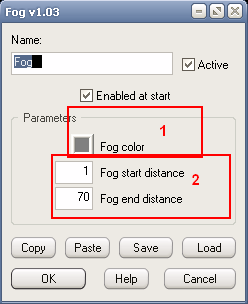
**УРОК по 3d Rad №3** **«Создание тумана и пружины»**

1. **Создание тумана**

Откроем проект с созданной машиной. Добавим объект **Fog** и активизируем его свойства

1. С помощью команды ***Fog color*** (цвет тумана) выбираем цвет.
2. Затем выбирем параметры дистанций, где начнётся затуманивание и где закончится.

Просмотрите получившийся результат.

**2.Создание пружины**



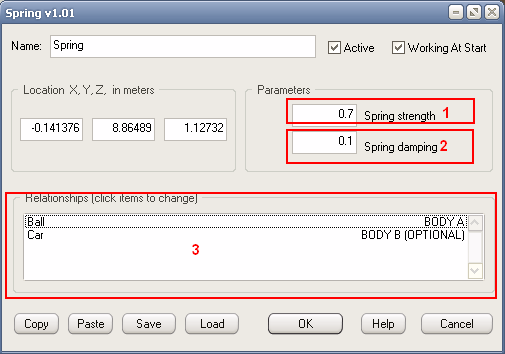
Добавляем объект **spring**-(в переводе "весна" "подвес")

Свойства этого объекта:

**1** - "stpring strength" - *сила пружины*.

**2** - "spring damping" - *затухание пружины*.

**3** - "Relationships" - *отношения предметов друг к другу*.



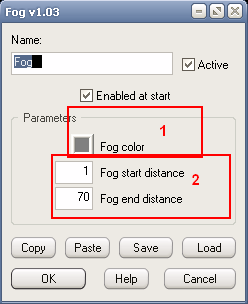
рассмотрим на примере:

1. добавляем в проект объект **Ball** (шар);

2. связываем **spring** с машиной и шаром;

3. активизируем настройки пружины и выбираем для машины команду BODY A а для шара BODY B (OPTIONAL).

Это означает что объект машина связан с объектом шар и шар будет следовать за машиной на определённом расстоянии. Для большей реалестичности можете связать шар с Г-форсе (гравитацией) и тиррейном чтобы он не проходил сквозь него.

**УРОК по 3d Rad №3** **«Создание тумана и пружины»**

1. **Создание тумана**

Откроем проект с созданной машиной. Добавим объект **Fog** и активизируем его свойства

1. С помощью команды ***Fog color*** (цвет тумана) выбираем цвет.
2. Затем выбирем параметры дистанций, где начнётся затуманивание и где закончится.

Просмотрите получившийся результат.

**2.Создание пружины**



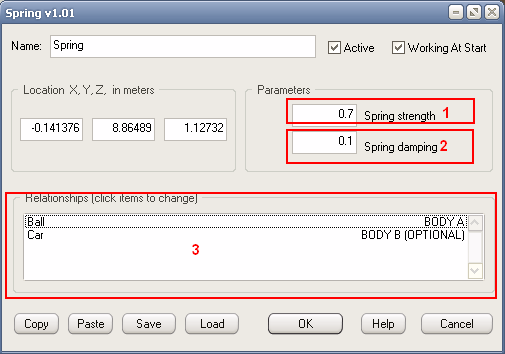
Добавляем объект **spring**-(в переводе "весна" "подвес")

Свойства этого объекта:

**1** - "stpring strength" - *сила пружины*.

**2** - "spring damping" - *затухание пружины*.

**3** - "Relationships" - *отношения предметов друг к другу*.



рассмотрим на примере:

1. добавляем в проект объект **Ball** (шар);

2. связываем **spring** с машиной и шаром;

3. активизируем настройки пружины и выбираем для машины команду BODY A а для шара BODY B (OPTIONAL).

Это означает что объект машина связан с объектом шар и шар будет следовать за машиной на определённом расстоянии. Для большей реалестичности можете связать шар с Г-форсе (гравитацией) и тиррейном чтобы он не проходил сквозь него.