

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

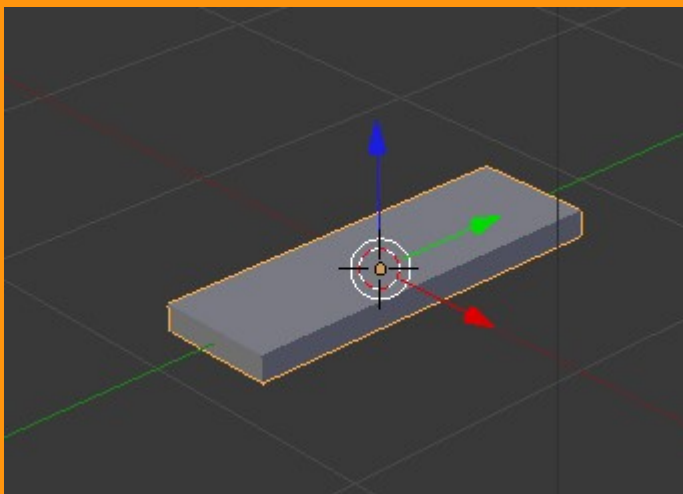
Torrevieja-Alicante-España



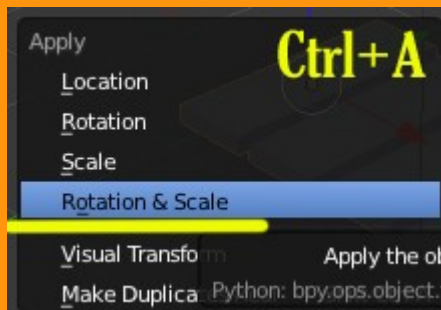
Rueda animada

Para crear una animación parecida a una cadena de tanque.

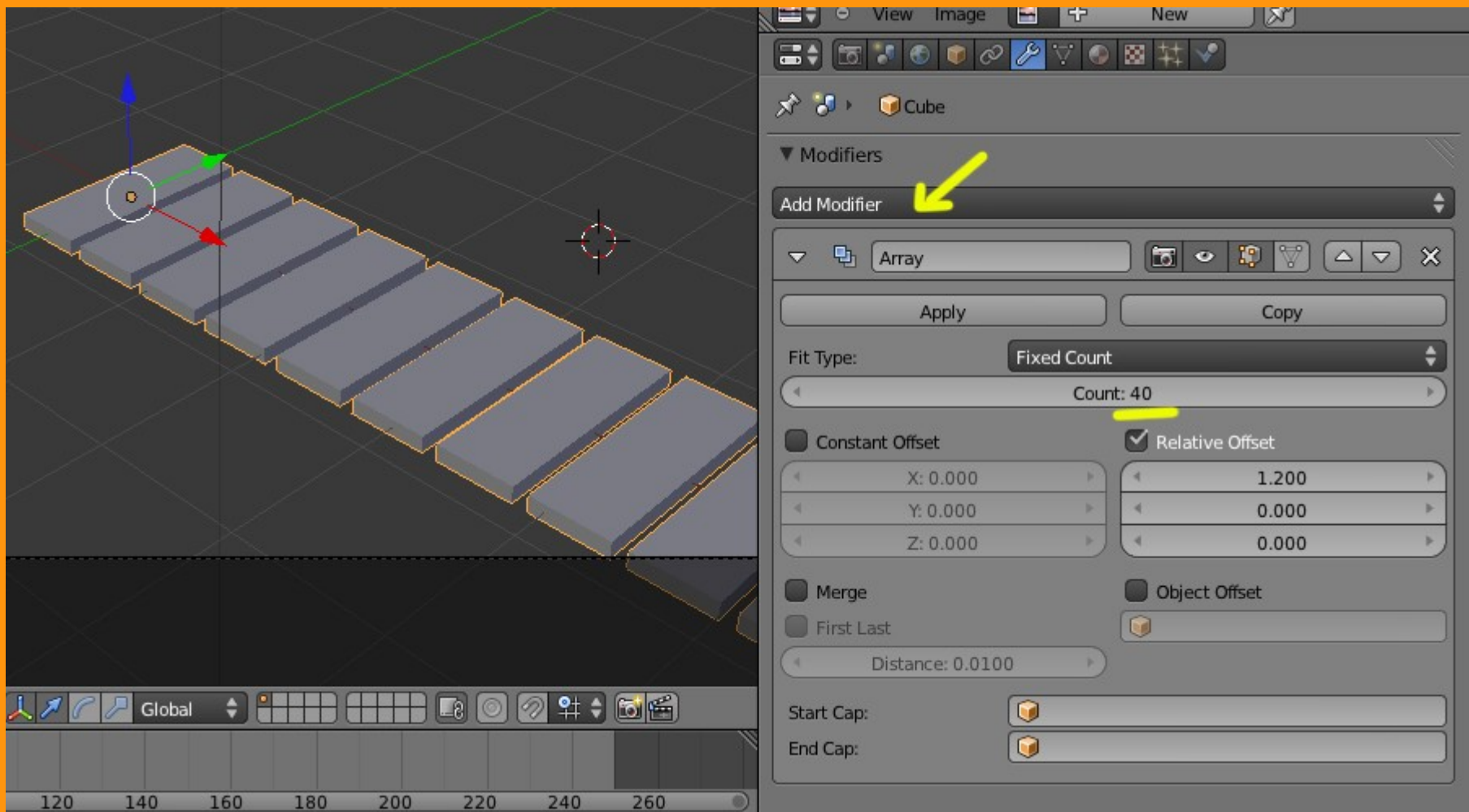
Primero desde vista frontal, creamos un cubo y lo estiramos en eje Y y lo aplanamos en eje Z



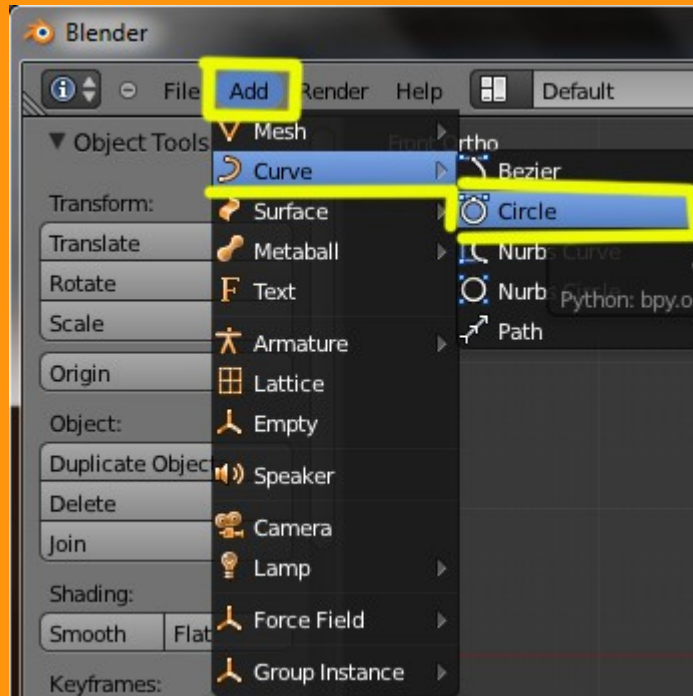
Antes de seguir y para asegurarnos de que las coordenadas del objeto están bien encaras con las del visor 3D, vamos a presionar Ctrl+A y la opción Rotation & Scale



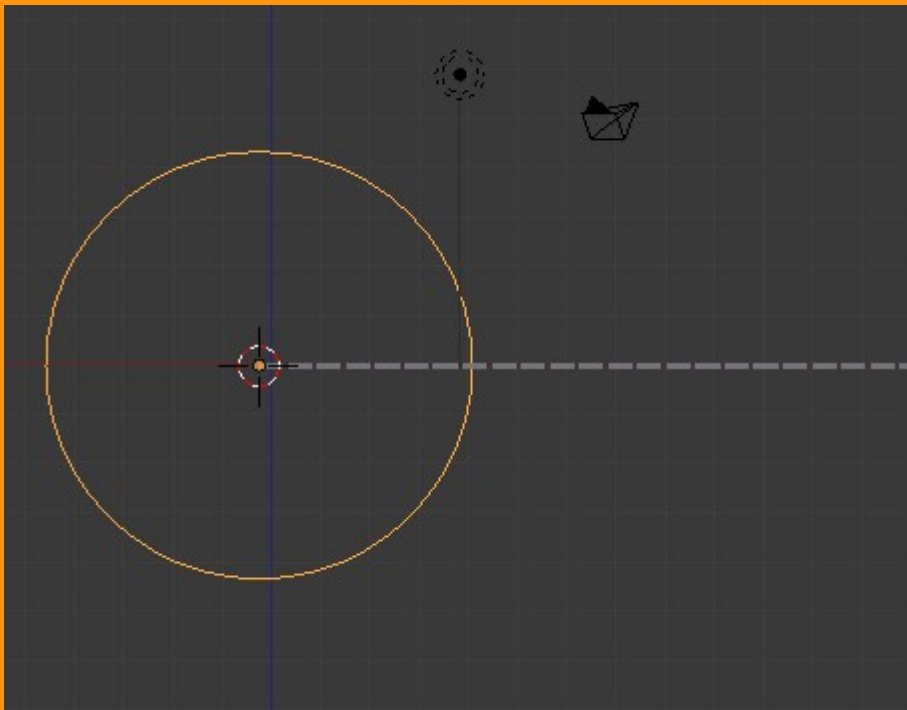
Luego le añadimos un modificador de tipo Array y le ponemos de momento un valor de 40 (o lo que cada uno crea que necesita).



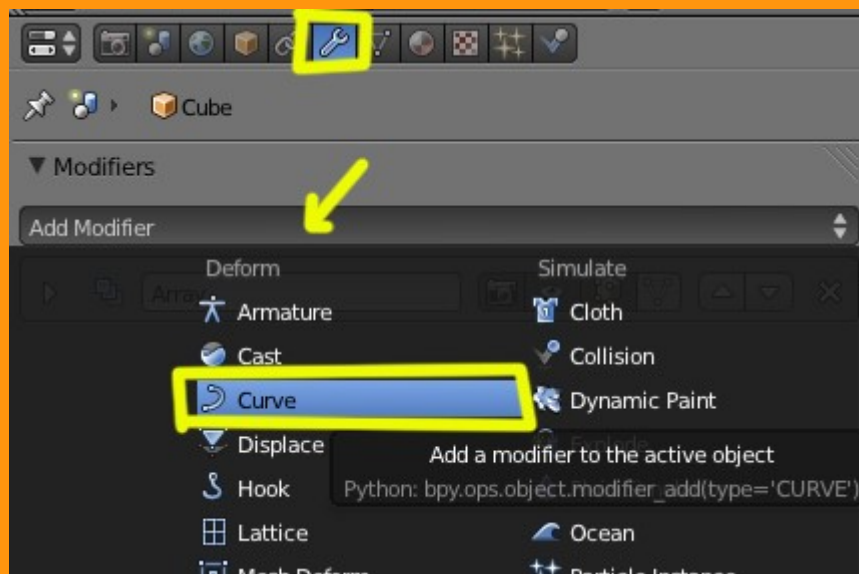
Estando en la Vista Frontal, vamos a añadir un círculo Bezier. Add > Curve > Circle



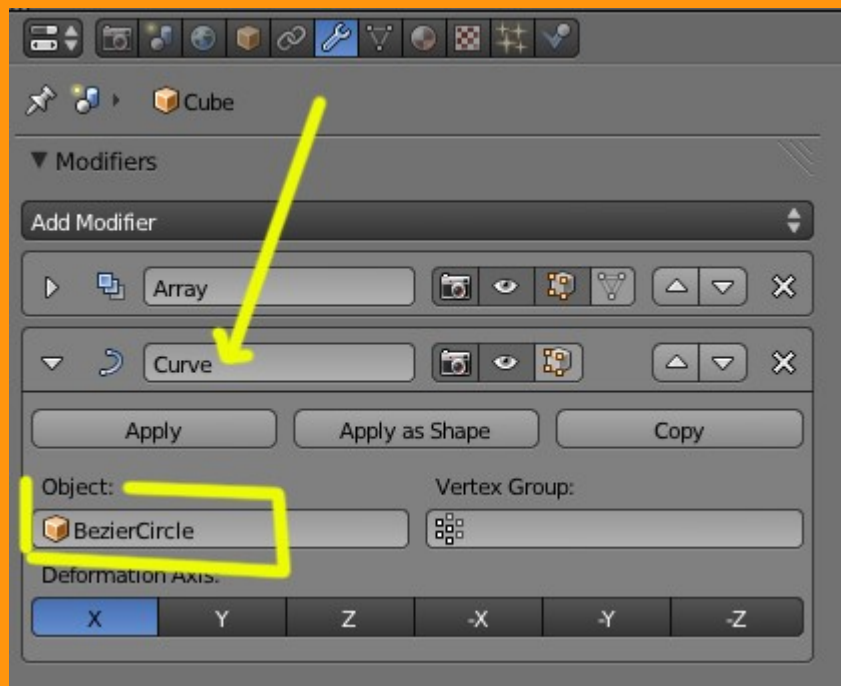
Y lo escalamos al tamaño que más o menos necesitamos, o que calculemos que vamos a necesitar.



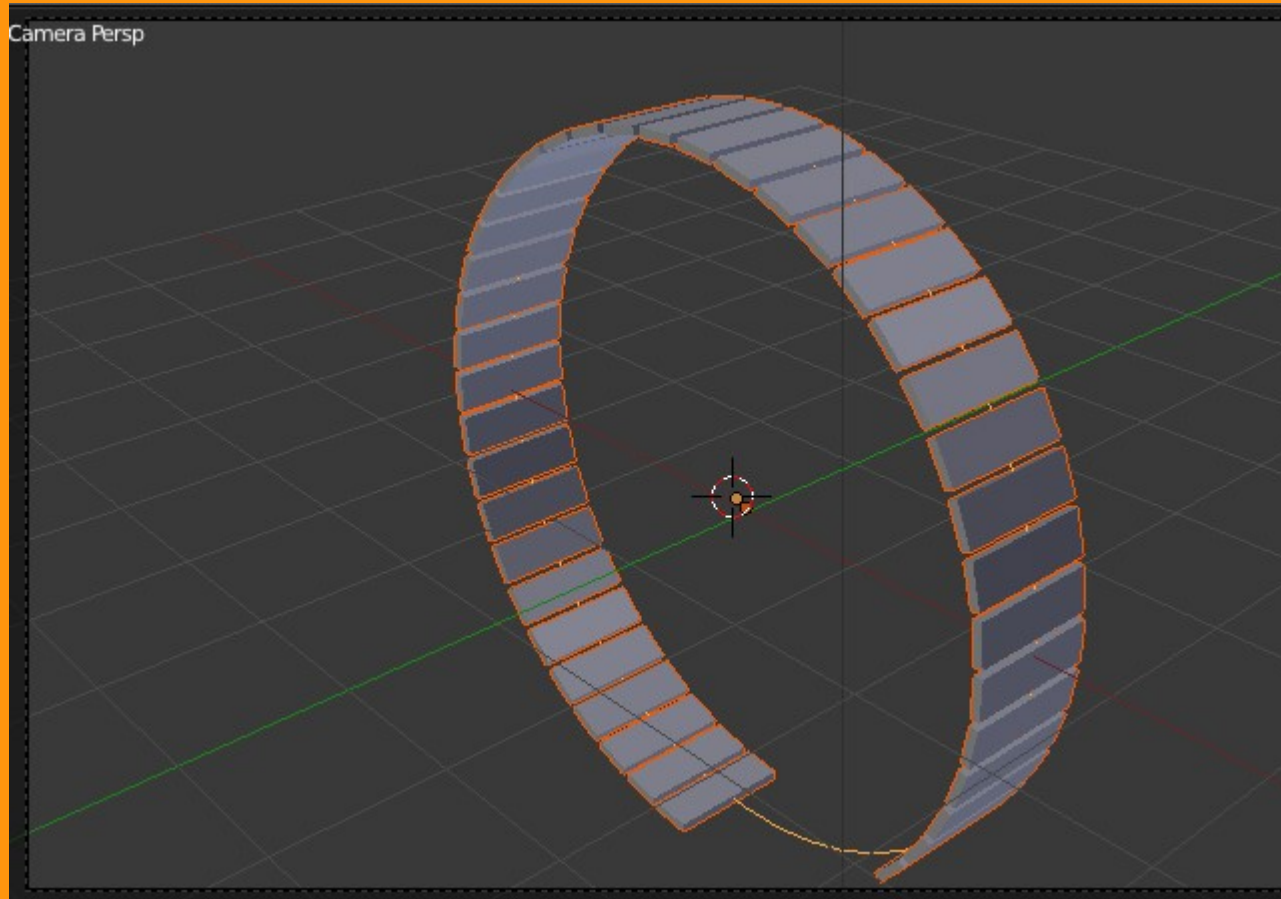
Volvemos a seleccionar el objeto otra vez y le vamos a añadir un nuevo Modificador de tipo Curve.



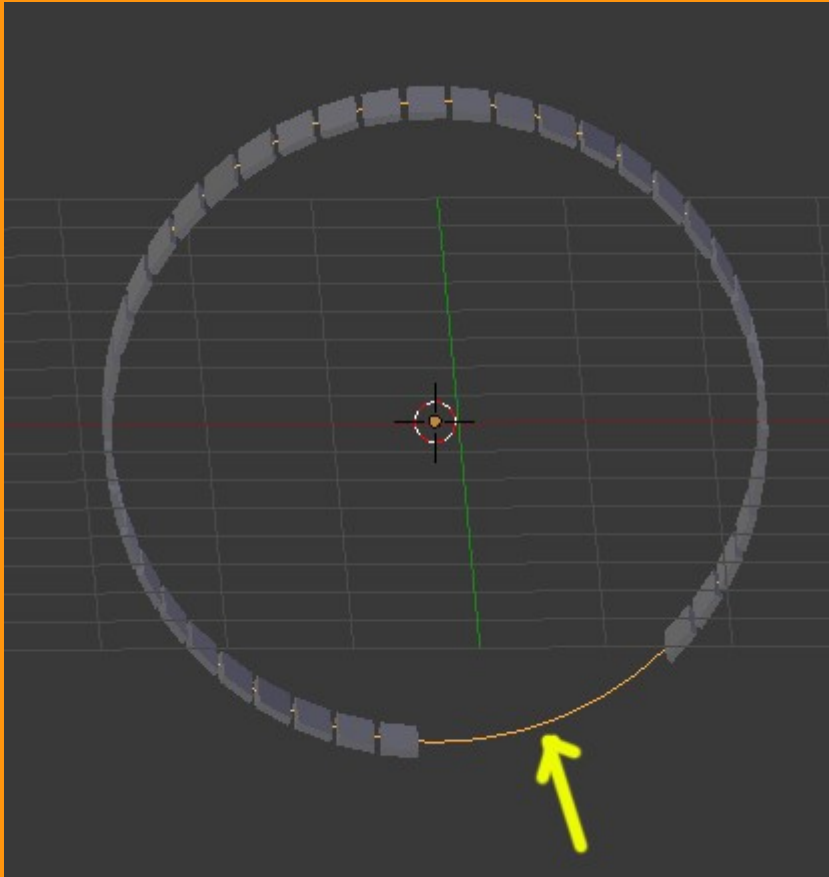
Y en el nombre del Objeto, seleccionamos el del circulo bezier (BezierCircle)



Si no hemos girado ni cambiado las coordenadas del objeto, tendría que quedar algo más o menos como la imagen siguiente. Si no fuera así, tendríamos que presionar en las coordenadas que viene en el modificador Curve, hasta conseguir las que le corresponderían a ese objeto. (X;Y;Z) positivas o negativas.

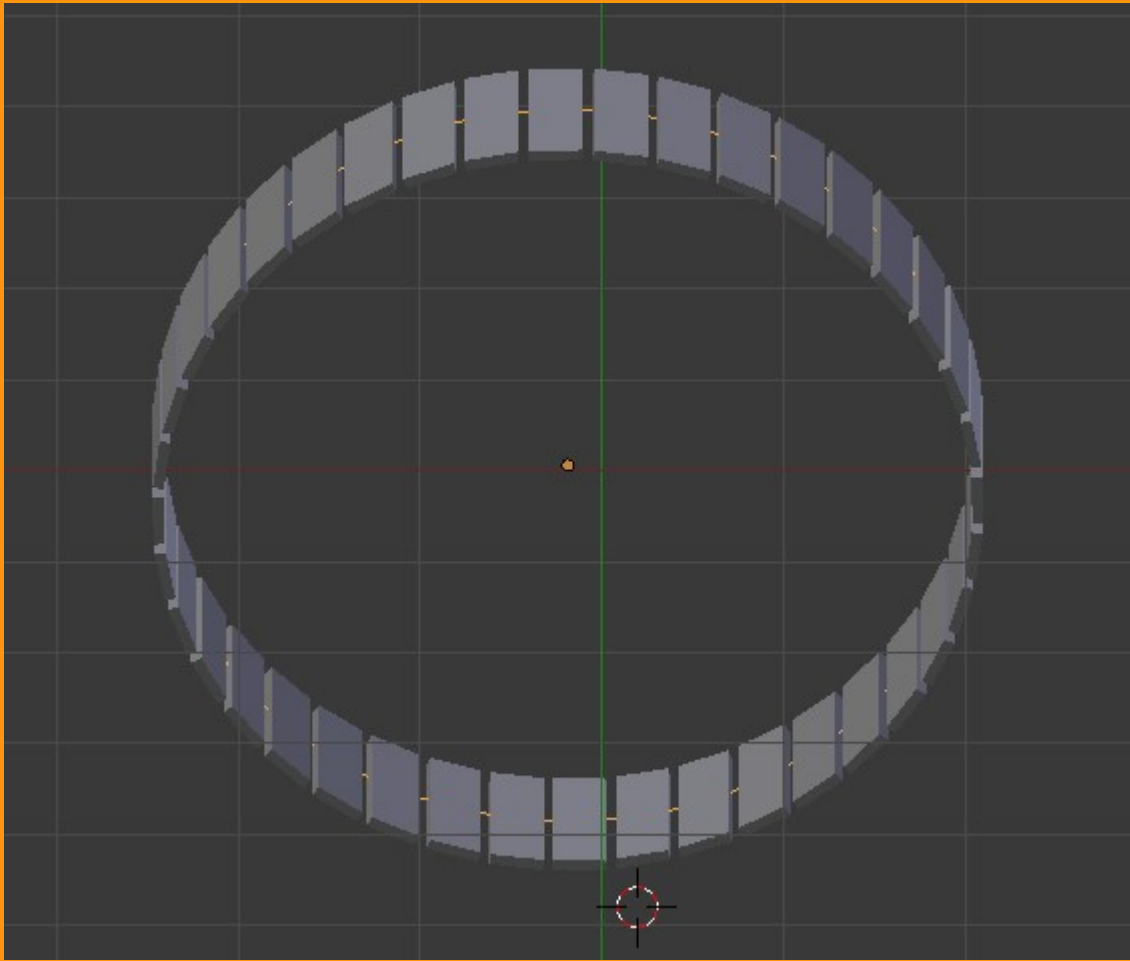


Como vemos, en la imagen, la cadena de objetos, no ha terminado de llenar todo el círculo. Aquí tenemos dos opciones. O bien nos vamos a Array y vamos subiendo el valor (cantidad) hasta conseguir que quede más o menos cerrado el círculo o bien modificamos la curva.

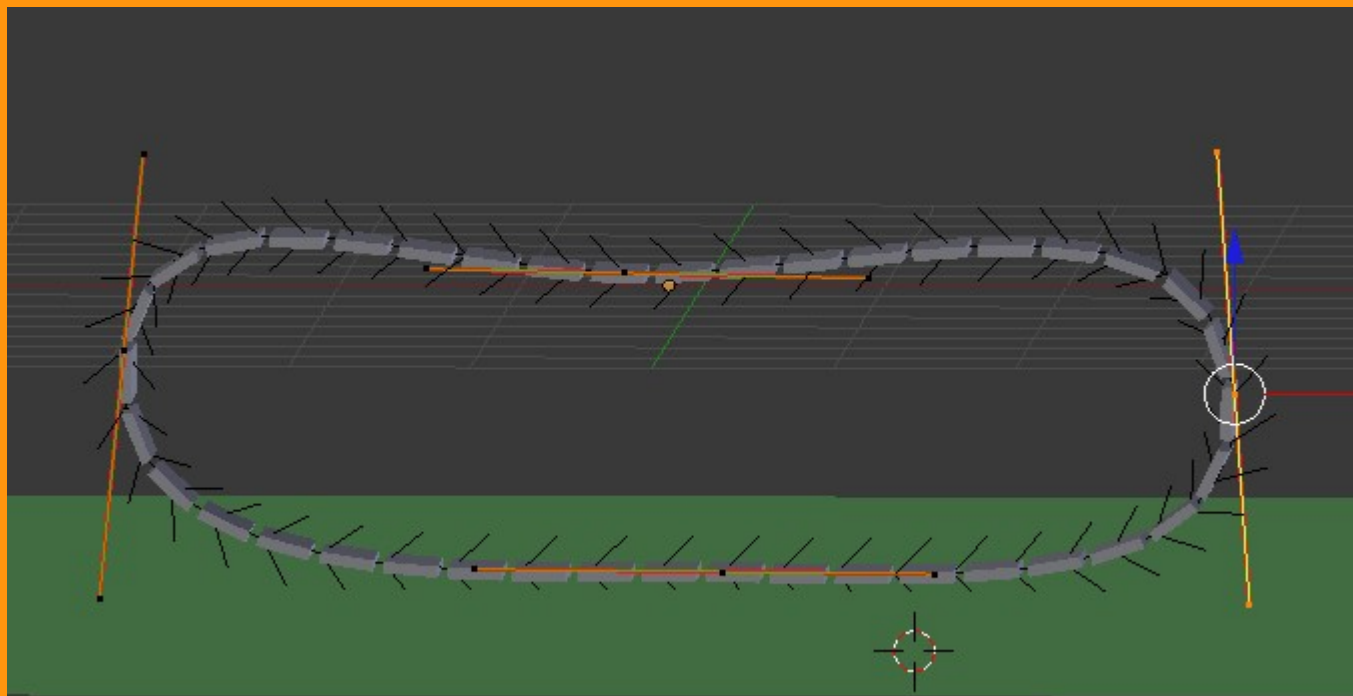


Y lo más seguro, es que de todas formas, tengamos que tocar la curva, para ajustar la última pieza, con la primera.

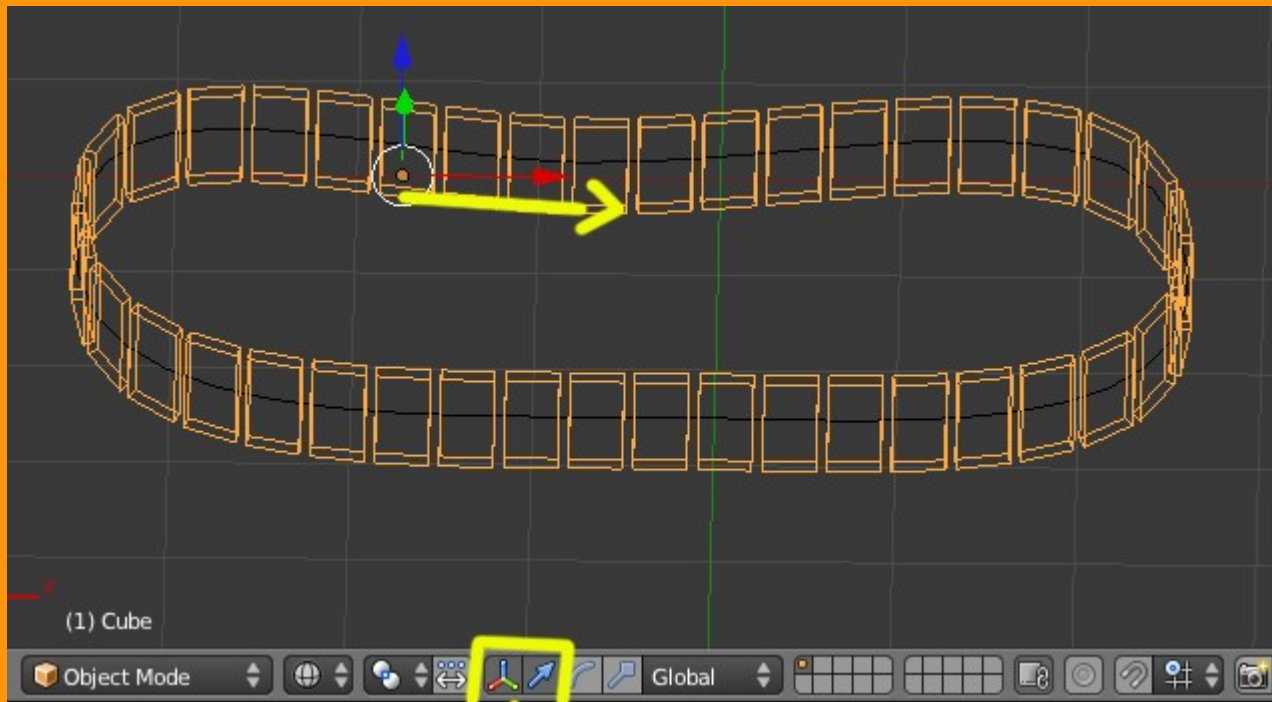
Para eso seleccionamos la curva en modo objeto y la escalamos (letra S) y moviendo el ratón. Para ajustar bien, en el último momento si mantenemos presionada la tecla "Control" tendremos más precisión.



Si la forma que queremos utilizar no es un círculo, pues entramos en Edit Mode y le damos la forma que queremos antes de ajustar los eslabones.

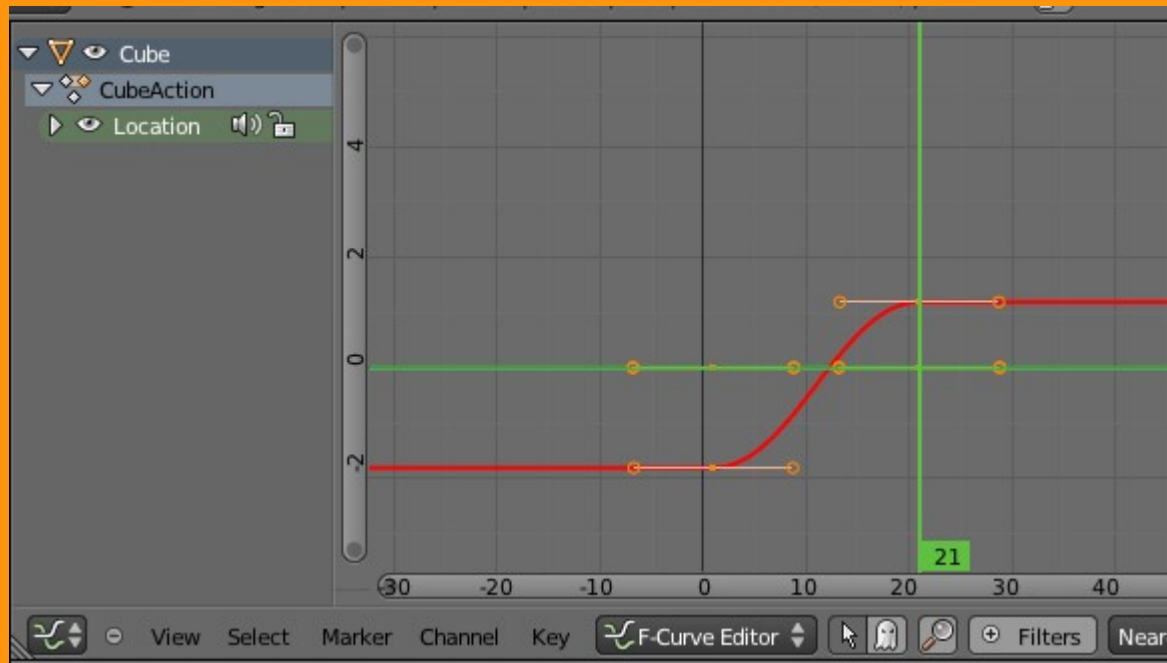


Para ver el movimiento de la cadena solo debemos de seleccionarla y si tenemos el manipulador activado en translate (si no lo activamos) con solo arrastrar la flecha roja (coordenada X) veremos como los diferentes eslabones se mueven a través de la forma de la curva.

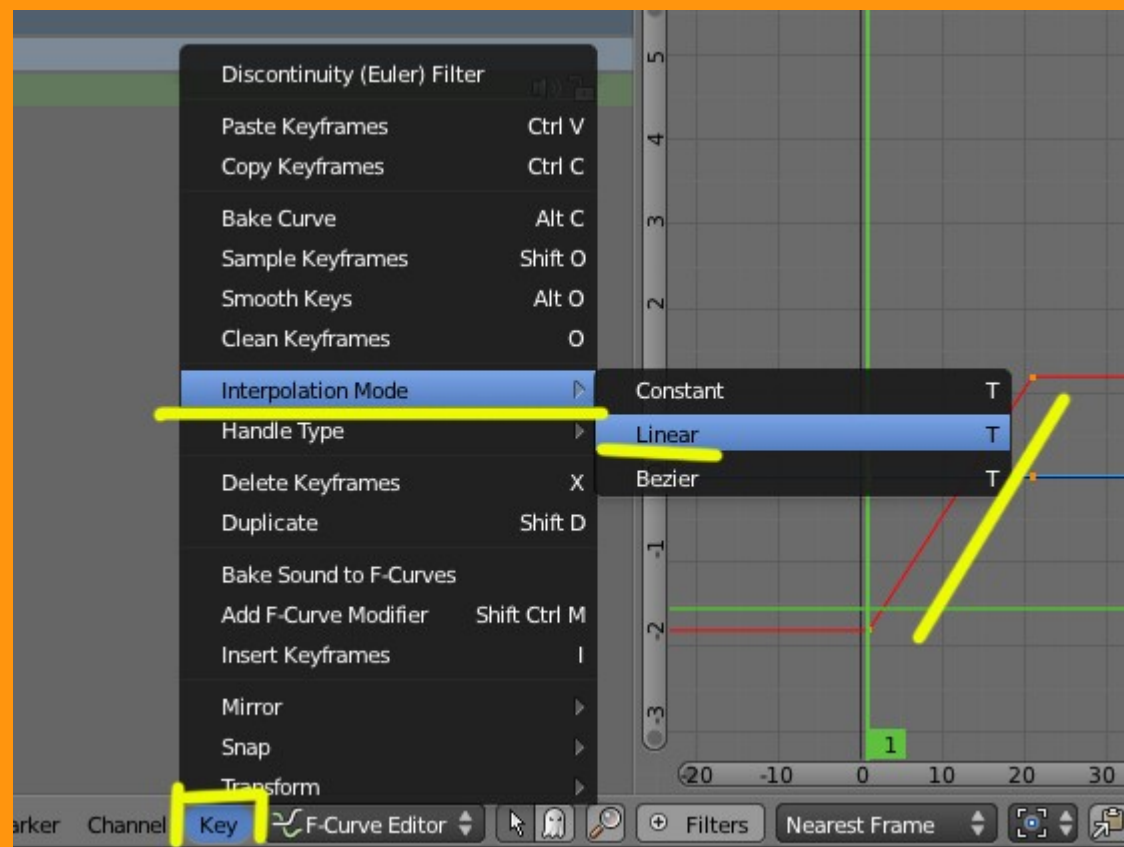


Si queremos hacer la animación de la cadena ya solo debemos colocarnos en el frame 1 y con la cadena seleccionada presionamos letra I para insertar el primer frame de animación, luego cambiamos a otro frame por ejemplo el 21, movemos el objeto en la coordenada X (la forma que comente antes) y volvemos a presionar letra i para grabar el otro punto de animación.

Si abrimos una ventana de Graph Editor para ver mejor la curva de animación, veremos que es una línea curva. Eso quiere decir que la animación arranca a una velocidad y luego va subiendo esa velocidad.

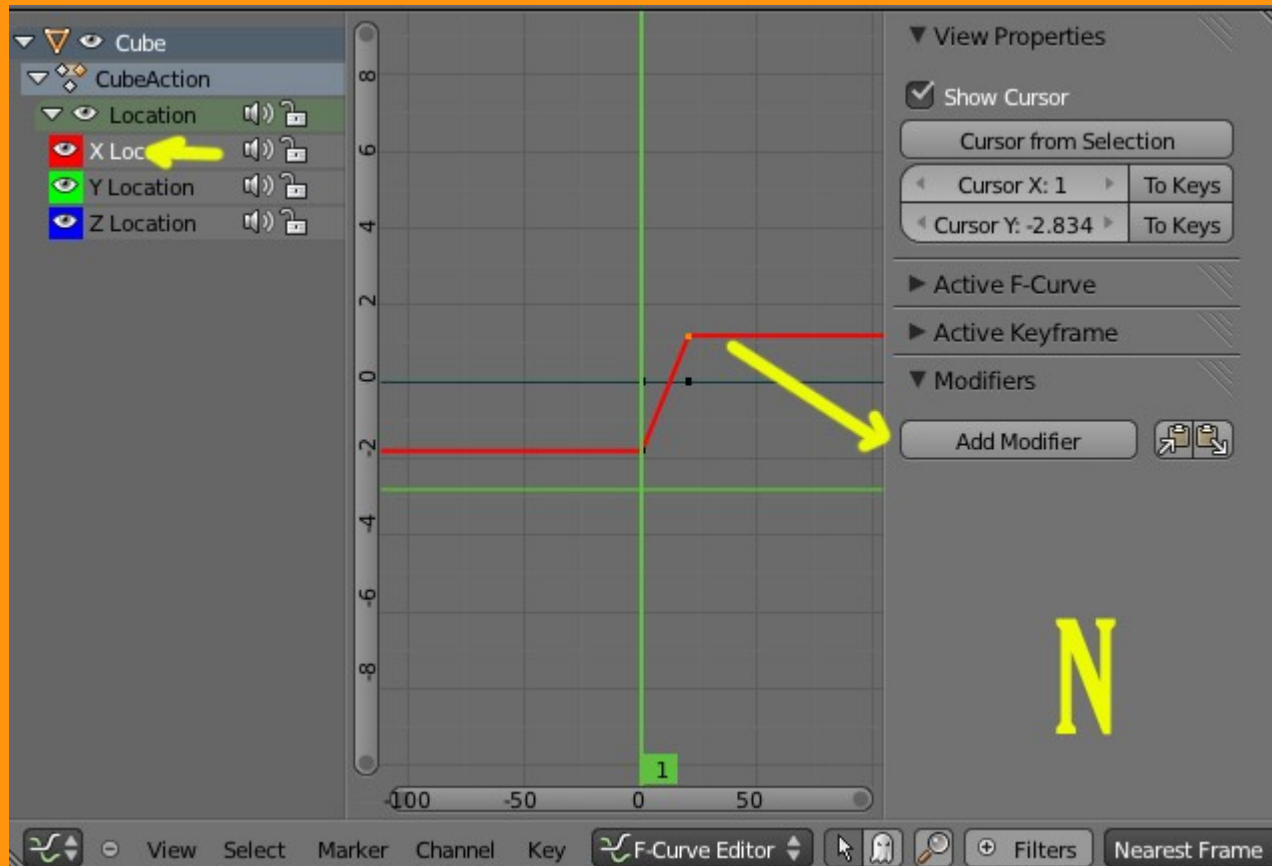


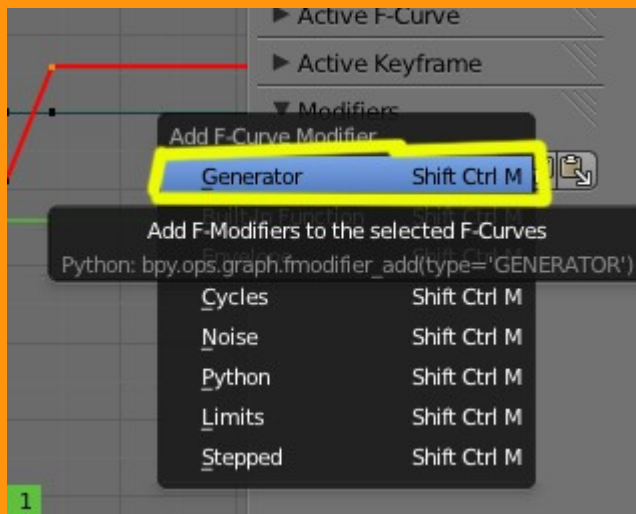
Para que la velocidad de movimiento sea constante, presionamos en Key > Interpolation Mode > Linear



Con eso tendremos un movimiento de 1 a 21 que se puede repetir.

Una forma de hacer que el movimiento sea continuo es aplicarle un modifier en la curva de animación llamado Generator.





Y esto hará, que el movimiento sea continuo.