Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman

Torrevieja-Alicante-España



Descarga gratuita del programa

Fuego (Blender v. 2.53)

He creado una escena con unos troncos y un poco de césped. Lo que es la parte del fuego es un simple circulo extruido.



Ese circulo lo podemos deformar un poco para que no se vea tan perfecto luego el fuego.



A este circulo le vamos a aplicar las partículas. Para eso, lo seleccionamos y en el panel Properties, seleccionamos Particles



Presionamos el signo + y se crearán una serie de pestañas en las que tendremos que ir introduciendo los valores.

	● ⊘ ⊁ ▽ ● ⊠ 🔛 🖍
🖈 🎖 🕨 🥥 Circ	le 🔸 👯 ParticleSystem
‡‡ ParticleSystem	
Name:	ParticleSystem
Settings:	🗱 ParticleSettings 🕂 😒
Туре:	Emitter 🛟 🕙 Seed: 0 🕨
► Cache	
Emission	
► Velocity	
► Rotation	
Physics	
► Render	
Display	
Children	
► Field Weights	
Force Field Setti	ngs
► Vertexgroups	W.
Custom Propert	ies

En la parte de Emission he puesto los valores de Start: en valor negativo, para que en el frame uno, ya esté la animación en movimiento. Si la pusiera en cero, "empezaría a emitir" en ese momento. El Lifetime: lo he puesto en 29 que es lo que dura la partícula viva. Si la alargase, la llama se vería más larga y si la acortase se vería más corta. Hay que pensar, que estos valores, pueden variar, si en otros apartados (como velocidad) le damos unos valores muy altos. El valor de End: es el que finaliza la emisión de partículas. Si nuestra animación tuviera más de 250 frames, tendríamos que subir ese valor para hacerlo coincidir con lo que deseamos. También he seleccionado la forma de emisión que sea en vértices, por lo que he presionado el botón Verts.

	00	₽ 🟹	•	⊠ 轶	~	
► Cache					ŝ	11
T Emission					ŝ	le la
(1	Amount	1305			1	
Start: -60.100		4	Lifetin	ne: 29.2	00	-
End: 250.000			Rand	om: 0.00	00	
Emit From:						
Verts	Fac	es		Volur	ne	
🗹 Random		🕑 Eve	en Dist	ribution		

Para estar más seguros, lo mejor es presionar Alt+A e ir calculando visualmente las distancias y los tiempos.

(Aunque en pantalla salga ahora la emisión en sentido inverso, es debido a que yo antes de hacer la prueba, he tocado otros valores, por lo que hasta que no se termine de poner todos los datos, no veremos el resultado).

Emitter Geometry:	Emit	ter Object	
Normal: 1.320		X: 0.000	Þ
Tangent: 0.00		Y: 0.000	Þ
Rot: 0 <mark>.000</mark>		Z: 7.390	>
Other:			

En Velocity he puesto los valores de Normal:1.320 y la fuerza de Z: a 7.390. Los valores de Random:1.350

En estos momentos, si hacemos un Alt+A, ya veremos como suben las partículas. Lo que pasa, es que por la fuerza de la gravedad, vuelven a caer. (*Parece una fuente*)

Rotation		
Initial Rotation:	Dyr	amic
Velocity	÷	Phase: 0.000
Random: 0.0	00	Random: 0.000
Angular Velocity:		
None	Spin	Random
4	1.200	

Los valores de Rotation. Random y 1.200

Physic	S			
No	Newtonian	Keyed	Boids	Fluid
4 9	Size: 0.050		Mass: 1.	000
Rand	lom Size: 0.000		Multiply mass	with size
Forces:		Inte	gration:	
- Bro	wnian: 0.000	Mid	point	\$
)rag: 0.000		Tweak: 0.	.240 🕥
D	amp: 0.000		Subframe	es: 0 🔹 🔊
Size D	eflect		Die on hit	

Los valores de Physics: Tweak:0.240

(4	Material	:1	🕑 Par	ent: 🚺)	
Emit	ter		0	Unborn		
Pare	nts			Died		
None	Halo	Line	Path	Object	Group	Billboard

Los valores de Render: El valor Emitter lo podemos marcar o desmarcar. Para este Material me parece que es indiferente.



En Field Weights: He bajado los valores de Gravity a cero. En teoría el fuego no tendría que tener gravedad. (Aunque en gravedad cero se tendría que comportar de otra manera)

La parte que viene ahora es la del Material.

Para crear un Material nuevo presionamos sobre la bolita de Material y New

E C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	村 🔏
🖈 🐌 🔍 Circle 🔸	
	- -
New New	

Y elegimos la opción Halo

🖈 🕗 😡 Circle 🔸 🛞 Material.001
Material.001
📀 Material.001 🕂 💥 🔂 Data 💠
Surface Wire Volume Halo
► Preview
► Shading
▼ Halo
Rings
Size: 0.600 P Rings: 4
Hardness: 118
Add: 0.654
Options:
Texture
Vertex Normal
Extreme Alpha
Shaded Star Tips: 4
Soft

Y le ponemos un color amarillento.

En la opción Halo tenemos unos valores que debemos ajustar. Size: Hardness y Add: (Yo tengo estos valores, pero es mejor hacer pruebas subiéndolos y bajándolos, hasta conseguir lo que buscamos.

También le podemos poner una textura.

S S S S S	₽∀\$ <mark>8</mark> \$\$
🔊 🌮 🔍 Circle 🔸 🛞 M	laterial.001 🕨 🙁 Texture.001
Texture.001	
Texture.001	⊕ 💥 🛛 Brush
Type:	\$
▶ Preview	
Clouds	
Greyscale	Color
Greyscale Noise:	Color
Noise:	Color Hard
Greyscale Noise: Soft Basis: Blender O	Color Hard Driginal 🗘
Greyscale Noise: Soft Basis: Blender (Control of the second sec	Color Hard Driginal \$

Y le ponemos un color anaranjado o rojizo.

▼ Influence	
Diffuse:	Shading:
Intensity: 1.000	Ambient: 1.000
Color: 1.000	Emit: 1.000
Alpha: 1.000	Mirror: 1.000
Translucency: 1.000	Ray Mirror: 1.000
Specular:	Geometry:
Intensity: 1.000	Normal: 1,000
Color: 1.000	Warp: 0.000
Hardness: 1.000	Displace: 0.200
Blend: Mix 🗘	Negative
RGB to Intensity	Stencil
	DVar: 1.000

Y ya tenemos algo parecido al fuego.



Si queremos hacer un AVI, solo debemos cambiar la opción en Output (Xvid por ejemplo), ponerle un nombre en la ruta donde queremos que se guarde y presionar Animation.

▼ Render		
image Image		Animation
Display: New	Window	<mark>_1`</mark> ⇒)
► Layers		
Dimensions		
Anti-Aliasing		
Full Sample Motion	n Blur	
Shading		
▼ Output		le l
/tmp\fuego		B
T Xvid	🗧 🗹 File Exte	ensions
BW RGB RGB	\Lambda 🗹 Overwr	ite
	Placeho	lders
Encoding		