

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España

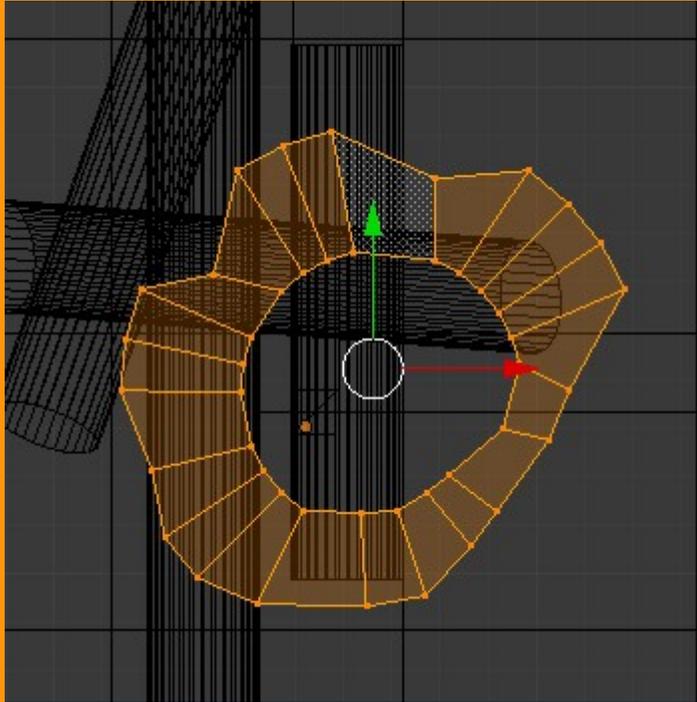


Fuego (Blender v. 2.53)

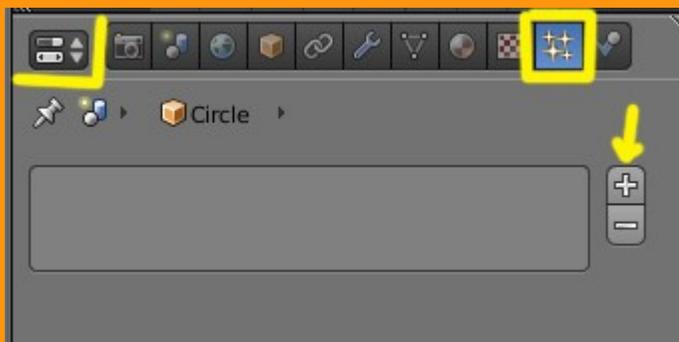
He creado una escena con unos troncos y un poco de césped.
Lo que es la parte del fuego es un simple círculo extruido.



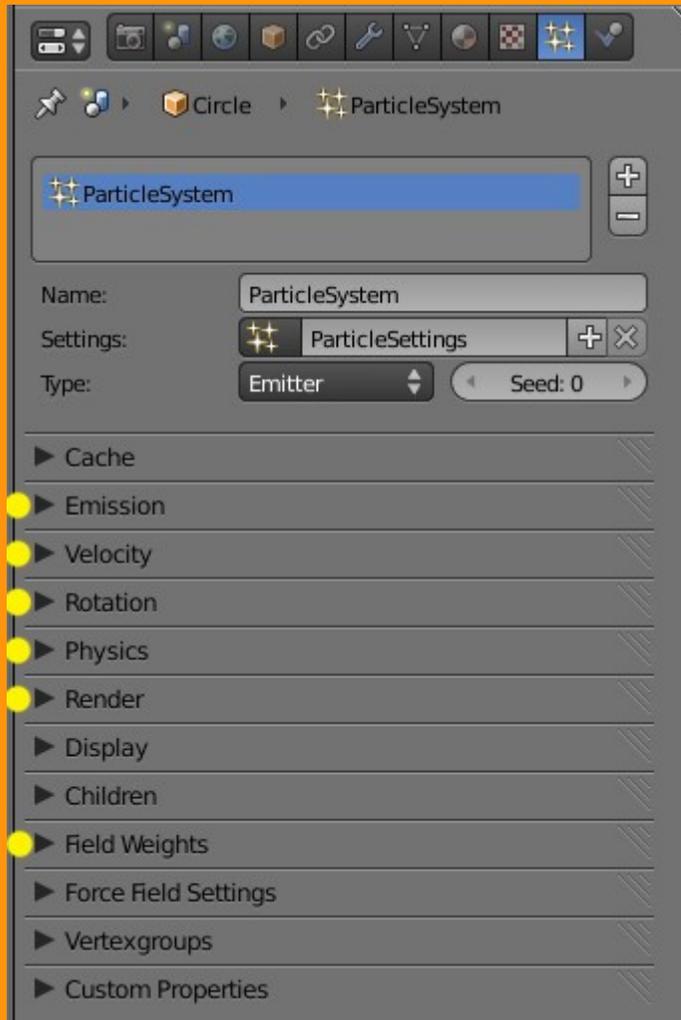
Ese círculo lo podemos deformar un poco para que no se vea tan perfecto luego el fuego.



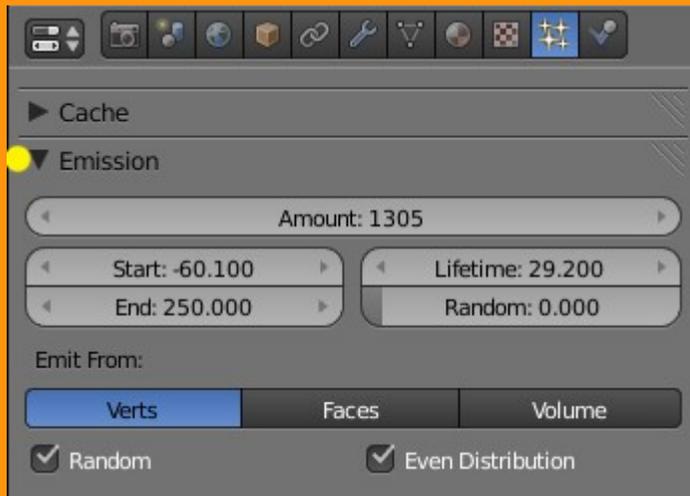
A este círculo le vamos a aplicar las partículas. Para eso, lo seleccionamos y en el panel Properties, seleccionamos Particles



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

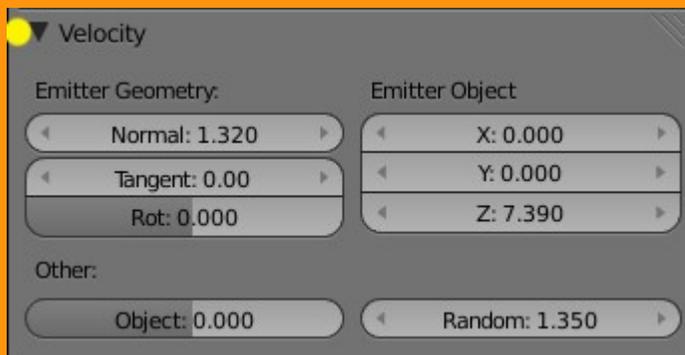


En la parte de Emission he puesto los valores de Start: en valor negativo, para que en el frame uno, ya esté la animación en movimiento. Si la pusiera en cero, "empezaría a emitir" en ese momento. El Lifetime: lo he puesto en 29 que es lo que dura la partícula viva. Si la alargase, la llama se vería 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.



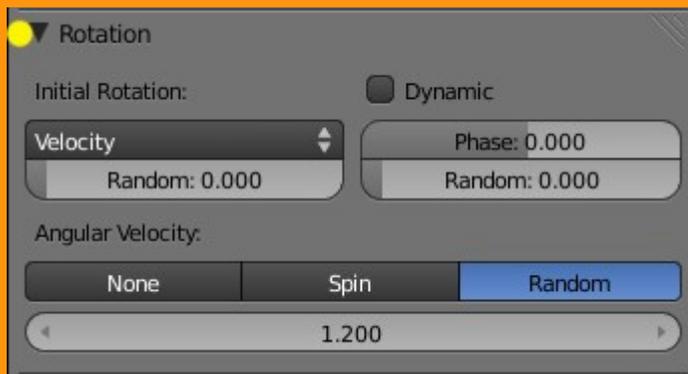
Para estar más seguros, lo mejor es presionar Alt+A e ir calculando visualmente las distancias y los tiempos.

(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).

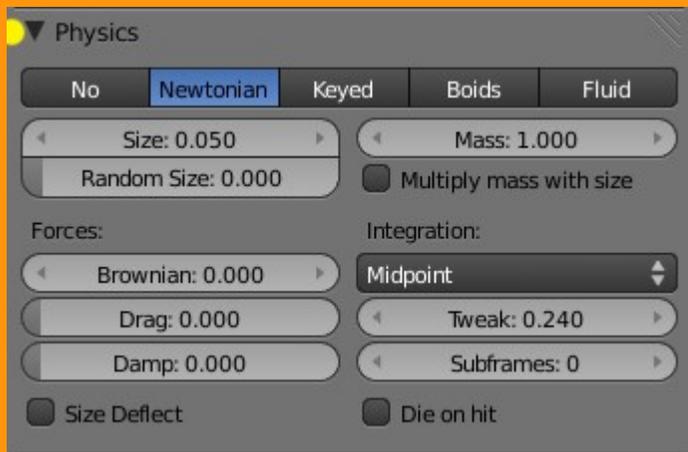


En Velocity he puesto los valores de Normal:1.320 y la fuerza de Z: a 7.390. Los valores de Random:1.350

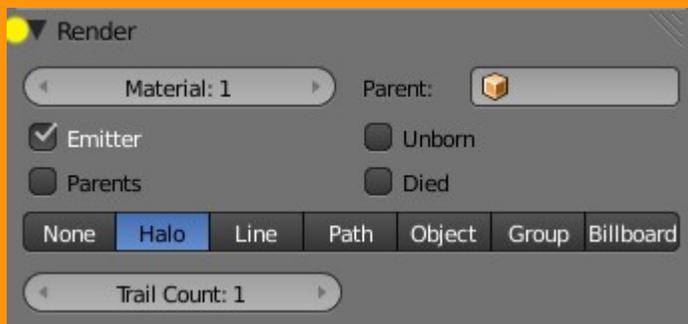
En estos momentos, si hacemos un Alt+A, ya veremos como suben las partículas. Lo que pasa, es que por la fuerza de la gravedad, vuelven a caer. *(Parece una fuente)*



Los valores de Rotation. Random y 1.200



Los valores de Physics: Tweak:0.240



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



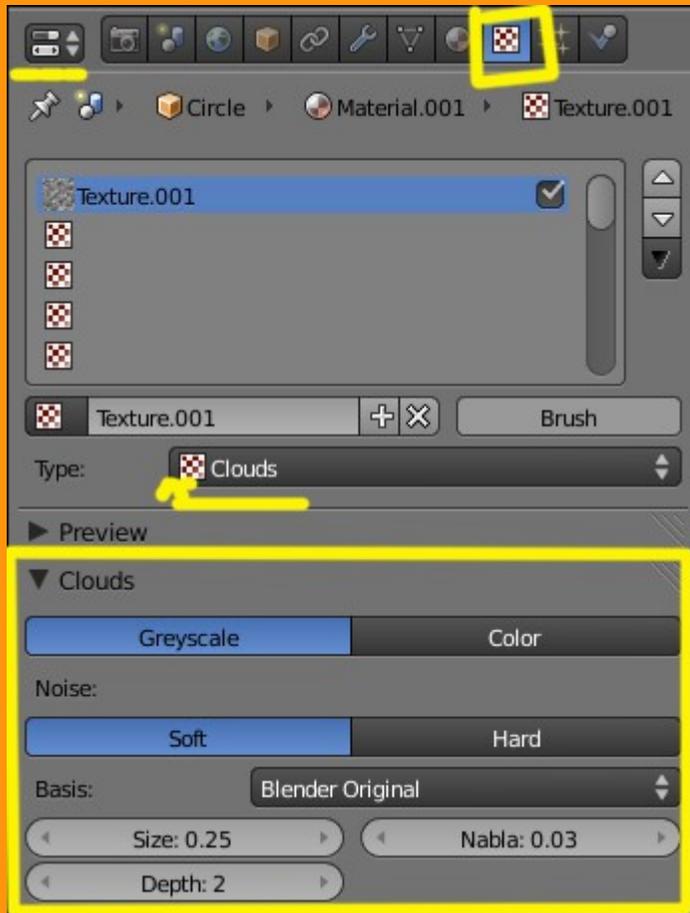
Y elegimos la opción Halo



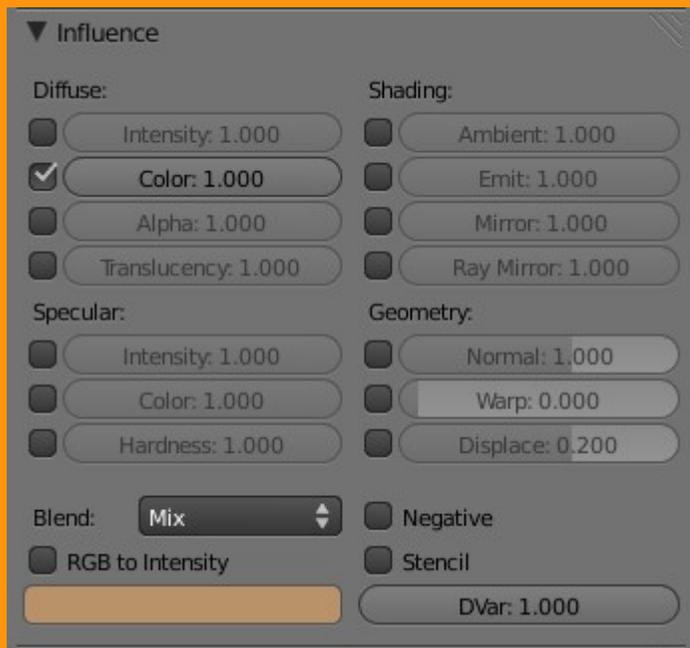
Y le ponemos un color amarillento.

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.



Y le ponemos un color anaranjado o rojizo.



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.

