

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España

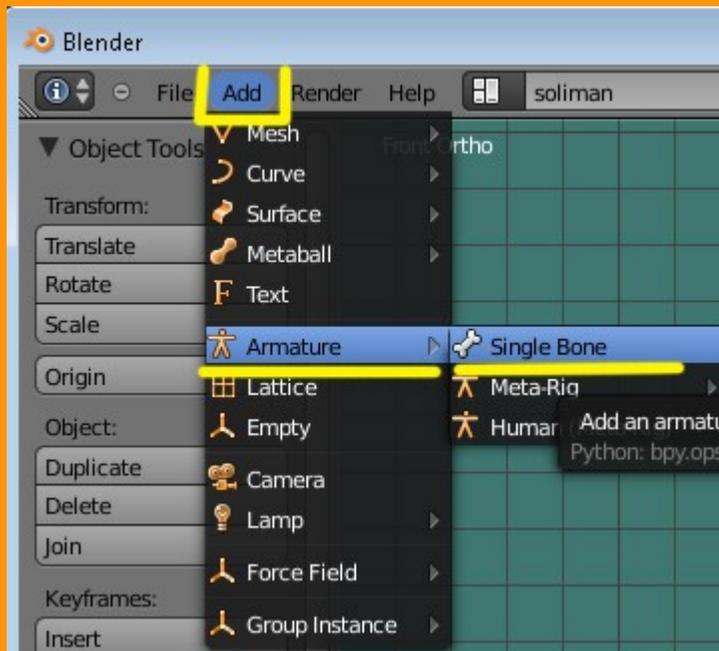


Bone Constraints

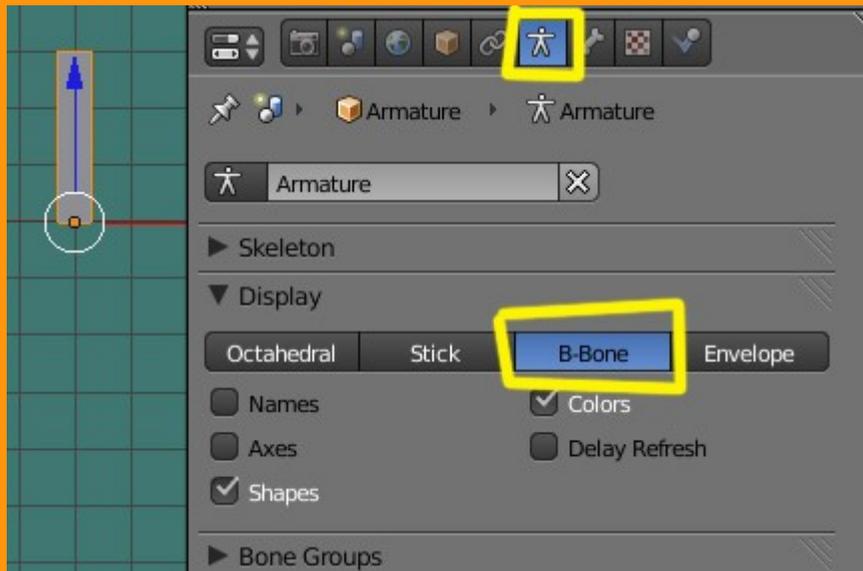
Este es un pequeño ejercicio para conocer las constraints aplicadas a los huesos.

Se trata simplemente de aplicar una constraint de tipo rotación a otro hueso, pero con una influencia cada vez menor.

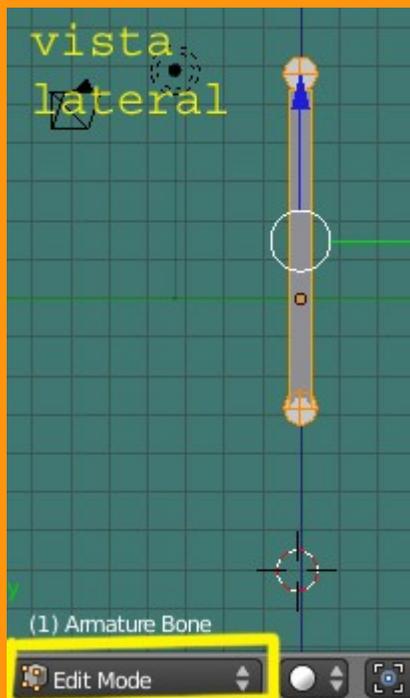
Creamos un hueso desde vista frontal .



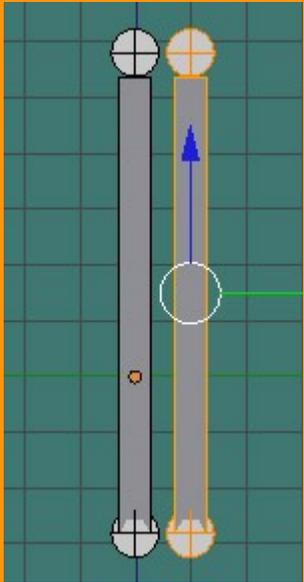
Si queremos, lo podemos escalar (S) para hacerlo más largo, y también lo vamos a poner en vista tipo B-Bone



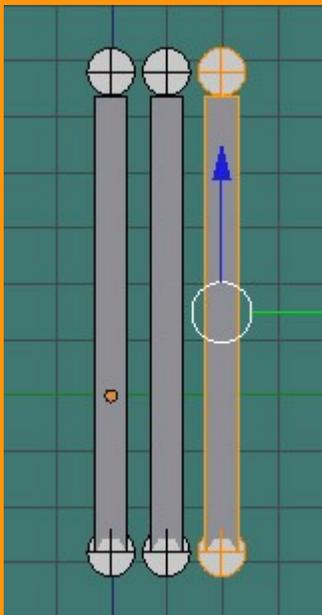
Ahora nos vamos a poner en vista lateral, para duplicar el hueso, estando en Edit Mode (modo edición)



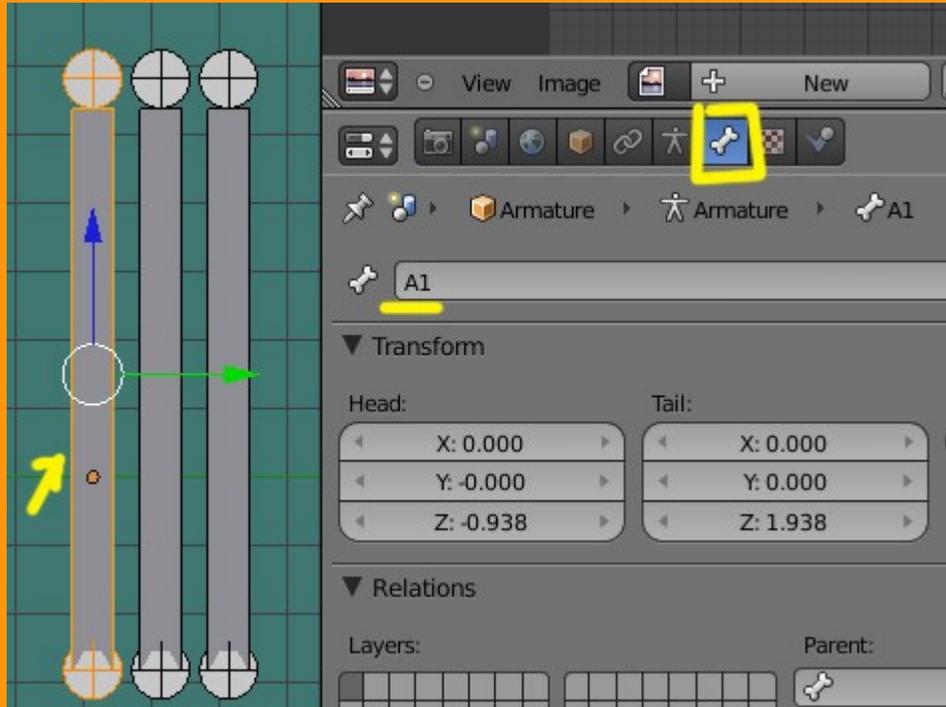
Y duplicamos con Shift+D y movemos (G) un poco el hueso al lado.



Repetimos otra vez y tendremos ya tres huesos.



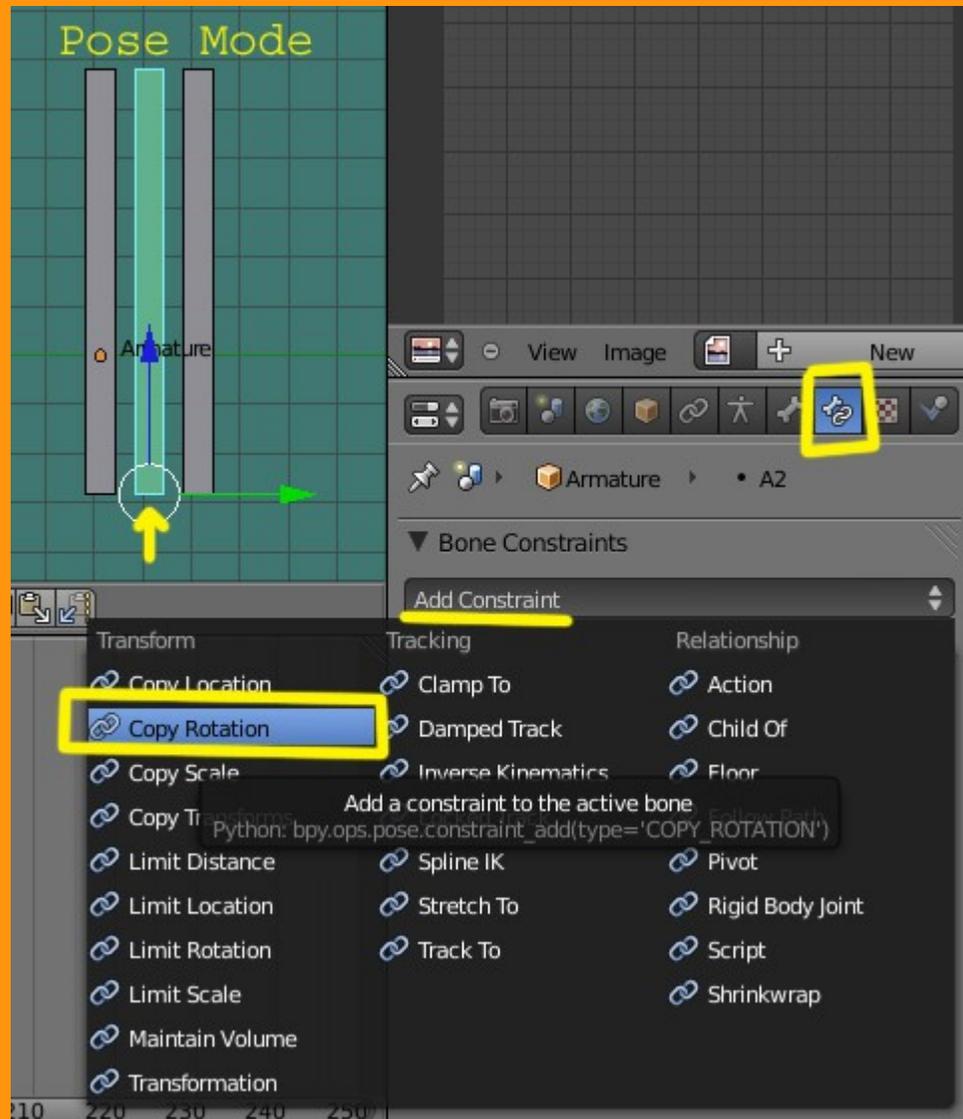
Los siguiente que vamos a hacer, es ponerle nombres a los huesos. Solo hay que seleccionar el bone, escribir el nombre e Intro. *Para poder cambiarle el nombre, debe estar todo el hueso seleccionado. Si seleccionamos solo uno de los lados no podremos.* Le ponemos de nombre al primer hueso A1 al segundo hueso A2 y al tercero A3



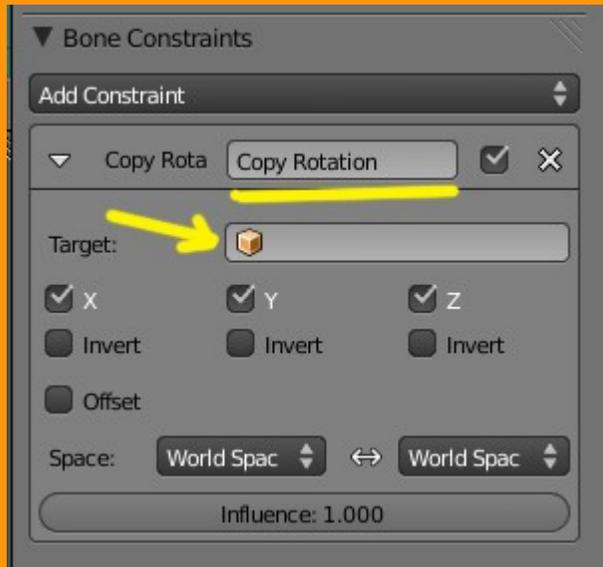
Una vez ya tenemos los tres huesos nombrados, cambiamos a Pose Mode.



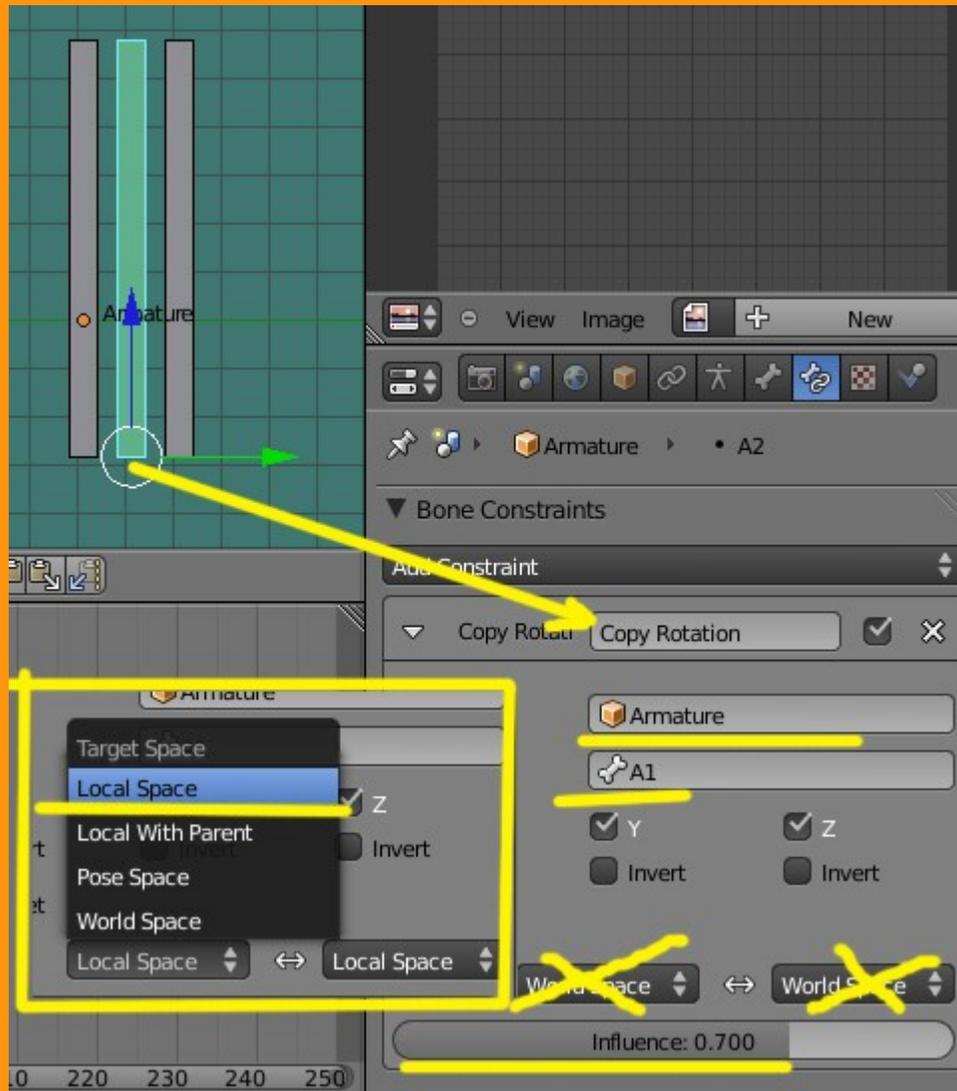
Y vamos a seleccionar el segundo (A2) y le vamos a añadir una constraint de huesos de tipo Copy Rotation



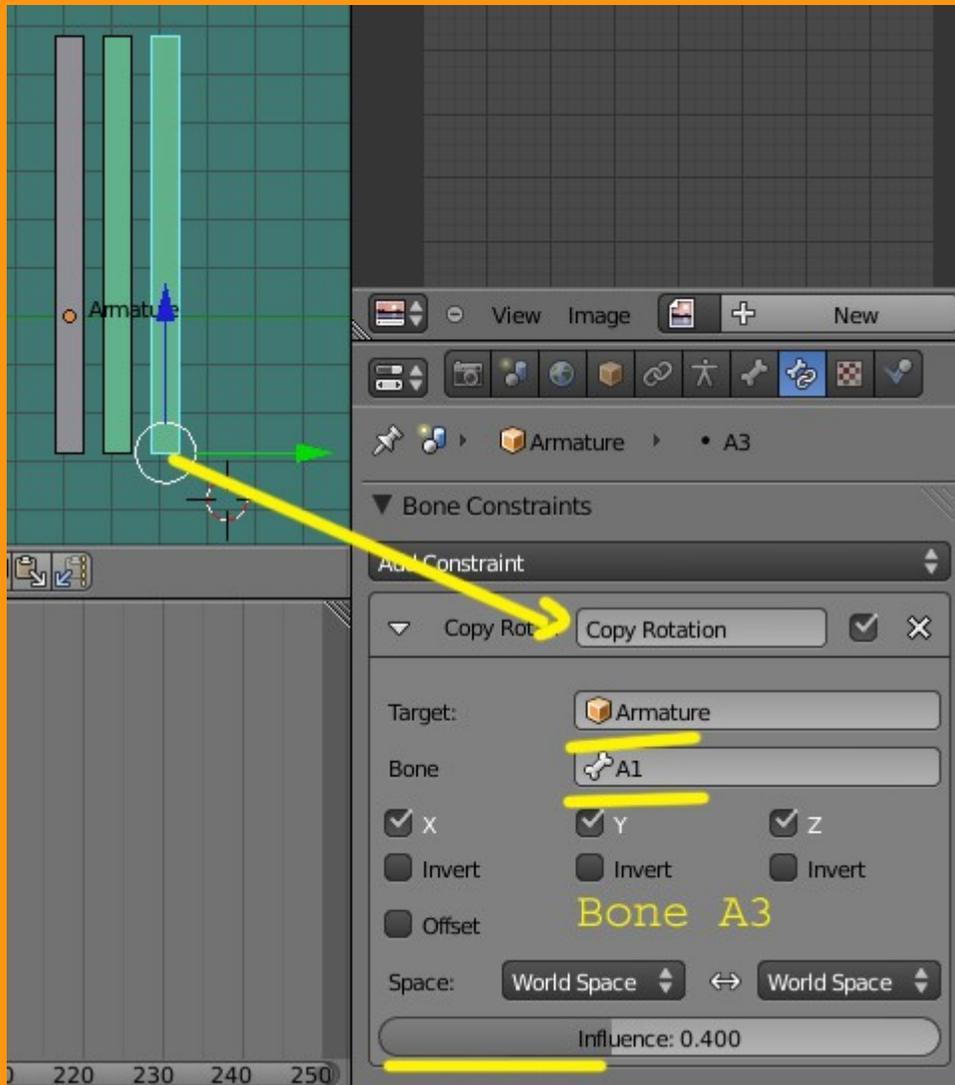
Ahora le debemos indicar el nombre del objeto (en este caso Armature) y luego nos pedirá el nombre del Bone (en este caso A1)



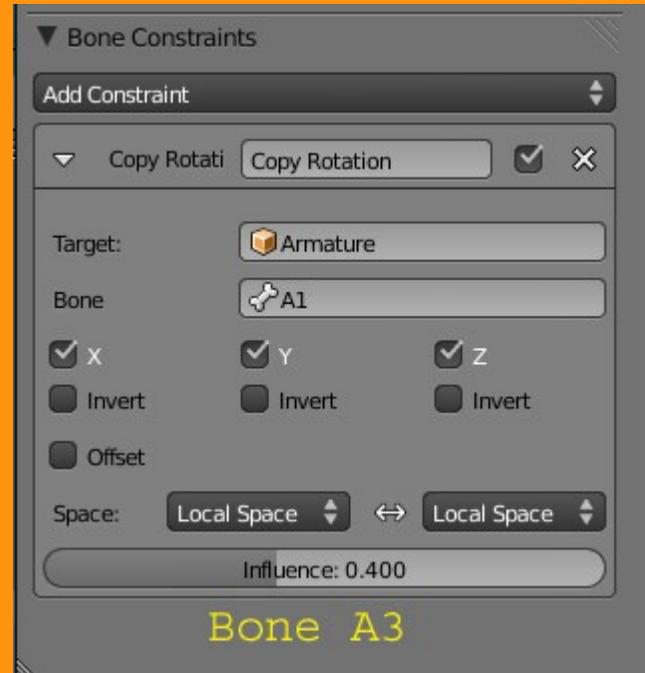
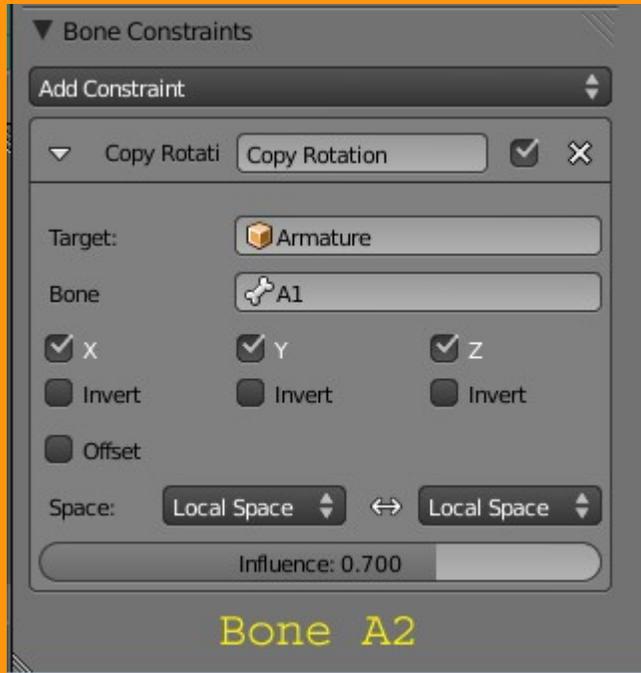
Y también vamos a cambiar la Influence a 0.700 y para no tener problemas le vamos a cambiar los valores de World Space, a Local Space.



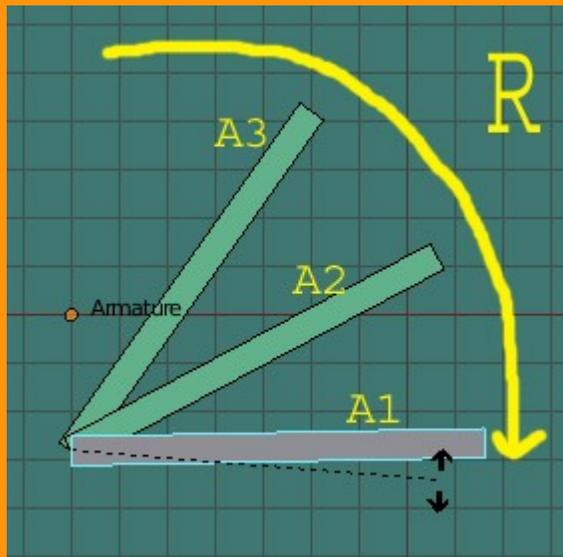
Repetimos lo mismo con el bone A3 y lo unico que cambiar es que la Influence la cambiamos a 0.400



Deben quedar una cosa así.



Si ahora nos colocamos en vista frontal y rotamos el bone primero (A1) los otros dos bones, rotarán también, pero no a la misma velocidad sino más lentos (por la influencia que le hemos colocado)



Si hacemos la prueba desde la vista lateral, veremos que también rotan los otros dos bones.

Vista lateral

