

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

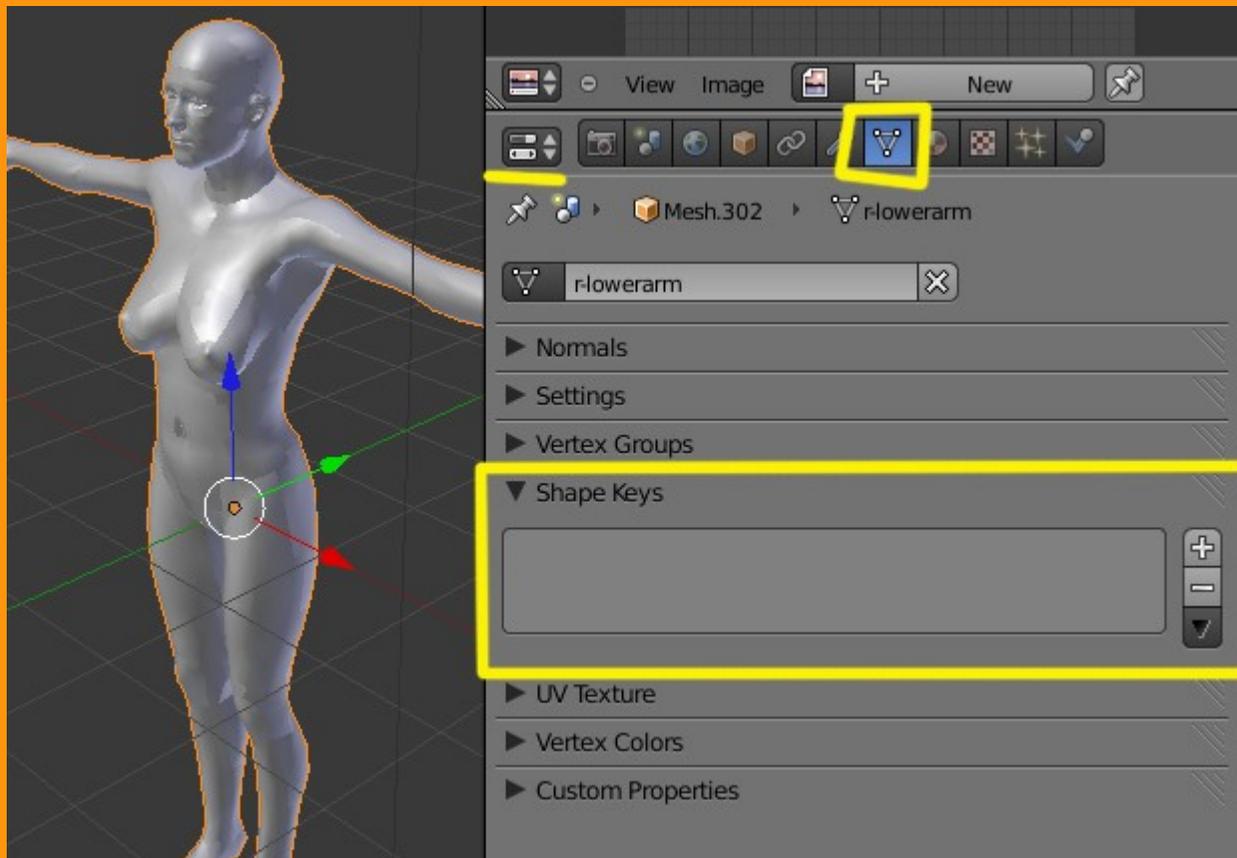
Torre Vieja-Alicante-España



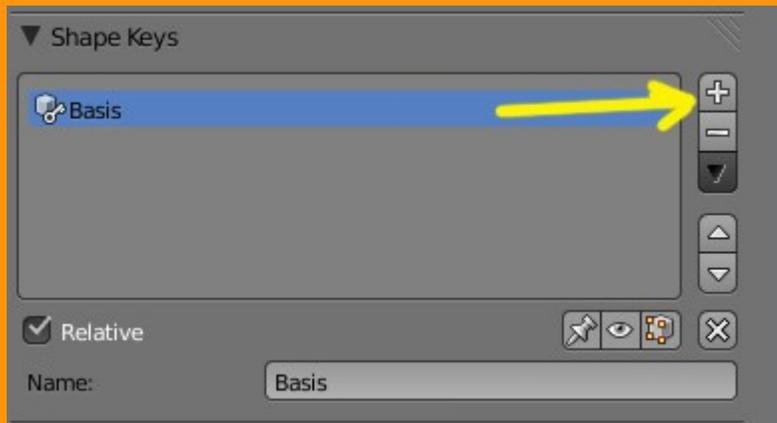
Driver para Shape Keys

Se trata de crear un bone (hueso de una armature) con el que luego vamos a mover un Shape Key.

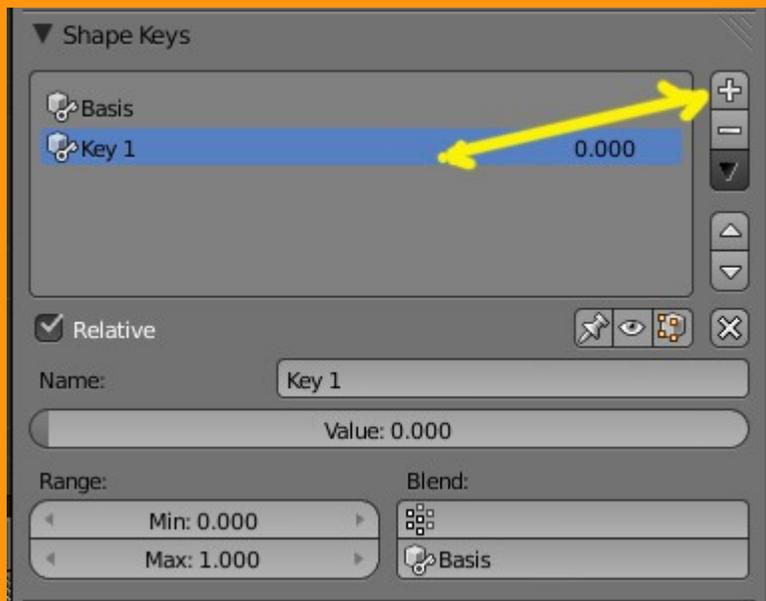
Partimos de un objeto (en este caso un cuerpo humano) y lo primero que vamos a hacer es crear los Shape Keys.



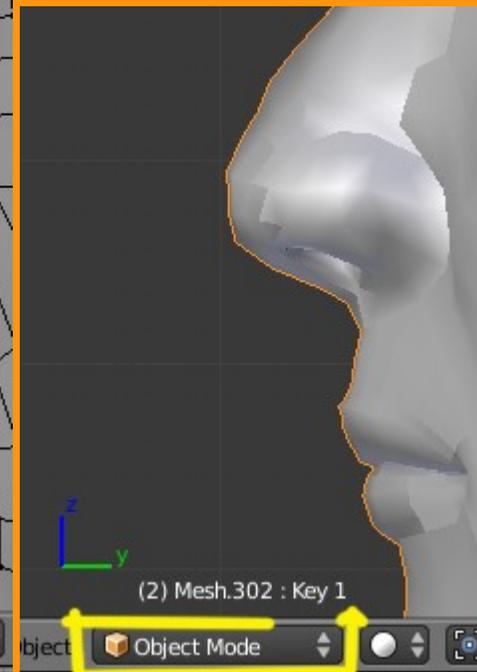
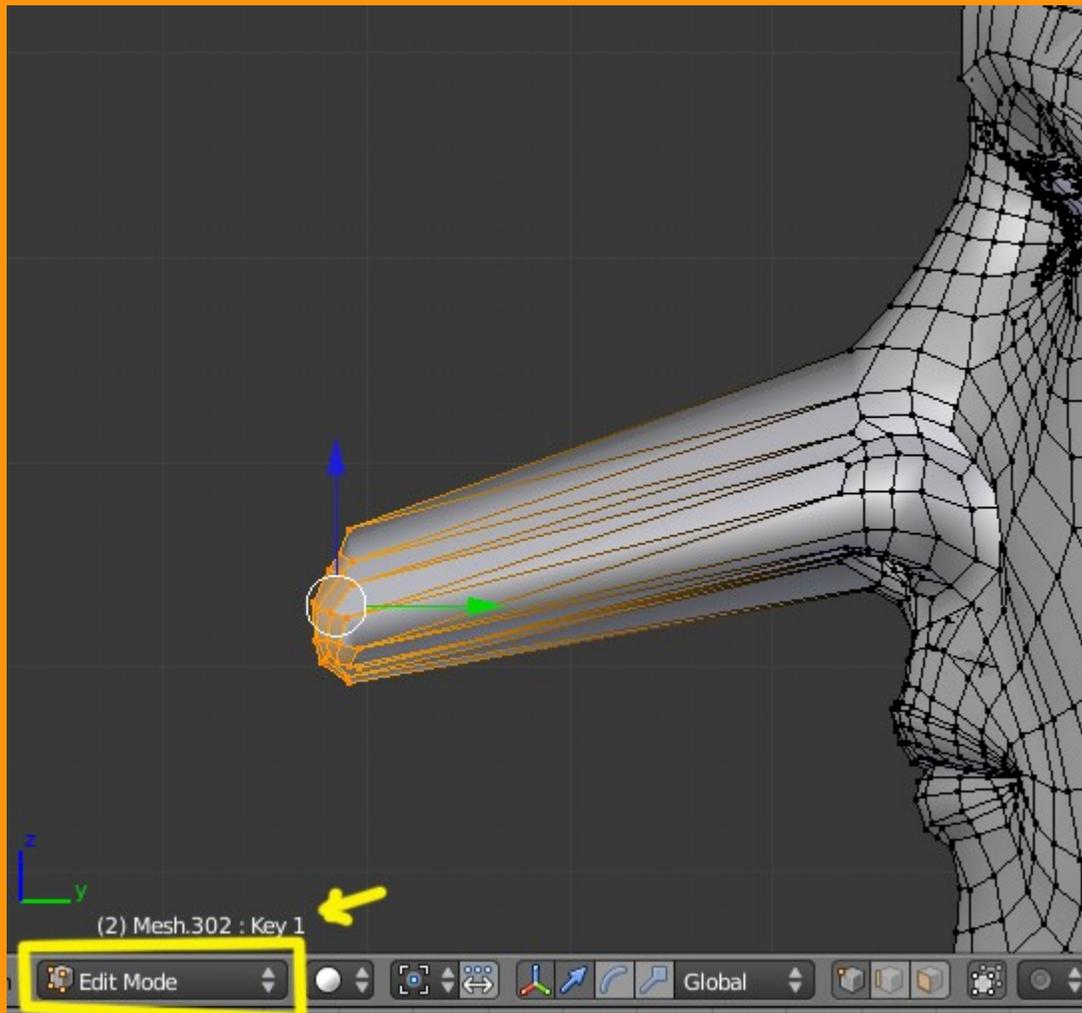
Con el cuerpo seleccionado nos vamos al Shape Keys y presionamos sobre la cruz que hay a la derecha. Esto crea el primer shape key que es la base.



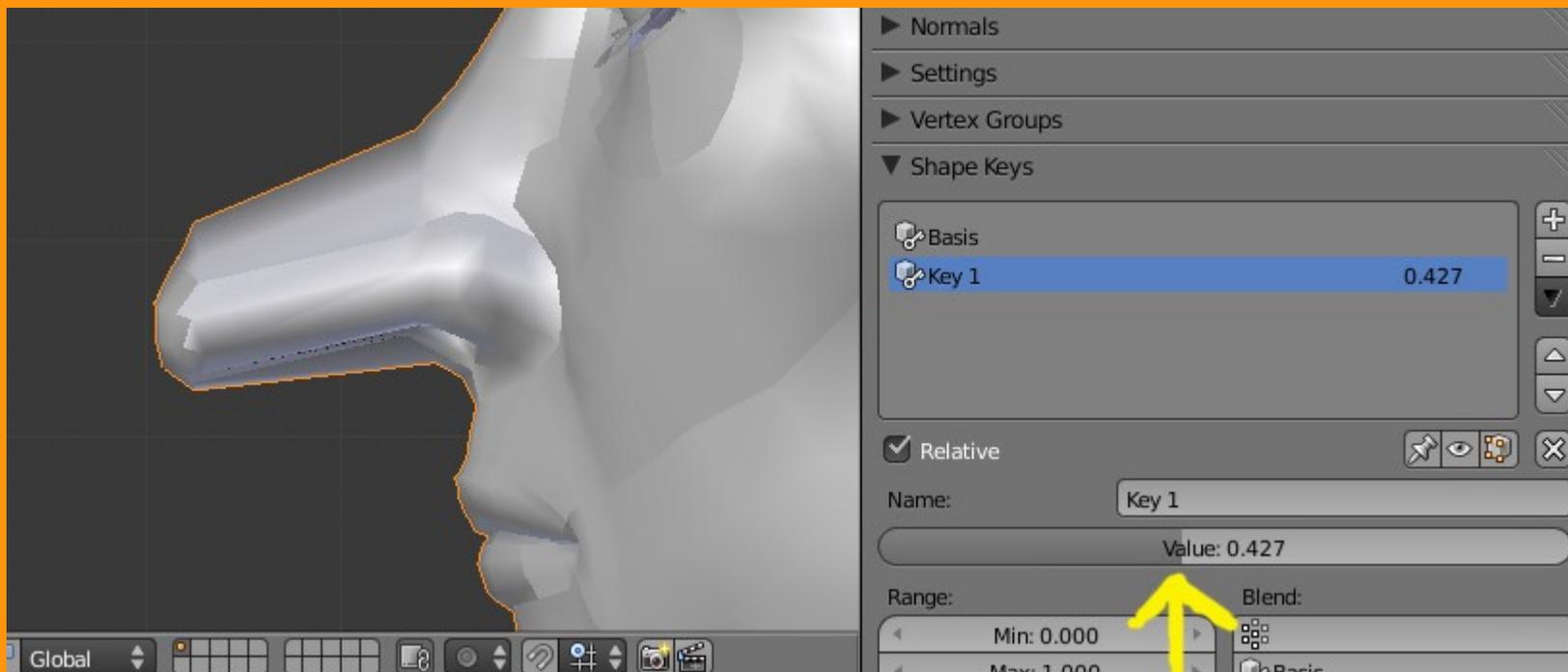
Tal como esta y sin tocar todavía nada vamos a crear otro shape key. Para eso volvemos a presionar sobre la cruz de la derecha. Este se llamará Key 1



Ahora entramos en modo edición (Edit Mode) y seleccionamos el grupo de vértices que queremos modificar, los movemos a la posición que queramos y al volver a ponerlo en modo objeto (Object Mode) veremos que el objeto (la nariz en este caso) vuelve a su posición original (pero ya ha quedado grabada la posición).



Si queremos asegurarnos de que a quedado bien grabado, solo tenemos que mover la barra del shape key (Value:). Se tiene que mover la nariz de la posición original, a la que grabamos con el shape key.

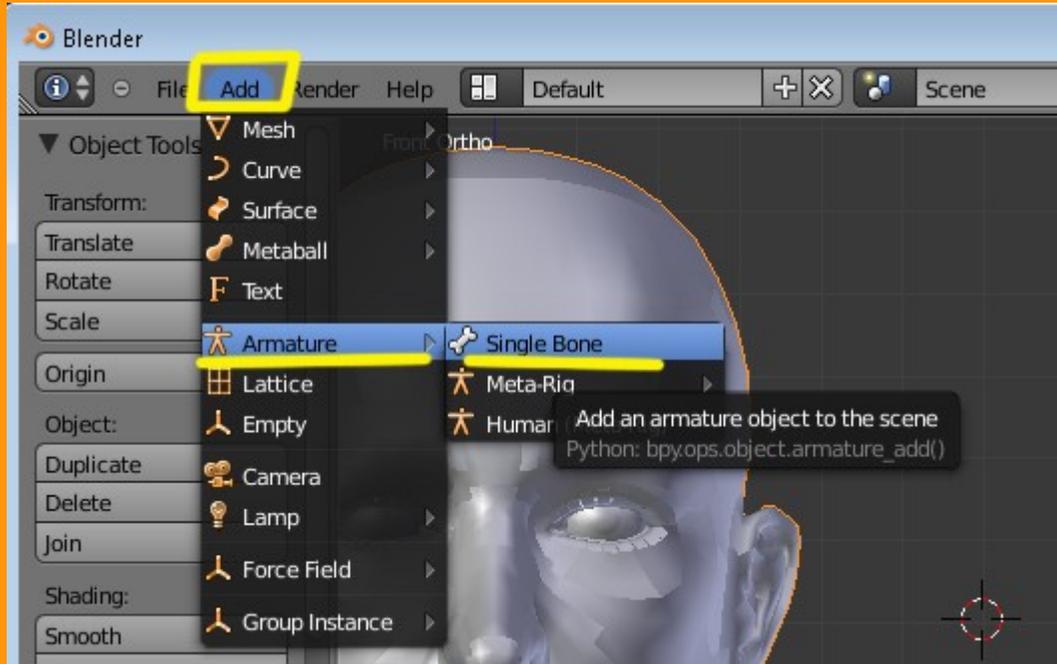


Esto en si, es la parte de los shape key. Si por ejemplo se quieren animar las oreja, los labios, parpados, etc, solo hay que ponerse en la posición inicial (base) y luego crear un nuevo shape key igual que hemos hecho con este.

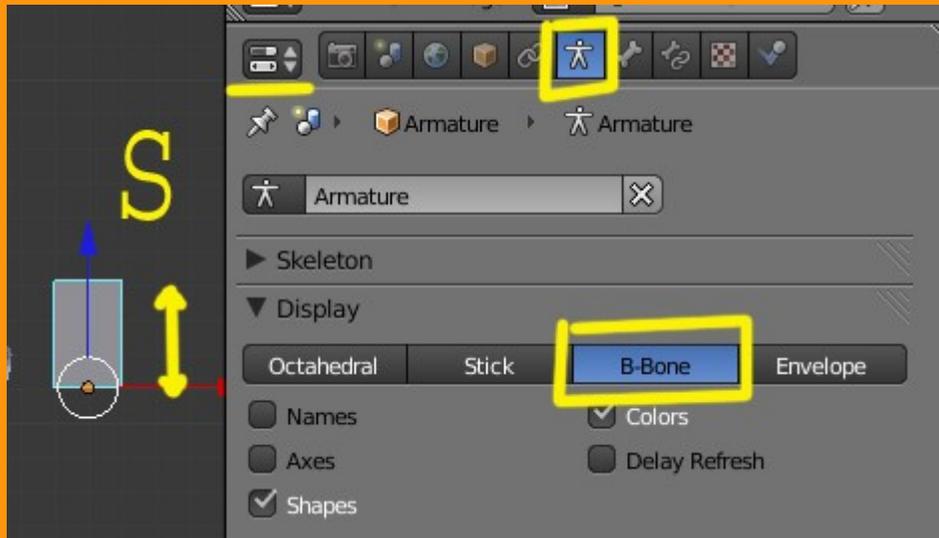
.....

Ahora viene la parte de añadir un hueso que será el que moverá este shape key.

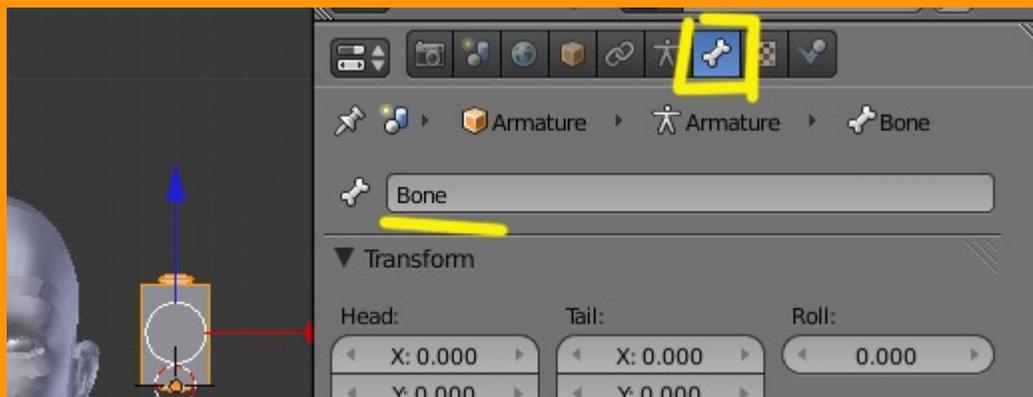
Añadimos un bone con Add > Armature > Single Bone



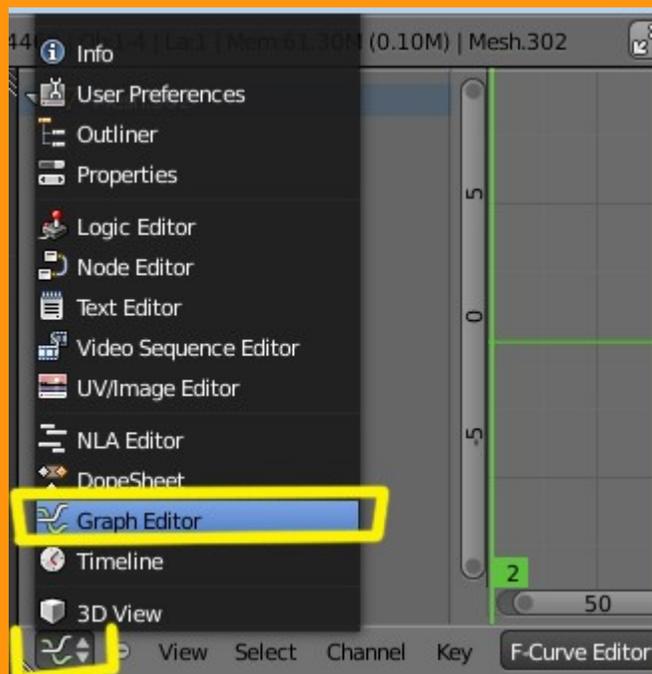
Este hueso lo vamos a cambiar de Octahedral a B-Bone y lo vamos a hacer más corto, simplemente escalándolo con S. Esto más que nada es para que quede más estético; no varía en nada el resultado.



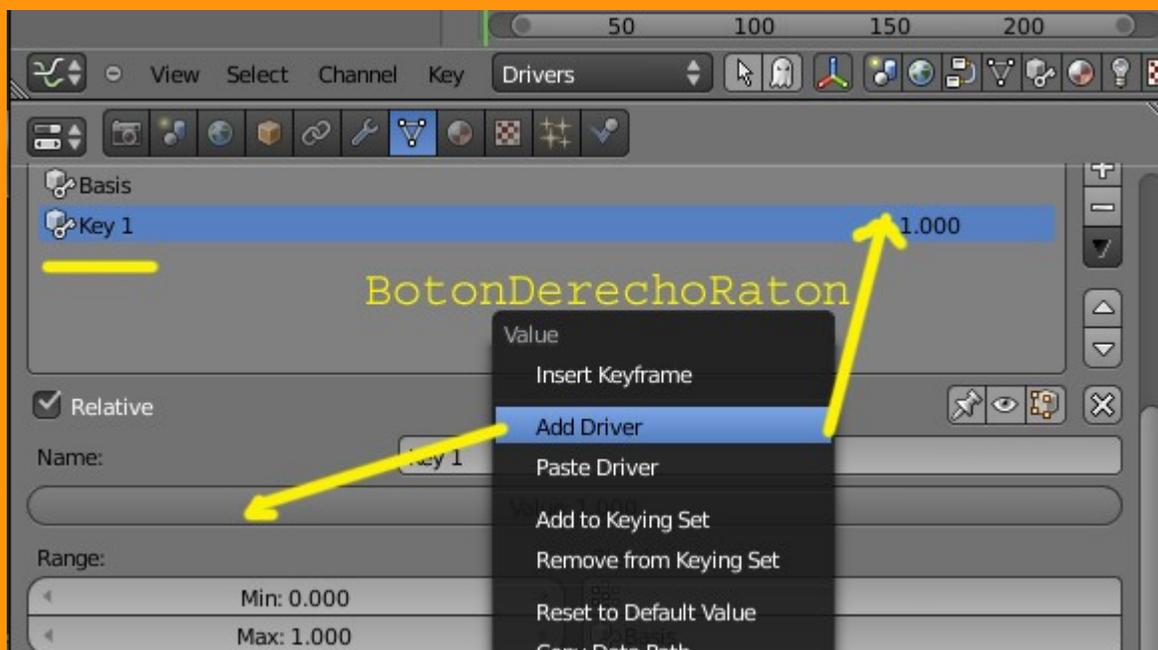
Si se le quiere cambiar el nombre para luego no liarse con los otros drivers que se pueden crear, se puede hacer desde el huesecito del panel. Yo en este caso no se lo voy a cambiar.



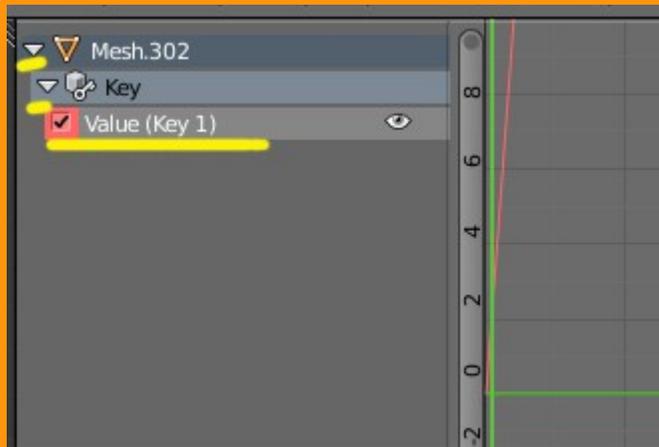
Y ahora viene la parte de añadirle al cuerpo el driver que moverá el shape key.
Lo primero que vamos a hacer es abrir una ventana de tipo Graph Editor



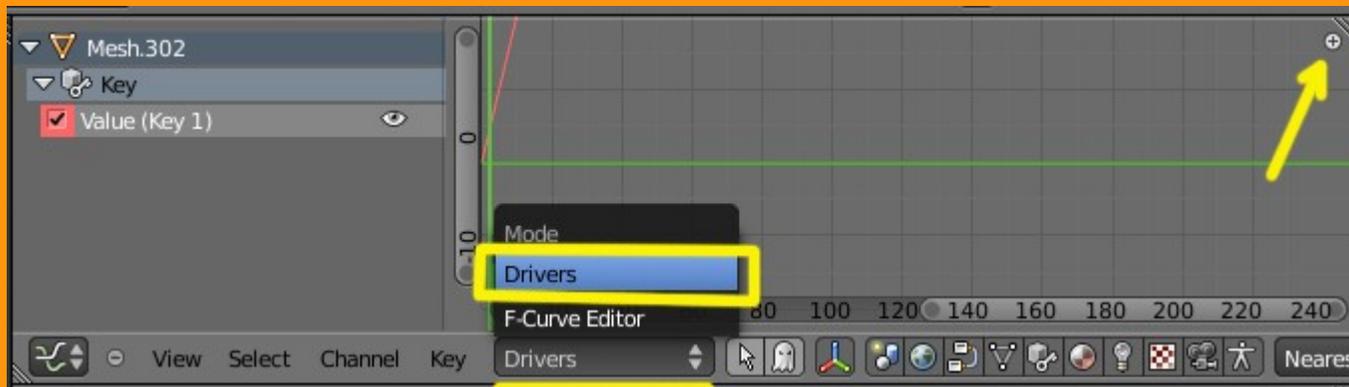
Seleccionamos el **Cuerpo** y en el shape key presionamos con el botón derecho del ratón estando encima del Key 1 o de la barra de Value: (es lo mismo) y nos saldrá una ventana con varios valores del que tendremos que seleccionar el **Add Driver**



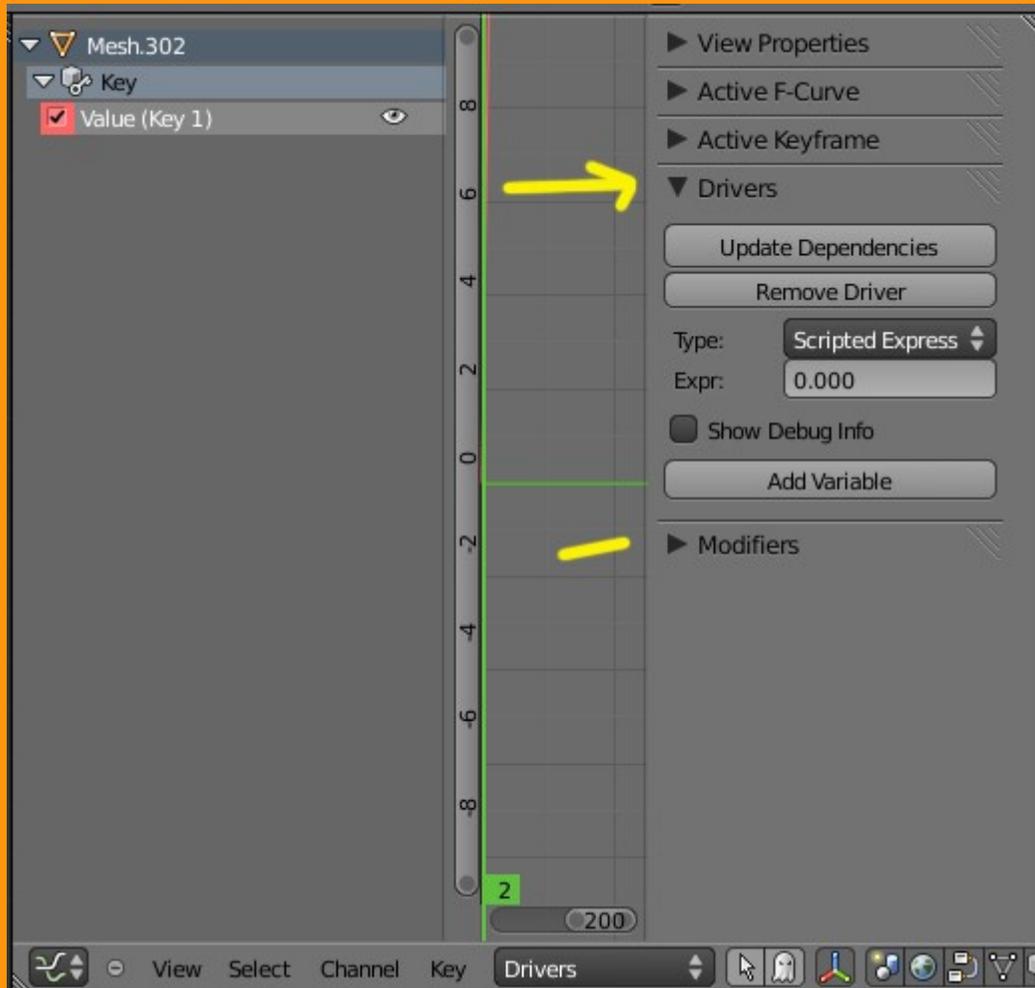
Si todo a ido bien tiene que verse en el Graph Editor unas barras como en la imagen inferior



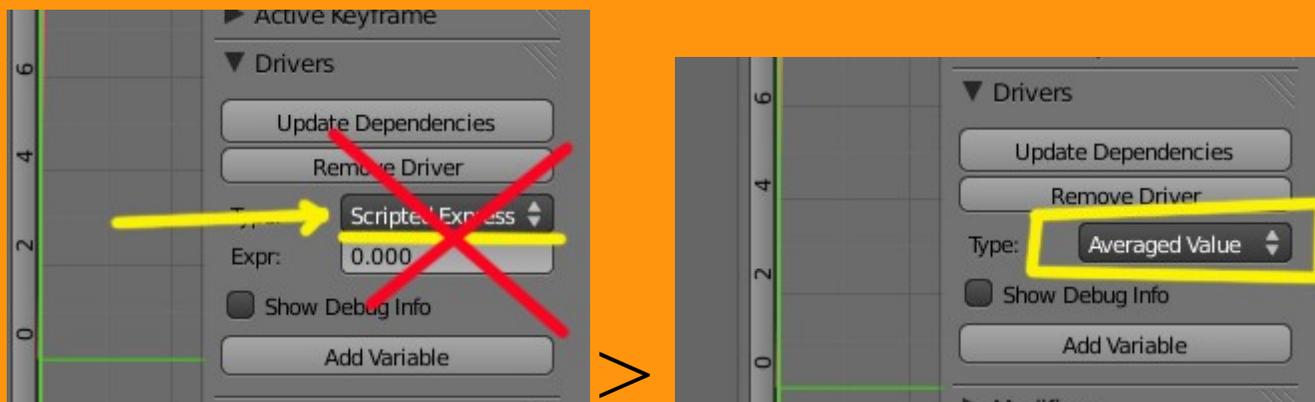
Ahora debemos cambiar en la barra a modo Drivers.



Para ver los controles de los drivers, debemos presionar la crucecita (o presionar letra N); y ya tenemos la ventana en la que están los drivers y modificadores.



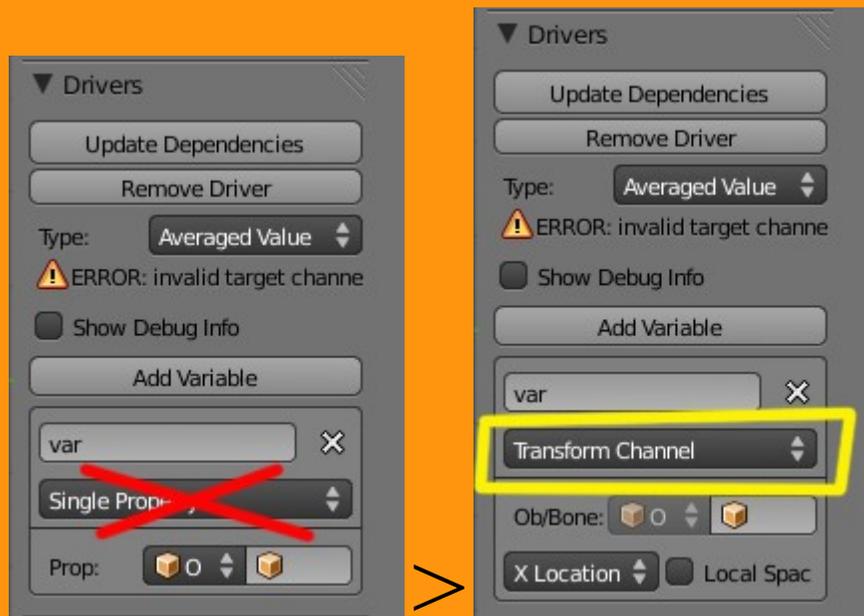
Lo siguiente es cambiar el Type de Scripted Express a Averag Value



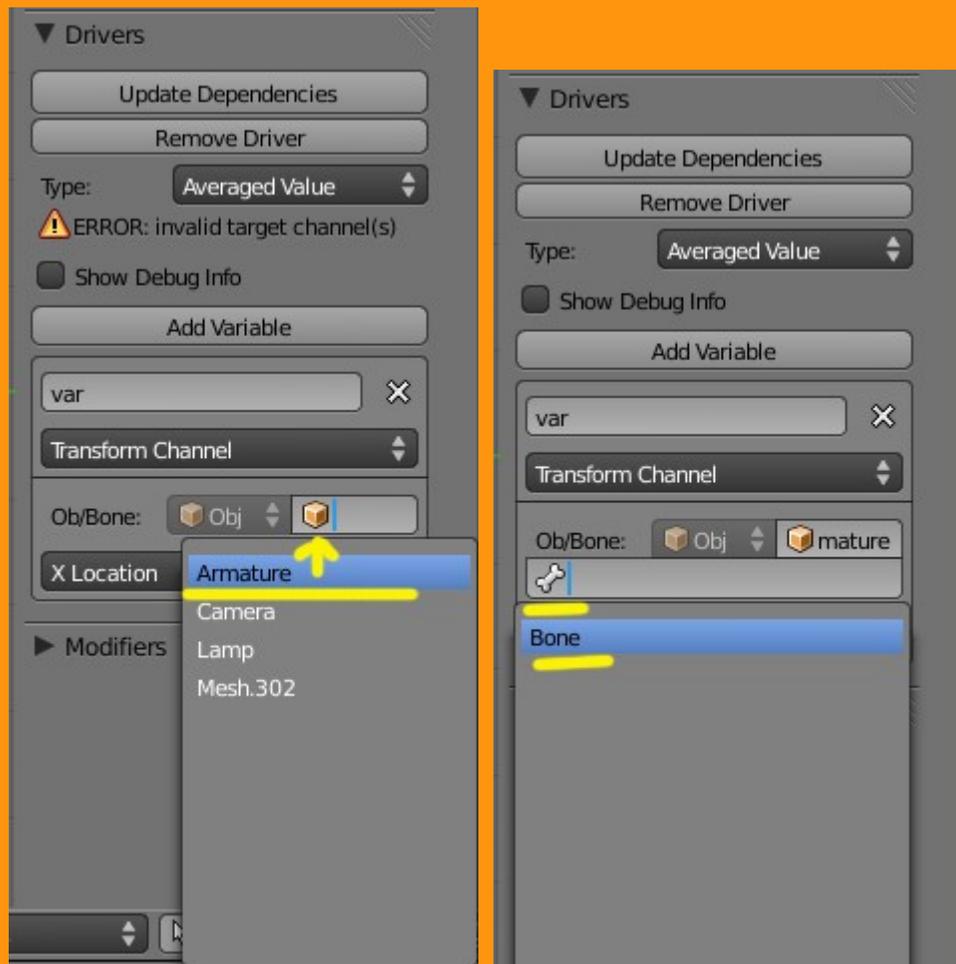
Y presionamos sobre Add Variable



Y cambiamos el valor de Single Property por el de Transform Chanel



Lo siguiente es indicarle con que vas a mover este driver. Por lo que tienes que indicar el objeto (en este caso la Armature) y también el Bone.



Total nos tiene que quedar una cosa más o menos como esta. El cambio de las coordenadas no lo voy a explicar, porque a parte de ser muy complicado con imágenes, siempre depende de como tengamos los objetos, coordenadas, etc... solo es cuestión de ir probando.



Ahora al mover el bone (estando en **Pose Mode**), se debe de mover la nariz. Lo que hay que calcular y probar son las coordenadas (ZLocation, XLocation, etc). Y también se puede cambiar la influencia del hueso en la pestaña de Modifiers. Como he dicho, no voy a explicar esta parte por lo complicado de hacerlo. (Lo que cambia con las coordenadas, es que sea al mover el bone de arriba - abajo, izquierda - derecha o adelante - atras) que se produzca el efecto. (Y lo que se consigue con el modifier es cambiar la distancia en la que el bone empieza - termina a hacer el efecto sobre el shape key).

