

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España

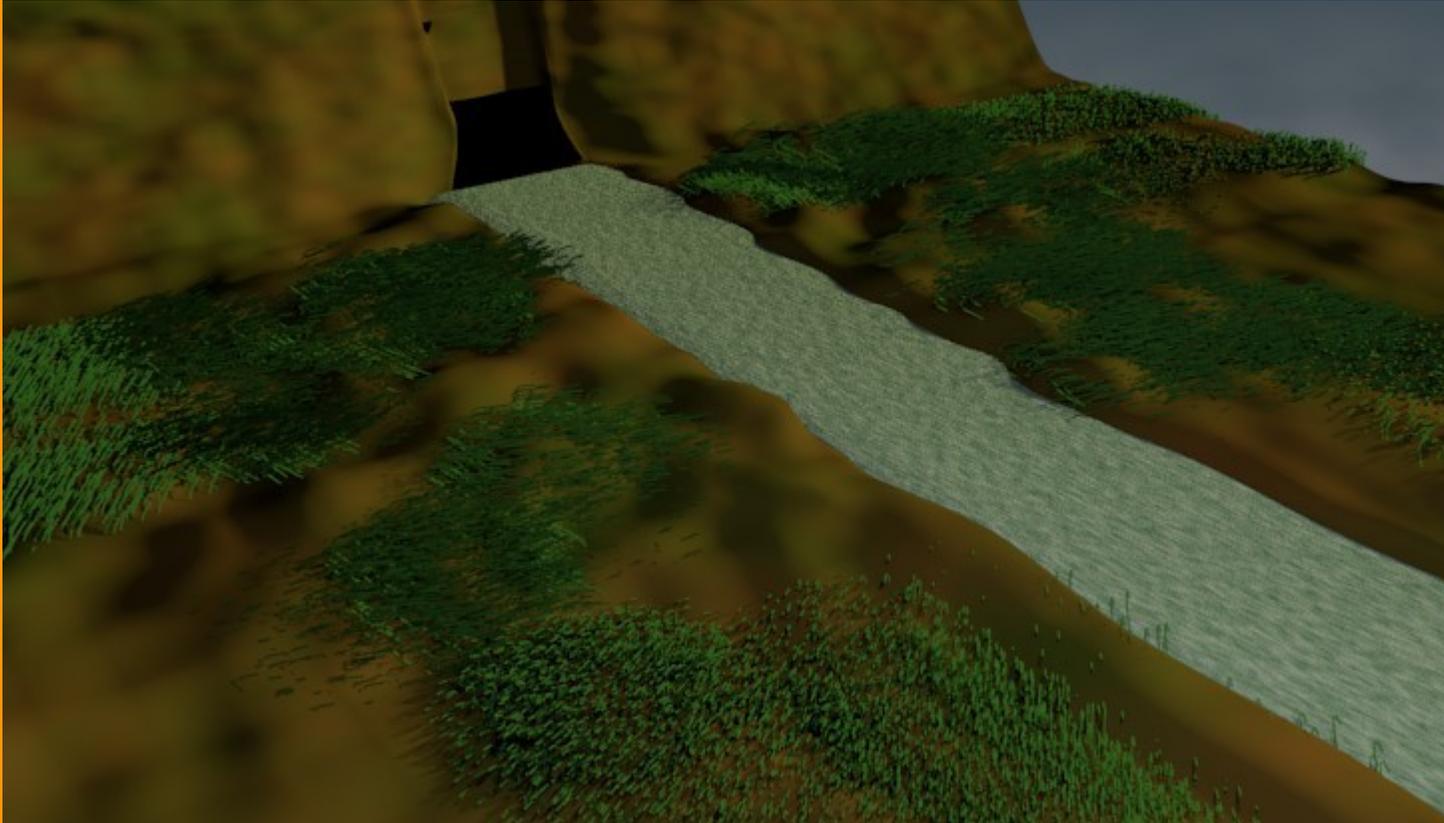


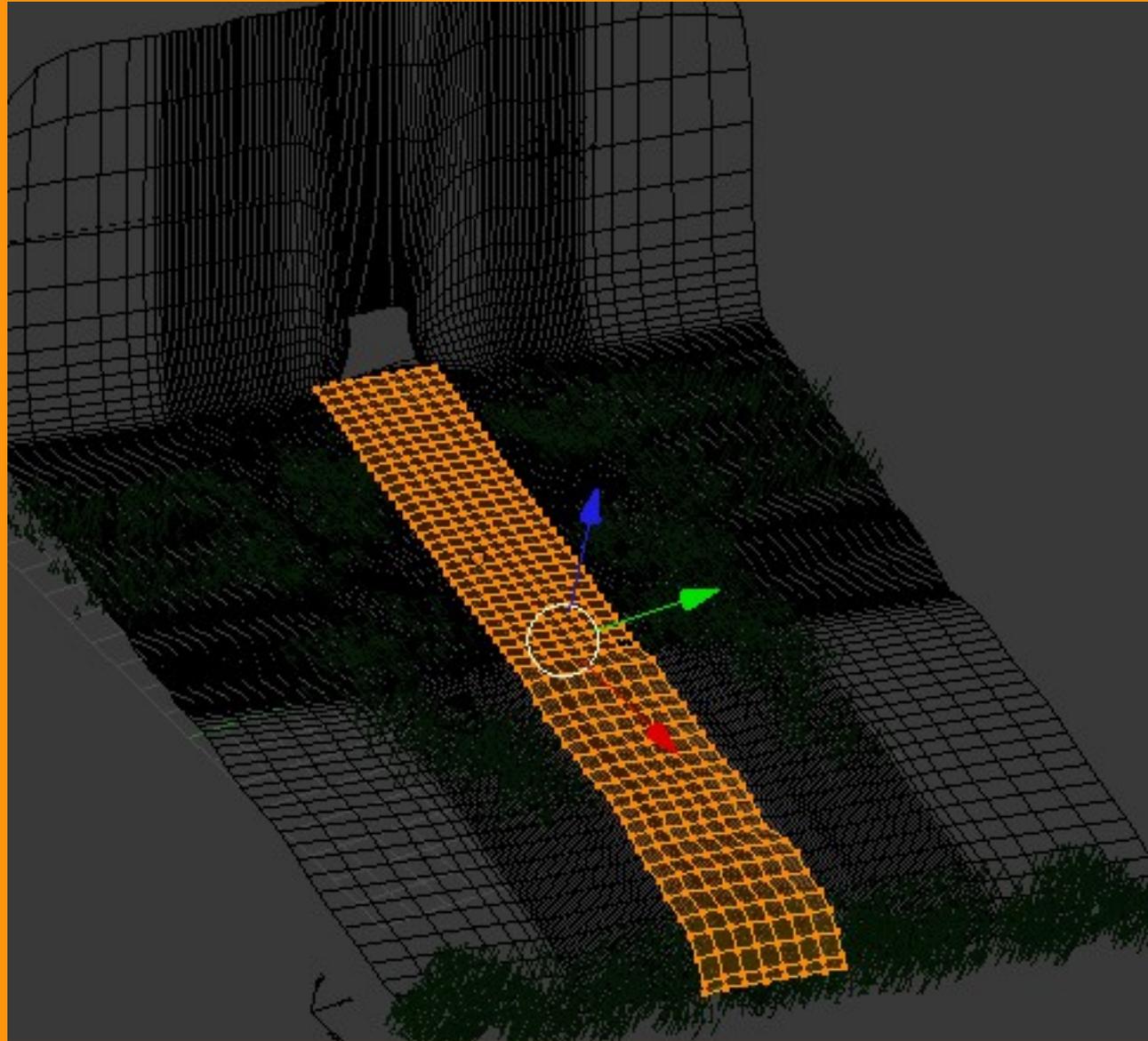
Textura Animada

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 subdividido pero buscando que las cuadrículas sean parecidas de tamaño.

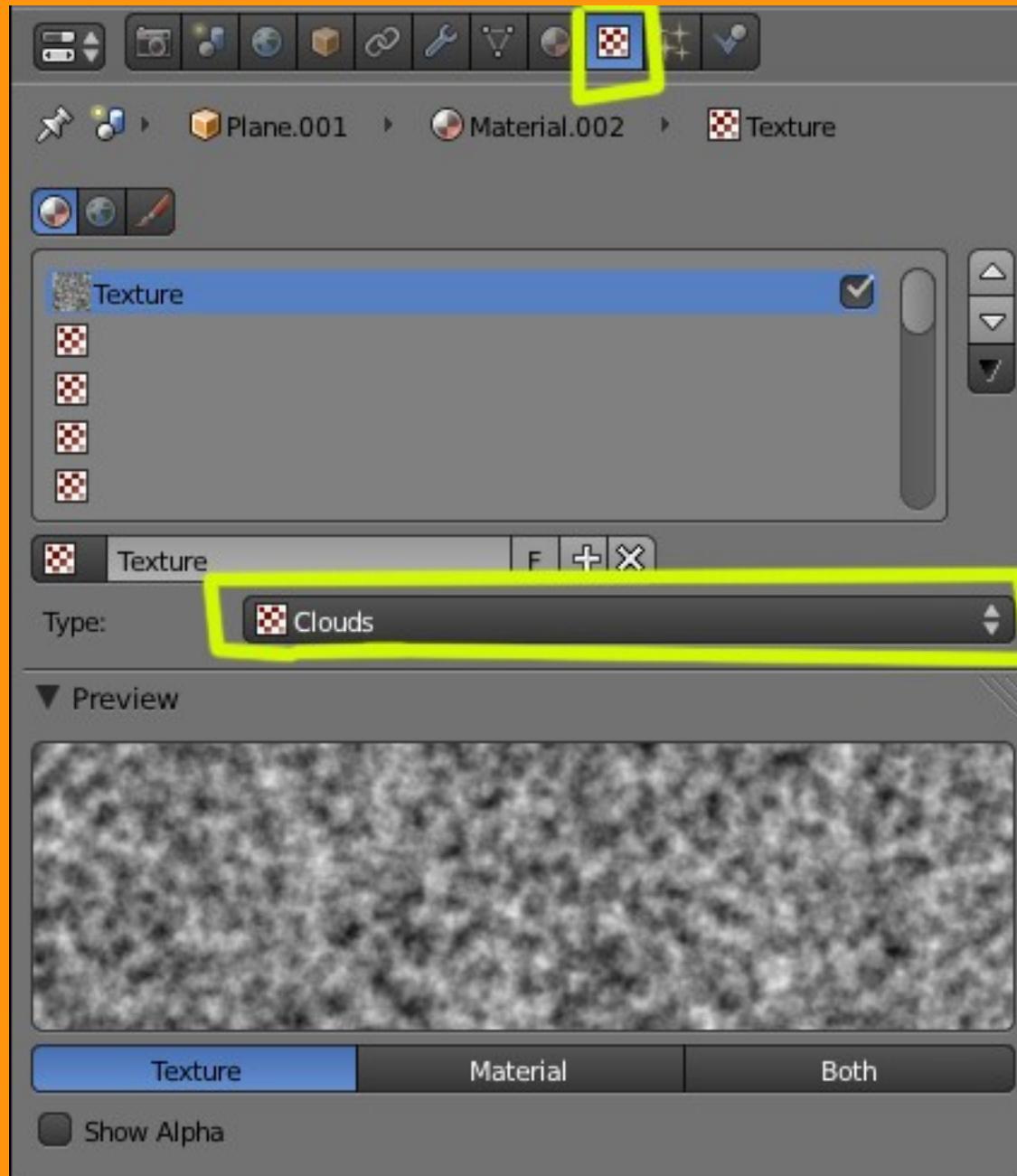




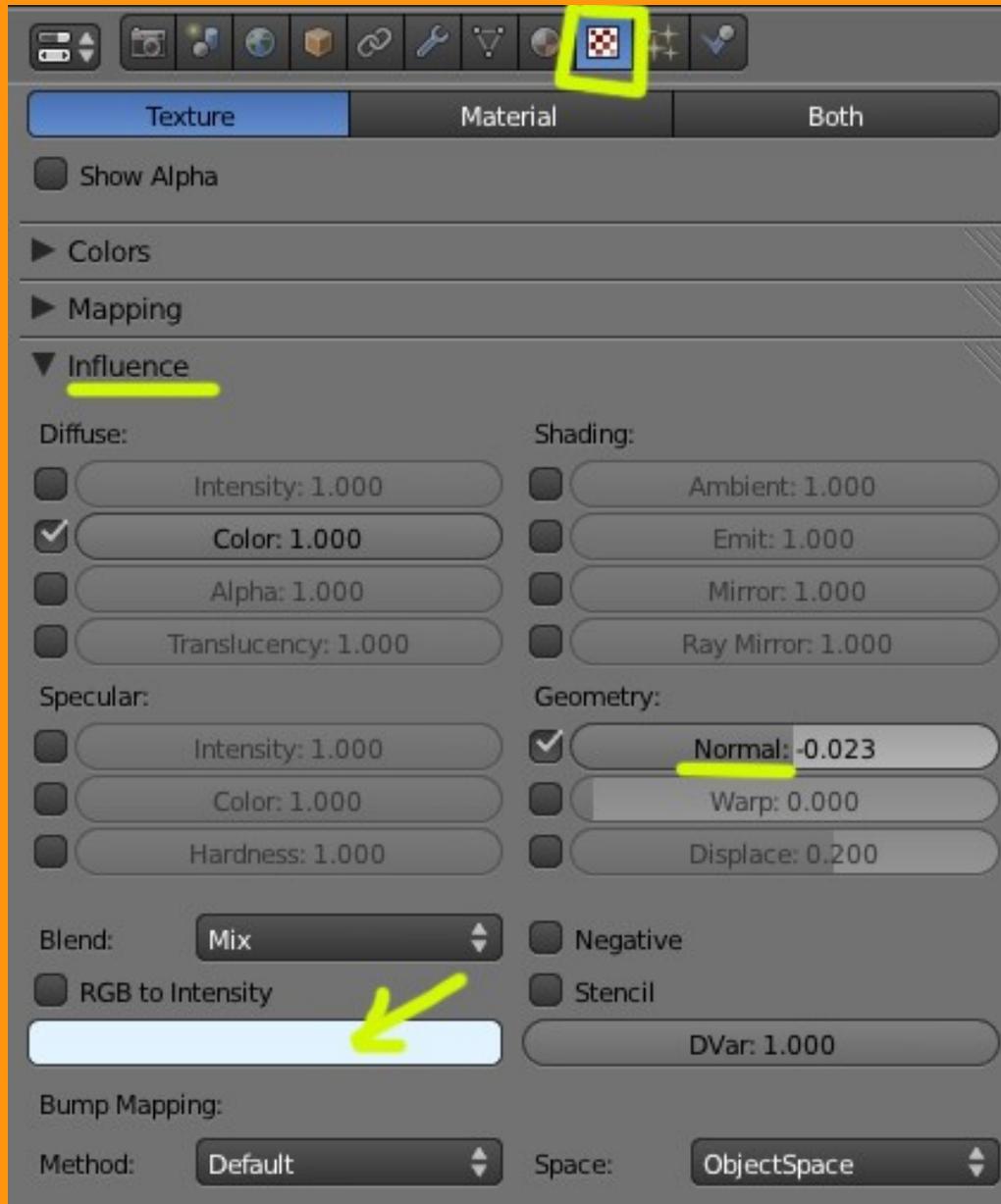
El Material, lo voy a poner de un color azulado.



Y le voy a poner una textura de tipo Clouds



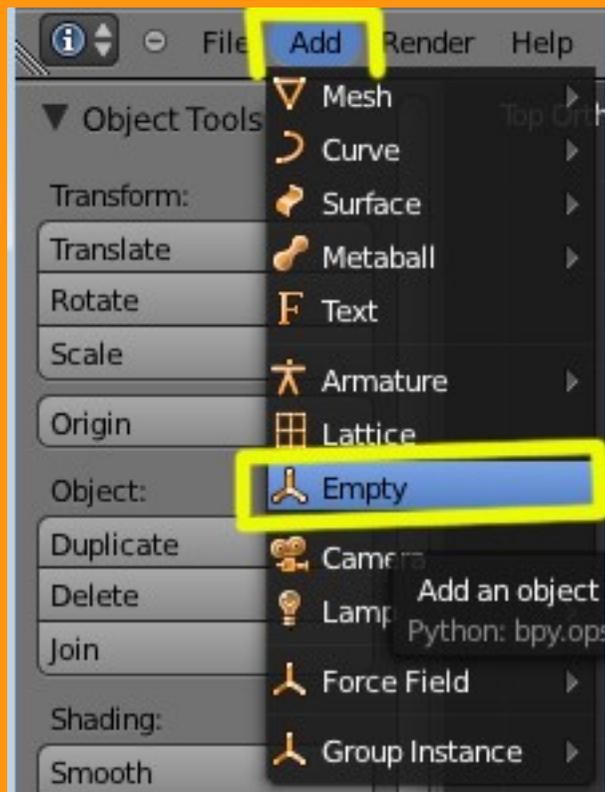
En Influence le voy a poner un poco de geometría marcando la casilla de Normal, y así tendrá un poco de relieve. Y un color clarito en Blend: Mix



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

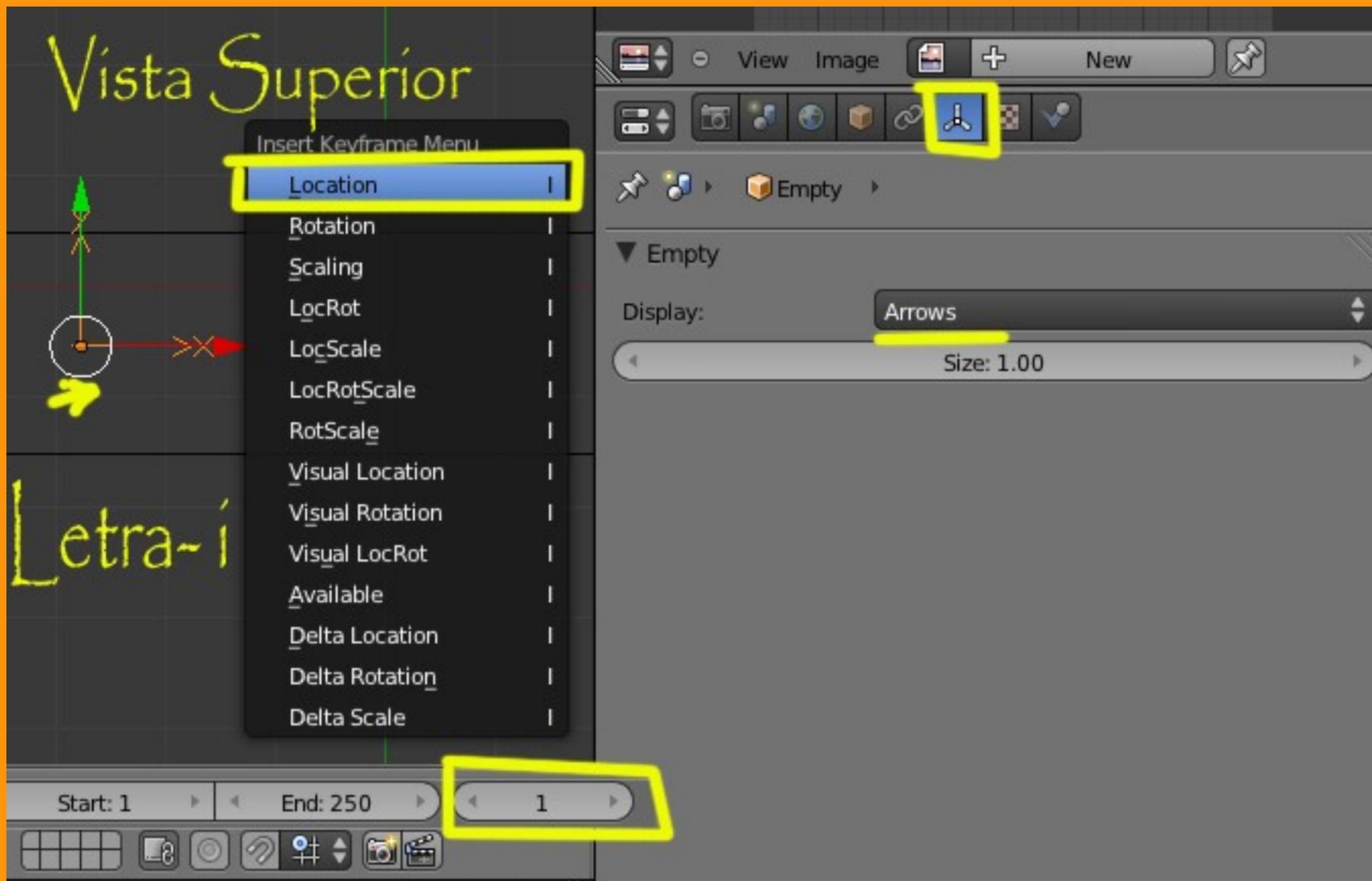
Esto lo voy a hacer desde vista superior.

Add > Empty

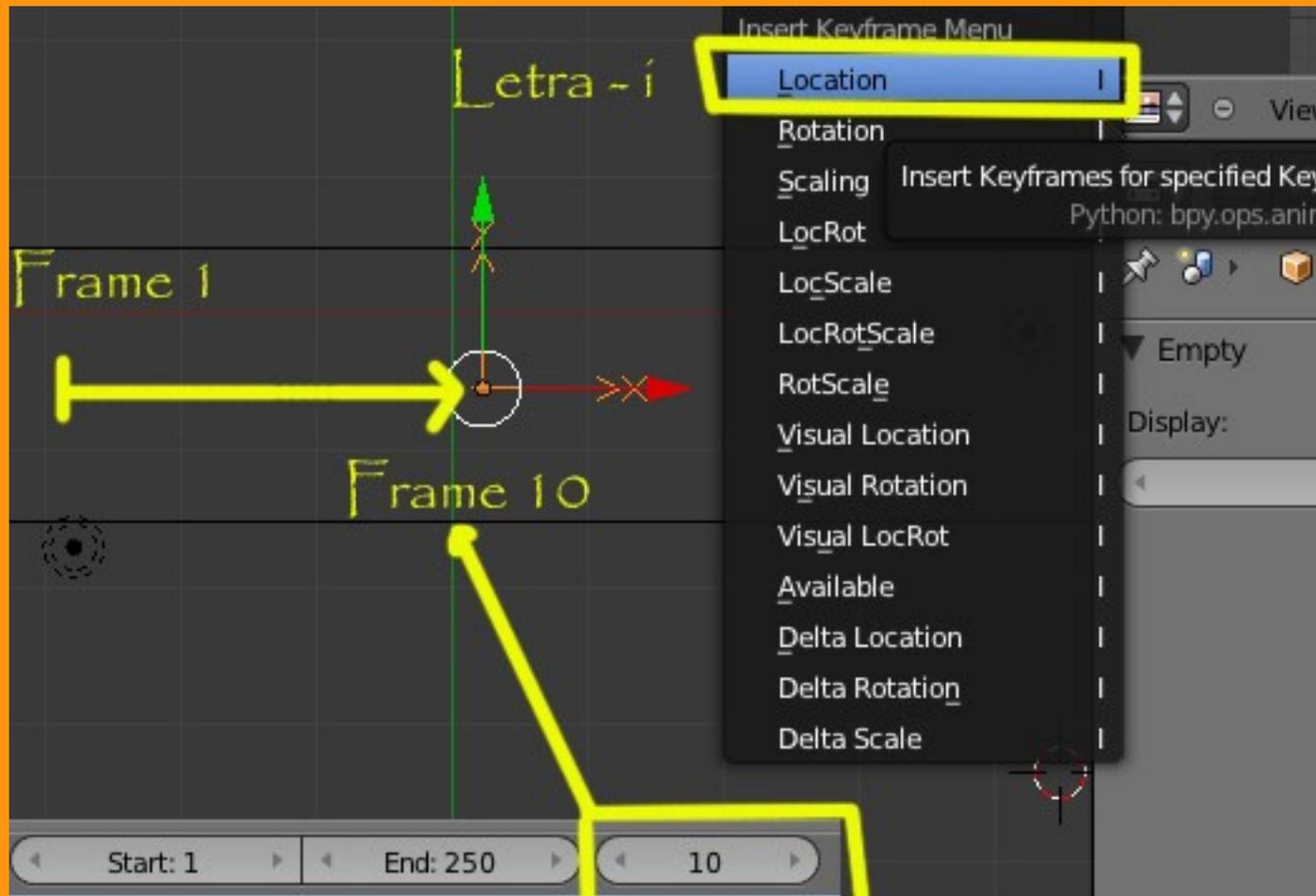


Este empty es el que va a crear la animación.

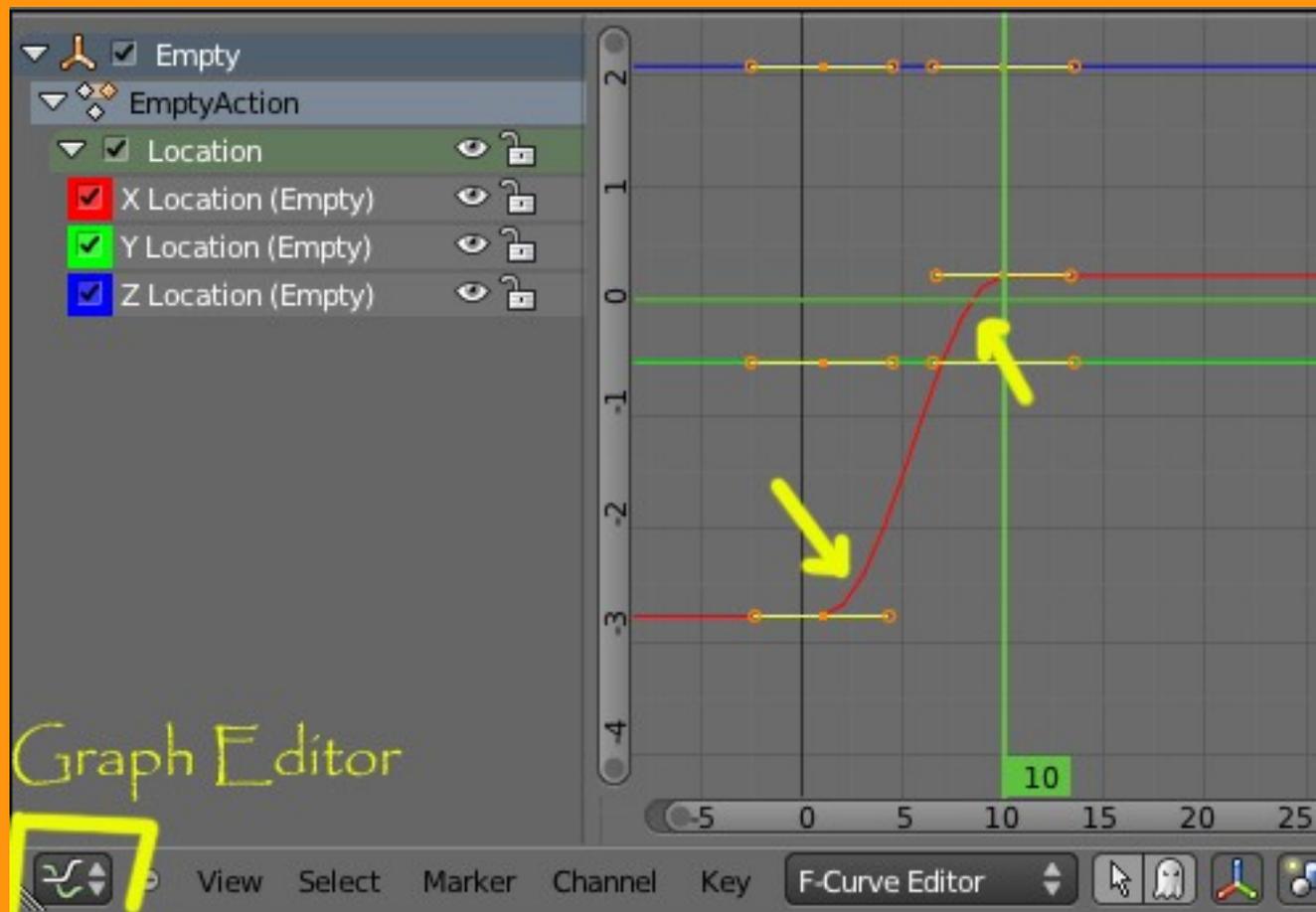
Lo primero que vamos a hacer es insertar el primer Keyframe de la animación desde vista superior, estando en el Frame 1 presionamos letra I. Y seleccionamos la opción LOCATION (Localización)



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



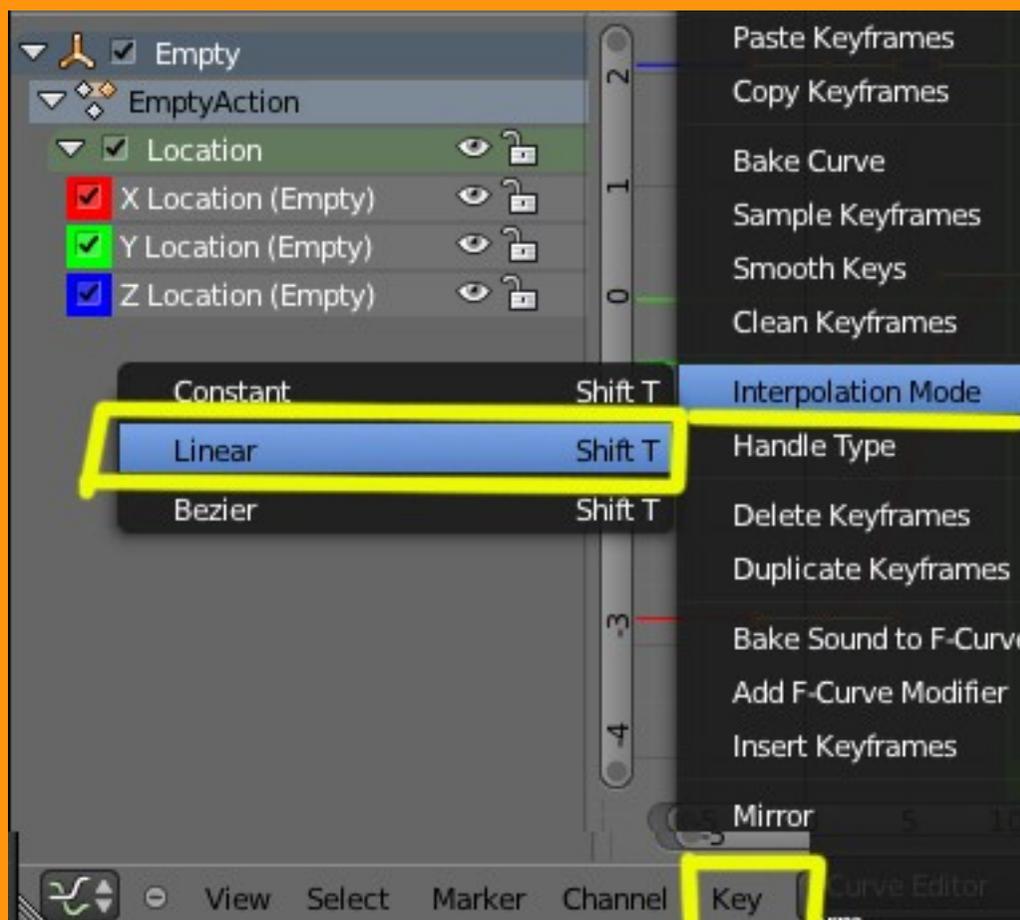
Para ver si lo hemos hecho bien, vamos a abrir el Graph Editor y mirar si la curva creada, está correcta.



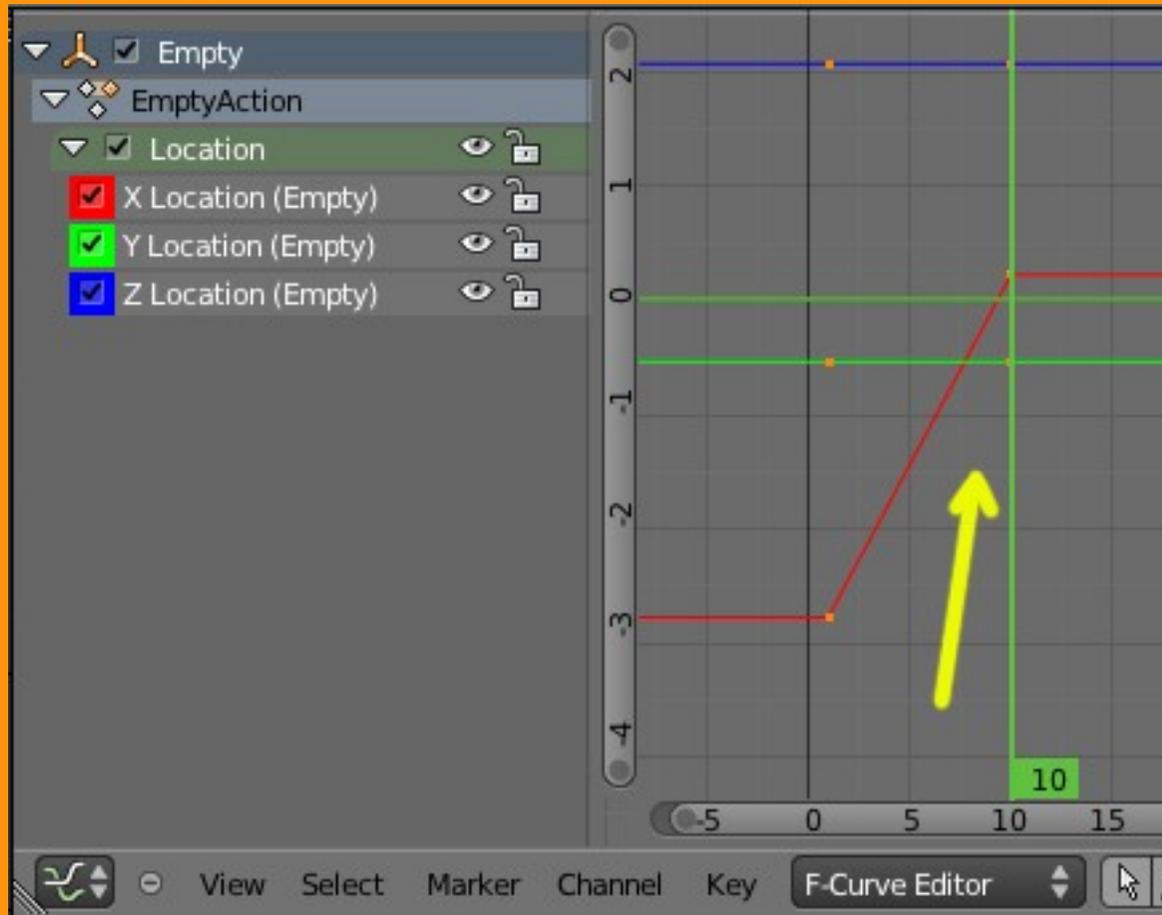
Si nos fijamos en las esquinas veremos que la curva tiene una aceleración y una desaceleración en las puntas, por lo que la animación iría unas veces más rápido y otras más lenta.

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)

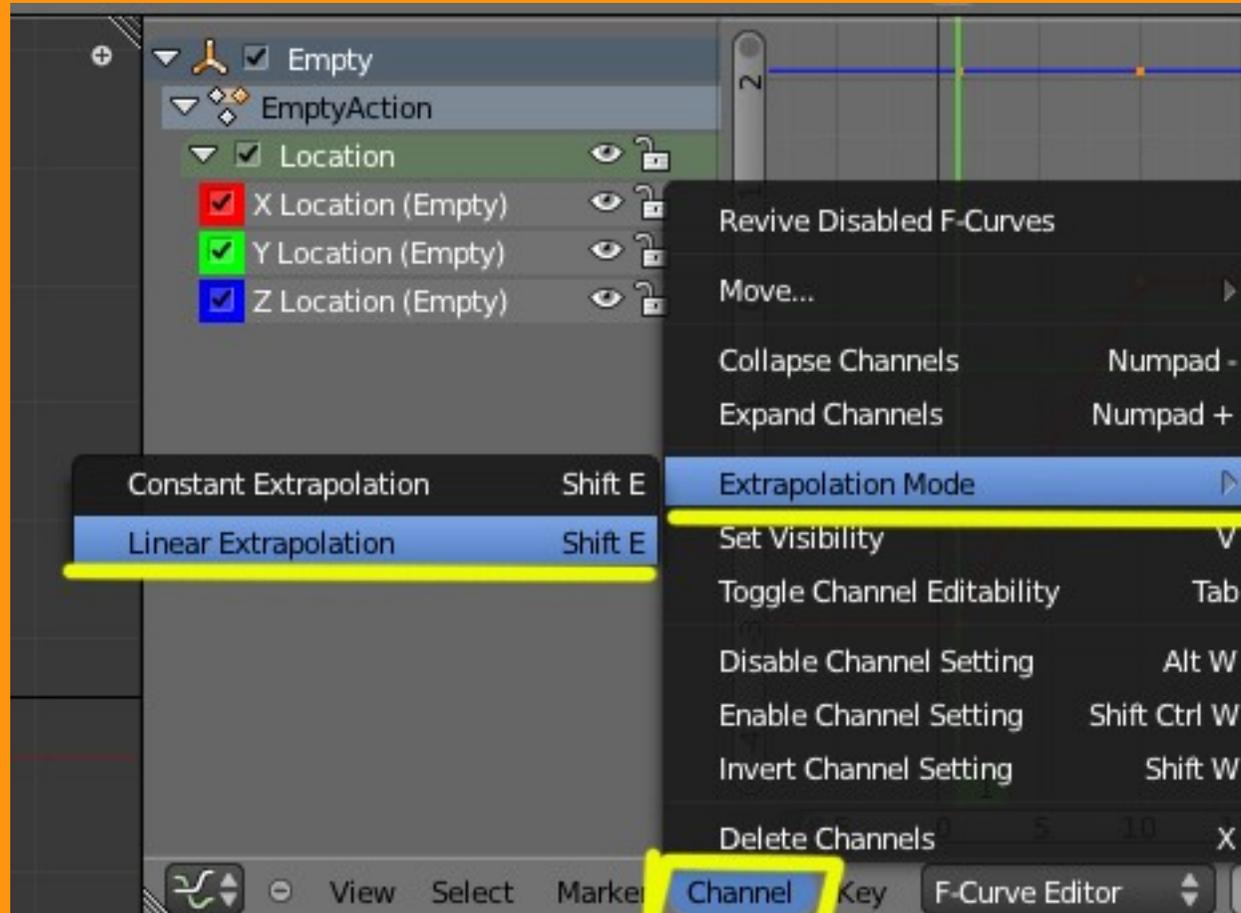


Y veremos que en el editor sale ya la línea completamente recta, sin curvas.

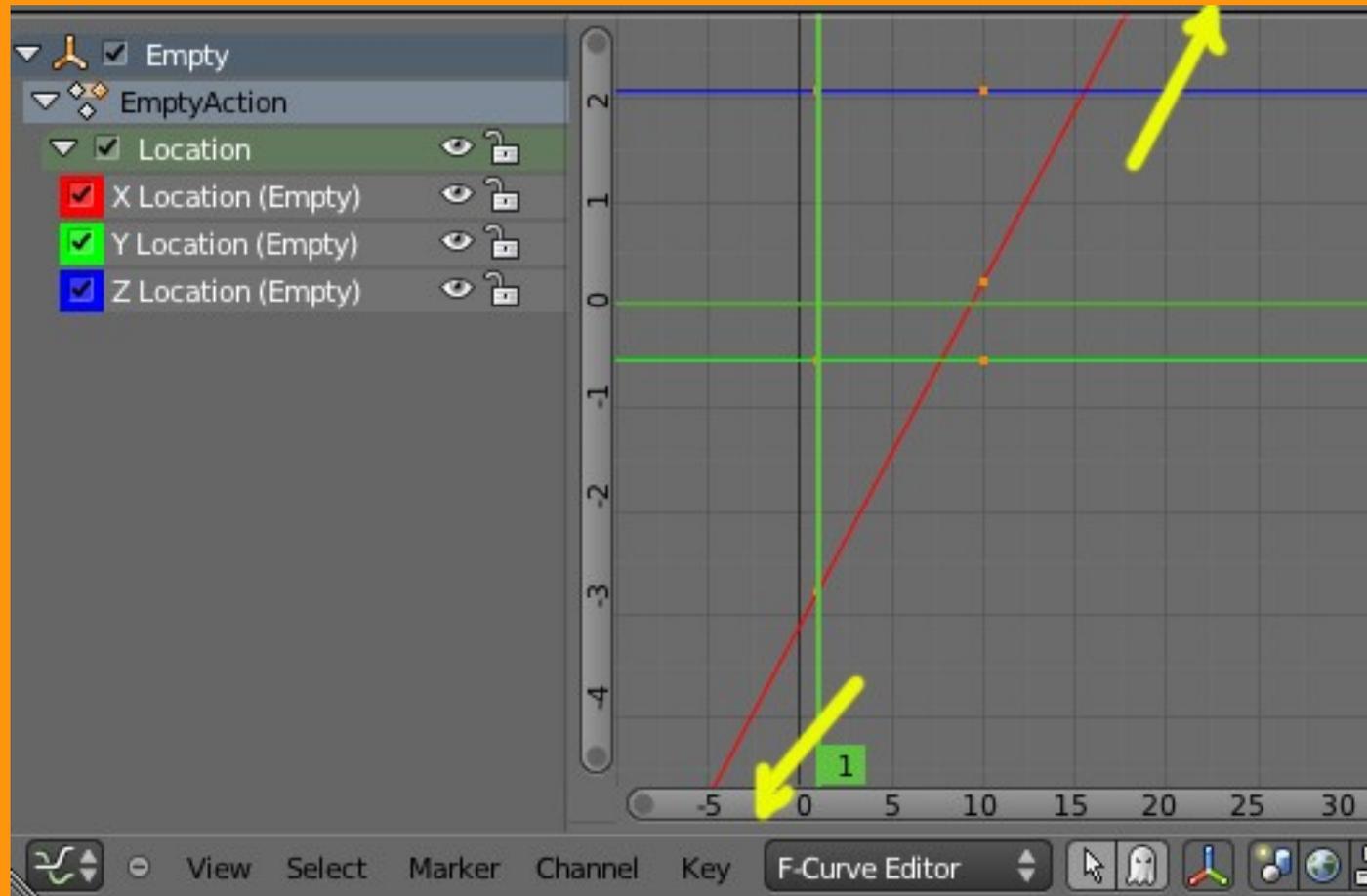


Pero si hacemos un Alt+A (animación) de la escena, veremos que el empty solo se mueve del frame 1 al frame 10 y luego se queda quieto.

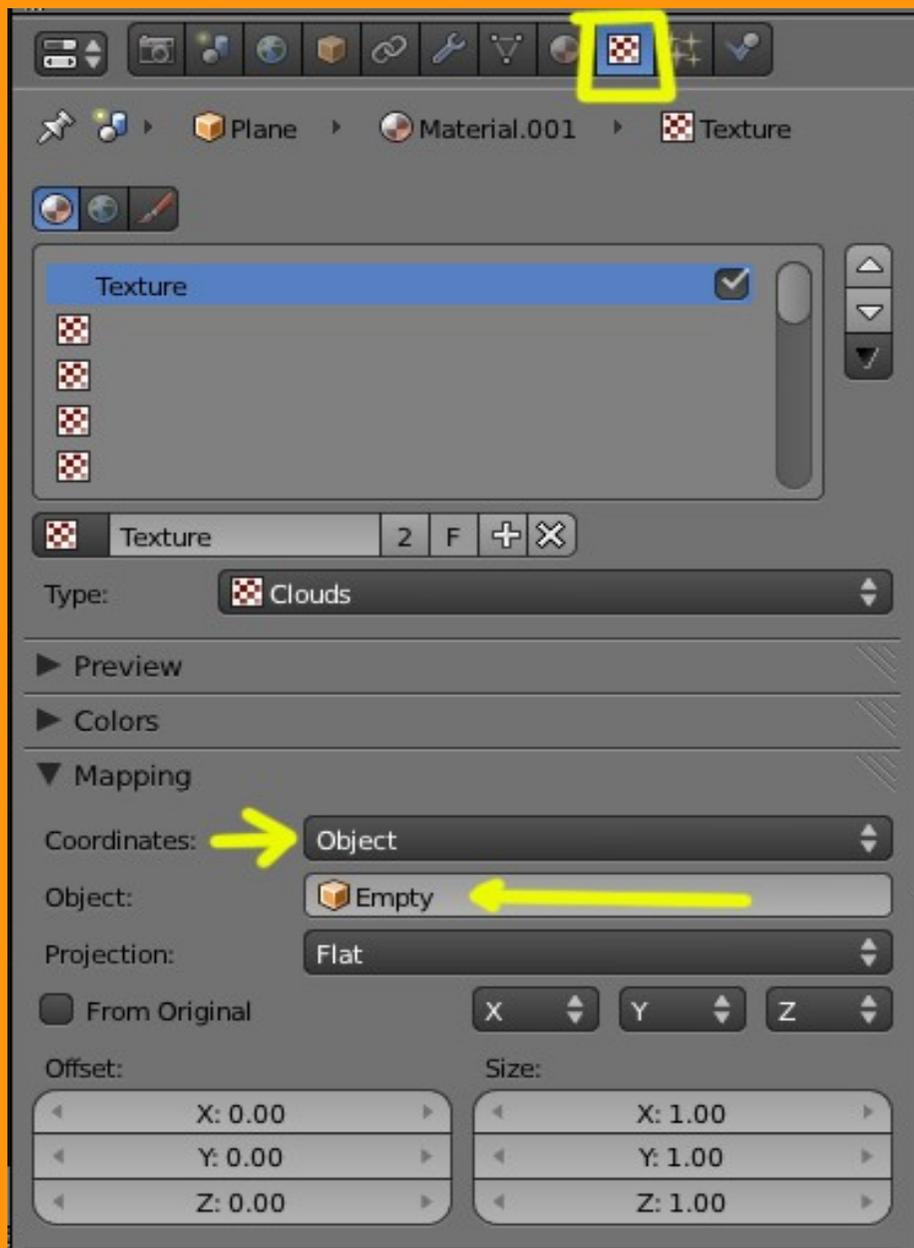
Para hacer que el empty siga la trayectoria que le hemos marcando continuamente, debemos activar la opción Linear Extrapolation que está en Channel > Extrapolation Mode > Linear Extrapolation



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.



Y ya tendríamos la textura animada la cual al hacer un video saldría moviéndose 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 movemos con la letra G

