Cubo a esfera

Primero creamos un cubo y en Edit Mode y con todos los vértices seleccionados presionamos Shift+E y movemos el ratón hasta que el valor de la barra marque Crease + 1.000



Tal como estamos en Edit Mode presionamos W > Subdivide



Y repetimos tres ves la subdivisión



Cambiamos a Object Mode y nos vamos a Object Data en la parte de Shape Keys

	== = = = = = = = = = = = = = = = = = =	
	Cube	
	Custom Properties	
	▶ Normals	
	► Settings	
	Vertex Groups	
	▼ Shape Keys	
	► UV Texture	
ф-	Vertex Colors	
(0) Cube		
ct 🜍 Object Mode 💠 💿 🗘 📚 💥 🔣 Global 💠 🏭		

En Shape Keys, presionamos DOS veces sobre el signo + para que se cree la base y el primer Key

	> 🗡 🔽 😔 🖾 👯
ポント 🥥 Cube 🔸 🦄	7 Cube
V Cube	F
Custom Properties	
► Normals	Clic 🚿
Settings	2 veces
Vertex Groups	
Shape Keys	
Pasis	<u>+</u>
PKey 1	0.000
Selative	
Name: Key 1	
Value: 0.0	00
Range: B	lend:
Min: 0.000	8
Max: 1.000	Basis

Estando en el Key 1 nos ponemos en Edit Mode



Y presionamos Shift+Alt+S y movemos el ratón hasta conseguir que en la barra; To Sphere marque 1.000



Y cambiamos a Object Mode (al cambiar a Object Mode, la esfera se vuelve a convertir en cubo) Si ahora subimos los valores de la barra, veremos que el cubo se va volviendo esfera.

	Custom Properties		
< $>$	► Normals		
	Settings		
	Vertex Groups		
	▼ Shape Keys		
	@Basis	E C	
	CeKey 1	0.785	
°			
	C Relative	x	
	Name: Key 1		
	Value: 0.785		
	Range: Blend:		
	Min: 0.000 B語		
- Coline - C	Max: 1.000 Basis		

Pero como todavía se ven unos recuadros, lo que vamos a hacer es suavizarlo. Para ello primero le vamos a poner una Subdivisión desde el modificador.



Y también vamos a marcar el valor Smooth de la ventana Tool Shelf (leta T la enseña y esconde)



Como al ponerle el suavizado se redondea toda la forma del cubo, debemos aplicarle otro nuevo modificador llamado Edge Split.



Y ya tiene que verse un cubo perfecto con sus lados bien afilados.

En la parte de la animación vamos a introducirle unos valores para que el cubo se convierta en esfera en 50 frames y luego en otros 50 se vuelva a convertir en cubo.

Para eso nos ponemos en el frame cero (*aquí que cada uno elija sus cálculos o valores*) y en la ventana de Shape Keys y con el Key 1 seleccionado, colocamos el ratón sobre la barra y presionamos la letra I estando en valor 0.000

	Insert	▼ Shape Keys	The second secon
	Remove	Basis	<u>+</u>
	V Add Modifier	Ceret Key 1 0.000	
	Type		
$>\!\!<$			
		✓ Relative ✓ ● ●	∞
\sim	$\mathbf{X} \times \mathbf{X}$	Name: Key 1	
	\times \times \times		
	(0) Cube : Key 1	Min: 0.000	
🖇 🙏 Glol	🔽 🗢 View Select Object 🕡 Object Mode 💠 💽 🛊 🐺 👢 Glob	Max: 1.000	
<u> </u>	E0 100 1E0 200 2E0	► UV Texture	
- Cero	Frame Playback 🕞 🤇 Start: () 🔸 End: 250	Vertex Colors	

Si nos fijamos en el Shape Keys veremos que han cambiado de color del fondo de la barra y el valor de Key 1

	08	7 💿 🛛	1 *	
🖈 🎖 + 🛛 🗘 Cube 🔸	💙 Cube			
∇ Cube	_	_	_	F
▼ Shape Keys				
Basis			0.000	+
O NCY 1			0.000	
🗹 Relative			1 1 1	> 😰 🗙
Name:	Key 1	_		
	Value:	0.000		
Range:		Blend:		
Min: 0.000	•			
Max: 1.000	×)	Basis	_	

Lo siguiente es moverse al frame 50... SUBIR el valor de la barra a 1.000 y volver a presionar letra I sobre la barra.

Shading: Smooth Elat			
Keyframes: Insert Remove		Cube	F
Add Modifier		Co Basis	+
		🗹 Relative	
		Name: Key 1 Value: 1.000	
Select	Object Cube Rey I	Min: 0.000 Max: 1.000 Custom Proportion	
S O 100 O View Frame Playback (C)	150 200 250 50 Start: 1 End: 250 50 50	Normals	<u>_</u>

Y por último, nos colocamos en el Frame 100 y .. BAJAMOS el valor a cero otra vez y volvemos a presionar sobre la barra la letra I

Remove		Snape Keys	
Add Modifier		Pasis	
Туре		CKey 1	0.000
🔮 Edge Split 🔶	¢		
\times	XXX	Selative	x er
$<$ \times		Name: Key 1	
	$\times \times \times$	Value: 0.0	00
	(100) Cube : Key 1	Range: Bl	end:
💽 🛊 🛱 🛴 Gloi 💭 🗘 🔍 View Select	Object 🚺 Object Mode 💠 💽 🗘 😂 🛱 🛃	Min: 0.000 器 Max: 1.000	2Basis
100			
0 50 23	150 200 250 🔍	Custom Properties	clic letra I
🚳 🗢 View Frame Playback 🕞 🤇	Start: 1 🔹 End: 250 🕥 🕙 100 🕥	► Normals	

Si abrimos una ventana del Editor Gráfico (Graph Editor) veremos la curva que se ha creado con la animación. (*Aquí podemos cambiar fácilmente el tiempo o variarlo manualmente*)



adaptorlo a lo que tenemos. Start:0 y End:100

@40	-20	0 2	0 40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	
6	⊖ View	Frame	Playback		 Sta 	art: 0	+ 4	End: 1	100		0					No Sy

Si hacemos un Alt+A, ya tendríamos que ver la animación en pantalla.