Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



Torrevieja-Alicante-España

Reemplazar mallas en el Game Blender

Partimos de una escena donde hay un personaje y que tiene una prenda (camiseta) que queremos cambiar por otra de otro color.



Lo que vamos a hacer, es duplicar la camiseta (Shift+D) y la vamos a cambiar al Layer 2 (Letra M y pinchamos sobre Layer 2)





Luego les cambiamos el color. (Se presiona sobre la X y luego se crea uno nuevo).



Y para la otra camiseta lo mismo. Una vez ya tenemos las tres camisetas de diferentes colores...

En la opción Object le vamos a cambiar el nombre a cada una de las camisetas y les vamos a poner un nombre descriptivo (yo solo ha puesto, camiseta1, camiseta2, camiseta3).

🖈 🕗 🕡 camiseta 1
🚺 camisetal
► Transform
Delta Transform

Ahora cambiamos a Blender Game.



Y nos vamos al editor de Logic

o						
	Sensors 🛊 🗹 Sel 🗹 Act	🕑 Link 🕑 State	Controllers 🗘 🗹 Sel	🗹 Act 🗹 Link	Actuators 🛊 🗹 Sel 🛛 🗹 Act	🗹 Link 🗹 State
	camiseta.002	Add Sensor 🔶	camiseta.002	Add Controller 🗘	camiseta.002	Add Actuator 🔶
		~ ~				
*		or				

En el sensor seleccionamos Keyboard (teclado)

O Manu Calant O	hingt (Message
• view Select O	⊖ View Select Object	
Sensors 🗘 🗹 Sel	🕑 Act	Joystick Delay Collision Always Actuator
camiseta.002		Add Sensor 👝 🗘

Y en la parte que pone Key, debemos presionar sobre la tecla que queremos utilizar (en este caso el número 2)

can	niseta.002	Add Sensor	ŧ
 Keyboa 	ard 🗘 Keyt	ooard 🔿 🖈 🛞] •
••• • Fre	eq: 0 🕑 🕒	Tap Invert)
Key:	2	All Keys	
First Modifie	er:		
Second Mo	difier:		
Log Toggle	•		
Target			1

En Controller, colocamos uno de tipo And



Y en Actuators añadimos uno de tipo Edit Object



Y solo falta unir los diferentes bloques, pinchando y arrastrando el ratón de circulito a circulito.

camiseta1 /	Add Sensor 🔶	• camiseta:	L Add Controller 🗘	camiseta1	Add Actuator
 Keyboard Keyboard Keyboard Level Tap 	J → ⊗ ×		und 💶 🗟 🛞 🦲	Edit Object	🛊 Edit Object 🔗
Key: 2 First Modifier: Second Modifier: Log Toggle Target •	All Keys			Mesh: <u>Wesh</u> camis camis camis camis cuerp Huma	misetas2 Gfx Phy etas1 etas2 etas3 o1 n_001.002
Target •				Huma	n_001.002

Con esto lo que hemos conseguido es, que desde esta camiseta (camiseta1) al presionar el número 2, se cargue (reemplace) por la (camiseta2)

Si repetimos los pasos y ponemos el sensor que al presionar la tecla nº 3 se carge la camiseta 3, ya tenemos las dos primeras.



Y por último colocamos otro en el que a l presionar el nº 1 se cargue la camiseta1.



Y ya podemos probar a entrar en el Game (letra P) para ver si hemos puesto bien los enlaces o nos hemos equivocado en alguno.



Al presionar las teclas 1, 2 y 3 se tiene que ir intercambiando las camisetas.

He de decir, que todo esto lo estoy viendo en el Game, estando en modo Textured y en GLSL. Aunque yo aconsejo que en lugar de utilizar materiales, se utilicen texturas en UV



Una vez tenemos el archivo terminado (y si son texturas empaquetadas con el blend) abrimos una ventana de Add-Ons y marcamos en Game Engine la casilla de Save As Runtime

	nterface Editing Input Add-Ons Themes File System	
l	Saturation Save As Runtime	
I	All	
I	Enabled 📃	
1	Disabled	
I	3D View	
I	Add Curve	
	Add Mesh	
	Animation	
	Development /	
2	Game Engine	

Luego presionamos el Tabulador (barra espaciadora) y escribimos Runtime y seleccionamos la opción Save As Runtime



Y nos pedirá la ruta para guardar una serie de archivos a parte del ejecutable. En mi caso tenía una carpeta preparada y le he puesto un nombre.

C:\BLENDER\Camisetas\ Camisetas			— <mark>(Sav</mark>	e As Runtime) Cancel
ሲ				
🛃 Camiseta01.jpg	130 KB			
🛃 camiseta1.png	5 KB			
🔄 Camiseta02.jpg	95 KB			
🔄 camiseta2.png	5 KB			
🙀 Camiseta3.blend	4.1 MB			
🚰 Camiseta03.jpg	64 KB			
Camiseta04.ing	87 KB	1		

Al presionar Save As Runtime, se empezarán a crear una serie de archivos DLLs y un ejecutable.

Organizar 👻 Incluir en biblioteca 💌	Compartir con 🔻	Gi
Nombre	Tamaño	Fecha
길 lib		09/06/
🚳 avcodec-52.dll	13.626 KB	27/05/
🚳 avdevice-52.dll	35 KB	27/05/
🚳 avformat-52.dll	887 KB	27/05/
🚳 avutil-50.dll	108 KB	27/05/
🚳 BlendThumb.dll	67 KB	03/06/
🚳 BlendThumb64.dll	99 KB	03/06/
🔕 Camiseta	15.431 KB	17/06/
🚳 gnu_gettext.dll	16 KB	16/05/
🚳 iconv.dll	852 KB	16/05/
🚳 libpng.dll	220 KB	16/05/
🚳 OpenAL32.dll	88 KB	16/05/
🚳 pthreadVC2.dll	85 KB	16/05/
🚳 python32.dll	2.289 KB	16/05/
🚳 SDL.dll	316 KB	16/05/
🚳 swscale-0.dll	369 KB	27/05/
🚳 wrap_oal.dll	171 KB	16/05/
🚳 zlib.dll	118 KB	16/05/

En mi caso el conjunto de archivos es bastante grande (casi 60 megas) no se si porque el modelo tiene muchos vértices.

Me he dado cuenta que no había indicado el tamaño de salida del ejecutable. Este se cambia desde Render > Standalone Player (esto sale solo estando en Blender Game, en Blender Render, no sale igual)

	<mark>3</mark> 8 🛛 🗸	⊘ 🎤 🯹	 8 	₩	
x 35	icene				
▼ Game	e				1
	Start				
▼ Stand	ialone Player				
Fulls	creen				
Resolutio	on:		Quality:		
4	X: 640	Þ	4	Bit Depth: 32	Þ
4	Y: 480	*	4	FPS: 60	Þ
Framing	:				
L	etterbox	Ext	end	Scale	

El World lo mismo, le podemos poner el color de fondo que queramos y el tono de las sombras lo da el Ambient Color:

=; =; <u>@</u> ~ /	°∀⊚⊠‡⊀
🔊 🕗 🕤 World	
World	F + X
▼ World	W.
Horizon Color:	Ambient ColorSOMBRAS
V Mist	
Start: 5.00	Depth: 25.00