Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman



Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Alpha Animada

Para conseguir un efecto de desvanecimiento (o lo contrario) utilizando alpha, pero en lugar de hacer aparecer o desaparecer todo el objeto de una vez, se va a hacer desaparecer de una parte a otra.

Para ello vamos a partir de un cubo (o plano) estirado y aplanado, como en la imagen, para hacer la prueba.



Vamos a ponerle un Material nuevo...

	● @
🔊 🗗 🛛 🞯 Cube	•
	<u> </u>
	7
	New
	Add a new material Python: bpy.ops.material.new()

Y a este material solo le vamos a poner, transparencia a cero. (Alpha: 0.000)

🔊 🐉 💿 Cube 🔸 📀 Material	
Material	4
📀 Material F 🕂 🔀 🕃 Data	¢
Surface Wire Volume Halo	
► Preview	
► Diffuse	
► Specular	
► Shading	
Transparency	
Z Transparency Raytrace	
Alpha: 0.000 Fresnel: 0.000	>
Specular: 1.000 Blend: 1.250	

Ahora le vamos a poner una textura de tipo Blend



Ahora viene la parte de los colores. Para ponerle color, vamos a utilizar Ramp.

Esto está en Colors (es el Ramp de la textura, lo digo por no confundirlo con el de Material). Marcamos la casilla.

▼ Co	lors	
🔲 Ra	amp 🧲	
RGB I	Multiply:	Adjust
4	R: 1.000	Toggle color ramp operations
4	G: 1.000	Contrast: 1.000
4	B: 1.000	Saturation: 1.000

Y nos saldrá una ventana más o menos como esto.

▼ Colors	
🗹 Ramp	
Add Delete F	0 🕨 Linear 🛟
Pos: 0.000	0000000
RGB Multiply:	Adjust:
(R: 1.000) →	Brightness: 1.000
	(Contrast: 1.000)
B: 1.000	(Saturation: 1.000)

Y en la parte de Influence, le vamos a marcar la casilla de Alpha: 1.000

▼ Influe	nce		
Diffuse:		Shadi	ng:
	Intensity: 1.000		Ambient: 1.000
V	Color: 1.000		Emit: 1.000
	Alpha: 1.000		Mirror: 1.000
0(Translucency: 1.000		Ray Mirror: 1.000
Specular	Amount Python: Materi Intensity: 1000	texture affect ialTextureSlo	ts alpha t.alpha_factor Normal: 1.000
	Color: 1.000		Warp: 0.000
	Hardness: 1.000		Displace: 0.200
Blend:	Mix	St	egative encil DVar: 1.000

Para entender un poco en que consiste esto de las Ramp, hay que hacerse la idea, de que tiene un material dividido en dos partes, una transparente y otra opaca.

Como vemos en la imágenes inferiores, la primera (el numero cero) es la parte transparente del color y la de la derecha es la opaca.



También hay que fijarse, que tiene como unos deslizadores, con los que se pueden mover, tanto el color como la transparencia. Cada vez que queremos modificar una de las partes, primero lo debemos seleccionar desde el (número) superior.

Un ejemplo lo podemos hacer moviendo la barra izquierda y la barra derecha y poniendo color en la barra inferior, hasta conseguir algo como esto.



.....



Bueno, hasta aquí, tenemos la teoría y ahora viene la parte de la practica.. y de la animación.

Y ahora la parte difícil. Vamos a hacer la parte de la animación de la transparencia desde el frame 1 al frame 200. Para eso empezamos colocándonos en el frame 1

60	70	80	90	100	110	127	120	112 1
	Sta	rt: 1	•	< End	: 250		۹ j	

Y en las Ramp vamos a poner en el valor en la 1º (la transparencia) en 0.025 y en la segunda (la opaca) en 0.050



Estoy poniendo estos valores en lugar de poner cero, porque con la falta de práctica, se cometen errores al colocar la barra deslizadora sobre el cero, porque puede cambiar el orden de la transparencia y la opaca, o sea, se puede poner la transparencia en el otro lado, por esto al principio, si no se practica un poco, puede generar errores.

Para insertar ahora la primera parte de la curva, hay que colocar EL RATÓN encima de la posición (Pos:) i presionar la letra I. Esto lo hemos de hacer tanto en el 1° como en el 2°

▼ Colors	▼ Colors
🗹 Ramp	🗹 Ramp
Add Delete F C 0 > Linear 🗘	Add Delete F 4 1 Delete +
Pos: 0.025	Pos: 0.050
RGB Multiply:	RGB Multiply
R. 1.000	R: 1.000
G: 1.000 Contrast: 1.000	G: 1.000 Contrast: 1.000
B: 1.000 Saturation: 1.000	B: 1.000 Saturation: 1.000

Lo siguiente es movernos hasta el frame 200

50	70	80	90	100	110	120	130	140
	Sta	rt: 1	+ -	Enc	: 250		20	0

Una vez, estamos en el frame 200, vamos a repetir lo mismo, pero cambiando el orden por opaco y transparencia y moviendo los valores a 1.000 y 0.950, presionando I en cada uno de ellos para grabar la animación.



Estas barras, están ya animadas, si hacemos avanzar la animación con las flechas del teclado, se debe de ver como se mueven (*tendría que funcionar con Alt+A, pero a mi no me funciona*)

Podemos hacer un AVI para ver el resultado.

Si queremos ver un efecto más difuminado del alpha (durante la animación), solo hay que calcular un poco de retraso entre el material transparente y el opaco, y así se irá desvaneciendo, y a la vez se verá un degradado del color; más o menos como he puesto en la imagen 12

