

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:

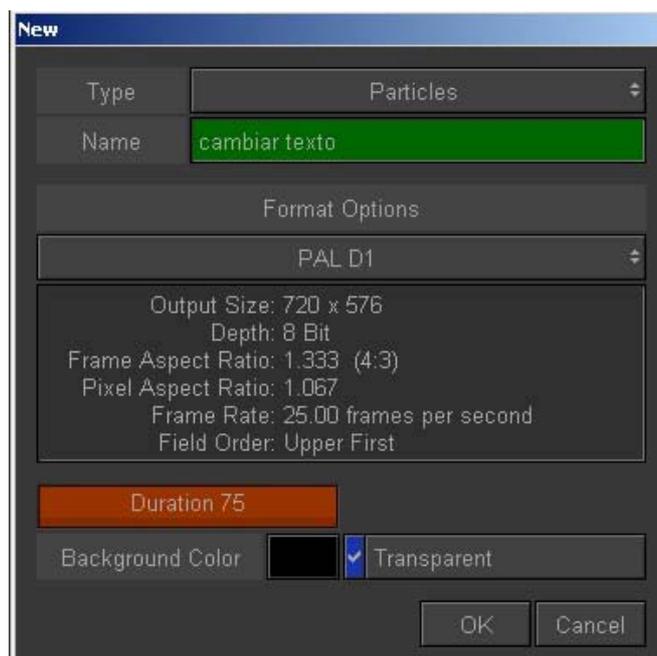
Lo primero que vamos a hacer es crear un texto en Photoshop (o cualquier otro programa), y que tenga un tamaño de 128x128 píxeles en formato TGA (también puede ser un TIFF, etc...).

Ahí podéis ver el mío, je, je...

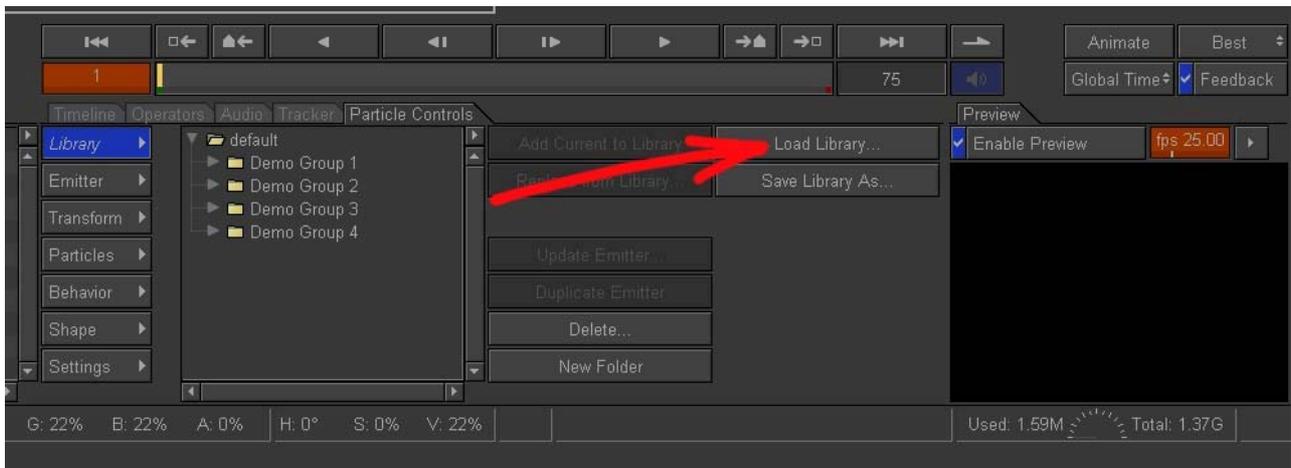


Paso 1: Abrimos Combustion y creamos un nuevo proyecto (workspace) dándole a "Control+N" o "File/New".

Ponemos los ajustes que tenéis en el grafico:

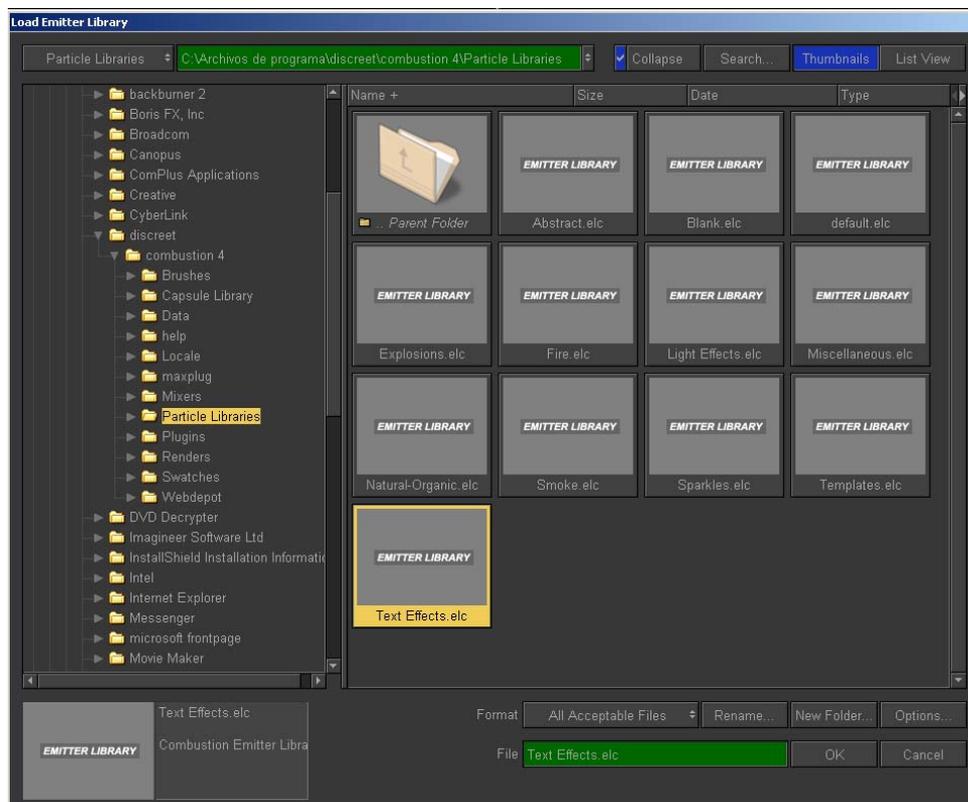


Paso 2: A continuación, cargamos las librerías de efectos de textos de Combustion pulsando "cargar librería" (load library). Combustion tiene, por defecto, 4 carpetas con demos de librerías pero tú puedes cargar más librerías de explosiones, textos, luces, humos, etc...

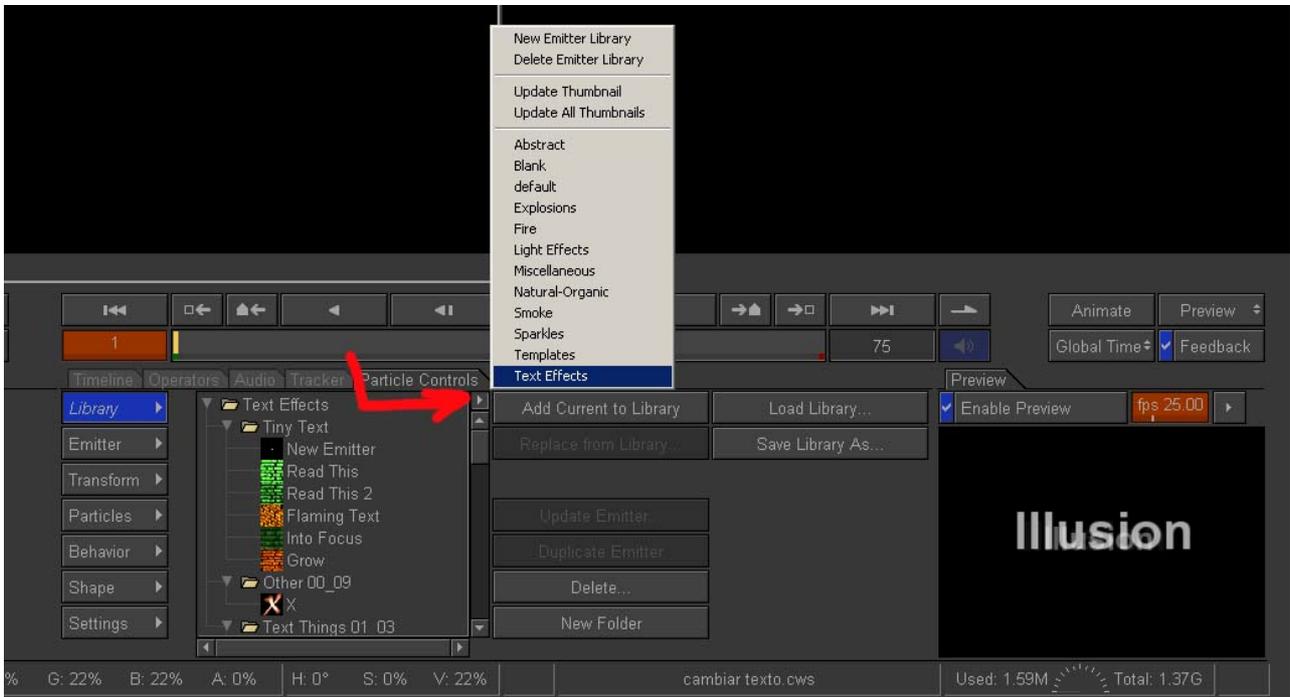


En este caso, como vamos a escoger un efecto para texto, pues vamos a cargar, lógicamente, la librería de textos. La ruta es, por si no aparece: "C:/archivos de programa/ discreet/ combustion 4/particle libraries".

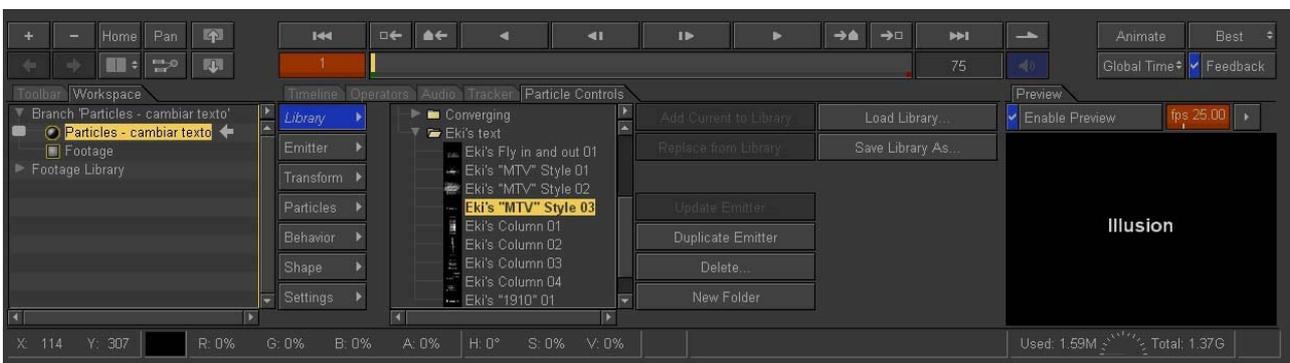
Pulsamos "text effects" y le damos a "OK"



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.



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.

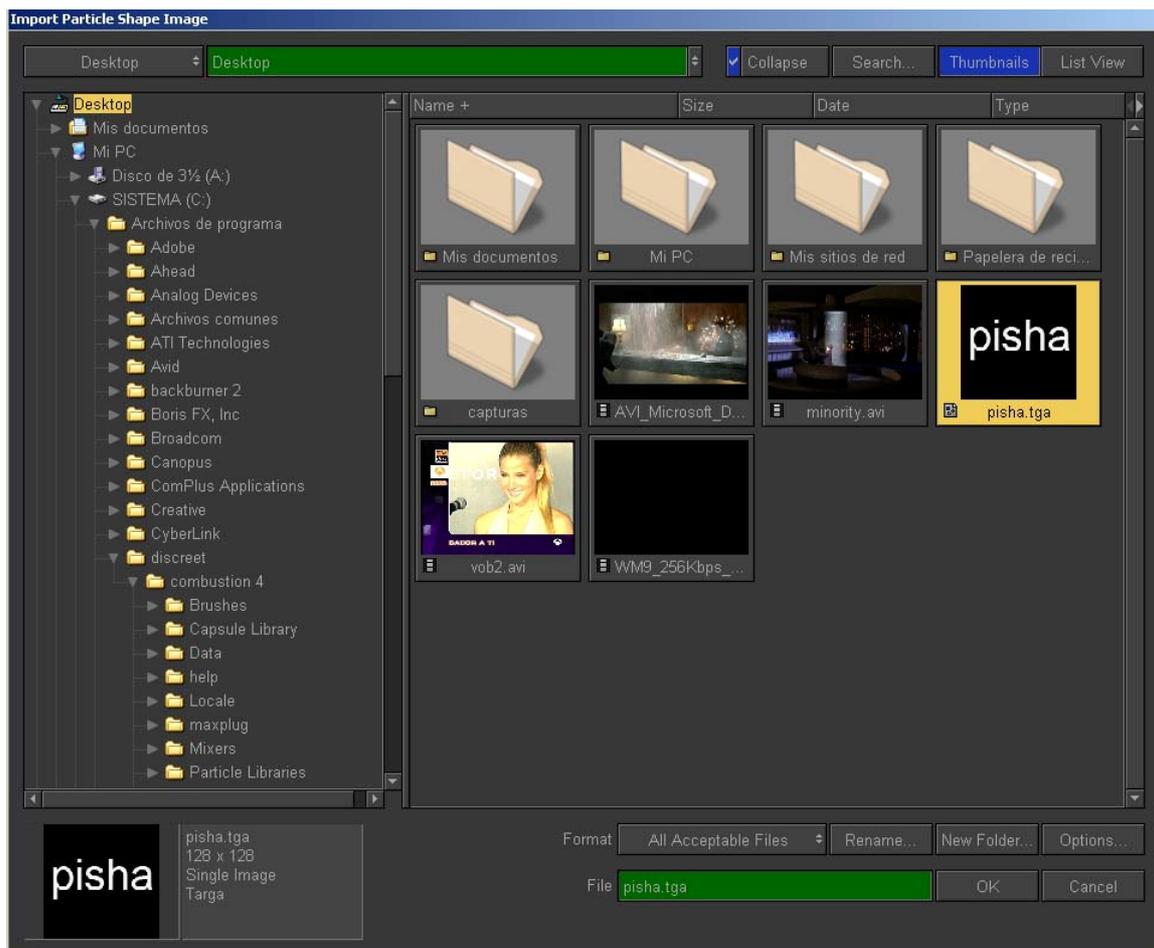
Preparados?...vamos a ver de donde saca Combustion el texto para animarlo. Pulsa F3 (Workspace) o dale a su pestaña. Despliega la flechita que hay en " Estilo 03 de la MTV de Eki". Verás que aparece "Word". Asegúrate de que esta seleccionado. Pulsa "Shape" y a continuación "Current" (actual). Bueno,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



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

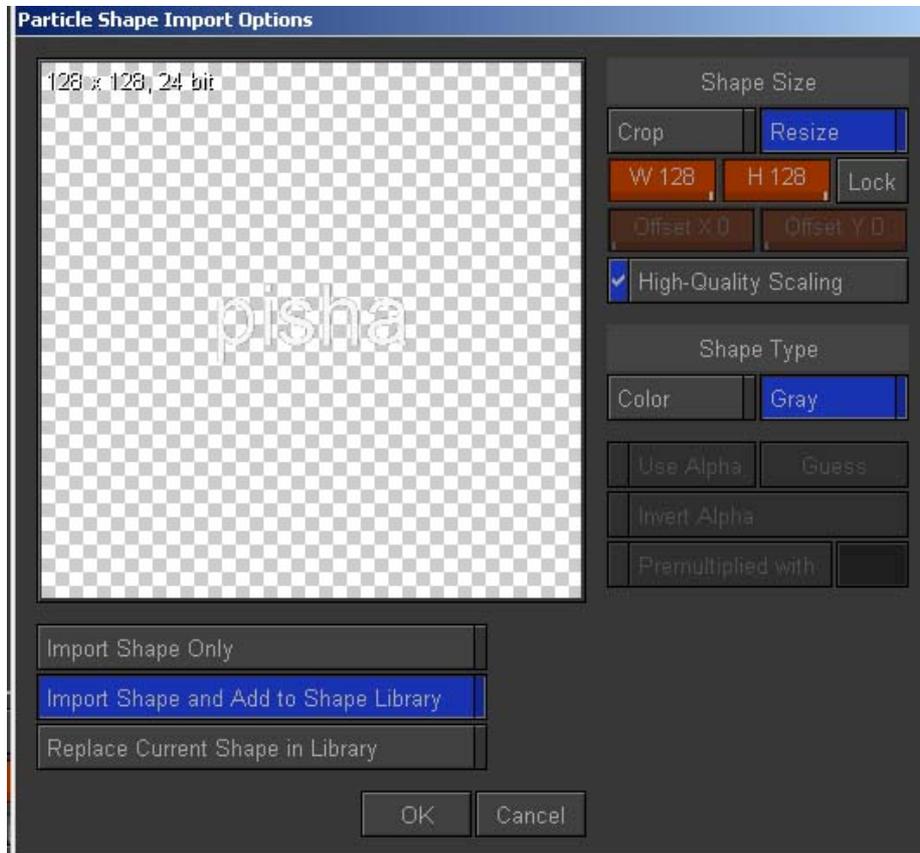


Buscamos en nuestro directorio el texto que creamos en Photoshop y pulsamos OK.



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.



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.



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.