

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



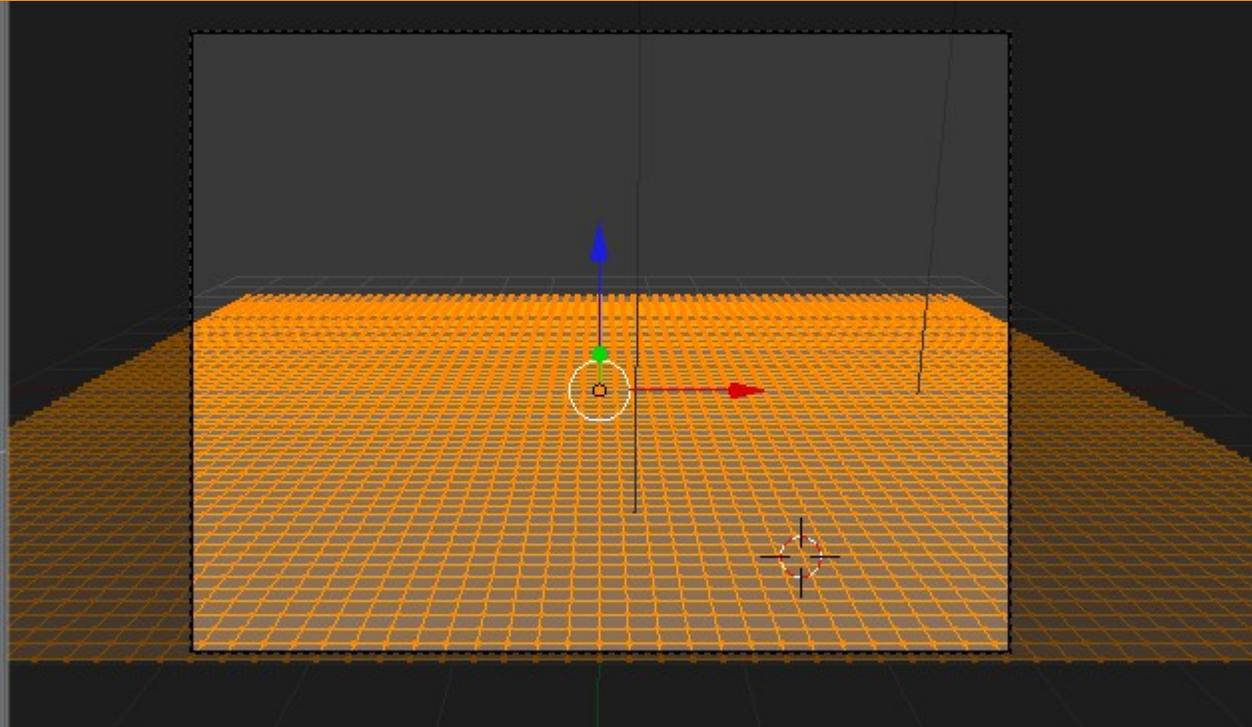
Torre Vieja-Alicante-España

Wave

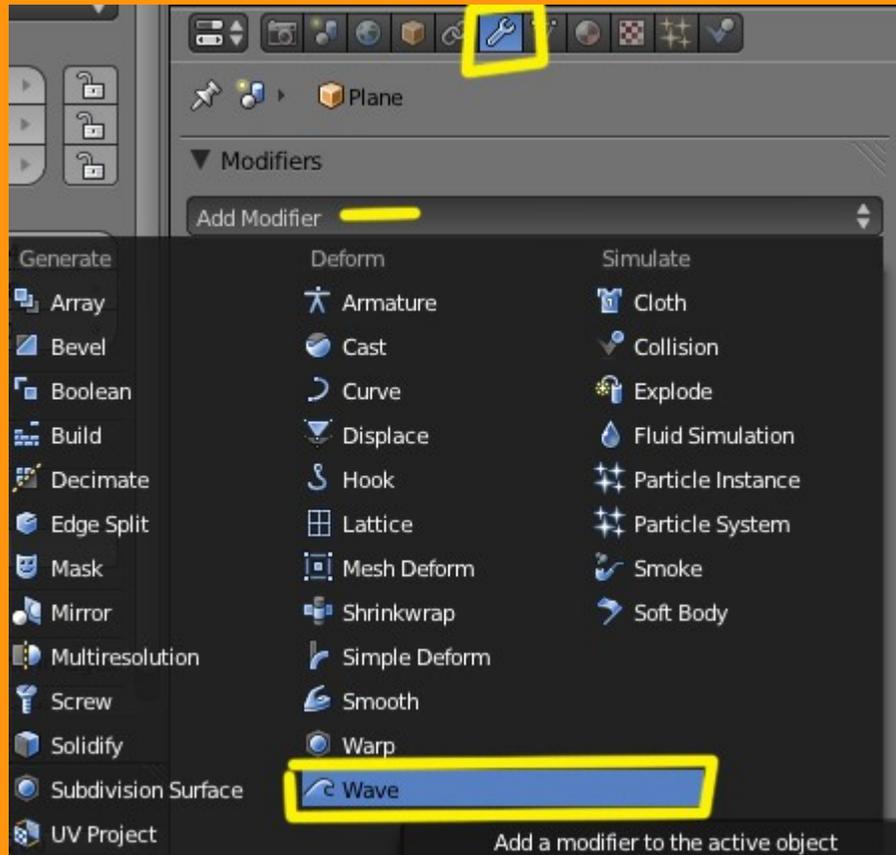
Ola o Onda

El modificador Wave, se puede utilizar para crear efectos de movimiento como por ejemplo las olas del mar.

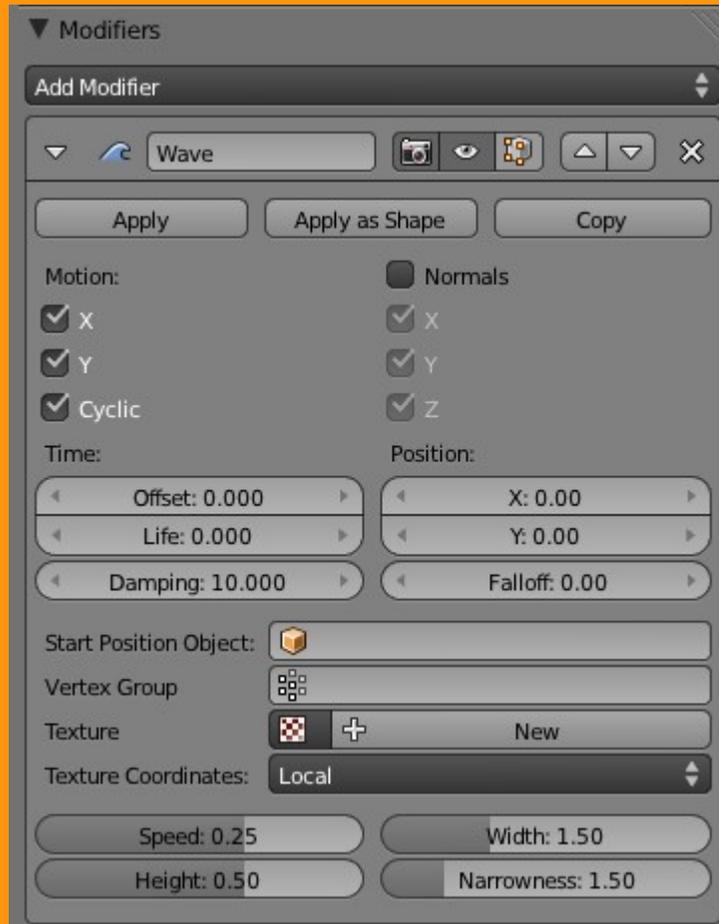
Para hacer la prueba, voy a crear un plano y hacerlo un poco más grande. Este plano lo debemos de subdividir varias veces, pues cuanto más vértices tenga, mejor se verá el ondulado del wave.



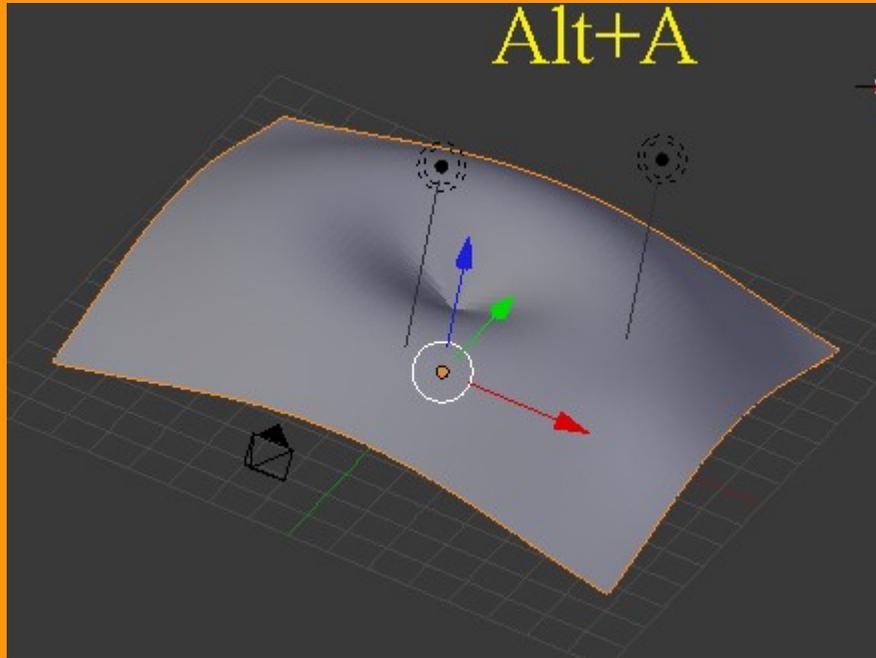
A este plano, estando en Object Mode, vamos a añadirle un modifier de tipo Wave.



Y nos sale una ventana como la de la imagen.



Para ver el efecto creado solo tenemos que presionar Alt+A para ver la animación de las ondas.

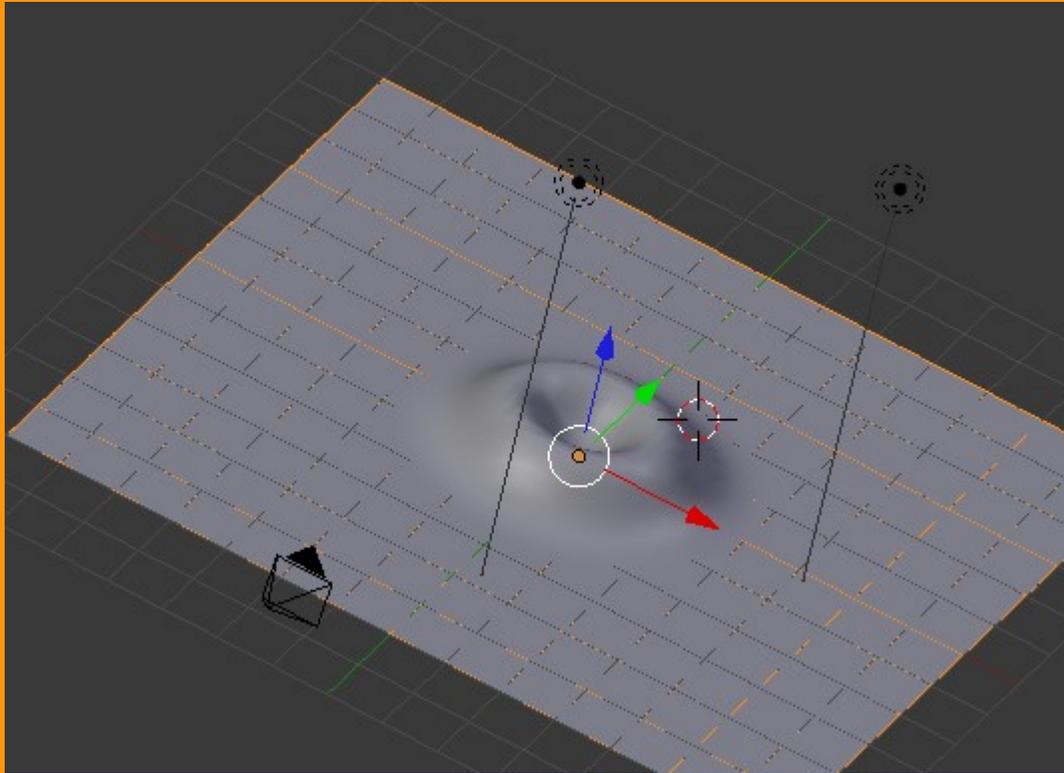


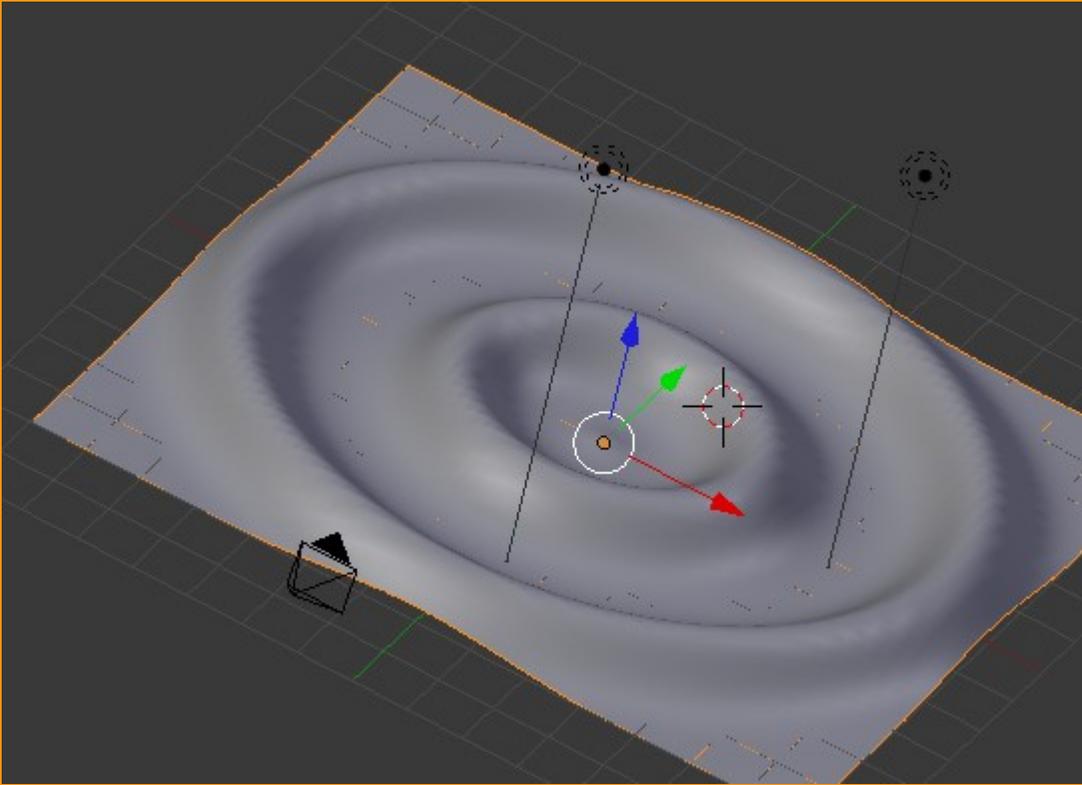
Sobre la línea de tiempo hay que decir que mientras esté en cero, se repite constantemente. Si por ejemplo queremos que empiece en el frame numero 10 solo tendríamos que cambiar el valor de Offset y ponerle 5. Y si por ejemplo quisiéramos que durara 50 frames, pues ese es el valor que le tendríamos que poner en el valor Life (vida)



Cuando son animaciones que ya se supone que están en movimiento (o sea, no empiezan en el frame 1) le podemos poner un valor negativo en Offset lo cual le indica que ya se movía antes de empezar la escena.

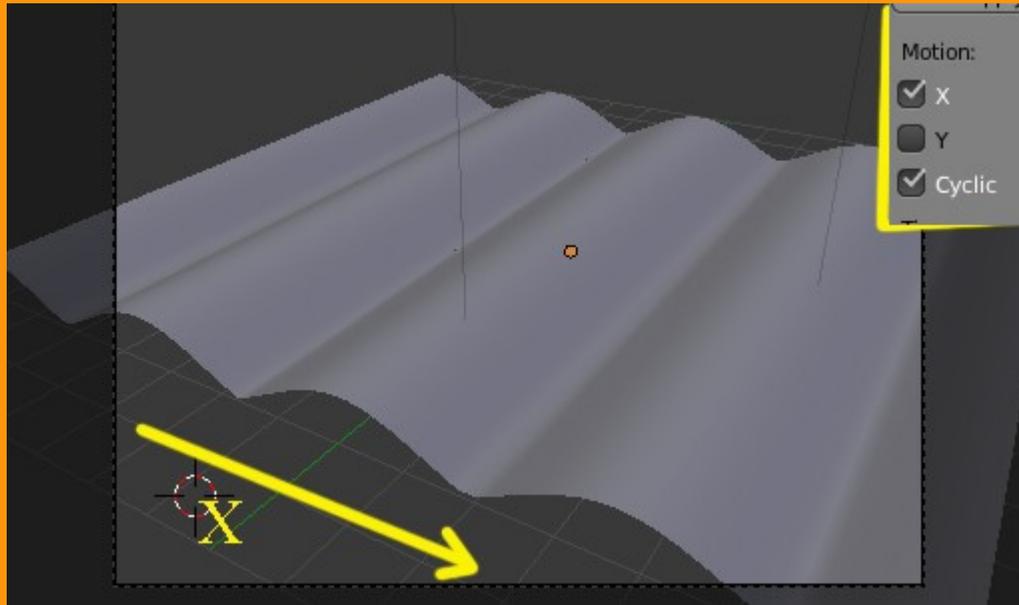
Un ejemplo de esto sería la secuencia de ondas que se crearían en un estanque al tirar una piedra, y que crearía primero una onda y se iría ampliando y le seguirían otra serie de ondas.



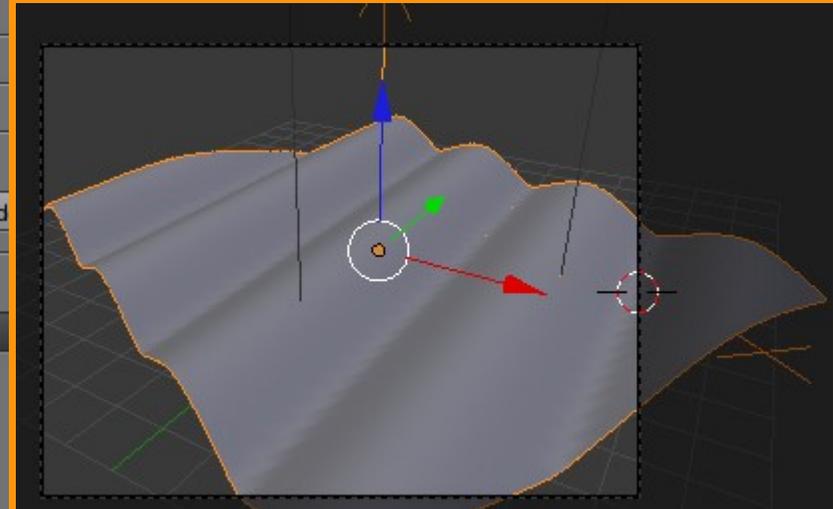
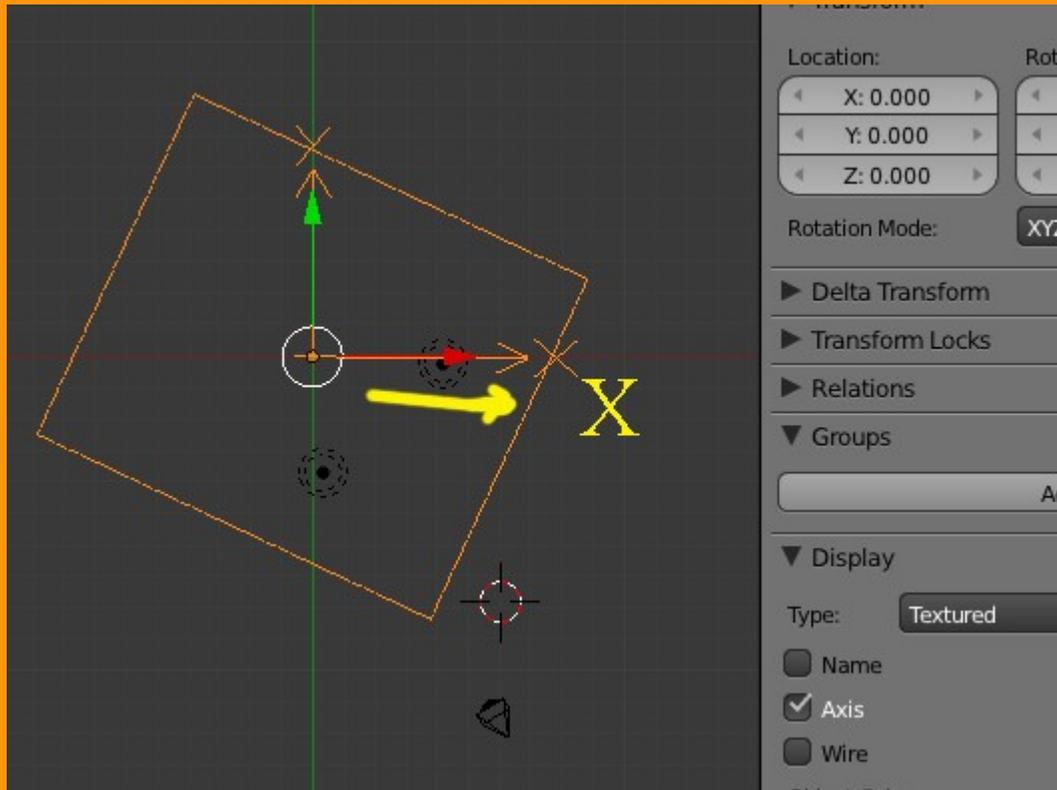


Hasta ahora estamos probando con las dos coordenadas y con Cyclic.

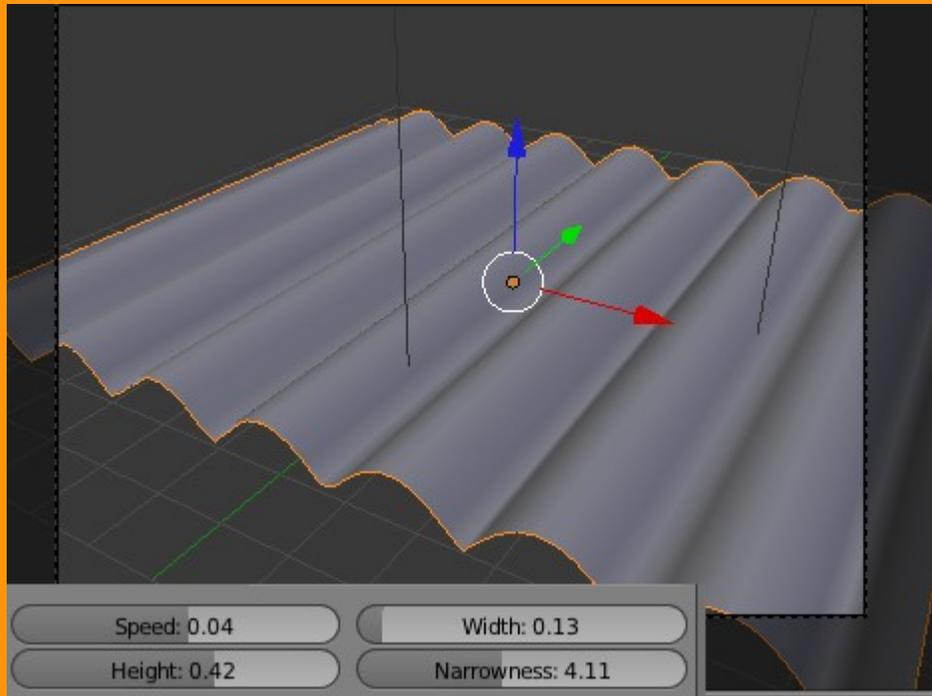
Pero podemos elegir que el efecto solo se reproduzca en una de las coordenadas; como puede ser el efecto de las olas al llegar a la arena. Cyclic, no es más que se repita la acción, a no ser, que solo queramos un movimiento. El Cyclic, repite todas las acciones continuamente. La coordenada es la misma que la que tiene el plano.



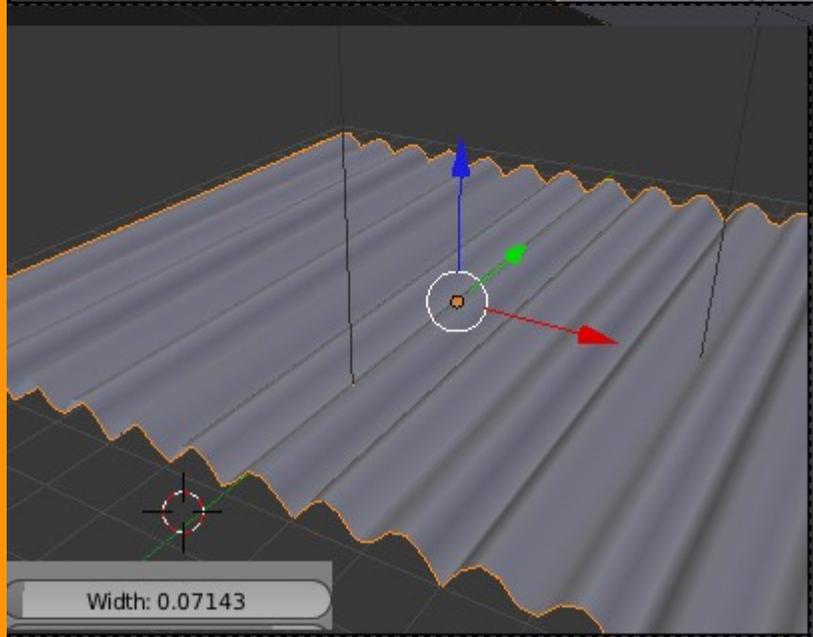
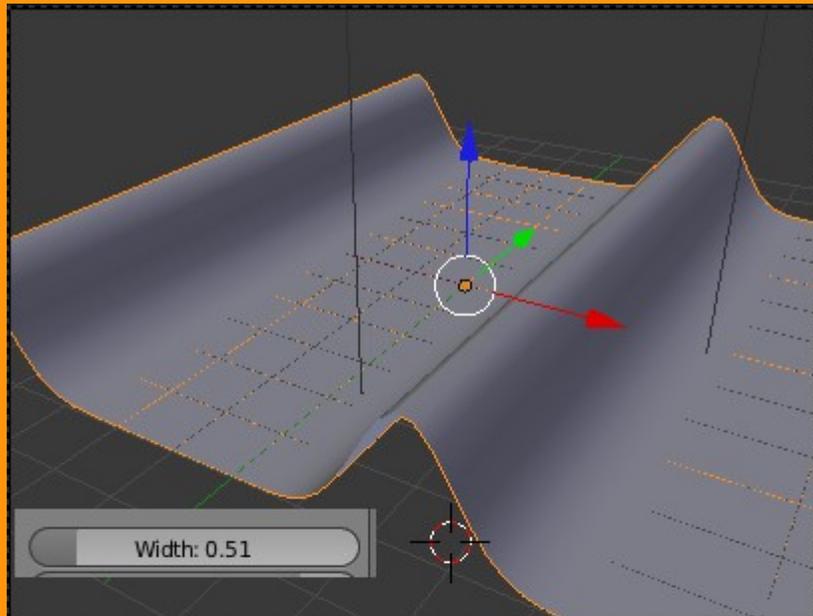
Si por ejemplo quisiéramos cambiar la orientación del plano solo tendríamos que entrar en Edit mode y rotar ese plano hasta conseguir las nuevas coordenadas.



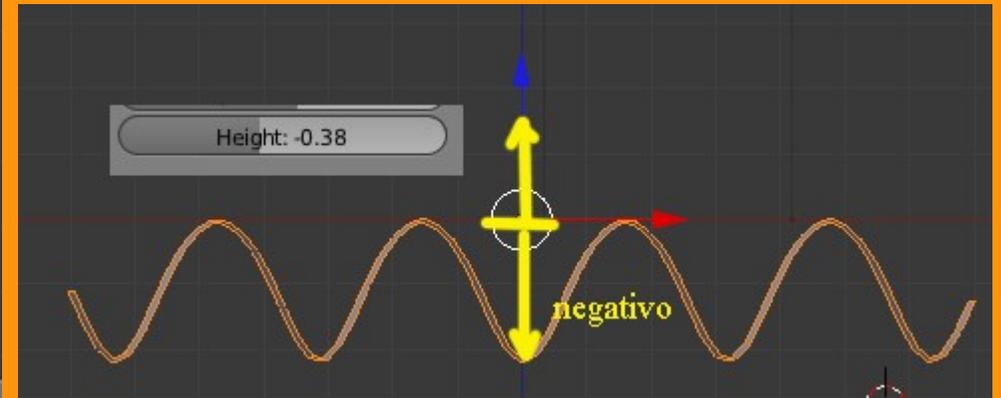
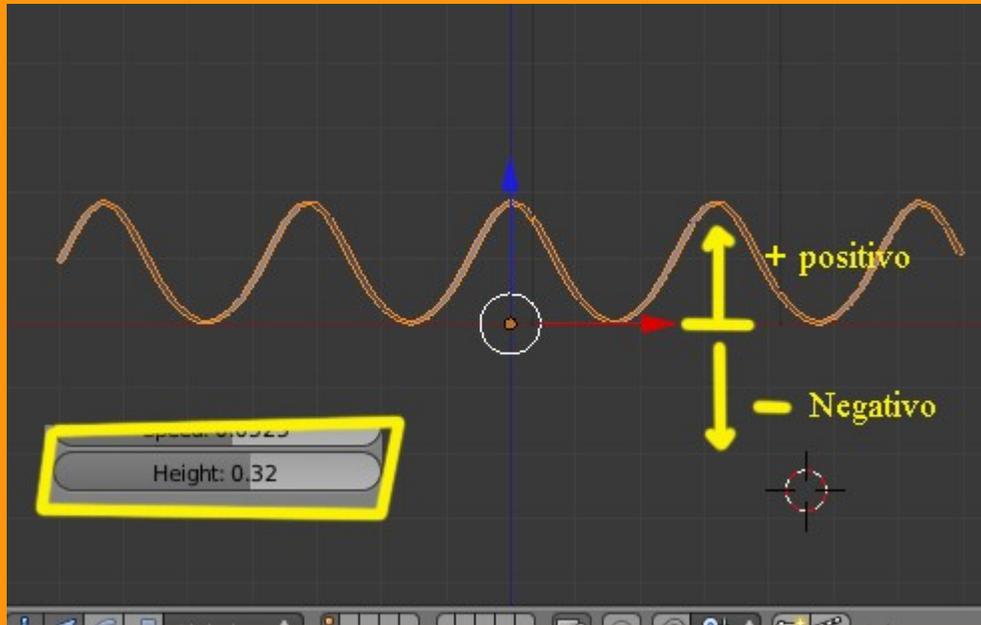
El Speed: es la velocidad con la que se reproducen las ondas.



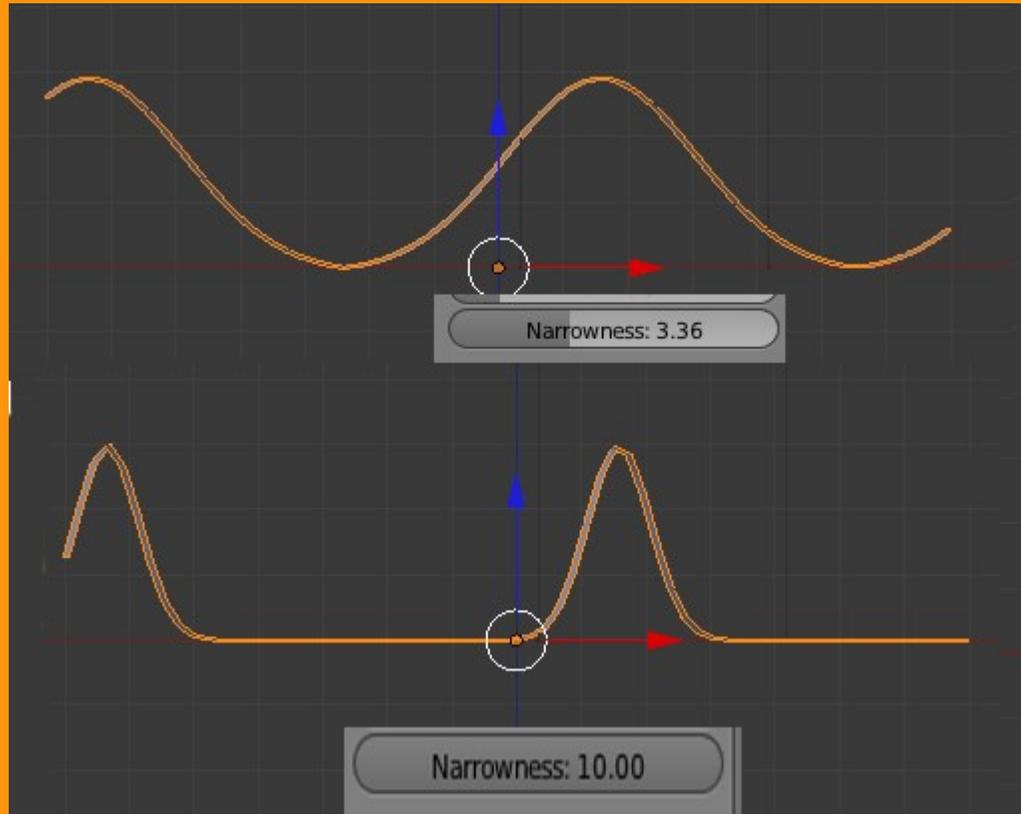
Con Width: podemos conseguir que el retardo entre ola y ola sea mayor o menor; si lo bajamos va mucho más rápido.



El valor Weight puede ser tanto positivo como negativo y como se ve en la imagen si lo ponemos positivos las ondas crecen hacia arriba y si lo pusieramos negativo crecerían hacia abajo.

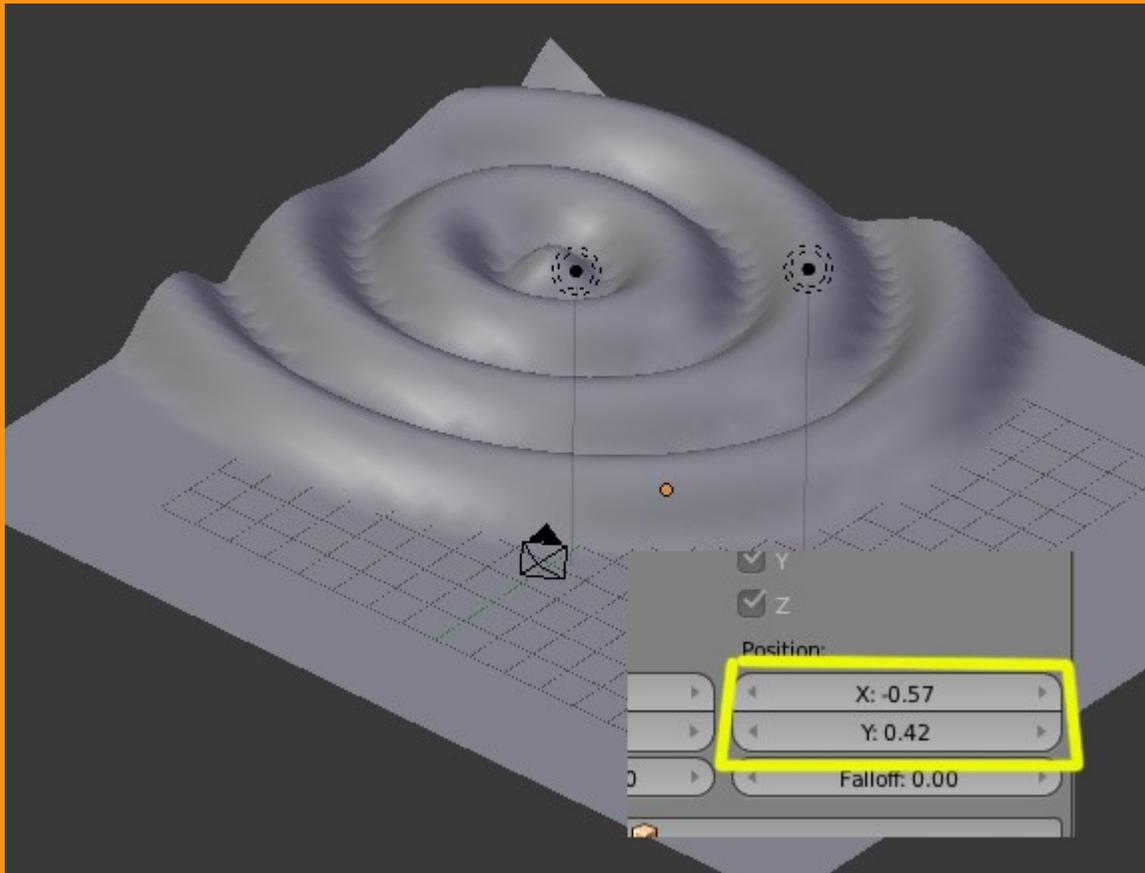


Y con Narrowness conseguimos cambiar de una curvatura a crear crestas de ola más puntiagudas subiendo el valor.

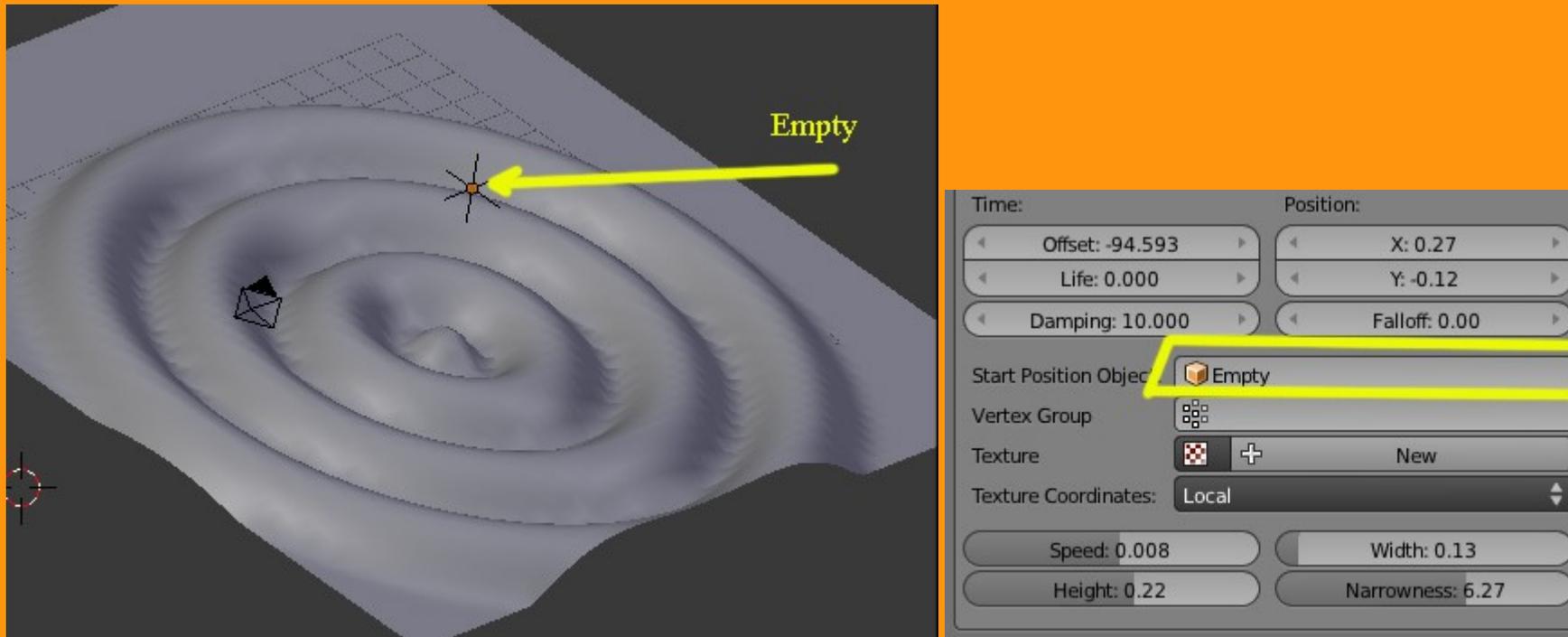


Tenemos también las coordenadas de posición o lo que es lo mismo, donde queremos que empiece la onda o ola.

Un ejemplo puede ser que empiece en un lado del plano. Para eso solo tenemos que ir moviendo las coordenadas hasta situarlo en el sitio que queremos.

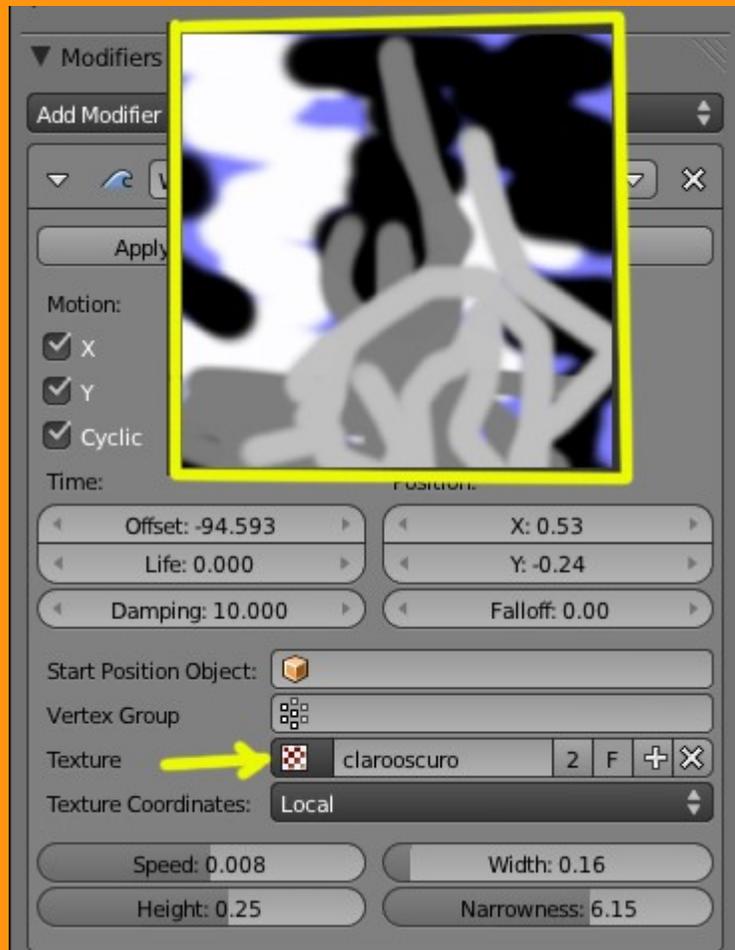


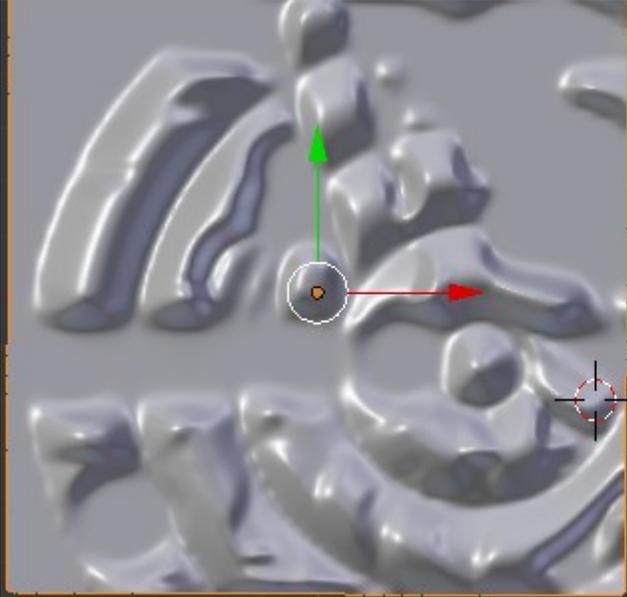
Aunque también tenemos la opción de indicarle un objeto que será el que marque las coordenadas. Por ejemplo se puede crea un empty (o cualquier otro objeto) y luego solo debemos poner el objeto seleccionado en la parte de Start Position Object:



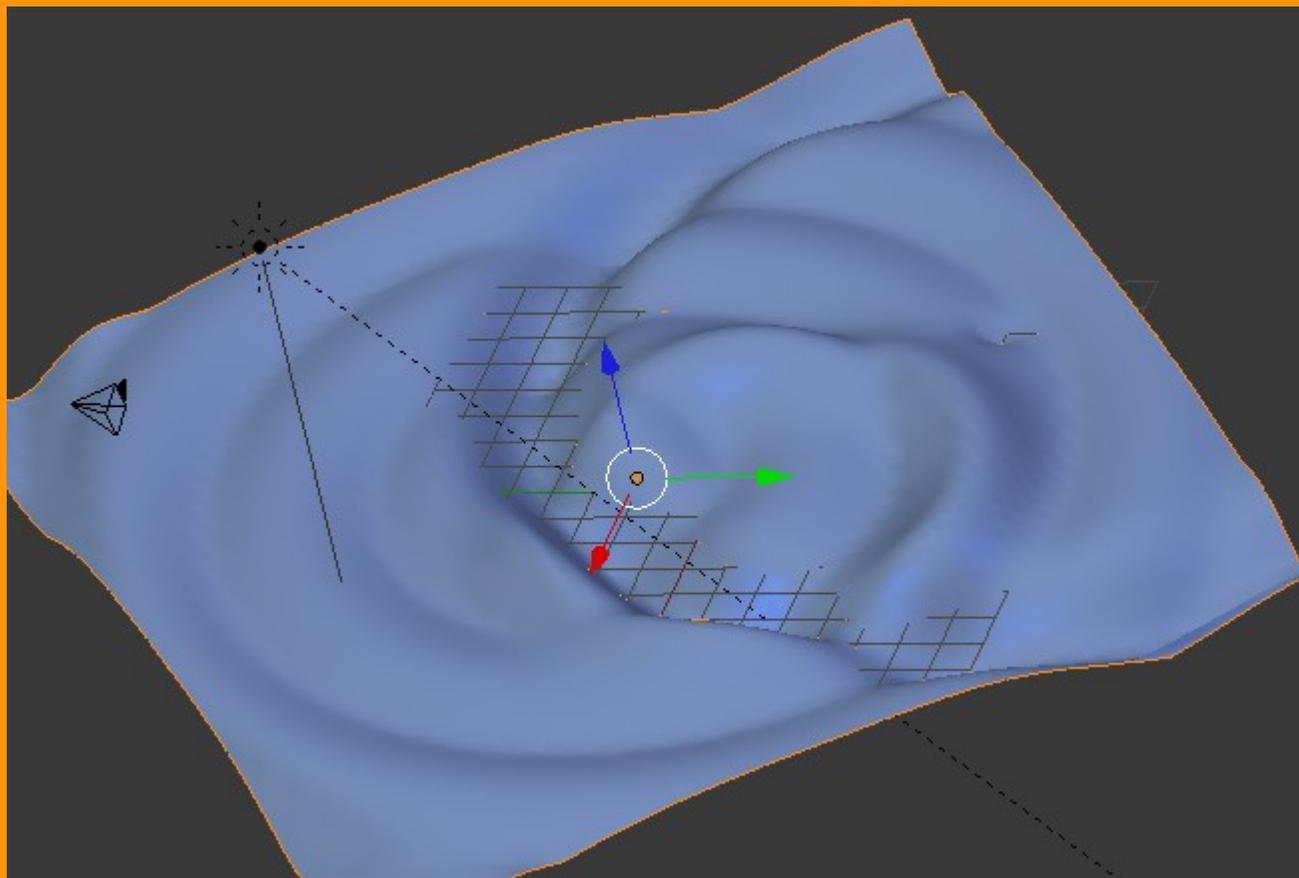
De esta forma si movemos el empty, las ondas seguirán el movimiento del empty.

También podemos poner una textura con zonas negra blanca y grises con lo que se conseguirá que actúe en las zonas blancas y no actúe en las negras.





Lo bueno que tiene emodificador wave, es que podemos colocar varios en el mismo objeto, creando así movimientos desde diferentes coordenadas de origen y así crear efectos muy realísticos.



También se podría hacer que wave afectase a solo una zona creando un grupo de vértices.

