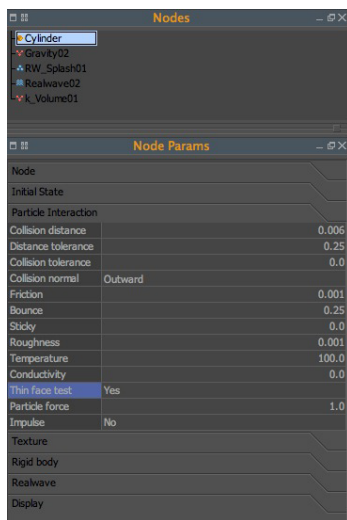
- selezioniamo il cilindro e nelle proprietà attiviamo:
  - Simulation: Active
  - Dynamics: Rigid Body
- nella sezione Rigid Body scegliamo:
  - Primitive: mesh (è il "guscio" che verrà usato per le collisioni)
  - Collision side: Outside
  - Dynamic Motion: yes



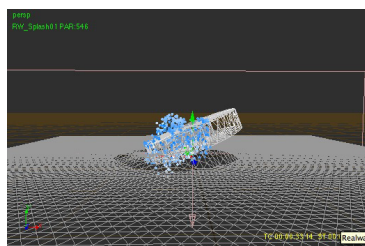
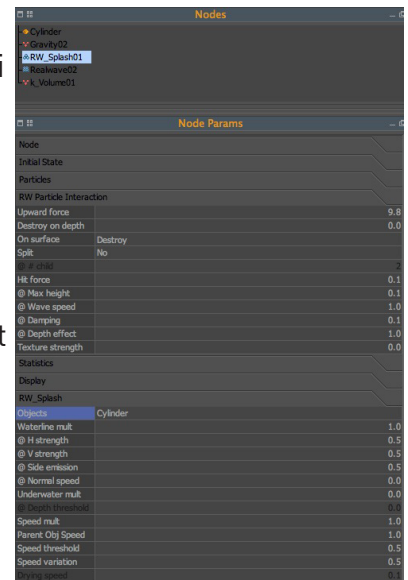
- Già a questo punto facendo partire la simulazione si dovrebbe ottenere il movimento del cilindro e la collisione con il piano RealWave



- Aggiungiamo alla scena un emettitore RW Splash e nei suoi attributi clicchiamo su Objects e selezioniamo il cilindro. Sempre negli attributi (sezione RW Particle Interaction) impostiamo On Surface su Destroy.



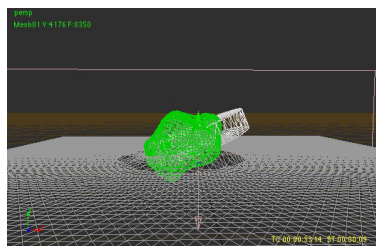
- Adesso che abbiamo aggiunto un emettitore, selezioniamo di nuovo il cilindro che avrà un attributo in più: Particle Interaction. All'interno di questa sezione impostiamo Collision Normal: outwards e Thin Face Test su Yes



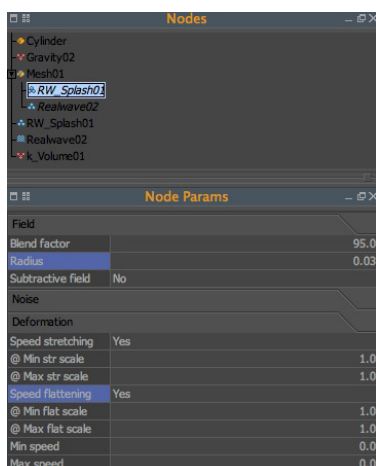
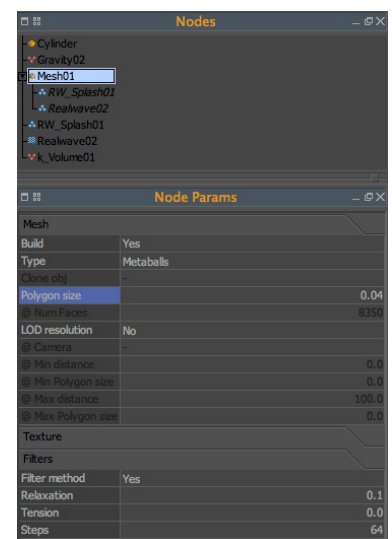
- Facendo partire di nuovo la simulazione dovremmo ottenere i primi spruzzi di particelle.

- Aggiungiamo adesso una Mesh, clicchiamola con il destro nella lista oggetti e scegliamo il comando Insert All Fluids (oppure Insert Fluids se vogliamo inserire solo RW Splash)

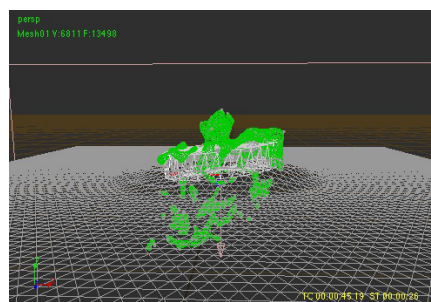
- negli attributi della mesh impostiamo Poligon Size su 0,04 ed attiviamo il Filtering



- Cliccando di nuovo con il destro sulla mesh diamo il comando Build.



- Per aggiustare un pò la mesh, selezioniamo la voce RW Splash all'interno di essa e impostiamo i parametri come in figura



Una volta contenti con i parametri, diamo il comando Build Meshes che costruirà la mesh per l'intera durata della simulazione.

All'interno di Cinema useremo:

- un oggetto SD Import per riportare indietro il cilindro
- un Mesh Loader per importare le mesh generate
- un Realwave loader per importare la realwave

