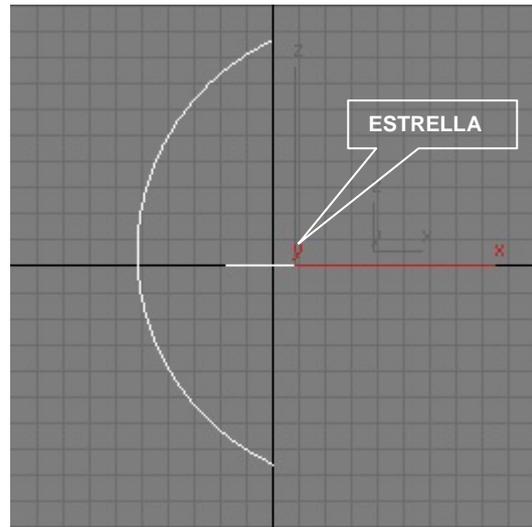
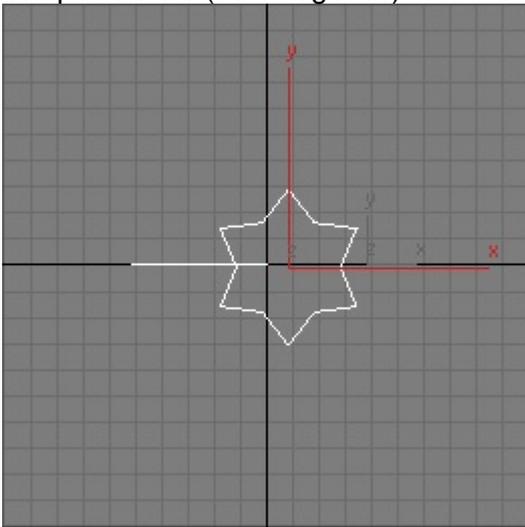


CREAR OBJETOS ALZADOS – FLUIR POR TRAYECTO:

Podemos hacer “fluir” una forma a lo largo de un trayecto. No es necesario que coincidan el centro de la forma y el trayecto. Pero mejor si coinciden o están próximos.

En el ejemplo siguiente, haremos fluir una spline de estrella, por un trayecto que será otra spline arqueada.

Primero trazamos el trayecto arqueado. Luego trazamos la estrella, y ajustamos su posición con respecto al trayecto. Aunque como puedes ver, en este caso no coinciden sus posiciones (ver imágenes).

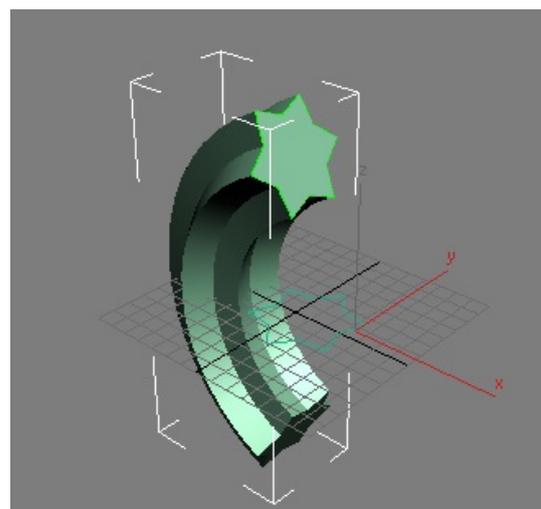


Selecciona el icono Geometry de la pestaña Create. Y en el menú desplegable, selecciona Compound Objects. (Objetos compuestos).

Selecciona el trayecto y pulsa el botón Loft (Alzado).

Activa la casilla Copy y Pulsa el botón Get Shape (Obtener forma). Haz clic sobre la estrella y se extenderá la forma.

NOTA: Para empezar por el objeto en lugar de por el trayecto, pulsa Get Path (Obtener trayectoria) en lugar de Get Shape (Obtener forma).

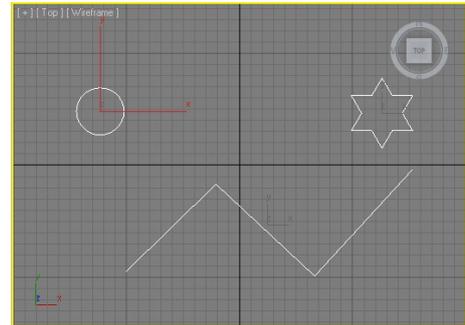


FLUIR POR UN TRAYECTO DOS O MÁS FORMAS: (Pag. 254)

También podemos hacer que fluyan dos formas por un mismo trayecto. Lo vemos en el ejemplo siguiente:

Estableceremos sobre la escena en la ventana Top, un trayecto en zigzag, y dos formas un círculo y una estrella.

Crearemos el primer fluido seleccionando el icono Geometry del panel Create, y elegiremos en el cuadro desplegable *Standard Primitives* la opción: Compound Objects. (Objetos compuestos).



Selecciona el trayecto y pulsa el botón Loft (alzado).

A continuación, activa la casilla Copy y pulsa el botón Get Shape (Obtener forma). Hacemos clic sobre el círculo y obtenemos el primer fluido.

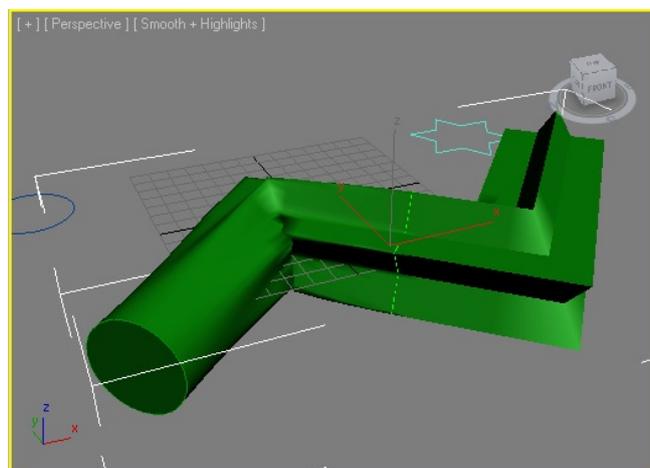
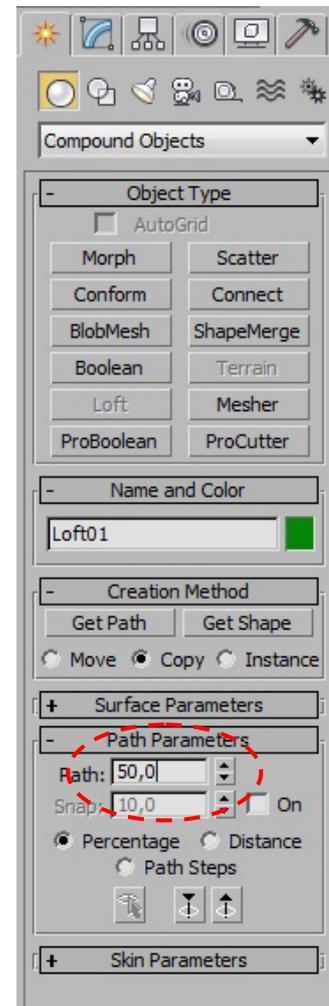
Una vez hecho el fluido el trayecto desaparece. En su lugar, aparece una X amarilla que nos indica el punto de inicio del trayecto. Ahora coincide con la posición del vértice izquierdo del trayecto.

Tenemos que desplazar esta X o sea el inicio del trayecto, antes de crear el segundo fluido. Para ello, establece un valor (50 en nuestro ejemplo) en la ventanita Path.

Habremos desplazado la X a la mitad del trayecto.

Pulsa el botón Get Shape y haz clic en la segunda forma. La estrella.

Automáticamente se generará el segundo fluido que se repartirá al 50% el trayecto con el fluido anterior.

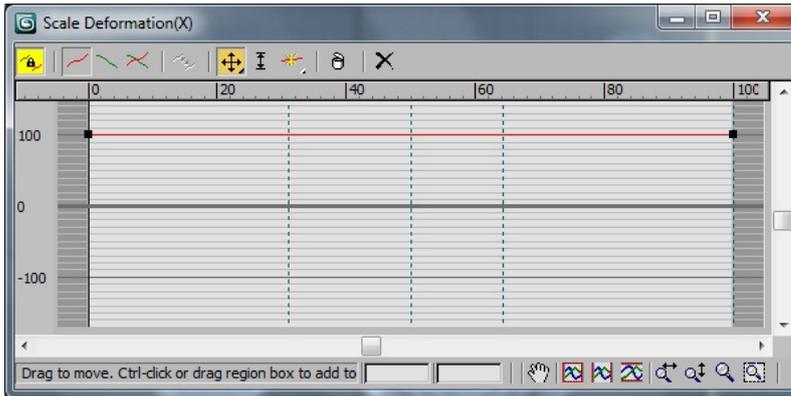


DEFORMAR OBJETOS ALZADOS:

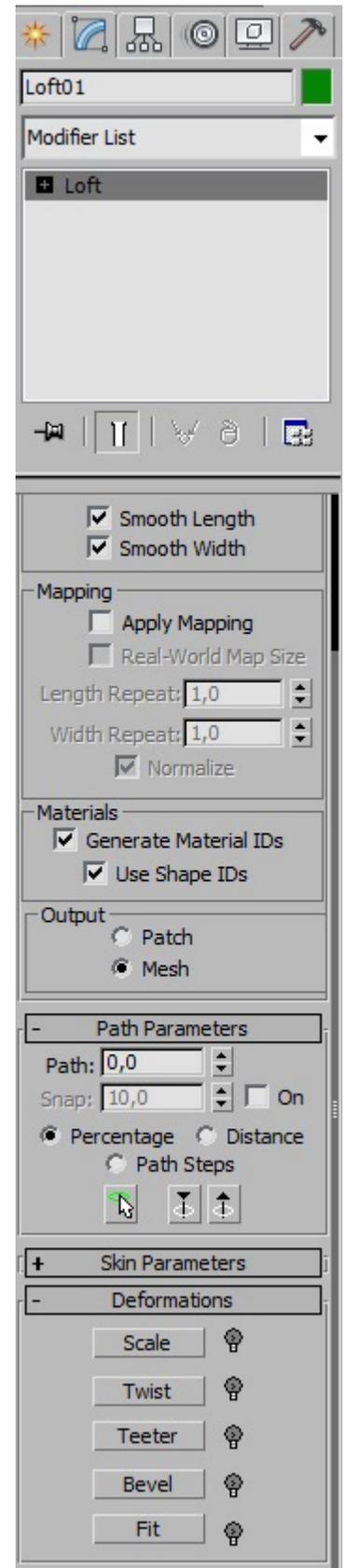
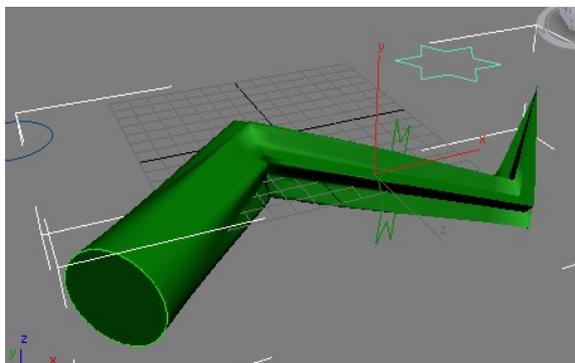
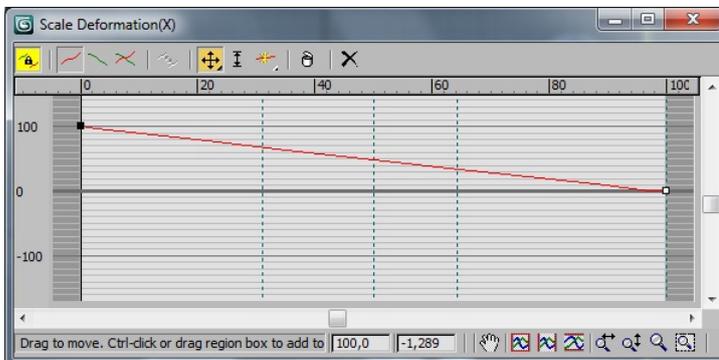
El nombre por defecto del objeto alzado es Loft. En la parte inferior del panel Modify, podemos ver una serie de deformadores que nos permiten “remodelar” o deformar el objeto alzado.

Cuando pulsas alguno de los deformadores, se abre una ventana de diálogo, que te permite modificarlo.

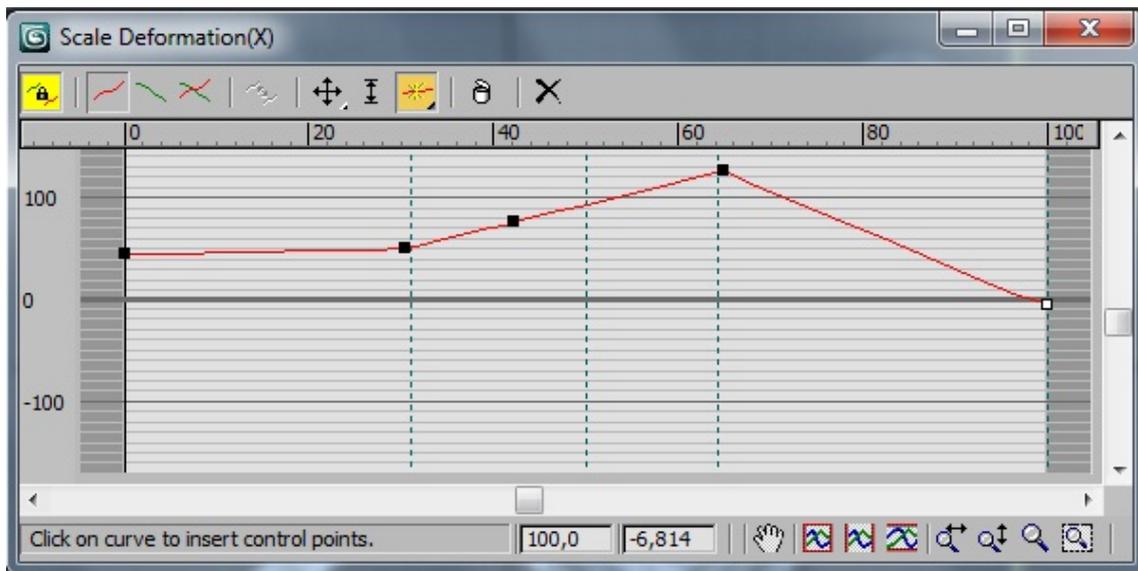
Por ejemplo, pulsa el botón Scale y se abrirá el cuadro de diálogo:



La línea roja rematada por dos vértices, representa la curva de deformación. Tal como aparece en esta figura (arriba), es como es de por sí el objeto alzado. Pero si tiras de uno de los vértices hacia abajo o hacia arriba, el objeto se deformará tal como muestran las imágenes siguientes:



Es posible insertar diferentes puntos de control en el cuadro de diálogo Deformation para alterar el nivel de deformación en los diferentes puntos de la trayectoria.



Pulsa en el icono **Insert Corner Point** o **Insert Bezier Point** según la dureza que quieras obtener, y luego inserta los puntos donde quieras. Para terminar, mueve los puntos para obtener las deformaciones requeridas.

TAMBIÉN EXISTE EL MODIFICADOR SWEEP QUE CAUSA UN EFECTO MUY PARECIDO Y PUEDE SER ESPECIALMENTE ÚTIL.

Ver modificadores

Jogan 2011