



1. Particles morphen van verborgen object naar lopende animatie.

- Objecten met een loopanimatie op de juiste plekken in de 3D-viewport plaatsen
- Particle system aan object met loopanimatie toevoegen
- Onder 'render as', 'object' aanklikken en vervolgens het papiertje selecteren als instance object
- De particles vanuit de faces laten emitten
- Rotatie van de particles aanpassen dat alle particles plat op de faces liggen
- De physics type van het particle system op none zetten en onder field weights de gravity op 0 zetten
- Een nieuw object plaatsen rechts in de (aanstaande) wolk en hetzelfde particle system hieraan toevoegen
- Een nieuw object plaatsen buiten de scene en daaraan hetzelfde particle system toevoegen, dit system vervolgens kopiëren
- In het gekopieerde particle system de physics type op 'keyed' zetten en 'use timing' aanvinken
- Het object in de wolk en het object met de loopanimatie als 'key-relations' selecteren, om deze vervolgens te animeren door de time en duration aan te passen

DEMO: <https://www.youtube.com/watch?v=UgmJsLcLXUI>

2. Wolk met bewegende papiertjes

- Met metaballs (of iets anders) een wolk-vorm maken en deze vervolgens converteren naar een mesh
- Een particle system eraan toevoegen
- De particles vanuit het volume van de mesh laten emitten
- Render as object selecteren en vervolgens het papiertje als instance object gebruiken
- Zet onder field weights, de gravity op 0
- Vink 'rotation' aan en daaronder ook 'dynamic', tweak verder de rotation settings
- Hou de physics op newtonian en zet de brownian omhoog tot de gewenste snelheid
- Kopieer de wolk en verwijder het particle system ervan
- Zet een solidify modifier erop en stel het in als collision object
- Speel onder het collision venster met de stickiness
- Disable het object in de renders en hide

