

Vector Blur w Blenderze

(25.02.2008.) Autor: stampede

Zmieniony (21.02.2010.)



Vector Blur jest interesującym rozwiązaniem pozwalającym pójść krok naprzód względem zwykłego Motion Blura. Opiera się on na edytorze **Composite Nodes**.

Ten krótki tutorial pozwoli Ci nadać renderom dobrze wyglądający efekt rozmycia.

Główną rzeczą, którą trzeba zrozumieć jest to, że obiekt, któremu chcemy nadać efekt rozmycia, powinien być wcześniej zanimowany. Oznacza to, że obiekt musi podążać po krzywej (Curve), lub posiadać nadane krzywe IPO.

Prosty przykład użycia krzywych IPO oraz Vector Blur w animacji:

http://feeblemind.tuxfamily.org/.../vector-blur/vectorblur_example.blend

Efekt Vector Blur krok po kroku:

Po pierwsze, otwórz okno Node Editor. Kliknij w ikonę siatki znajdującą się po lewej stronie nagłówka widoku. W menu, które się pojawi możesz wybrać typ okna. Wybierz Node Editor:

W nagłówku Node Edytora znajduje się menu (View, Select, Add, Node) i dwie ikony: pierwsza uruchamia **Material Nodes** (szara ikona sfery), druga uruchamia **Composite Nodes** (mała ikonka twarzy). Kliknij na drugą.

Domyślne ustawienie edytora Composite pojawi się na ekranie. Przy pomocy lewego przycisku myszy, narysuj prostokąt, który przetnie połączenie pomiędzy okienkiem **Render Layer** i okienkiem **Composite**: połączenie powinno zniknąć. Teraz kliknij: **Add >> Filters >> Vector Blur**.

Pojawi się nowe okno node, Vector Blur. Przesuń je pomiędzy dwa domyślne okienka node i zaczynamy czarować (:P) : połącz wyjście **Image, Z i Speed** okienka **Render Layer** do wejścia **Image, Z i Speed** okienka **Vector Blur**, używając lewego przycisku myszy. Kiedy się z tym uporasz, podłącz wyjście **Image** okienka **Vector Blur** do wejścia **Image** okienka **Composite**.

Nadawanie efektu Vector Blur jest po prostu jedną z wielu opcji Blendera, musimy "powiedzieć" Blenderowi, że chcemy tego użyć. Robi się to w menu **Scene [F10]**, w zakładce **Render buttons**, w panelu **Anim**. Musisz włączyć przycisk **Do Composite**. Ostatecznie, musisz jeszcze aktywować opcje **Vec** w zakładce **Render Layers**.

Teraz renderowanie: