Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España





Fluidos

Partimos de la base de tres objetos en la escena.



El obstáculo es una especie de recipiente para líquidos.



Seleccionamos Physics > Fluid y le ponemos el valor Obstacle y el volume Initializacion: Shell

¢-			
	🔊 🎖 + 🛛 🞯 Cube.001		
	► Cloth		<u> </u>
	Force Fields		<u>II</u>
	► Collision		
Obstacle	▼ Fluid		T
	Remove	• 6	
┣╫╫╫╫╂╧╧╂╫╫╫	Type: Obstacle	\$	2
	Volume Initialization:	Slip Type:	
	Shell 🗘	Partial Slip	÷
	Export Animated Mesh	Amount: 0.200	
		Impact:	
		(Factor: 1.000	
	► Smoke		

Lo segundo es una UVSphere reducida de tamaño y a la que le vamos a poner la salida de líquido continuo. Seleccionamos Physics > Fluid y le ponemos el valor Inflow.

	🔊 🐉 🔍 Sphere	
Inflow	► Cloth	11
	► Force Fields	1
	► Collision	-lle
	▼ Fluid	
	Remove 🛛 🐻 👁	
	Type: Inflow \$	
	Volume Initialization: Inflow Velocity:	
	Volume 🗘 🔨 X: 0.300	-
	Export Animated Mesh Y: 0.000	Þ
	Local Coordinates Z: -1.000	>
	Smoke	- The
	Soft Body	- Wi

Z:-1.000

Zeta en negatito, significa que empujara el líquido hacia las coordenadas de Z (o sea, hacia abajo)

Y por último seleccionamos el cubo donde dentro de el, deben estar los otros dos objetos.

Seleccionamos el cubo y Physics > Fluid lo ponemos como Domain y le he subido un poco el valor de Resolution: Final:100. Mientras más se sube, más calidad, pero muchos más grande se hace el archivo. Podemos ver la cantidad de megas en la barra de Bake.

Cloth Force Fields Collision Collision Collision	
 Cloth Force Fields Collision 	1
Force Fields Collision	
Collision	
Fluid	
Remove Di O	
Type: Domain	
Bake (Req. Memory: 43.71 MB)	
Resolution:	
Final: 100 Preview: 45)
Render Display: Viewport Display:	
Final 🗘 Preview 🗘	
Domain Time:	
Start: 0.000 Generate Speed Vectors	
End: 4.000 Reverse Frames	
//.\.\TMP\11\11	5

En la parte inferior tenemos que poner la ruta donde se guardaran los archivos del Bakeo, y que suelen ser bastantes. Para un Bakeo de 250 frames, se suelen guardar unos 753 archivos. o sea unos tres archivos por frame; y los megas, más o menos los que se indican en la barra del Bakeo. Hay que tener en cuenta, que si borramos esos archivos, se perderá la animación del fluido.

Si ahora presionamos Bake (Req. Memory: 43.71 MB), empezará el bakeo y veremos en la barra superior (Fluid Simulation) como una barra va indicando el proceso.

Re	emove 🗾 🖸 🗢	
Туре:	Domain	¢
۵	Bake (Req. Memory: 43.71 MB)	



Cuando termine, tendremos todos los archivos generados en esa carpeta. Y también podremos ver la animación del líquido, presionando Alt+A



