Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman





Torrevieja-Alicante-España

Caustic_Sequence

En este tutorial, voy a explicar la técnica que se puede utilizar para generar una secuencia de imágenes en las que imita los reflejos de las cáusticas en el agua.

Lo primero que hice, fue bajarme un programa gratuito que es un generador de imágenes imitando los movimientos de las cáusticas del agua.

http://www.softpedia.com/progDownload/Caustics-Generator-Download-180164.html

Este programa es bastante sencillo, y solo hay que cambiar algunos parámetros para conseguir una secuencia de imágenes de ese tipo de animación.

Caustics Generat Render output (256x256)	
Caus	animation frames 32
The ford of	t animation frame 1 Step
Caustic parameters	
Depth: 1.50 m	Width 256 Height 256
	Subdivisions 64
Intensity: 0.1100	persampling 1x 💌
Amplitude filter: 34.0	Background color (RGB) 33 99 99
la cana a can	
	C Automatic preview
Frequency Ober 1 E	Output filename:
	C:\Users\TOSHIBA\Documents\34 001.bmp
	Save output
Time filter: 23.5	Kender Image
	Bender Animation
Load Save As	About Quit

Como se ve en la imagen anterior, una vez ya tenemos una imagen con las turbulencias y color que queremos solo hay que presionar (Render Image) para ver una imagen, o bien (Render Animation) para generar la cantidad de imágenes que le podemos indicar en la casilla (Number of animation frames) y en la ruta que le indiquemos de (Save Output).

Esto lo que hace es generar las 32 imágenes de la animación, como se ve en la siguiente lista.

]], V.	Studio	34_021
N 🏭	.S	34_022
34_0	01	34_023
34_0	102	34_024
🧾 34_0	103	34_025
<u> 34_</u> 0	104	🛃 34_026
<u>34_</u> 0	105	34_027
<u> 34_</u> 0	106	34_028
<u>34_</u> 0	107	34_029
<u>a</u> 34_0	108	34_030
<u></u> 34_0	109	34_031
34_ 0	10	34_032
<u>34_</u> 0	11	
<u>34_</u> 0	12	
34_0	13	1
34_0	14	
34_0	15	
34_0	16	
34_0	17	
34_0	18	
34_0	19	
34_0	20	
200		

.

Esto es todo para la parte de la creación de las imágenes. Ahora viene la parte de aplicarlas en Blender.

Partimos de un ejemplo que puede ser el agua de una piscina.

No voy a complicar las cosas, y solo voy a explicar como aplicar esa secuencia de imágenes a un plano. aunque si se quiere, se puede perfeccionar más utilizando algún modificador Wave para animar el plano.

He creado un cubo que será la piscina y un plano que será donde le voy a poner la secuencia.



Aunque no es necesario, voy a cargar la imagen primera en el editor UV. Para eso en el UV/Image Editor presiono New y Open Image

					¢
¢					
	7		111.0		
		en Image ew Image	Alt O		
	View Imag		÷	New	

Y busco la ruta de donde tenemos las imágenes.

C:\Users\TOSHIBA\Documents\		Open Image	
34_001.bmp			Cancel
ሲ	E WORKS		🛃 34_027.bmp
🔚 Antonio	34_001.bmp	192 KB	🟭 34_028.bmp
🔚 Blocs de notas de OneNote	🛃 34_002.bmp	192 KB	🛃 34_029.bmp
🔚 Bluetooth	🛃 34_003.bmp	192 KB	🛃 34_030.bmp
E DIRECCIONES	🛃 34_004.bmp	192 KB	🛃 34_031.bmp
🔚 EBooks	🛃 34_005.bmp	192 KB	🛃 34_032.bmp
🔚 gegl-0.0	🛃 34_006.bmp	192 KB	
🔚 Libro Blender 2_5	🛃 34_007.bmp	192 KB	
📙 Imms	🛃 34_008.bmp	192 KB	
🔚 makehuman	🛃 34_009.bmp	192 KB	
🔚 makehuman_antiguo	🛃 34_010.bmp	192 KB	
🖿 Mi música	43 34 011 bmp	102 KB	

Selecciono la primera.

Y le hago un Unwrap



Y en la textura cargamos la imagen

Texture.001	
Texture.001 F 🕂 🛠	
Type:	ŧ
▼ Preview	
Texture Material Bot	n
Show Alpha	
► Colors	
V Image	4
➡ 34_001.bmp 2 F	+ 🖪 🗙
Source: File	\$
//\Users\TOSHIBA\Documents\34_001.bmp	82
Image: size 256 x 256, RGB byte	
Fields Premultiply	

Y le marcamos la opción de Mapping > UV

Image Mapping						
▼ Mapping						
Coordinates:	UV			_	_	¢
Layer:	0					
Projection:	Flat					¢
From Dupli			x	\$ Y	¢ Z	¢
Offset:			Size:			
X: 0.00		×	4	X: 3	1.00	×
 Y: 0.00 		- () €2		Y: 3	L.00	- (Þ.)
7:0.00		1	1	7.	1.00	1

En Image vamos a cambiar el valor de File a Sequence.

► Preview	Source			
► Colors	Generated			
V Image	Sequence			
🗄 34_001.bmp	File	2 F + E X		
Source:	File	\$		
♥ //\Users\TOSHIBA\Documents\34_001.bmp				
Image: size 256 x 256, RG	B byte			
Fields Upper First Lo	Premultiply wer First			

Y debemos cambiar los parámetros que salen por defecto, por la cantidad de frames que vamos a utilizar en la animación. Como son pocos (solo 32), lo que también le vamos a indicar es que utilice Ciclic (que se repita); para eso marcamos esa casilla.

Туре:	🔛 Image or Movie	\$
▼ Preview		Ŵ
Textu	re Material	Both
Show Alpha		
► Colors		le la constance de la constance
▼ Image		
34_001.	bmp	2 F 🕂 💾 🔀
Source:	Sequence	\$
🎯 //\Users\T(OSHIBA\Documents\34_001.bmp	1 2
Image: size 25	6 x 256, RGB byte, 34_001.bmp	
Fields Upper First	P Lower First	n° imagenes
	Frames: 32 Start: 1	Fields: 2

Si ahora moviéramos los frames (con flecha derecha) veríamos como las imágenes del Preview se van cambiando.

En la parte de duración, vamos a cambiar el valor a 320 por ejemplo.

Plane							
Mode	¢	• •	� \$₩	1.1	Glo	bal	÷ (
				Transl	ate manipu	lator n	node
40	60	80	100	120_	140	16	0
	Start: 1	> 4	End: 320		1		KX

Y ya podemos hacer una animación.

🔊 🕄 Scene
▼ Render
🐻 Image 🚰 Animation
Display: New Window 🗘
► Layers
► Dimensions
► 🗹 Anti-Aliasing
Sampled Motion Blur
► Shading
▼ Output
/tmp\piscin4
H.264 C File Extensions
BW RGB RGBA 🗹 Overwrite
Placeholders

http://videobam.com/CogTQ http://videobam.com/hZFjd