

soliman





Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

## Smoke (Humo)

Para la creación del humo, vamos a partir de un cubo y un plano.

La escena puede ser más o menos como en la imagen. Un cubo que será el Dominio y un plano que será el emisor.



Al plano, le vamos a poner partículas.

. . . . . . . .



De momento no le vamos a poner ningun valor y dejamos los que salgan por defecto.

## La parte del humo (Smoke): Para aplicar el humo, como he dicho al principio, hemos de partir de dos objetos. Uno que será el emisor (en este caso el plano) y otro que será el Dominio.

Para el emisor seleccionamos el plano y en Physics seleccionamos Smoke > Add

	14 🖌 🔪
🖈 🐌 🔍 Plane	
► Cloth	<u> </u>
► Force Fields	
► Collision	
► Fluid	
Smoke	
Add	
Soft Body	

## Y seleccionamos la opción Flow

	⌀ ≁ ♡ ● ⊠ 抹 😪 🗎
🔊 🏷 🎯 Plane	
► Cloth	
Force Fields	W.
► Collision	W.
Fluid	
▼ Smoke	
Remove	
None Domain	Flow Collision
Outflow	Behavior:
Particle System:	( Temp. Diff.: 1.0 )
数	Density: 1.0000
Soft Body	III.

Y como ya le habíamos puesto las partículas, solo lo tenemos que seleccionar desde el apartado llamado "Particle System"



Los siguiente es el Dominio (Domain)

Seleccionamos el Cubo y en Physics seleccionamos Smoke > Add

	8 ¥ 🕑 Ň
🖈 🐉 🛛 🎯 Plane	
► Cloth	Ŵ
► Force Fields	
► Collision	
► Fluid	Ŵ
▼ Smoke	
Add	
Soft Body	

## Y seleccionamos Domain.

	🖉 CUBO® 🕸 🗹
🔊 🎝 🕨 🎯 Cube	
► Cloth	<u> </u>
Force Fields	
► Collision	
► Fluid	li l
▼ Smoke	
Remove	00
None Domain	Flow Collision
Resolution:	Behavior:
Divisions: 32	( Gravity: -0.0010 )
Particle:	( Heat: 0.1000 )
Initial Velocity	Dissolve
	( Time: 5 )
	Slow
Smoke Field Weights	TI .

Si ahora presionamos Alt+A veríamos como se crea la columna de humo. Pero esto todavía no lo podemos renderizar, porque faltan los materiales y unos pequeños ajustes.



Si nos fijamos en la imagen, se ve lo que son las partículas que se desplazan hacia abajo. Bueno, pues las vamos a quitar para que no se vean; y también vamos a quitar la visión del emisor (el plano) para que todo esto no salga en el render. Para eso, seleccionamos el PLANO y en la pestaña de Render, desmarcamos Emitter y seleccionamos None.

	🔹 🖉 PLANO 🛚 🔛 🇨
4 ParticleSystem	
Name:	ParticleSystem
Settings:	🗱 ParticleSettings 🕂 🔀
Туре:	Emitter 🗘 🔨 Seed: 0 🕨
► Cache	
Emission	
Velocity	
Rotation	
Physics	
▼ Render	
Material: 1	Parent: 🥥
Emitter	Unborn
Parents	Died
None Halo I	Line Path Object Group Billboard

Ahora volvemos al Cubo, lo seleccionamos y nos vamos a Material para crear uno nuevo.

	S 💿 📦 🗞	P 🗸 💽 🛛	1 <del>1</del> 4
x 3.	🞯 Cube 🔸	CUBO	
			<u>+</u>
<ul><li>+</li></ul>	New		-

Y una vez lo tenemos, seleccionamos el valor de Volume y cambiamos los valores de Density a cero, y probamos los valores de density Scale: a 2 y Scattering: también a 2

🖈 🏷 🔍 Cube 🔸 🚱	Material	
Material	+ - -	
Material	+ 🛠 🖹 Data 🛟	
Surface Wire	Volume Halo	
► Preview		
▼ Density		
Density: 0.000 Density Scale: 2.000		
▼ Shading		
Scattering: 2.000	Emission: 0.000	
( Asymmetry: 0.000 )		
Transmission Color:	Reflection: 1.000	

Lo siguiente es la creación de la textura. Es una textura llamada Voxel Data, que es una textura utilizada para propiedades de volumen.

	₿₽⊽∣€ <mark>⊠</mark> ₩ ∽)
🖈 🎝 + 💿 Cube 🔸 📀 M	Aaterial 🕨
8	
8	
New 1	Brush
🙁 🕂 New	Brush



Y en el que debemos indicar en "Domain Objet" el objeto que tenemos por dominio, que en este caso es el Cubo. Y en el apartado de Influence, debemos marcar la casilla de Density.

	) 🕏 🖉 🎤 🏹 🍕 🔯 🗱 🗸	
Type: 🔯 Vo	xel Data	)
► Preview		Q
Voxel Data		
File Format:	Smoke	9
Domain Object	Cube	
Source:	Density	2
Still Frame Only		
(*	Still Frame Number: 0	)
Interpolation:	Linear	
Extension:	Clip	9
	Intensity: 1.000	)
► Colors	×	
Mapping		11
▼ Influence		
Density: 1.0	000	
Emission: 1.	.000 🕥 Emission Colo: 1.000	$\bigcirc$
Scattering: 1	1.000	
Reflection: 1	1.000 Reflection Col: 1.000	
Blend: Mix	Negative	
RCB to Intensity	Stepcil	

Si ahora hacemos un render (F12) ya veremos como tenemos el humo en escena.

Pero antes de hacer el render voy a probar a colocarle un color al humo...

📰 🖬 🖉 🖉 🖉 🖉 🖾 🖬 🖋	
🖈 🕗 🔍 Cube 🔸 📀 Material	
Material V	
📀 Material 🕂 🛠 🕃 Data 🗘	
Surface Wire Volume Halo	
► Preview	
▼ Density	
Density: 0.000 Density Scale: 0.500	
▼ Shading	
Scattering: 2.000 Emission: 1.980	
Asymmetry: 0.000	
Transmission Color:	

He puesto en Material un valor de Emission de 1.980 y he bajado un poco la Density Scale (para que no sea tan espeso).

