



Diana Laura Rodriguez Flores

Prototipos 3D

Sistema de particulas,
modificadores y deformadores.

6 Cuatrimestre

1 Parcial

Sistema de partículas.

Un sistema de partículas es una función de programas de animación, con la que se puede animar una gran cantidad de objetos. Este tipo de sistemas se utilizan por ejemplo para simular el comportamiento del humo, del fuego o de una explosión.

Las partículas son inicialmente sólo elementos lógicos (a la derecha de la imagen), a las que se debe otorgar propiedades gráficas para que sean visibles. Por ejemplo, cada partícula se puede sustituir por un objeto geométrico, gracias a lo cual es posible mostrar enjambres o campos de asteroides (en el centro de la imagen).

Con la adición del material correspondiente se pueden utilizar sistemas de partículas para mostrar humo, niebla o fuego (a la izquierda).

Son comandos que generan lluvia, nieve, polvo, humo, chispas, pero también una escuela, una bandada de pájaros e innumerables otros conjuntos que se pueden imaginar. El programa entrega seis sistemas de partículas: Aerosol , Nieve , Matriz de partículas -o MatrizP -, Ventisca , Nube de partículas - NubeP - y Súper aerosol . Practicaremos crear un aerosol que, para una mejor visualización, fue exagerado su tamaño.

Modificadores y deformadores.

Tipos de modificadores

1- Deformadores paramétricos básicos.

- Curvar: bend
- Afilar: taper
- Estirar: stretch
- Empujar: Push
- Torcer: Twist
- Reducir: Squeeze
- Sesgar: skew.
- Ruido: noise
- Esferificar: spherify

2- Deformaciones de forma libre.

FFD 2x2x2, FFD 3x3x3 y FFD 4x4x4

FFD (box y FFD (cyl)

Dentro de estos modificadores deberemos usar las siguientes opciones para obtener el resultado que buscamos.

Extruir: extrude. Creará un volumen a partir de una forma.

Torno: lathe creará la forma girando el objeto.

Bisel: bevel Nos permitirá redondear las esquinas.

Biselar perfil: bevel profile. Es similar a la extrusión.

Existen muchos más modificadores. Aquí solo hemos mencionado algunos de los más utilizados a la hora de elaborar los objetos que han de incluirse en una composición.

Boceto

Empezaría haciendo el cuerpo de un personaje animado al cual trataría de darle un pequeño movimiento como un progreso de lo que realmente hare, darle el detallado depende al personaje o a lo que me este basando.

