

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

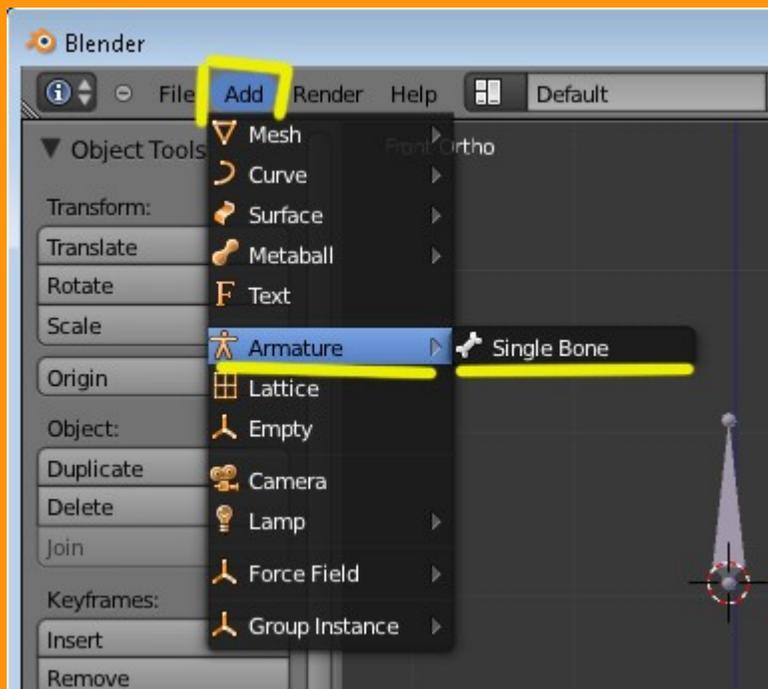
Torre Vieja-Alicante-España



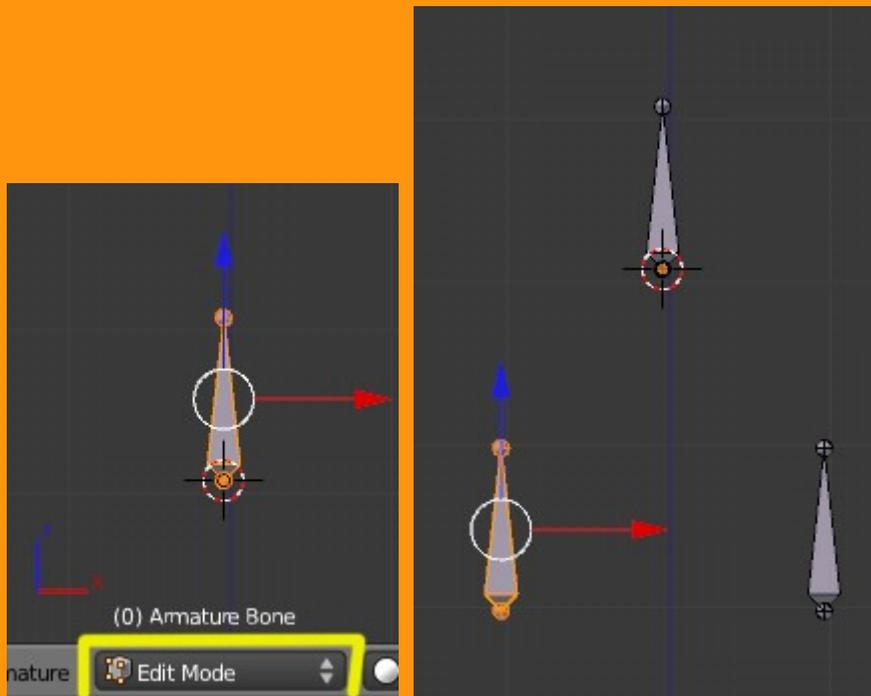
Constraints Action y Limit Location

Voy a poner un hueso con una limitación de localización el cual al moverlo en Pose Mode moverá a su vez a otros dos huesos que tendrán una animación de rotación.

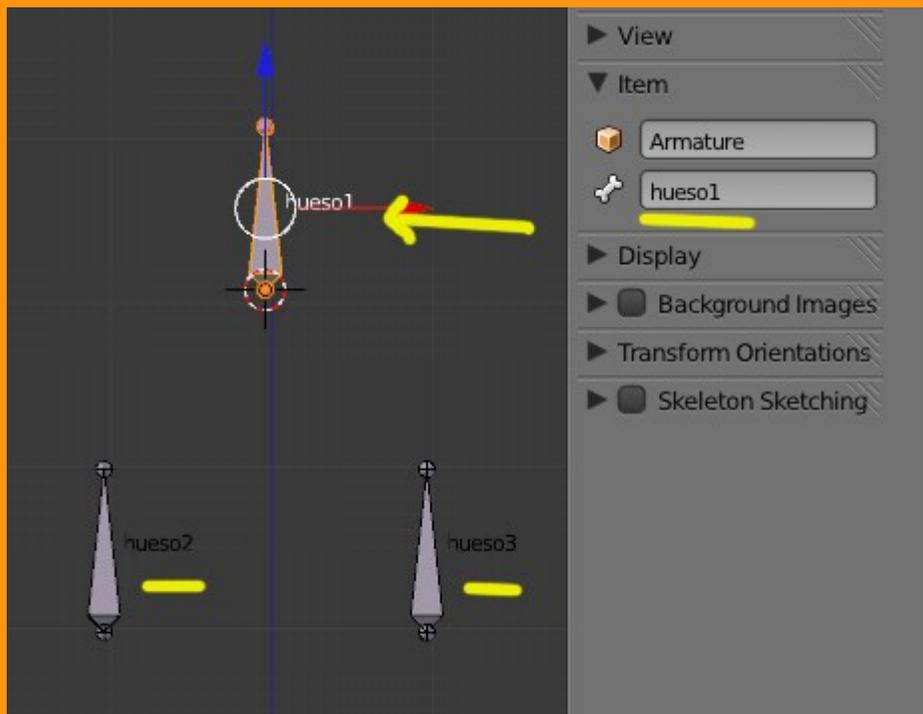
Empezamos colocándonos en vista frontal y añadiendo un hueso (Bone) de una armature.



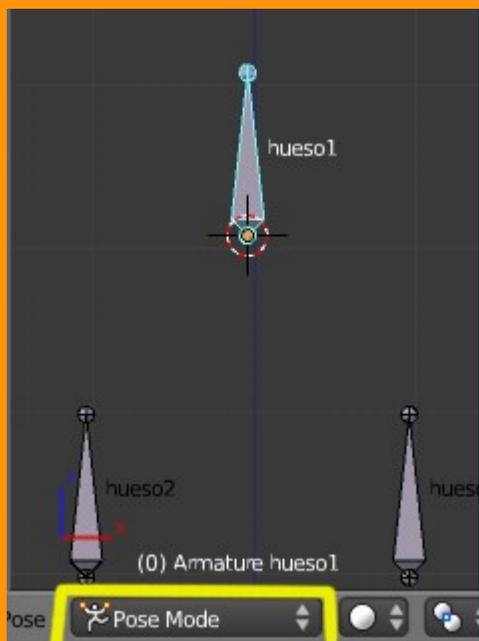
Nos ponemos en Edit Mode y duplicamos el hueso con Shift+D y lo movemos un poco abajo. repetimos duplicando otro hueso y lo dejamos más o menos como en la imagen.



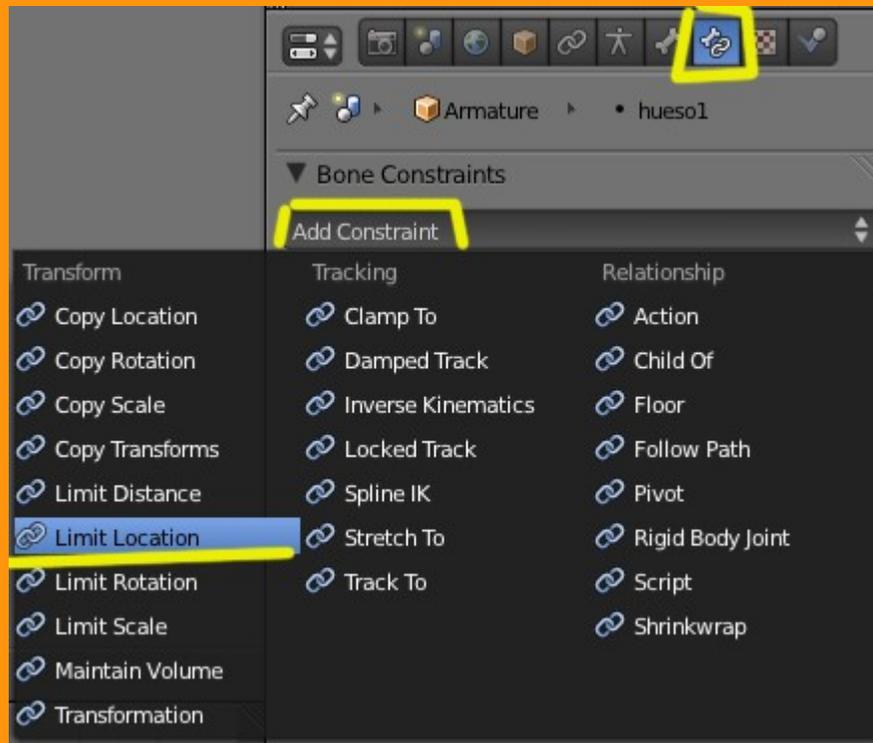
Les ponemos nombres a los huesos para su mejor localización posterior.



Nos ponemos en Pose Mode.

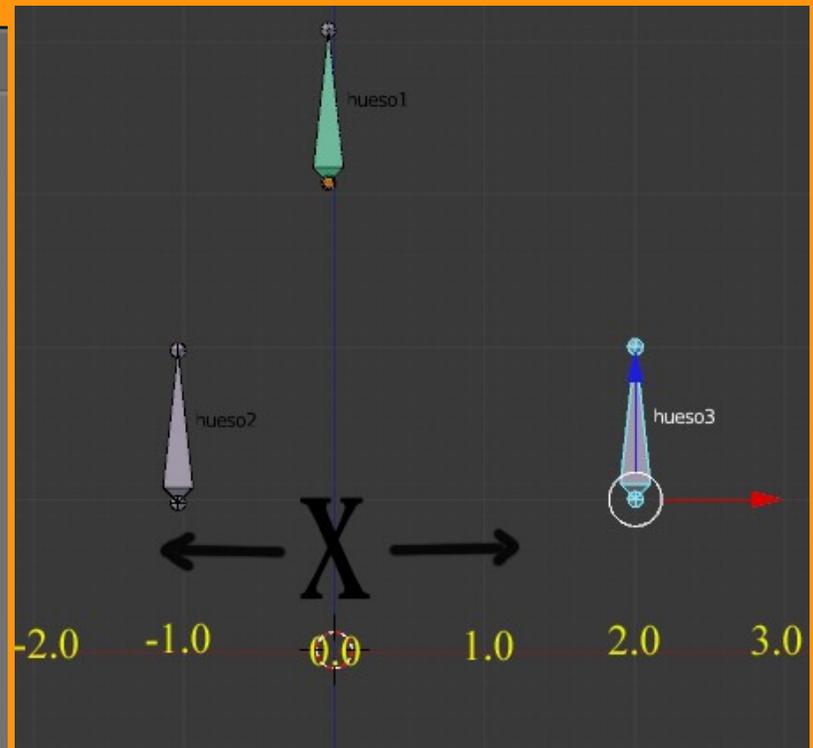
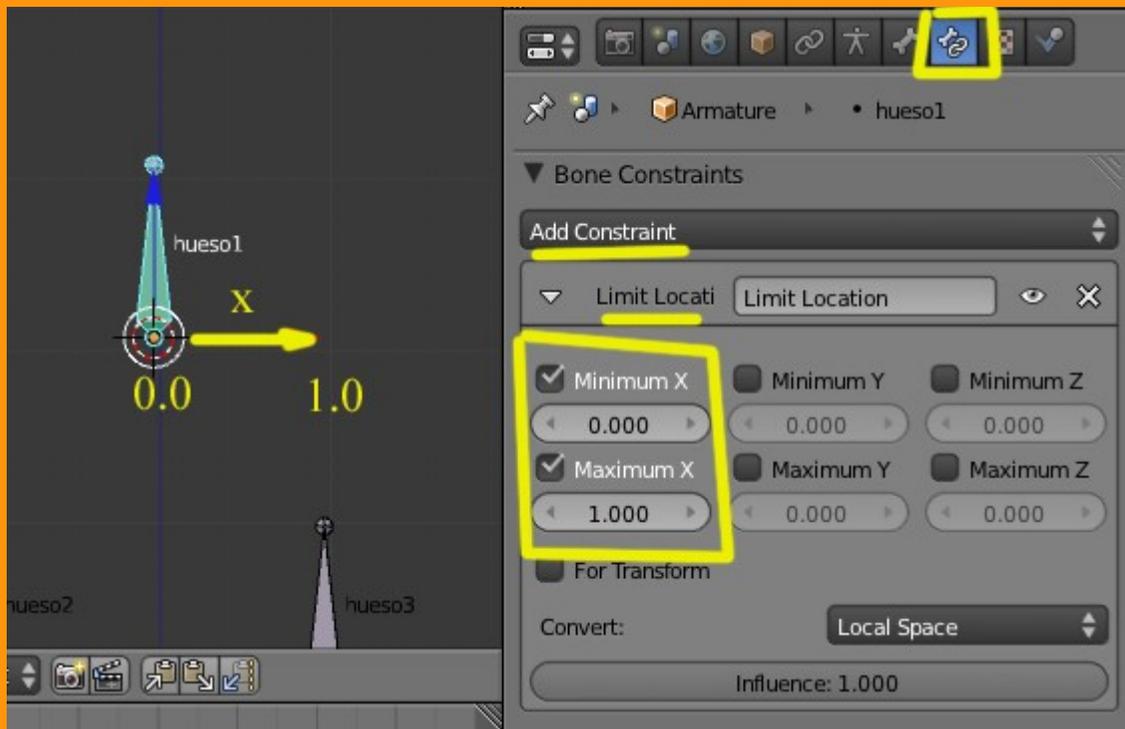


Y le ponemos al hueso1 una limitación de tipo localización.

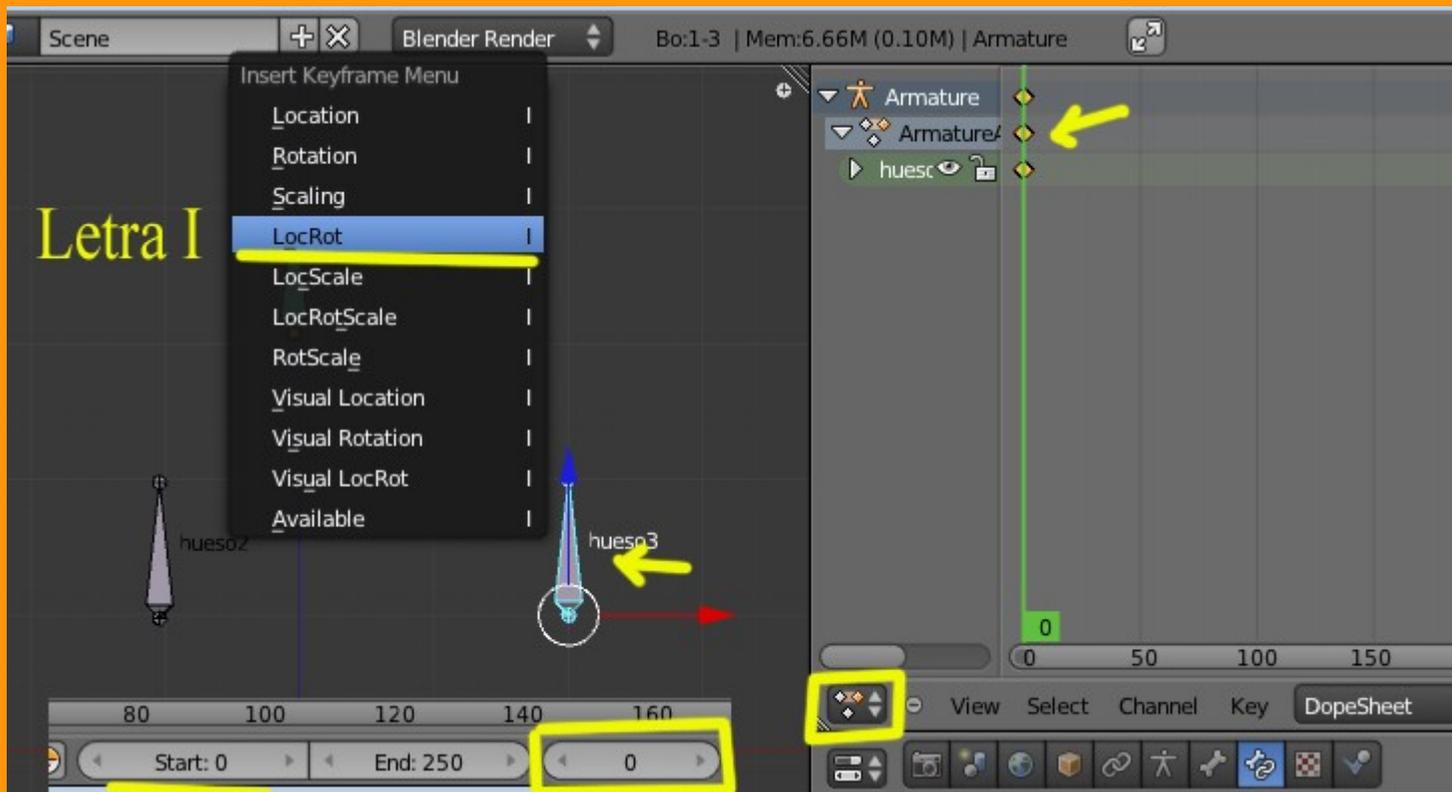


Y le ponemos en los valores de la coordenada X un mínimo cero y un máximo 1. Esto lo que consigue es limitar el movimiento de ese hueso en la coordenada X a una sola unidad blender. Si movemos ahora el hueso de izquierda a derecha, veremos que solo se puede mover en ese margen que le hemos aplicado.

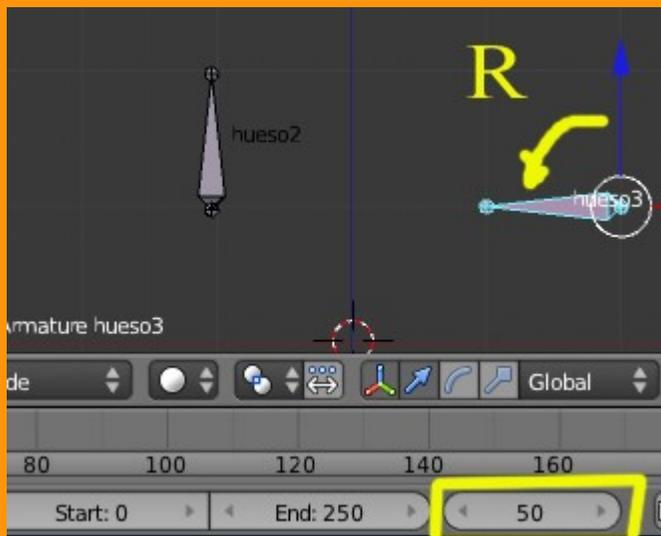
Hay que contar siempre con que las coordenadas empiezan a contar desde el centro de lo que es el visor 3D, si nuestro hueso estuviera en una posición 5, pues deberíamos indicarle que el movimiento sería desde un mínimo de 5 a un máximo de seis.



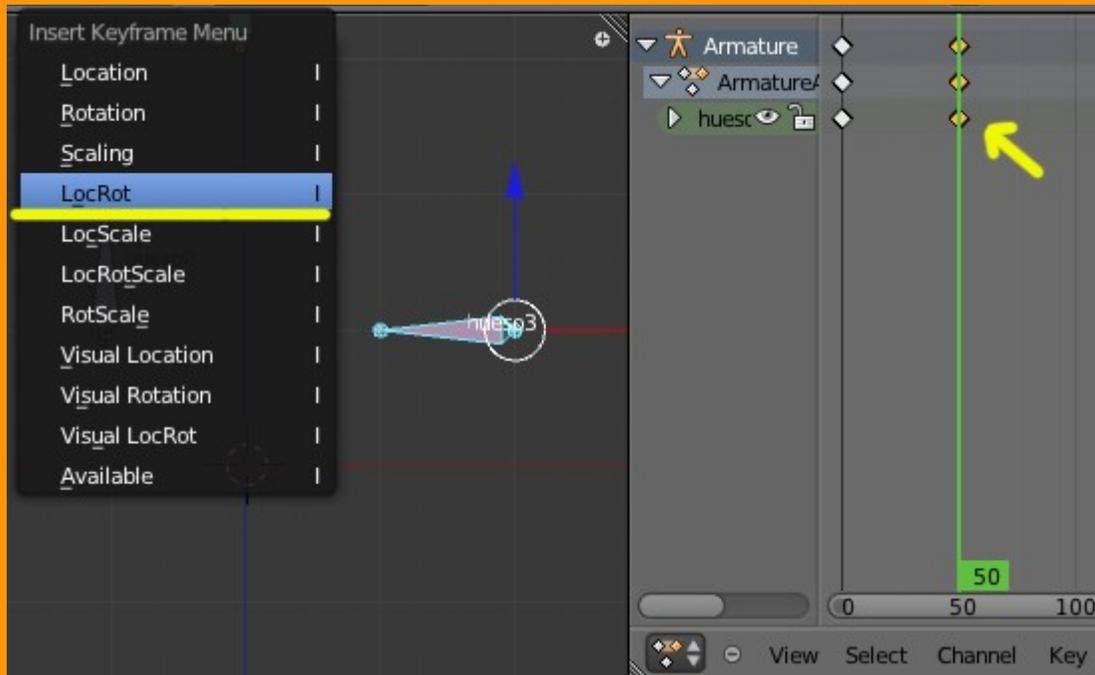
Ahora vamos a los huesos inferiores. Estando en Pose Mode; seleccionamos uno de ellos y le vamos a hacer una animación la cual quedará guardada en el Action Editor. Para ello nos colocamos en el frame cero y presionamos la letra I, y elegimos la opción LocRot (localización y rotación) y veremos como en la ventana DopeSeeth se crean las primeras claves de la rotación.



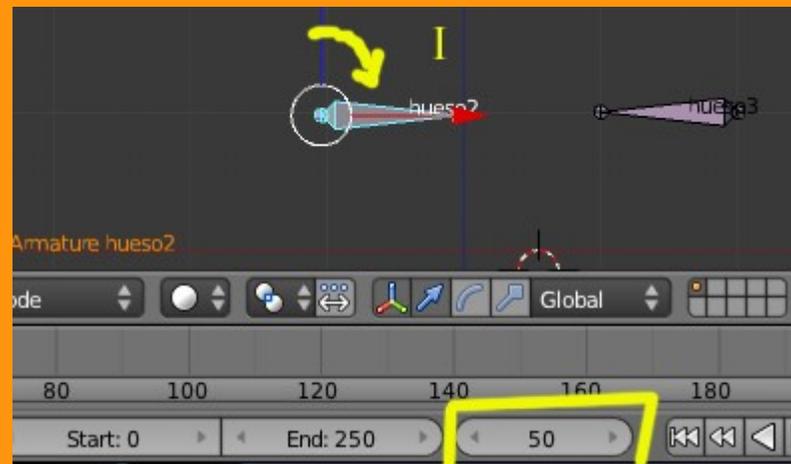
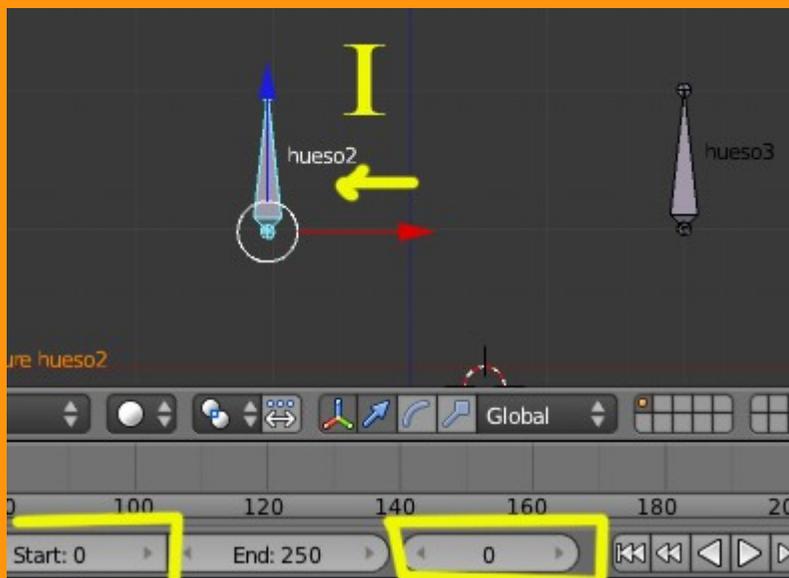
Movemos ahora los frames hasta 50 y rotamos el hueso 90 grados a la izquierda.



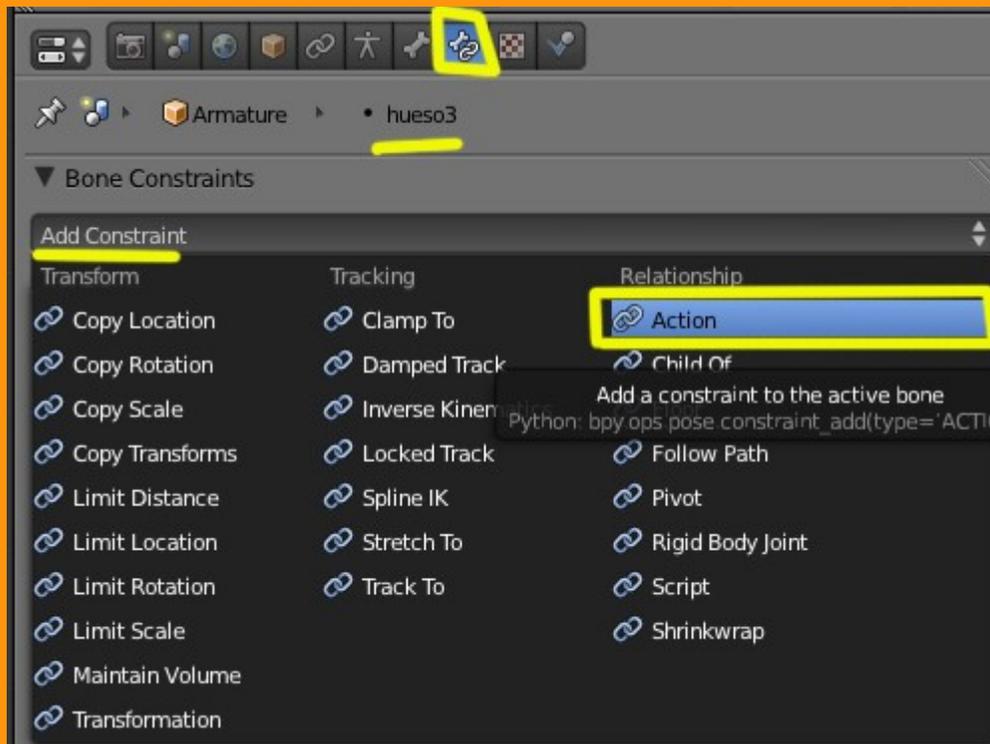
Volvemos a presionar la letra I y veremos que en el Editor vuelven a marcarse las siguientes claves a la altura del frame 50



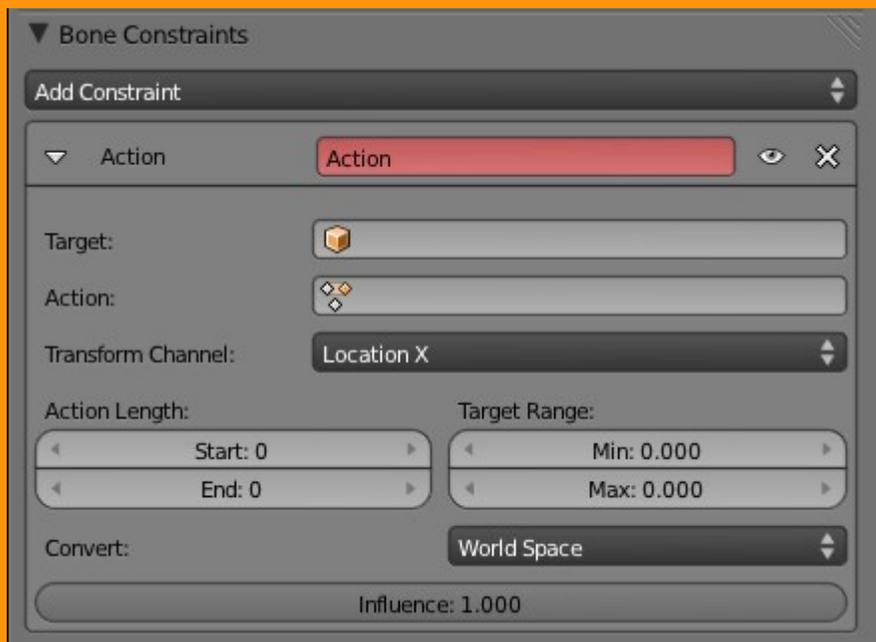
Repetimos lo mismo con el otro hueso haciendo lo mismo... frame cero letra I > LocRot y moviendo a frame 50, rotamos y letra I LocRot.



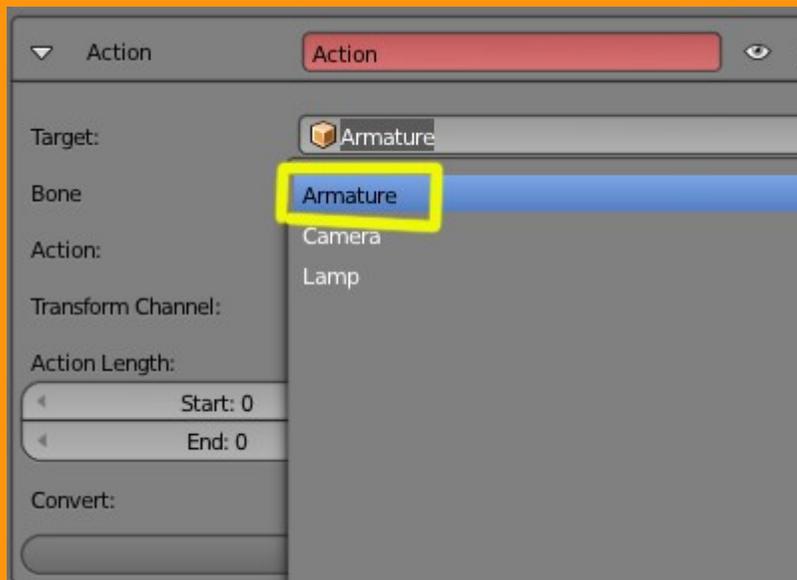
Ahora seleccionamos uno de los dos huesos inferiores y en Constraints vamos a ponerle una de tipo Action



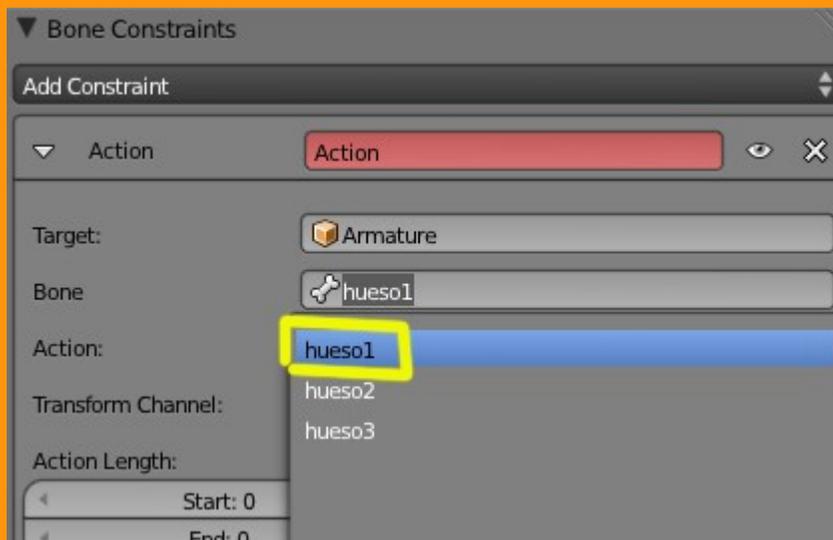
Y nos sale una ventana donde vamos a tener que introducir unos datos.



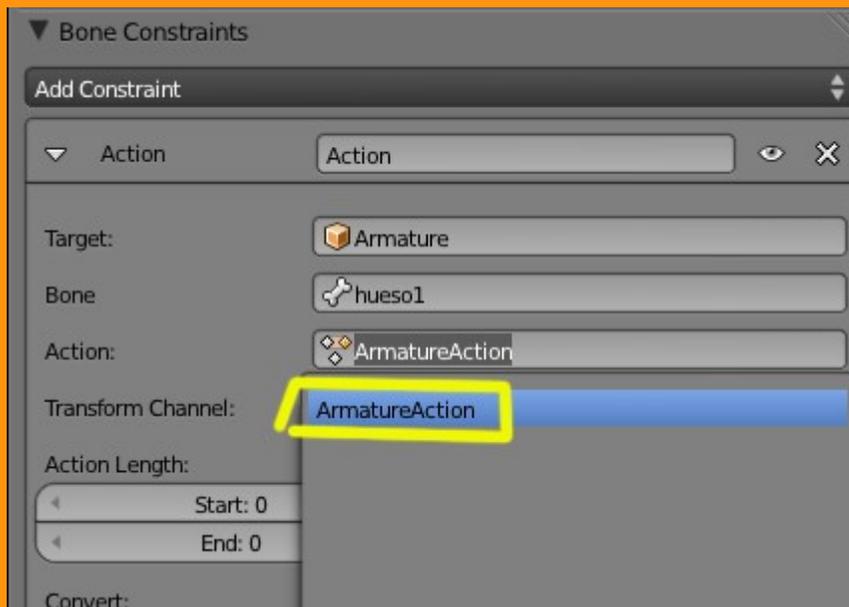
En la parte de Target, seleccionamos la Armature



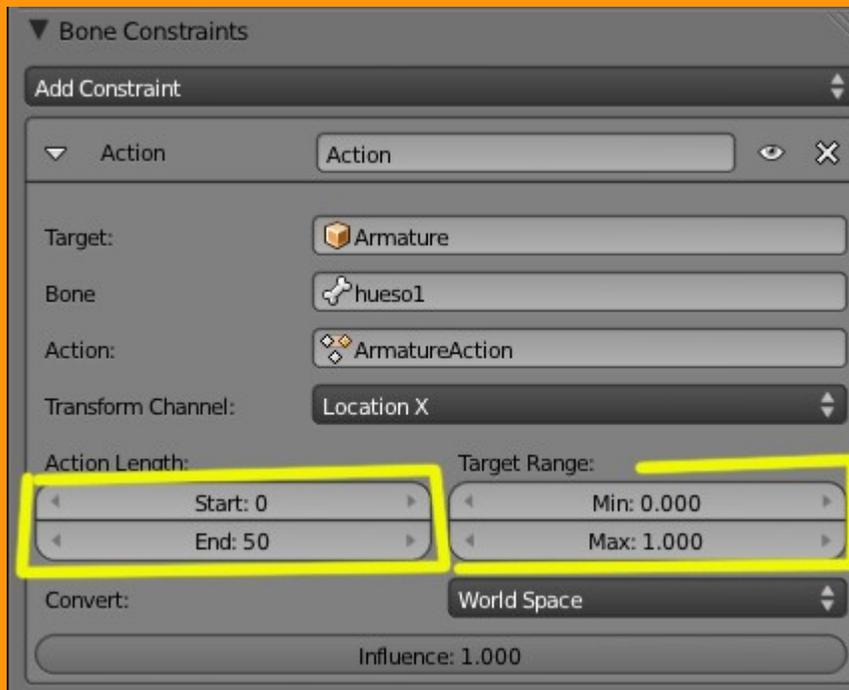
En la parte del Bone, ponemos el del hueso que es el que tendrá la opción de moverlos, que es el que hemos puesto el primero.



Y en la parte de acción, hemos de poner la acción que hemos creado de los huesos en el Dopesheet



Y en la parte de Action Length ponemos los valores de cero a cincuenta (que es la animación que hemos creado) y en Target Range ponemos el mínimo a cero y el máximo 1.0



Y cambiamos el valor a Local Space

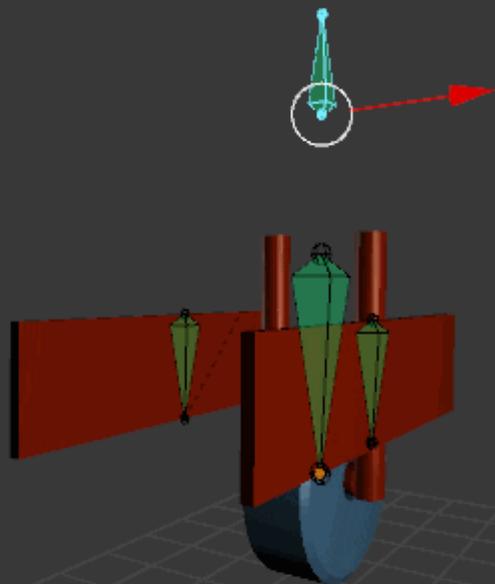


Repetimos lo mismo con el otro hueso y cuando ya tengamos los dos puestos, podemos probar a mover el hueso primero (en Pose Mode) y si todo está bien, al moverlo, también se moverán los huesos en sus rotaciones.



Se pueden conseguir movimientos mecánicos muy llamativos con este tipo de constraints; como por ejemplo la rueda de un avión bajando a la vez que se abre la trampa, solo con mover un hueso. También se puede aplicar en el Game Engine.

User Persp



(1) Amature Gear_CTRL

