## COMBUSTION

## ANIMAR TEXTO CON OPERADOR DE PARTICULAS

Hola foreros!!!, saludos de nuevo. Este es otro tutorial de Combustion traducido por Falele que, como la mayoría, están pillados de la Red. En este caso, es también de la Web de la vaca creativa (creative cow).

En este tuto vamos a aprender a utilizar una imagen o un texto nuestro, y poder aplicarle el operador de partículas de Combustion. Es sencillo y, sobre todo, muy útil. Vamos a lío:

Lo primero que vamos a hacer es crear una texto en Photoshop (o cualquier otro programa), y que tenga un tamaño de 128x128 píxeles en formato TGA (también puede ser un TIFF, etc...).

Ahí podéis ver el mío, je, je...



**Paso 1:** Abrimos Combustion y creamos un nuevo proyecto (workspace) dándole a "Control+N" o "File/New".

Ponemos los ajustes que tenéis en el grafico:

New									
Туре	Particles +								
Name	cambiar texto								
	Format Options								
	PAL D1	\$							
Output Size: 720 x 576 Depth: 8 Bit Frame Aspect Ratio: 1.333 (4:3) Pixel Aspect Ratio: 1.067 Frame Rate: 25.00 frames per second Field Order: Upper First									
Durati	ion 75								
Background	Color 🔽 🖌 Transparent								
	OK Cance	el 🔤							

**Paso 2:** A continuación, cargamos las librerías de efectos de textos de Combustion pulsando "cargar librería" (load library). Combustion tiene, por defecto, 4 carpetas con demos de librerías pero tú puedes cargar más librerías de explosiones, textos, luces, humos, etc...

	-	-									
	144	•	•	<b>∢</b> I	IÞ	►	→≜ →□	• <b>•</b> ••	-	Animate	Best ÷
	.1									Global Time÷	🗸 Feedback
-415	Timeline Op	erators Audi	Tracker Par	ticle Controls					Preview	×	
×	Librany 🕨 🕨	🔰 🗁 defa	iult Iomo Group 1	۲ ۸		it to Library	Load Li	ibrary	🖌 Enable	Preview fps	25.00
			)emo Group 2		River	ni Library 🧭	Save Lib				
			)emo Group 3 )emo Group 4								
						Emitter					
	Behavior 🕨										
					Dele	ete					
-	Settings 🕨 🕨			<b>.</b>		Folder					
				×.							
G	: 22% B: 22	% A: 0%		]% V: 22%					Used: 1	.59M <u>3</u>	1.37G

En este caso, como vamos a escoger un efecto para texto, pues vamos a cargar, lógicamente, la librería de textos. La ruta es, por si no aparece: "C/archivos de programa/ discreet/ combustion 4/particle libraries".

Pulsamos "text effects" y le damos a "OK"

Particle Libraries + C:VArchivos de p		article Libraries 🔹 🎽	Collapse Search	
🕨 🍋 backburner 2	A Name +	Size	Date	Туре
Boris FX, Inc				
Canopus				
		EMITTER LIBRARY	EMITTER LIBRARY	EMITTER LIBRARY
— 🕨 🚞 Creative				
— ▶ 🚞 CyberLink	🖿 Parent Folder	Abstract.elc	Blank.elc	default.elc
P 🛅 Brushes				
Data	EMITTER LIBRART	EMITTER LIBRART	EMITTER LIBRART	EMITTER LIBRART
🕒 👝 🔂	Explosions.elc	Fire.elc	Light Effects.elc	Miscellaneous.elc
— 🕨 🛅 maxplug		1		
— 🕨 🚞 Mixers				
Particle Libraries	EMITTER LIBRARY	EMITTER LIBRARY	EMITTER LIBRARY	EMITTER LIBRARY
Plugins		Sandoninikalendultuskontoudenkariii :	Conducted Galesich Churket Code (Churket )	Ennoted Education Control Control (Control Control Con
- Renders				
- Swatches				
🚽 🕞 🗀 InstallShield Installation I	nformatic EMITTER LIBRARY			
— 🕨 🧰 Intel				
Internet Explorer				
Messenger	lext Effects.elc			
Movie Maker				
	<b>T</b>			
			16	
Text Effects.elc		Format All Acceptable	Files 🕈 Rename	New Folder Option
EMITTER LIBRARY Combustion Emitter		File Toyt Effecte ale		OK Com

También puedes cargar las librerías de esta otra forma, pulsando la flechita de la barra de "Control de partículas".



**Paso 3**: Escogemos, por ejemplo, el "estilo 3 de la MTV" de los "textos de EKi". Podéis escoger el que queráis. Puedes ver un previo en la ventana inferior derecha. Si no lo ves activa " Enable Preview" que está justo arriba de la ventana.

+ – Home Pan 📭	<b>I</b> 44	□← ▲← ◀	۹۱			⇒≜	⇒□	₩I			Best ÷
🔶 🔶 🛄 🖬 🔛 🐺	1										Feedback
Toolbar Workspace	Timeline Oper	ators Audio Tracker	Particle Controls						Preview	<	
T Branch 'Particles - cambiar texto'	🕨 Library 🔹 🕨	🕨 🏲 Converging							🖌 Enable I	Preview fps	3 25.00
Particles - cambiar texto Footage	Emitter	Eki's text	in and out 01								
Footage Library	Transform 🕨	🔶 🔶 Eki's "Mī	V" Style 01 V" Style 02								
	Particles 🕨	Eki's "M	TV" Style 03							Illusian	
	Behavior 🕨	Eki's Col	umn U1 umn O2	Duplicate	Emitter					lliusion	
1	Shape 🕨	Eki's Col	umn 03								
	ਦ Settings ►	Eki's "19	10" 01 🔽								
4		1	Þ								
X: 114 Y: 307 R: 0%											

Cuando seleccionas una librería de partículas TODAVÍA NO LA TIENES en tu proyecto hasta que no la insertes con una herramienta del "toolbar" (caja de herramientas). Para ello pulsa F2 o pincha en la pestaña de toolbar para escoger una. Yo he escogido para esto la más simple, o sea, un punto. Las partículas pueden crearse a partir de un punto, de una línea, de una superficie (circular o rectangular), etc...Escoge la herramienta de emisor de un punto "point emitter tool", como ves en el grafico



**Paso 4:** Puntea en tu pantalla negra (viewport), por ejemplo, en el centro para activar el emisor de partículas. Dale a la barra espaciadora para ver un previo. Hasta ahora, lo único que hemos hecho es activar el generador de partículas con un efecto de texto, pero ahora viene lo interesante: vamos a sustituir ese texto por el que nosotros creamos en Photoshop y le vamos aplicar el efecto que queramos del generador de partículas.

Preparados?...vamos a ver de donde saca Combustion el texto para animarlo. Pulsa F3 (Workspace) o dale a su pestaña. Despliega la flechita que hay en " Estilo 03 de la MTV de Eki". Verás que aparece "Word". Asegúrate de que esta seleccionado. Pulsa "Shape" y a continuación "Current" (actual). Bueno, este es el archivo que utiliza Combustion para este efecto.

+ – Home Pan 📭	•	□← ▲←		<b>4</b> 1	١Þ	•	⇒≜	⇒□	►►I
(+ -> III+ 🗠 🕸	1								
Toolbar Workspace	Timeline Op	erators Audio	Tracker Par	ticle Controls					
Branch 'Particles - cambiar texto'	Library	🔻 🗁 Mise	C Seic blur	128x128,8	bit	Image		t	Export
Eki's "MTV" Style 03	Emitter 🕨	te e	xt01	1000					cle Type
🔹 🕷 word 🗲 🔫	Transform 🕨	ac			sion	Operator			ne
<ul> <li>Footage Library</li> </ul>	Particles 🕨	🔲 aC	)3 01		5101	Method			
	Behavior 🕨		OW no words Jrst2					H	
	Shape 🕨 🕨		usion Jeoimagen			Offset	ХО		X0
	🕳 Settings 🔹 🕨			🚽 Swap 🛛 Cu	urrent Info	Channel			
X: 170 Y: 594 R: 22%	G: 22% B: 22	% A: 0%	H: 0° S: 1	]% ∀: 22%		caml	biar texto		

**Paso 5**: Ahora vamos a sustituirlo por el que nosotros creamos. Para eso pulsamos el botón "importar".



Buscamos en nuestro directorio el texto que creamos en Photoshop y pulsamos OK.



Nos aparece este cuadro de dialogo Es importante que si queréis que sea modo texto lo pongáis en escala de grises (gray). Le ponemos las opciones que veis en el grafico. De esta forma nos lo escala en alta calidad y nos lo importa y añade a la librería.

También podéis sustituir definitivamente la palabra "illusion" por vuestro texto. Para ello pulsáis "Replace Current Shape in Library" (sustituir el actual en la librería). Yo no lo he sustituido. Podéis también cropearlo, si queréis. Dale a OK.

Particle Shape Import Options								
128 x 128, 24 bit	Shap	e Size						
	Crop	Resize						
	W 128	1128 Lock						
	Offset X.0	Offset Y D						
	High-Quality	/ Scaling						
91508	Shap	е Туре						
	Color	Gray						
	Use Alpha	Guess						
	Invert Alpha							
	Premultiplie	d with						
Import Shape Only								
Import Shape and Add to Shape Library								
Replace Current Shape in Library								
OK Cancel								

Ya esta!!!, como veis ya tenemos nuestro texto en las librerías de Combustion. Ahora simplemente lo que tenéis que hacer es darle al botón "Swap" (conmutar) y ya puedes ver en la ventana de Previo el texto que creaste.

Toolbar Workspace	Timeline Open	ators Audio Tracker Particle Controls	<b>.</b>	u. nua
Branch 'Particles - cambiar texto'	Library	Misc 128x128,3	32 bit Image	Import Export
Eki's "MTV" Style 03	Emitter 🕨	E text01		New Particle Type
🛞 word 🗲	Transform 🕨		sha Operator	None
Footage Library	Particles 🕨		Method	Crop Resize
	Behavior 🕨	COW no words		W 128 H 128 Lock
	Shape 🕨	Illusion     Idenimagen	Offset	XO YO
95	😴 Settings 🕨	■ <mark>pisha</mark> Swap C	urrent Info Channel	RGBA 🕴 Color 🔅
	E.			
X: 397 Y: 597 R: 22%	G: 22% B: 22%	A: 0% H: 0° S: 0% V: 22%		biar texto.cws*

Listo!!!, ahora puedes reproducirlo y verlo como queda en el viewport, y por supuesto incorporarlo a cualquier proyecto que crees porque... ya lo tienes en la librería!. También puedes escoger otro tipo de efecto y ponerle tu texto (pulsando el botón "swap", recuerdas?) o crear un logo, o una foto, etc... y meterlo en librería. Para estos casos escoge, cuando lo importes, la opción "color" en vez de "escala e grises" En fin, el limite es tu imaginación!



Bueno espero que te haya parecido interesante este tutorial y espero verte en los próximos. Taluego. Falele.