

Tema: Animación
Colocando un Armature a un Mesh (malla)
Nivel: Básico
(Blender 2.45)

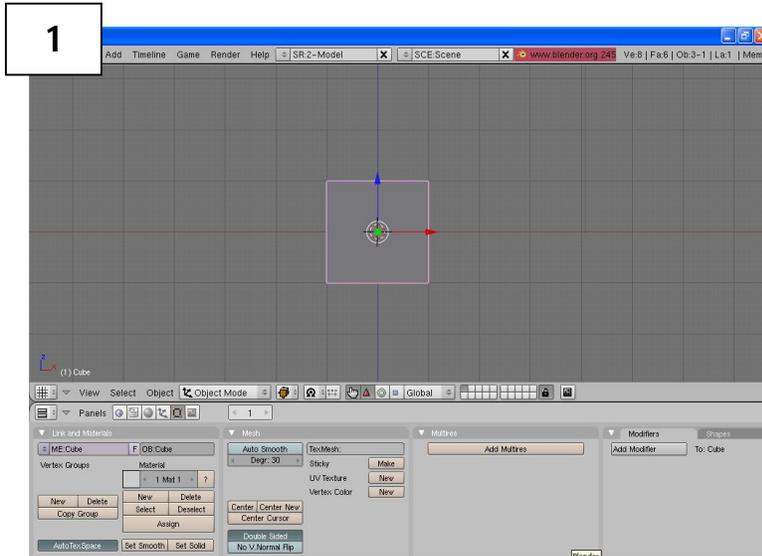


Gio3d:

¡Hola! después de mucho tiempo al fin me anime a hacer este mini-tutorial, con el fin de aprender el uso del objeto *ARMATURE*. Con esto pretendo auxiliar a las personas que quieren dar su primer paso en la animación de esqueletos en *BLENDER*.

Nota: “Doy por hecho que el que lea este tutorial tiene conocimiento de BLENDER, como mínimo el MANEJO DE VISTAS, MANEJO DE OBJETOS”

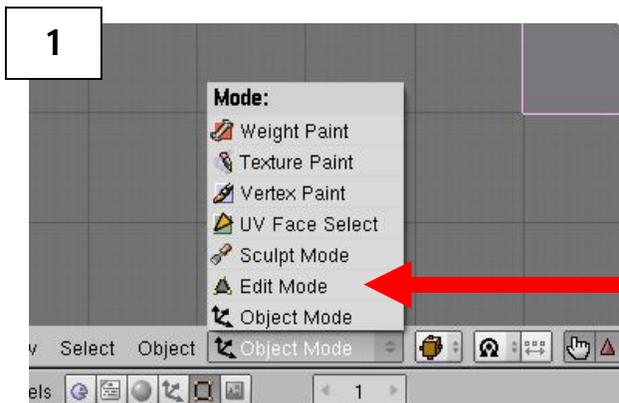
1. Iniciando Blender



1. Al inicio tendremos un objeto tipo *CUBO*; modificaremos este objeto y lo emparentamos con un objeto tipo *ARMATURE*, o sea un esqueleto. Vemos la ventana inicial de blender, entonces procedemos a modificar el *CUBO*.

2. Pasando al EDIT MODE

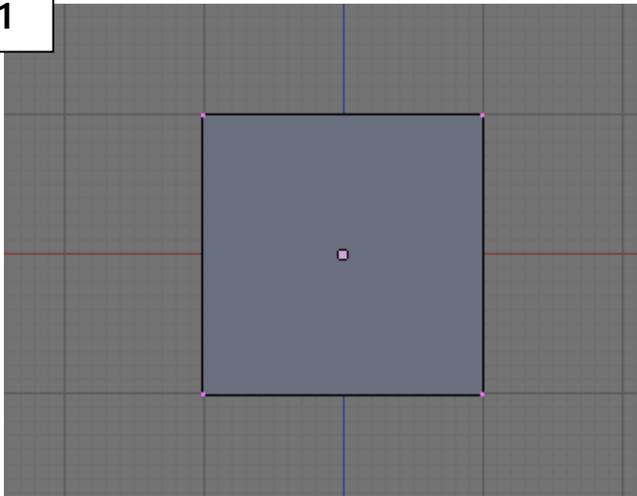
1. Primero cambiamos de *MODO*, *Blender* por default trae activado el *OBJECT MODE*, entonces lo que haremos será pasarnos al *EDIT MODE*.



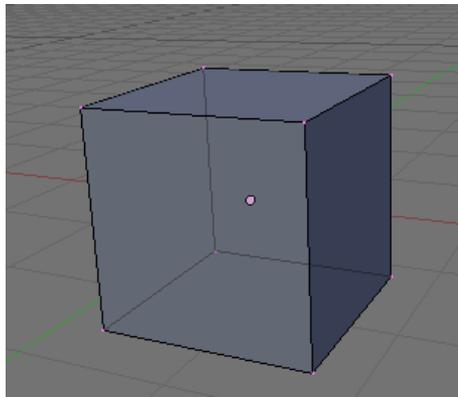
Esto nos permitirá modificar los vértices del *CUBO*. Ahora lo que haremos será extruir nuestro *CUBO*, en este caso y por motivos prácticos lo haremos dos veces.

3. Extruir el CUBO

1

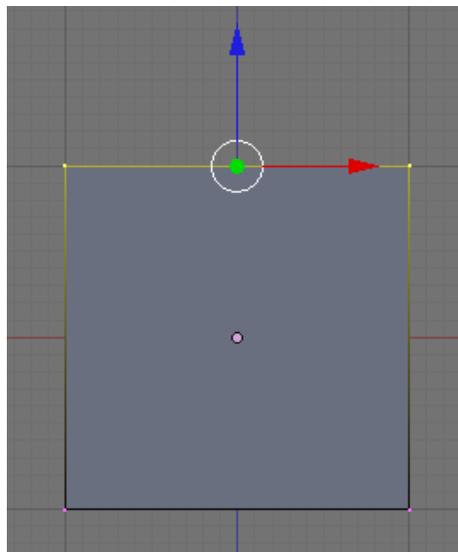
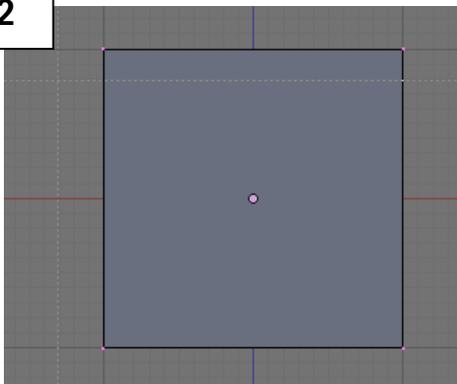


1. Ahora vemos que en nuestro *CUBO*, las esquinas tienen unos puntos rosados, esos son los vértices,

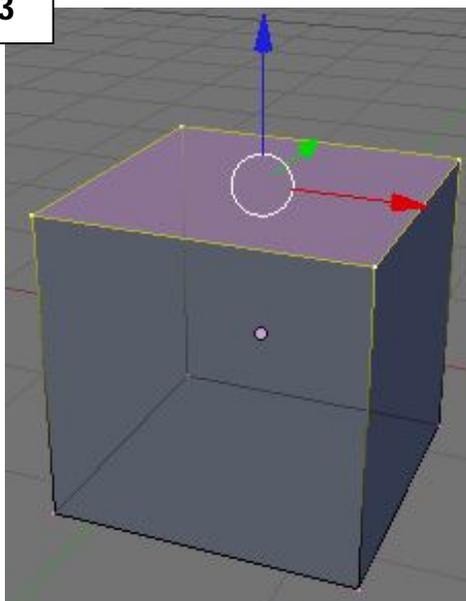


2. Presionando la letra **B**, podemos elegir solo los vértices del área superior,

2

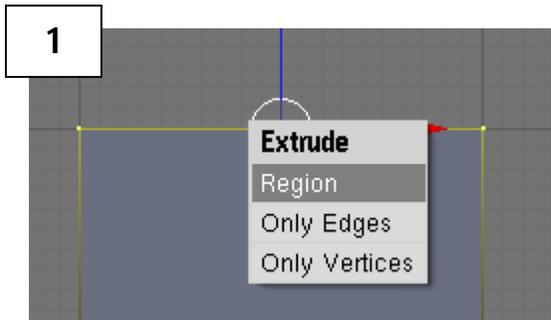


3



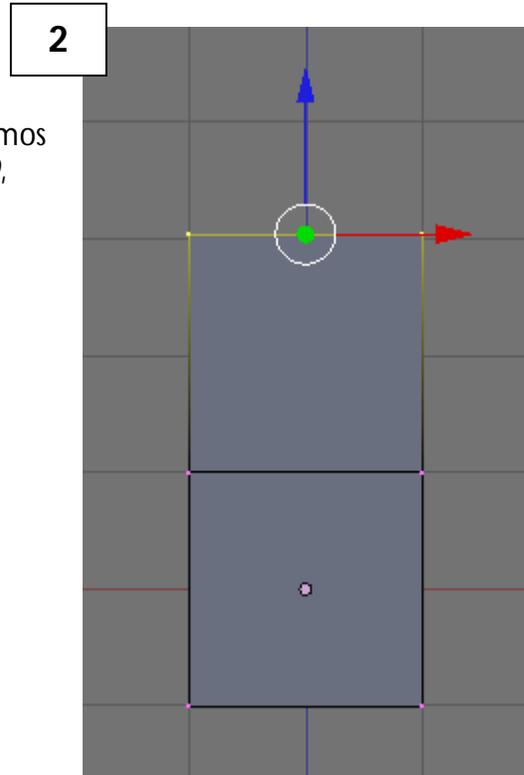
3. Al girar con el *botón de en medio del Mouse*, observaremos que están los cuatro vértices seleccionados, si hiciera falta alguna se puede agregar presionando *SHIFT + CLICK DERECHO*, de la misma manera si en algún caso se desea quitar la selección.

Teniendo seleccionados (de color amarillo) los vértices del área superior del cubo, presionamos la letra **E**, con lo que se desplegará un menú como el siguiente:

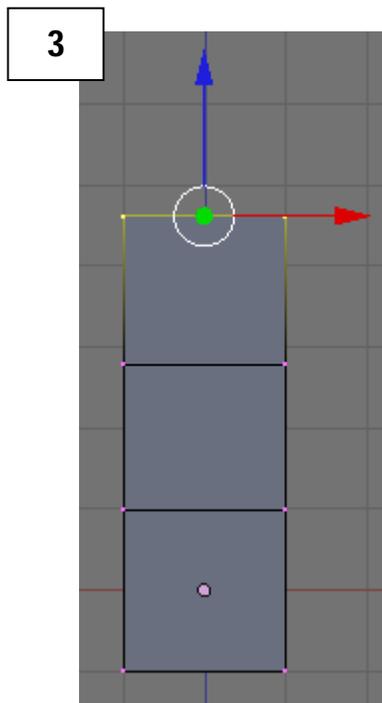


1. Presionamos *REGION*, con esto podremos extruir nuestro *CUBO* hacia la parte de arriba.

2. Ahora nuestro *CUBO*, queda con dos regiones y los vértices de la parte superior aún seleccionados.

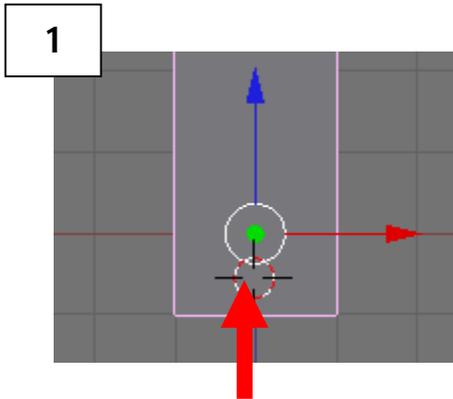


3. Ahora haremos los mismos pasos que hicimos anteriormente para tener nuestro *CUBO*, dividido en 3 partes,

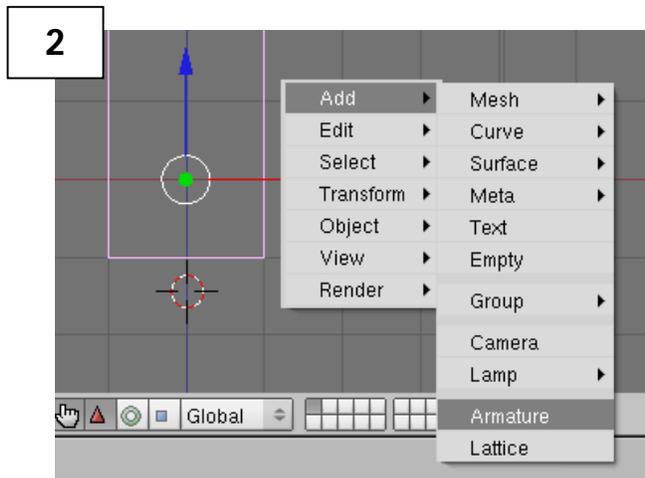


Por último salimos de ese modo, y volvemos al *OBJECT MODE*, y ahora que tenemos nuestro *MESH* (*malla*), o sea nuestro cubo listo, procedemos a agregarle el esqueleto.

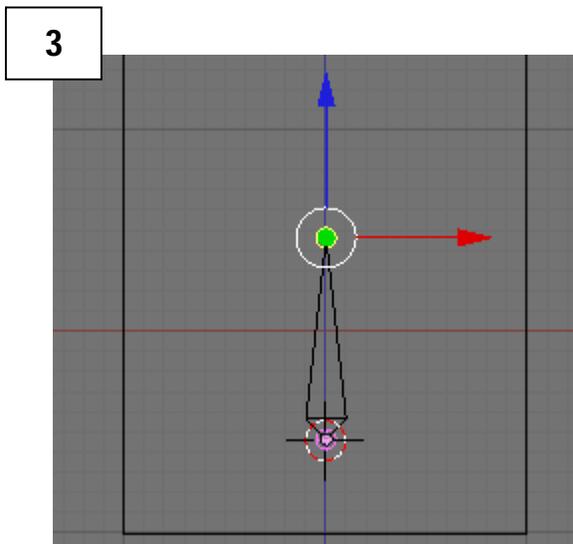
4. Agregando objeto ARMATURE



1. Bueno, antes de empezar a colocar los *HUESOS*, haremos un *CLIK IZQUIERDO*, en la parte de abajo de nuestro *CUBO*, entonces se colocará un tipo de mira. Esta "mira" es nuestro cursor que nos indica donde aparecerán nuestros objetos y la colocamos ahí porque es donde necesitamos que inicie nuestro esqueleto. También presionaremos la letra **Z**, para poder ver a través de nuestro *CUBO*.

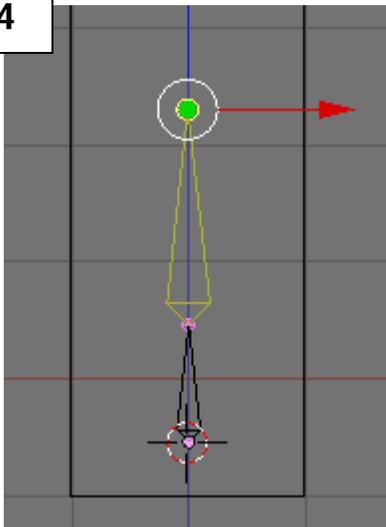


2. Presionaremos la barra *ESPACIADORA*, y nos mostrará un menú, damos *CLICK*, en la opción *ADD* y luego en *ARMATURE*.

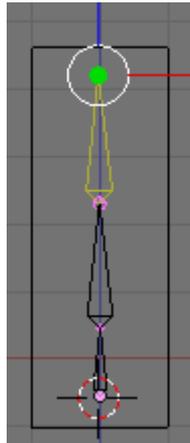


3. Automáticamente se cambia al *EDIT MODE* y aparecerá un Octaedro, este simboliza un *HUESO*, y como vemos tiene la parte superior seleccionada (de color amarillo), ahora presionando la tecla **E**, extruimos otro *HUESO* hacia arriba.

4

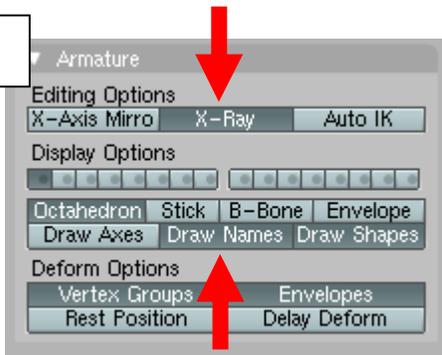


4. Ahora ya tenemos dos *HUESOS*, y volvemos a presionar la tecla **E**, y extruimos un tercer hueso, hacia la misma dirección (hacia arriba).



Aclarando, colocamos tres huesos ya que a nuestro *CUBO* lo dividimos en tres secciones, cada *HUESO*, maneja una sección específica del *CUBO*.

5

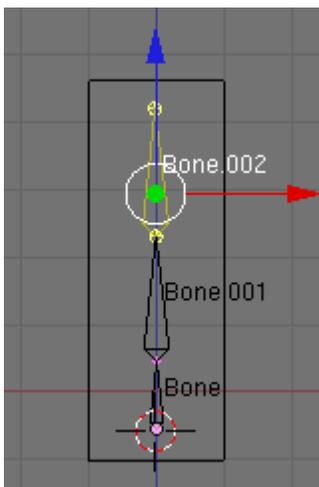


5. Antes de modificar cada uno de los *HUESOS*, en la parte de abajo de *BLENDER*, hay un panel llamado *ARMATURE*, presionaremos los siguientes botones:

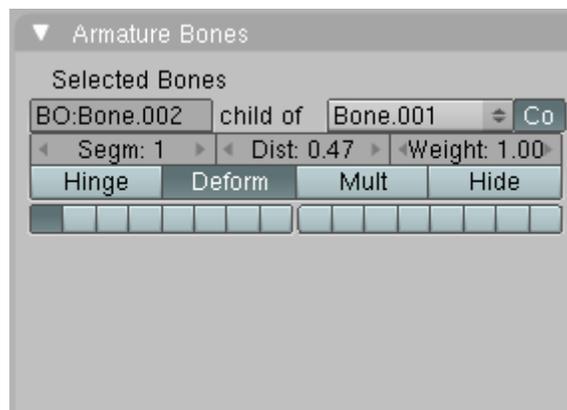
X-RAY: Este sirve para que podamos ver en todo momento los *HUESOS*, no importando que haya un objeto frente a ellos.

DRAW NAMES: Este otro botón sirve para poder observar el nombre de cada *HUESO*, y poder identificarlos fácilmente.

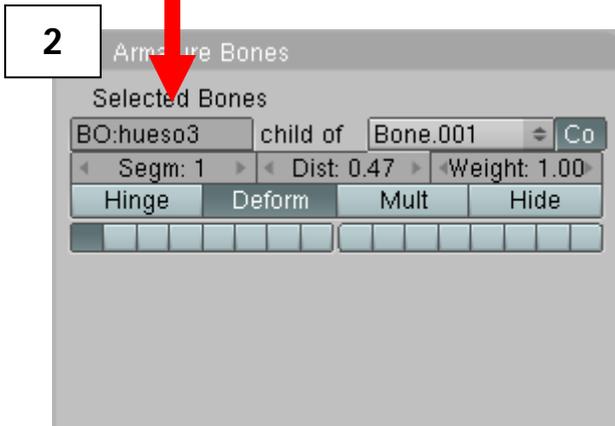
Ahora le colocaremos nombre a cada uno de los *HUESOS*, para eso iremos seleccionando uno por uno con *CLICK DERECHO*, en la parte de abajo aparecerán las opciones de cada uno.



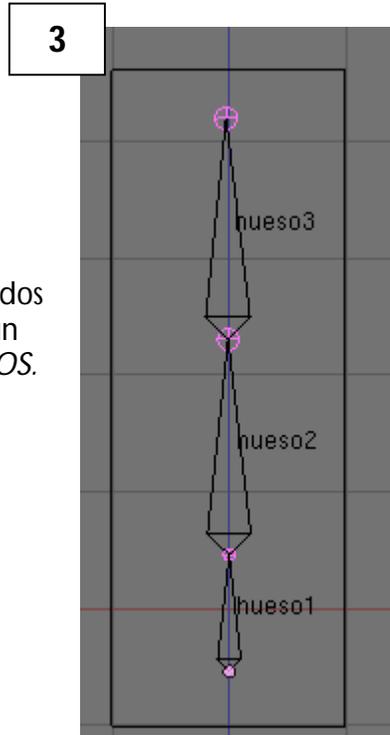
1. Seleccionamos con *CLICK DERECHO* el último *HUESO* que colocamos, y a la par del panel *ARMATURE*, aparece otro panel llamado *ARMATURE BONES*.



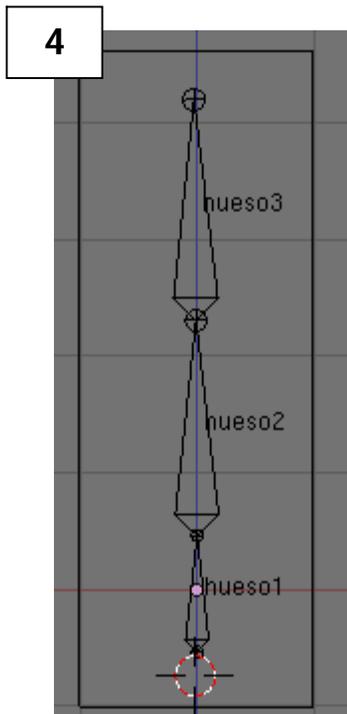
2. En el cuadro de texto que dice "BO: Bone.002", debemos cambiarle el nombre, pueden colocarle cualquier nombre, yo utilizaré, "hueso3"



3. De la misma manera le cambiamos nombre a los dos *HUESOS* restantes. Y automáticamente los nombres del esqueleto habrán cambiado por los que nosotros colocamos.

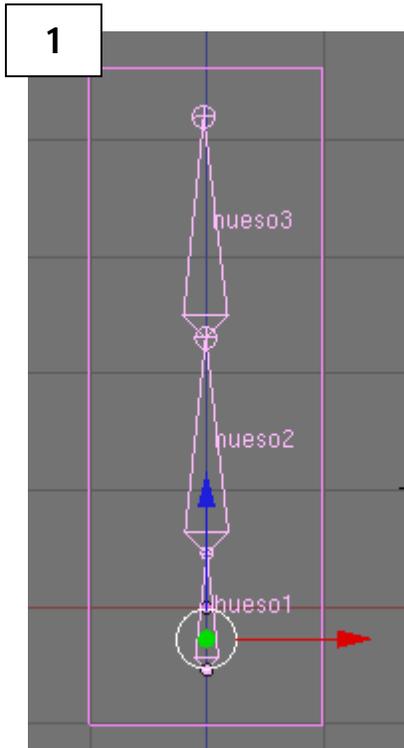


4. Volvemos al *OBJECT MODE*, y ahora tendremos dos tipos de objetos, un mesh o sea nuestro *CUBO* y un *ARMATURE*, o sea nuestro esqueleto de tres *HUESOS*.



5. Emparentando el CUBO con el ARMATURE

1. Ahora lo primero que haremos para emparentar los dos objetos será seleccionarlos pero el orden es muy **IMPORTANTE**, como lo que queremos es hacer que el *CUBO* se mueva con el esqueleto, primero le damos *CLICK DERECHO* al *CUBO* y después manteniendo presionado *SHIFT*, le damos *CLICK DERECHO* al *ARMATURE*. (Todo esto en *OBJECT MODE*).



Debe quedar exactamente de estos colores, el *ARMATURE* de color *ROSADO CLARO*, y el *CUBO* de *ROSADO OSCURO*.

2. Ahora presionamos *CTRL + P*, y saldrá un menú



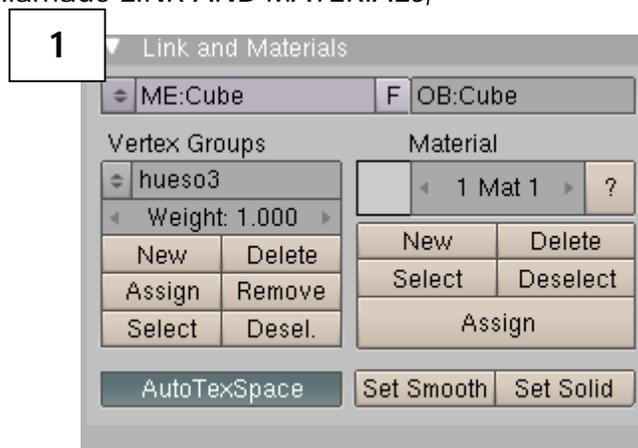
Le damos *CLICK* en la opción *ARMATURE*, con lo cual se mostrará otro menú



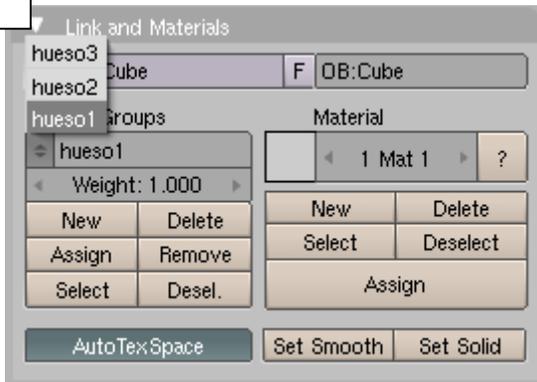
Y volvemos a dar *CLICK*, en la opción *NAME GROUPS*, con esto hacemos que los dos objetos queden emparentados. Ahora solo nos falta decirle a cada *HUESO*, que área del *CUBO* le pertenece.

6. Asignando vértices a cada HUESO.

1. Seleccionamos el *CUBO*, y pasamos al *EDIT MODE*, ahora en la parte de los paneles hay un panel llamado *LINK AND MATERIALS*,



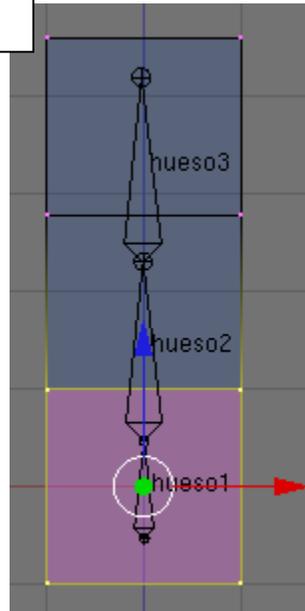
2



2. Damos *CLICK* en el listado de *HUESOS*, y elegimos el "hueso1", ahora vamos a nuestro *CUBO*,

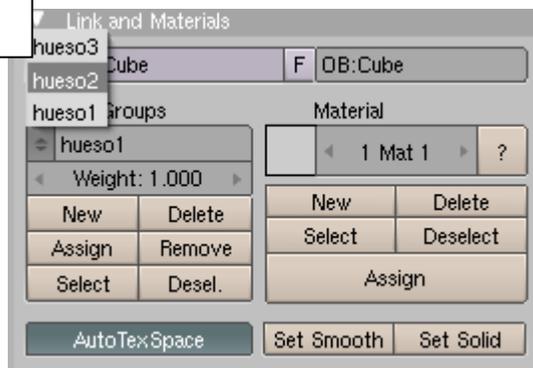
3. Presionando la tecla **A**, deseccionamos o seleccionamos todos los vértices, y presionando la tecla **B**, solo seleccionamos los de abajo.

3



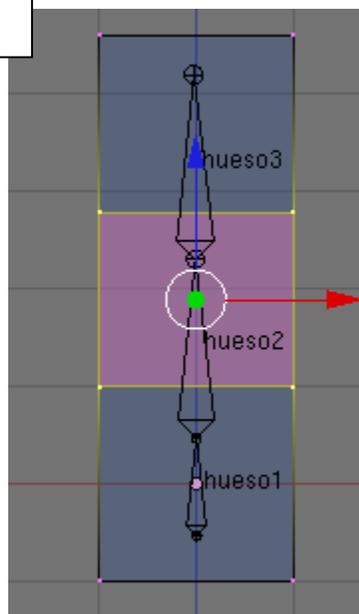
4. Volvemos al panel *LINK AND MATERIALS*, y presionamos el botón *ASSING* . Ahora presionamos la lista de nuestros *HUESOS*, y hacemos *CLICK* en el "hueso2"

4

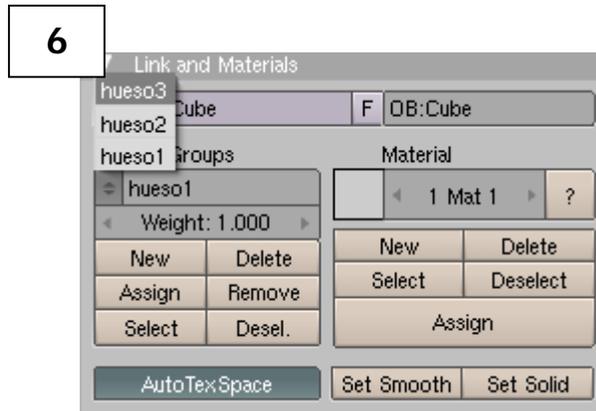


5. Regresamos a nuestro *CUBO*, y presionamos la tecla **A**, para deseleccionar todos los vértices, y seleccionamos los de en medio.

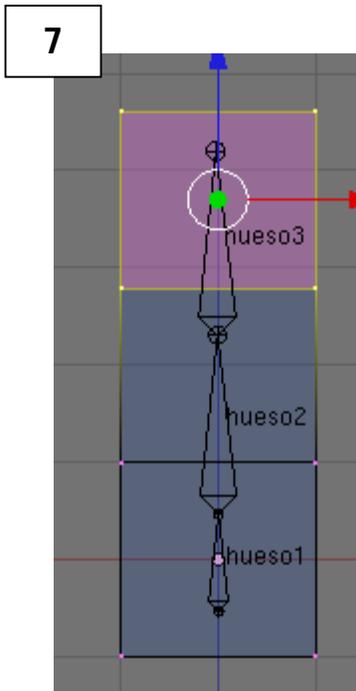
5



6. Nuevamente volvemos al panel *LINK AND MATERIALS*, y presionamos el botón *ASSING* . Ahora presionamos la lista de nuestros *HUESOS*, y hacemos *CLICK* en el "hueso3"



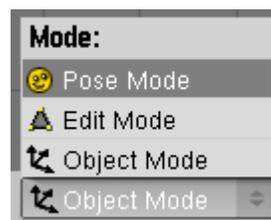
7. Por último regresamos a nuestro *CUBO*, y presionamos la tecla **A**, para deseleccionar todos los vértices, y seleccionamos los superiores.



8. Regresamos al panel *LINK AND MATERIALS*, y presionamos el botón *ASSING* y LISTO!!! Ahora que ya los tres *HUESOS* tienen asignadas las áreas del *CUBO*, ya podemos probarlas.

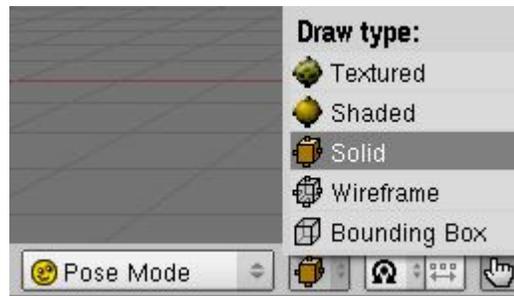
7. Moviendo los HUESOS

Ahora que todo esta listo es hora de hacer un poco de movimiento. Para esto volvemos al *OBJECT MODE*, y seleccionamos el *ARMATURE*, y presionamos *CTRL + TAB*, o cambiamos por medio de la lista de modos.

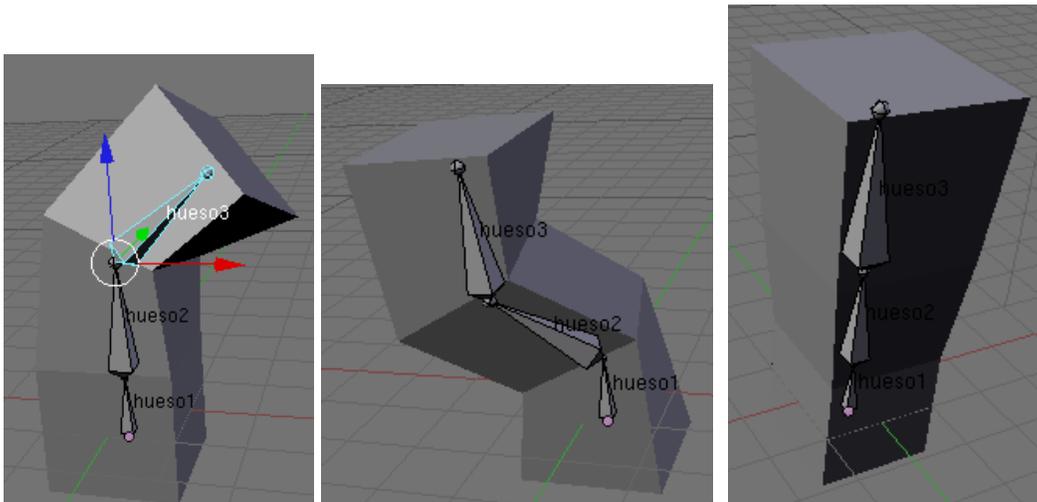


Seleccionamos el modo *POSE MODE*, significa que ahora podremos colocarle una posición a los *HUESOS*, y estos afectarán nuestro *CUBO*.

Presionamos la tecla **Z**, para poder ver nuestro objeto o por medio del botón a la par de la lista de modos.



Seleccionamos un *HUESO*, y lo modificamos, ya sea de posición (letra **G**) o de tamaño (letra **S**) y veremos como nuestro *CUBO* también se afecta.



Para limpiar las rotaciones que hemos hecho con nuestro *ARMATURE*, los seleccionamos todos y presionamos **ALT + R**.

Para limpiar los cambios de tamaño que hemos hecho con nuestro *ARMATURE*, los seleccionamos todos y presionamos **ALT + S**.

Para limpiar los movimientos que hemos hecho con nuestro *ARMATURE*, los seleccionamos todos y presionamos **ALT + G**.

Continuará...

Tema: Como hacer una Animación.

Por el momento aquí se queda este tutorial, espero les sea útil, ya con esto se puede experimentar, colocar más huesos y asignarles vértices de cualquier tipo de MESH, o sea a cualquier objeto.

Este material no tiene ningún fin de lucro, así que pueden copiarlo, distribuirlo y utilizarlo para fines que no sean comerciales.

Atte.



Giovanni Arrecis
Estudiante
Ingeniería en Ciencias y Sistemas
Universidad de San Carlos de Guatemala.

Mi Blog

<http://arrecis.wordpress.com>

Página Oficial de Blender

www.Blender.org