Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa





Torrevieja-Alicante-España

## DUPLIVERTS

Una forma sencilla de ver como se aplica el Dupliverts, es con una cabeza de la mona Susana y un circulo.

Desde vista superior vamos a colocar una malla primitiva llamada Monkey

Add > Mesh > Monkey

Lo siguiente es crear un circulo de 12 lados por ejemplo.

Add > Mesh > Circle y cambiamos el valor de los vértices a 12

🔊 Blender		
🛈 🗘 😐 Fil	Add Render He	elp 🛃 Default
▼ Tool Shelf	V Mesh	Plane
Add Tool	Curve Surface	Cube     Circle
V Object Tools	<pre></pre>	UV Sphere
Transform:	🕇 Armature	Tube
Rotate	H Lattice	
Scale	Camera	The second secon
Object:	P Lamp	🗩 Torus
Delete	🙏 Force Field	
Join	🙏 Group Instance	
Shading:		
Varticos		
12 vertices		
Fill		

La escena debe quedar más o menos así, visto desde vista superior (7).



Lo siguiente es emparentar la cabeza al circulo. Esto se hace seleccionando primero la cabeza y luego con Shift presionado, seleccionamos el circulo. Ctrl+P > Object



Una vez ya lo tenemos emparentado, seleccionamos el circulo y en Properties seleccionamos la opción Object (el cubo) y en la pestaña Duplication presionamos Verts.



Y ya tenemos a Susana repetida tantas veces como vértices tenía el circulo.



En estos momentos tenemos a Susana mirando siempre hacia el frente... pero podemos hacer que marcando la opción Rotation cambie.



Ahora ya podemos jugar con los ejes y coordenadas, pero como es bastante complicado de explicar, es mejor el practicar con "prueba error"

Para hacer una prueba, seleccionamos la opción Animation y donde pone Track: seleccionamos el nombre del circulo. Y luego ir probando a variar los Axis y los Up Axis



Se puede cambiar la figura del circulo, por ejemplo a una Icosphere...

