Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.orgsolimanDescarga gratuita del programaTorrevieja-Alicante-España

Textura Animada

En este tutorial voy a explicar como he conseguido una textura animada, mediante una animación de un empty y el editor gráfico (Graph Edit)

http://www.youtube.com/watch?v=BR_HxfCT5xo

Partiendo de una escena en la que el lecho del río es un simple plano subdibidido pero buscando que las cuadriculas sean parecidas de tamaño.





El Material, lo voy a poner de un color azulado.

	089	3 2			
🔊 🎖 🕨 🥥 Plane.001	🔸 📀 Mat	erial.002			
Material.002					
Assign	Se	lect		Desele	ect)
Material.002		F 🕂 💥	P D	ata	¢
Surface	Wire	Volume	2	ŀ	lalo
Preview					1
▼ Diffuse					<u> </u>
		Lambert			¢
Intensity: 0.66	7	Ramp			
V Specular					<u>III</u>
		CookTorr	_	-	÷)
Intensity: 0.39	7	Ramp			
	Hardn	iess: 72	_	_)
▼ Shading					//
Emit: 0.00	Þ	Shadele	ss		
Ambient: 1.00	0	Tangent	Shading	,	
Translucency: 0.0	000	Cubic In	terpolat	ion	



En Influence le voy a poner un poco de geometría marcando la casilla de Nornal, y así tendrá un poco de relieve. Y un color clarito en Blend: Mix

	I 😺 💿 🖉 🖋	V		‡ 🗸	
1	Texture	Mate	erial	Both	
Show /	Alpha				
► Colors					ľ
► Mappir	ng				11
▼ Influen	ice				
Diffuse:			Shading:		
	Intensity: 1.000			Ambient: 1.000	
	Color: 1.000	\supset		Emit: 1.000	
	Alpha: 1.000			Mirror: 1.000	
	Translucency: 1.000			Ray Mirror: 1.000	
Specular:			Geometry:		
	Intensity: 1.000			Normal: -0.023	
	Color: 1.000			Warp: 0.000	
	Hardness: 1.000			Displace: 0.200	
Blend:	Mix	÷	Negativ	/e	
RGB to	o Intensity	2	Stencil		
				DVar: 1.000	\supset
Bump Ma	pping:				
Method:	Default	¢	Space:	ObjectSpace	¢

Para animar esta textura lo primero que voy a hacer es colocar un Empty en la escena. Esto lo voy a hacer desde vista superior.

Add > Empty



Este empty es el que va a crear la animación.

Lo primero que vamos a hacer es insertar el primer Keyframe de la animación desde vista superior, estando en el Frame 1 presionamos letra I. Y seleccionamos la opción LOCATION (Localización)

Vísta S	UPERIOR		E View Image		New S	3
	Location		🖈 🐉 🛛 🥥 Empty 🕛			
<u>x</u>	Rotation					
	Scaling	I I	Empty			
	LocRot	I I	Display:	Arrows		\$
	Lo <u>c</u> Scale	I ((4	Size: 1.00)
- 🧦	LocRotScale	1				
	RotScale	I I				
	Visual Location	I I				
atra i	Visual Rotation	1				
Clid-1	Visual LocRot	ŧ.				
	Available	I.				
	Delta Location	I I				
	Delta Rotation	I I				
	Delta Scale	I.				
Start: 1 🗼 🔫	End: 250 🕑 🕙 🕚	•				
	2 \$ \$ 66					

Luego cambiamos a Frame 10, movemos el Empty en la dirección que queremos que se mueva la animación y volvemos a presionar letra I > Location



Para ver si lo hemos hecho bien, vamos a abrir el Graph Editor y mirar si la curva creada, está correcta.



Si nos fijamos en las esquinas veremos que la curva tiene una aceleración y una desaceleración en las puntas, por lo que la animación iría unas veces más rápido y otras más lenta.

Para solucionar eso, lo que vamos a hacer es indicarle que la curva la queremos en modo lineal

Para eso en Key, seleccionamos Interpolation Mode y Linear (Lineal)



Y veremos que ene el editor sale ya la línea completamente recta, sin curvas.



Pero si hacemos un Alt+A (animación) de la escena, veremos que el empty solo se mueve del frame 1 al frame 10 y luego se queda quieto.

Para hacer que el empty siga la trayectoría que le hemos marcando continuamente, debemos activar la opción Linear Exptrapolation que está en Channel > Extrapolation Mode > Linear Extrapolation



Si lo hemos hecho bien, la línea ahora se verá sin fin en sus extremos, y el empty al hacer la animación, seguirá el recorrido que le hemos marcado, sin detenerse.



Ahora que ya tenemos el empty animado, lo que vamos a hacer es volver al material del rio (en este caso a la Textura) para indicarle que las coordenadas de esa textura van a estar orientadas por un objeto llamado Empty.

🖈 🌛 🕨 🥥 Plane 🔸 📀 Material.001 🔸 🔯 Texture
Texture
Image: Non-Section 2 F Image: F
Type: 🔯 Clouds
► Preview
► Colors
▼ Mapping
▼ Mapping Coordinates: → Object ♦
 ▼ Mapping Coordinates: Object: Object:
 ▼ Mapping Coordinates: Object: Projection: Flat
 ✓ Mapping Coordinates: Object ÷ Object: Empty Projection: Flat ÷ From Original X ‡ Y ‡ Z ‡
 ✓ Mapping Coordinates: Object ÷ Object: Èmpty Projection: Flat ÷ From Original X ÷ Y ÷ Z ÷ Offset: Size:
 ✓ Mapping Coordinates: Object Object: Projection: Flat From Original X ♀ Y ♀ Z ♀ Offset: Size: X: 0.00 ▶ X: 1.00 ▶
▼ Mapping Coordinates: Object Object: ● Empty Projection: Flat ● From Original X ♀ Y ♀ Z ♀ Offset: Size: ▲ X: 0.00 ▶ ▲ X: 1.00 ▶ ▲ Y: 0.00 ▶ ▲ Y: 1.00 ▶

Y ya tendríamos la textura animada la cual al hacer un video saldría moviendose en la dirección que hemos puesto el empty y a la velocidad que le hemos marcado.

Si no nos gustara la velocidad, deberíamos de calcular otra opción con los frames, o podemos mover directamente la línea de la animación, seleccionando el vertice o punto de la línea y lo mogemos con la letra G

