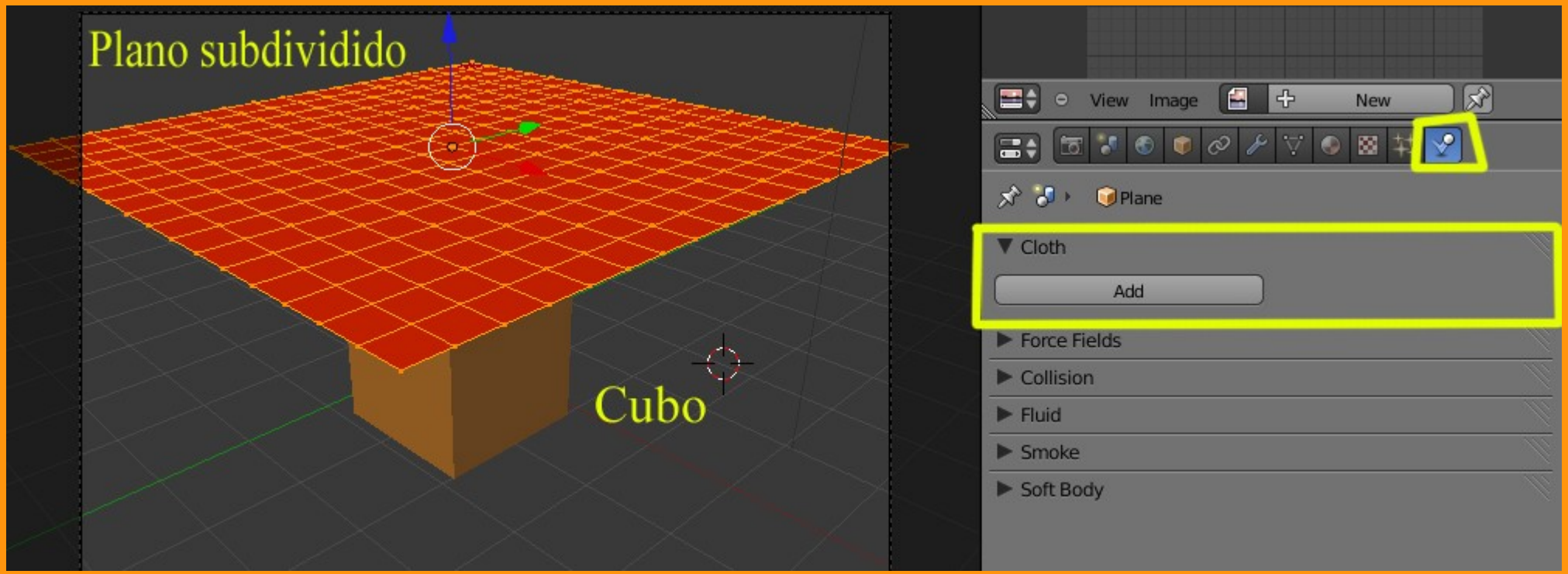
Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

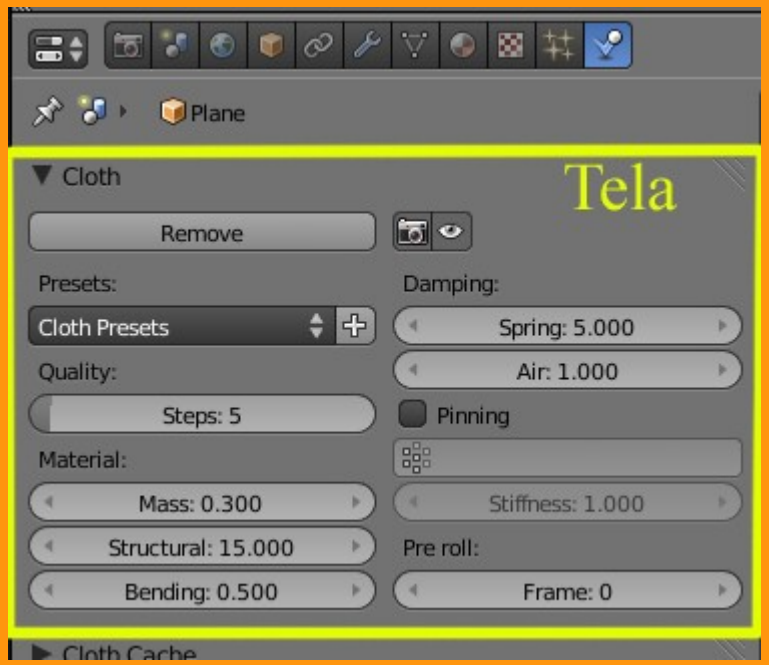
Cloth (Tela)

Para conseguir el efecto de físicas de la tela, voy a partir de una simple escena de un cubo y encima un plano subdividido varias veces.

A la tela (plano subdividido) le aplicaremos el cloth y al cubo le aplicaremos una colisión, para que la tela lo reconozca y no lo traspase.

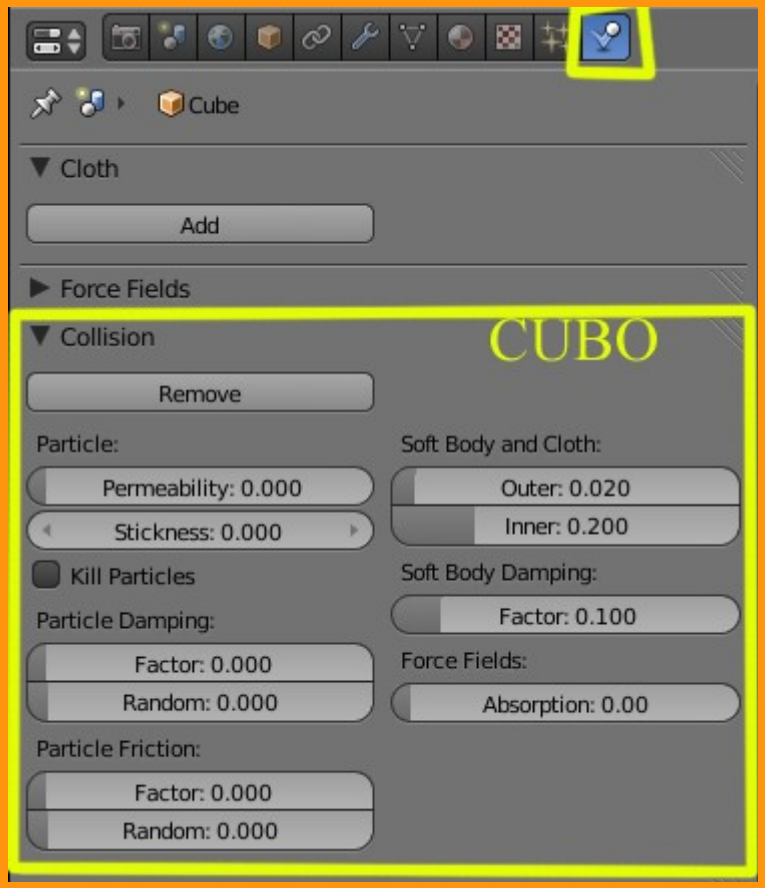


Seleccionamos la tela, presionamos Cloth > Add y de momento lo dejamos tal como está. Luego si queremos podemos modificar los valores.

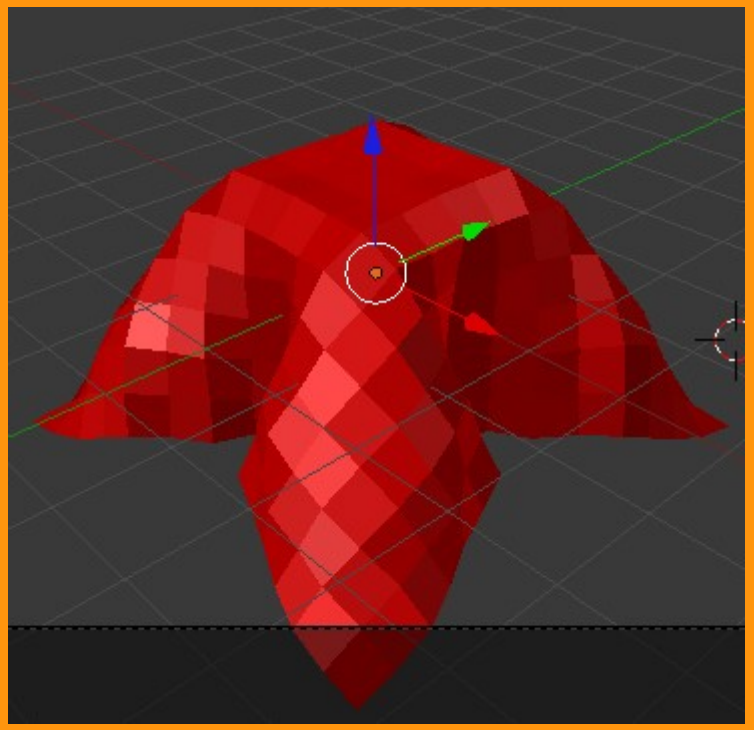


Ahora seleccionamos el cubo y le ponemos la colisión

Collision > Add



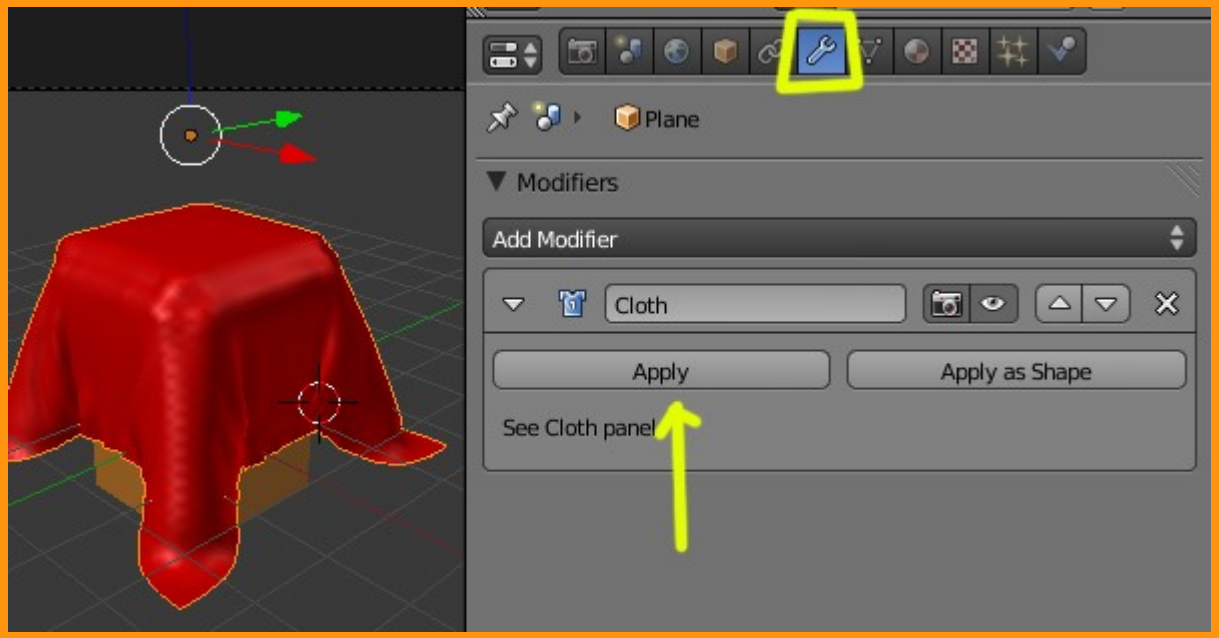
Si ahora presionamos Alt+A se animará el mantel y caerá sobre el cubo, tomando la forma de este.



Para mejorar el resultado podemos suavizarlo con Smooth y también tenemos la opción de subdividir más la tela, pero contando siempre que se multiplicarán los tiempos.

En Cloth ya tenemos algunos parámetro definidos, como algodón, dril, cuero, caucho y seda. También podemos sobre alguno de los valores, el efectual cualquier cambio.

Si por ejemplo estamos buscando una forma fija, podemos convertir el frame que más nos gusta en malla. Para ello, hemos de ir a Modifiers y veremos que se ha creado un modificador de tipo cloth. Pues solo tenemos que presionar Apply en el frame que queremos y se convertira en una malla.



Como consejo, es mejor acostumbrarse a utilizar el Timeline para la animación, porque al utilizar los atajos de teclado, da algunos errores.