



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN Y SIMULACIÓN DE SISTEMAS
TALLER 5



Facilitador(a): Ing. Samuel Jiménez

Asignatura: Sistemas Gráficos

Integrantes: _____ Semana 24-28 de Octubre Grupo: _____

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Blender

B. TEMAS:

- *Fuego en Blender*

C. OBJETIVO(S):

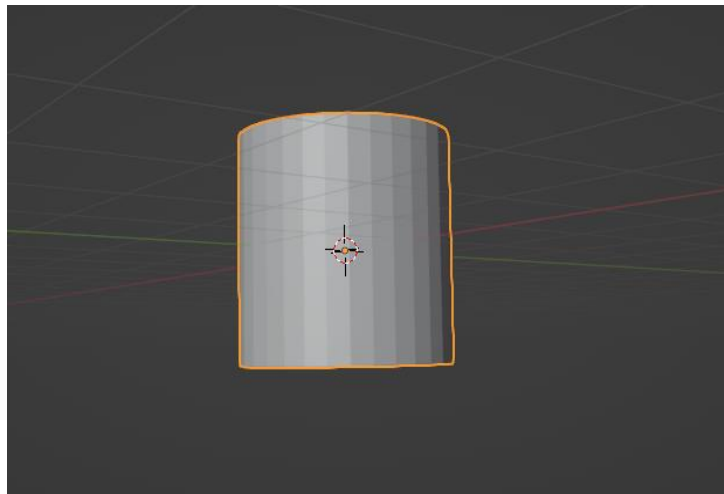
- Conocer algunas herramientas físicas para simular en Blender

D. METODOLOGÍA:

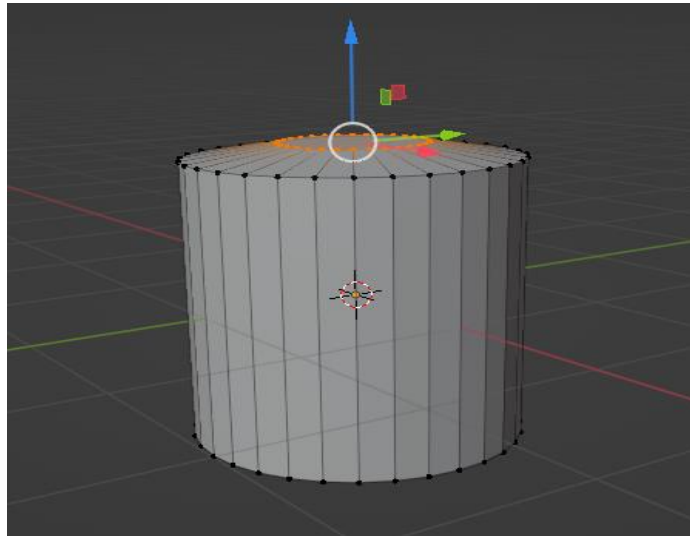
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Incentivar y estimular el aprendizaje activo del alumno a través de actividades de búsqueda de información, realización y exposición de trabajos individuales o en grupo.
- Establecer espacios de aprendizaje que fomenten la convivencia, al compartir experiencias unos con otros.
- Desarrollo de la capacidad del pensamiento crítico.
- Reflexión sobre sí mismo y el propio aprendizaje.

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

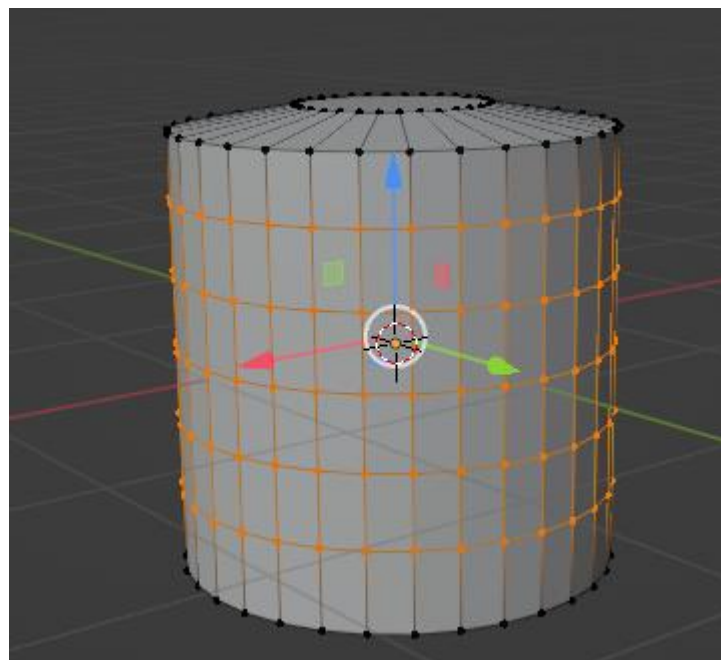
1. Procedemos a eliminar los siguientes elementos del entorno de trabajo.
 - Cámara
 - Luz
 - Cubo
2. Agregamos un cilindro al entorno de Blender



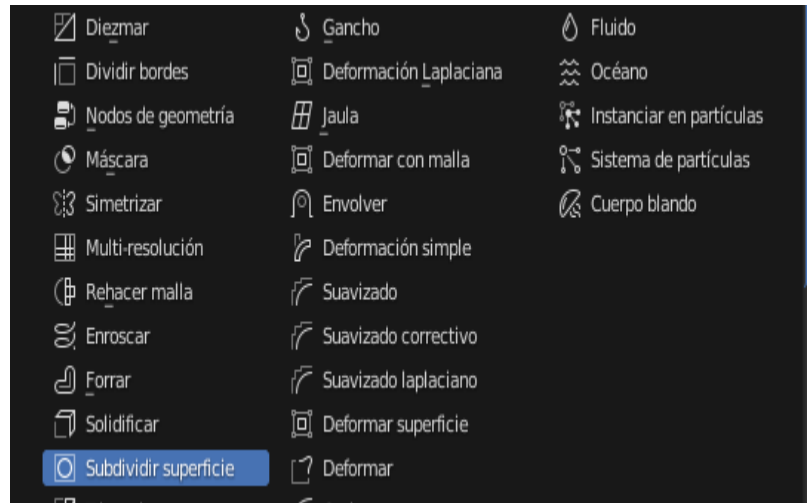
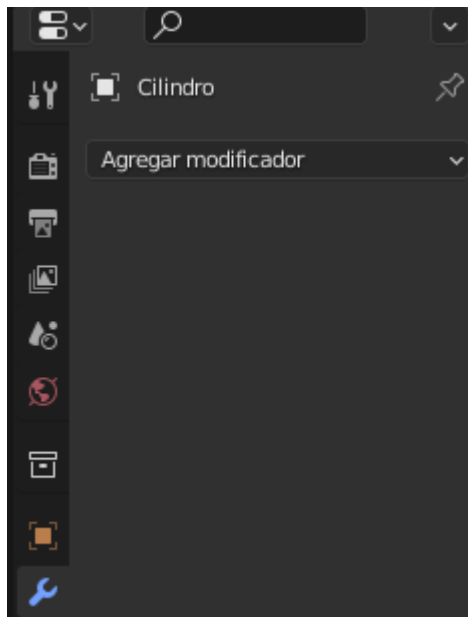
3. Nos dirigimos al “modo edición” y escalamos tanto arriba como abajo.



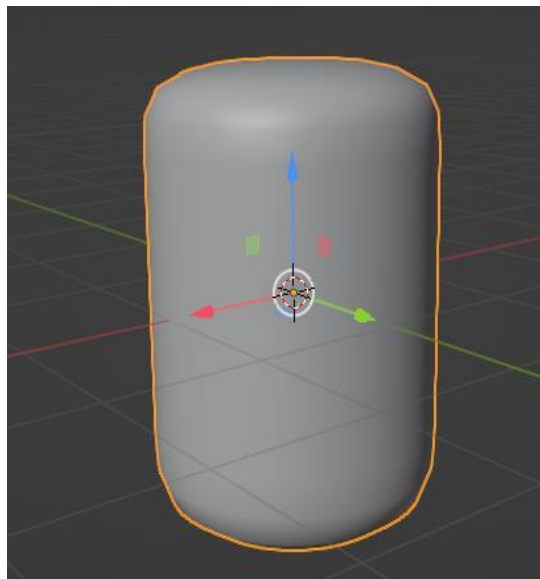
4. Presionamos “ctrl +R” quedando de la siguiente manera:



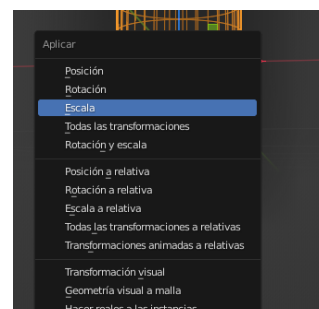
5. Luego seleccionamos “modo objeto” sobre el cilindro seleccionamos el botón derecho del ratón y elegimos “sombreado suave” y agregamos el siguiente modificador “subdividir superficie”



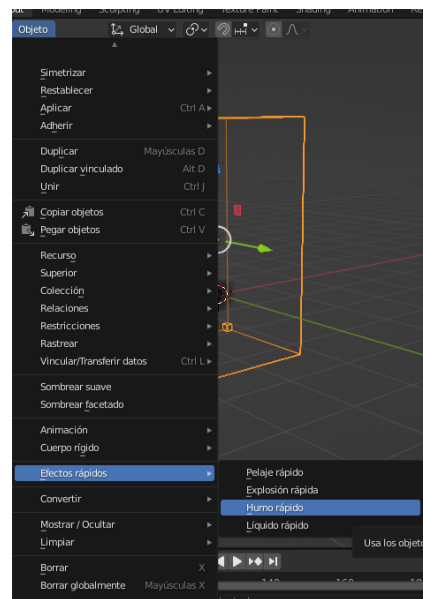
6. Escalamos en el eje Z quedando de la siguiente manera:



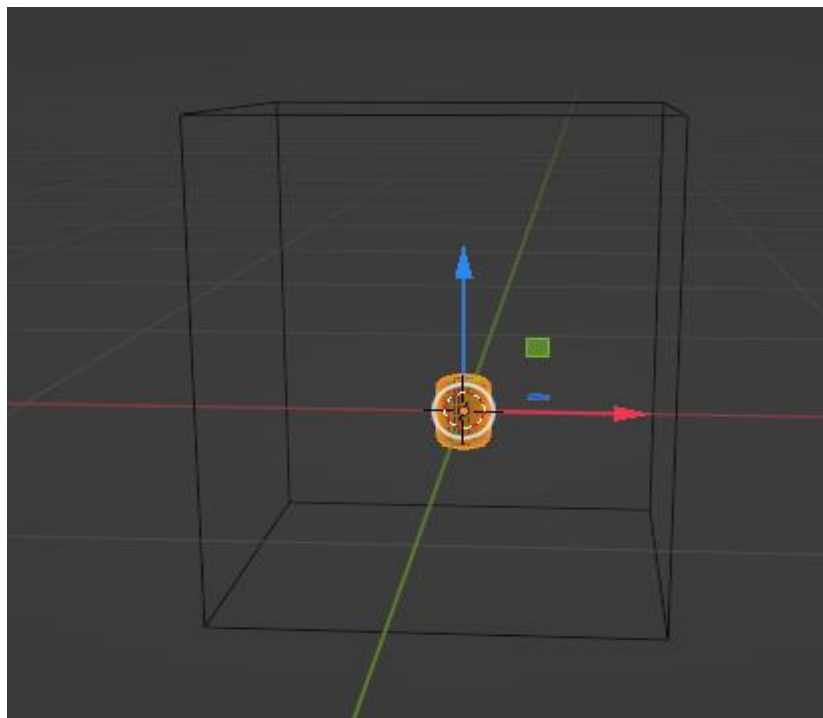
7. Seleccionamos N y establecemos las siguientes configuraciones.
8. Luego de aplicar las configuraciones del paso 7, seleccionamos "ctrl+A" y establecemos "escala"



9. Nos dirigimos a “**object**” y seleccionamos “**Efectos rápidos**”- “**humos rápidos**”



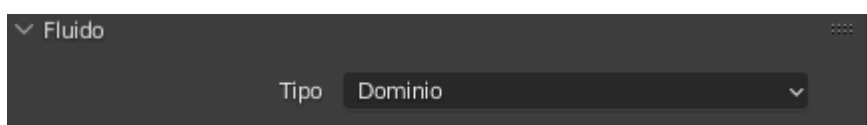
Perfecto, debe quedar de la siguiente manera nuestro dominio que se crea.



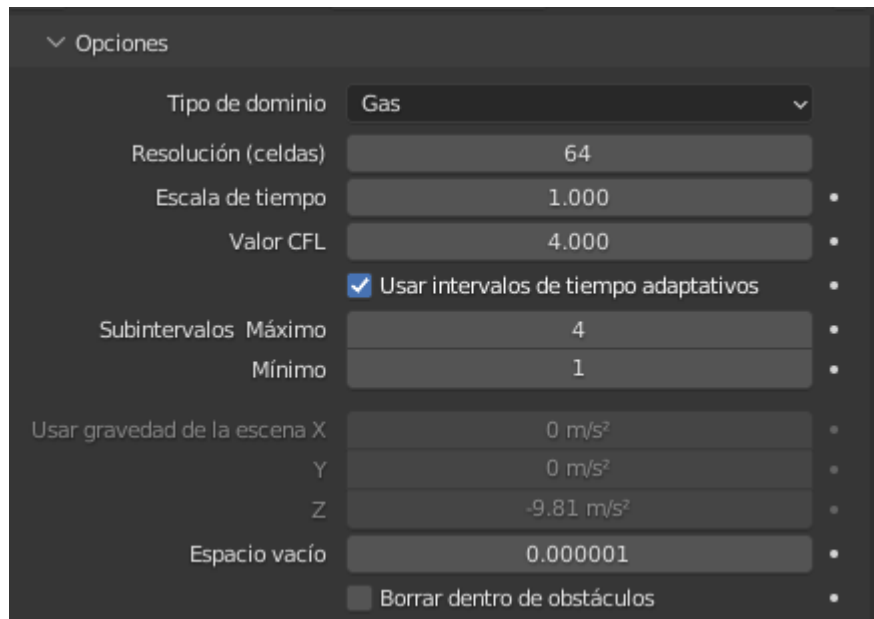
10. Ahora, aplicamos algunas configuraciones al dominio que se ha creado.

11. Nos dirigimos a “**propiedades dinámicas**”

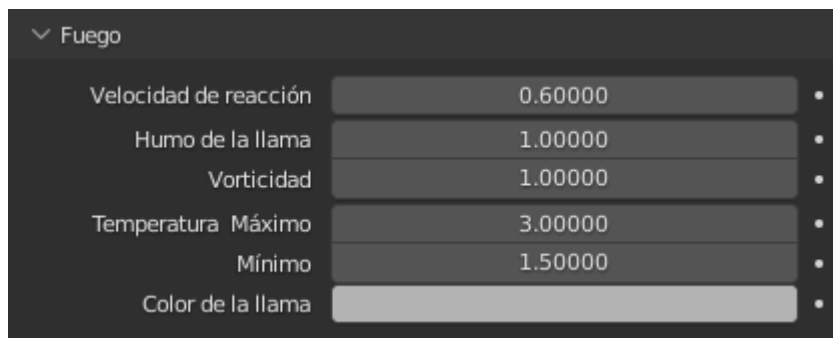
✓ En fluido mantendremos el tipo “**dominio**”



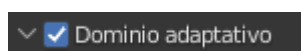
- ✓ En opciones mantendremos las mismas configuraciones



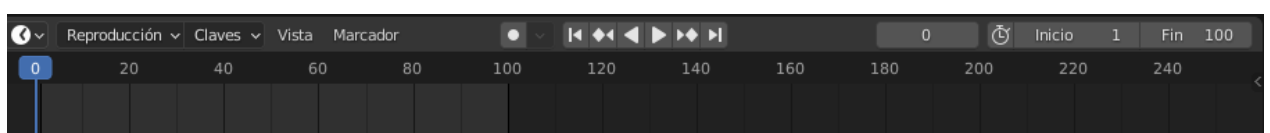
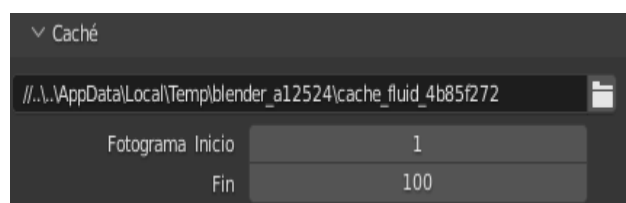
- ✓ En fuego establecemos las siguientes configuraciones



- ✓ Se debe activar “dominio adaptativo y ruido”

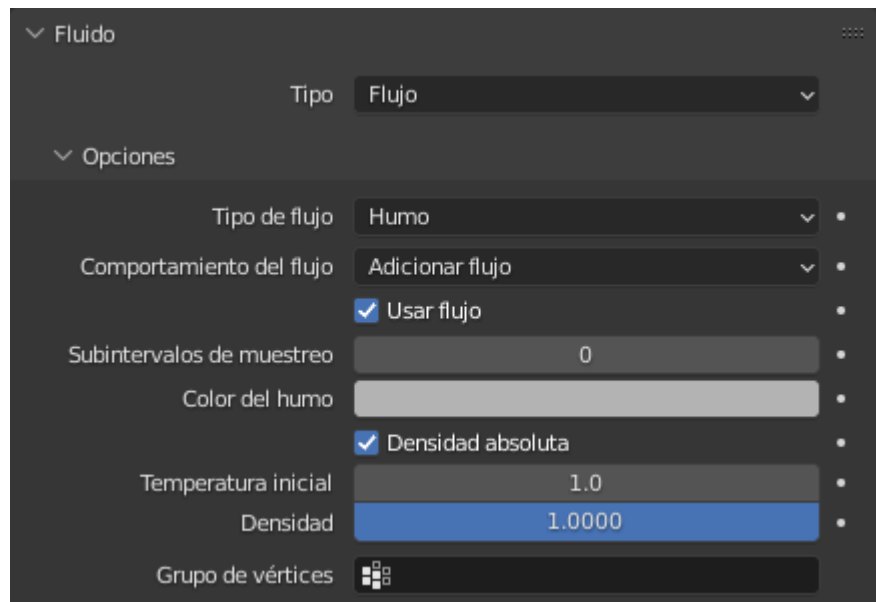


- ✓ En el cache definimos hasta donde queremos que llegue la animación, en este caso establecemos hasta 100, igual lo establecemos en el editor de tiempo.

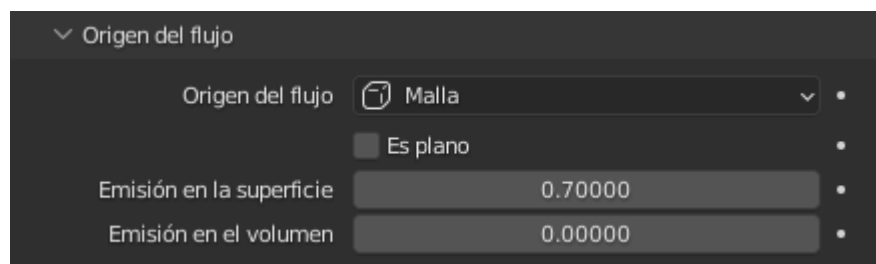


12. Ahora seleccionamos el cilindro y aplicamos las siguientes características.

- ✓ En fluido y opciones de fluido establecemos los siguiente



- ✓ En origen de flujo establecemos las siguientes configuraciones



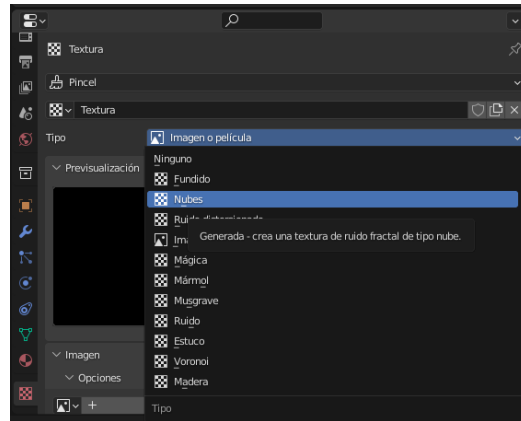
13. Activamos la opción “**textura**”



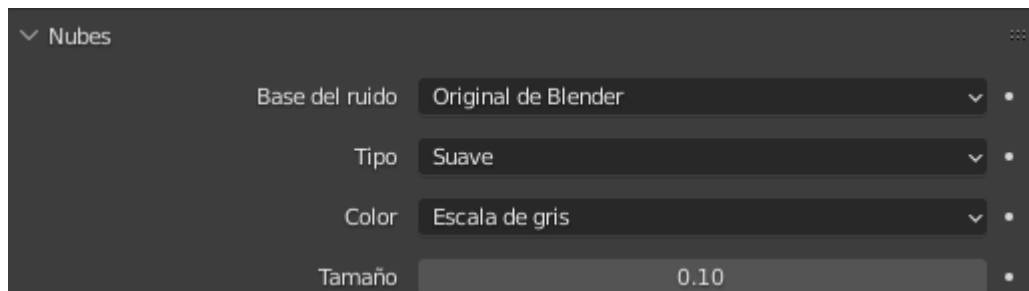
14. Nos dirigimos a textura



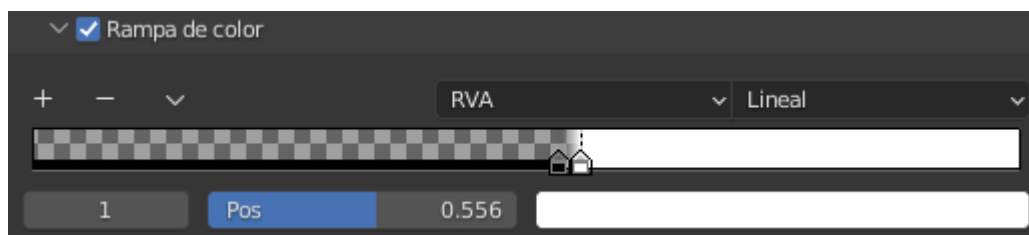
15. Seleccionamos “nuevo” y elegimos imagen de nube



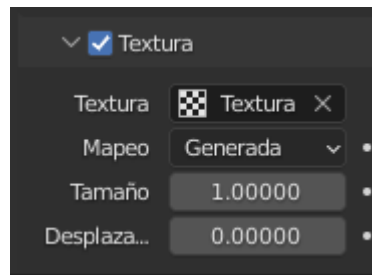
- ✓ En tamaño establecemos 0.1
- ✓ En colores establecemos un contraste de 3.5



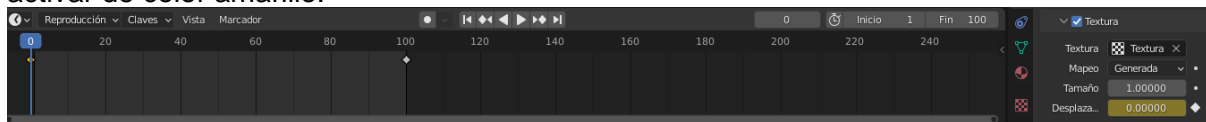
- ✓ En rampa de color establecemos un valor de 0.557



16. Volvemos a “**propiedades de dinámica**” y seleccionamos la textura creada



17. En desplazamiento pulsamos cero en la línea de tiempo y en desplazamiento establecemos el valor de 0.00000, enter y presionamos “i” se debe activar de color amarillo. Lo mismo hacemos con 100 le establecemos el valor 0.700000 y presionamos “i” se debe activar de color amarillo.



Reto del laboratorio:

Es simular una lampara de kerosene

