Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

soliman

Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España



NLA

Animación no lineal

Cuando queremos mezclar diferentes acciones en Blender, utilizamos el editor NLA. O sea, que sería lo contrario de hacer una animación seguida, con diferentes gestos o poses.

En la animación no lineal, se utilizan diferentes acciones que mezcladas entre ellas nos da el resultado que queremos.

Un ejemplo puede ser una caminata. Cuando creamos una caminata, creamos un movimiento que al repetirse da la apariencia de continuidad por el bucle que creamos.

Pero cuando vamos a reproducir una caminata, el personaje, siempre empezaría en una posición y acabaría en la misma posición. Luego lo que vamos a crear es otras acciones, que partan de la base de que el personaje está parado (firmes) y otro en el que será lo contrario, o sea, pasará de estar marchando a parase.

Así explicado es bastante lioso, por lo que voy a colocar algunas imágenes para que se vea mejor lo que quiero lograr.

Voy a poner por orden las acciones que he creado. la primera es una en posición de firmes que dura 10 frames, por lo que solo hay que copiar la pose del primer frame y pegarla en el 11. De nombre le he puesto ActionFirmes.



Luego solo hay que crear otra acción presionando sobre el signo +

50	300	350	400	450	500	0
	n 🔊 🕐	Action	Firmes	2 F	+×	Near

La segunda acción que voy a realizar, es la que pasa del estado de firmes a la siguiente posición que será la del inicio de la caminata. En esta en el primer frame estará firmes y en el frame 11 estará con la primera posición de la caminata. Y la he nombrado ActionArranque.



30	35	40	45	50	55	60	65	10	70
nmary		M	2 😤	Ac	tionArr	anque		2	F

La tercera acción es la de la caminata, y empieza con la misma pose que teníamos en el final de la ActionArranque.

En frame 1 ponemos esa posición; en frame 11 es una pose intermedia (más o menos firmes) en la 21 es la pose contraria a la primera, en la 31 se repite la de la 11 y en la de la 41 se copia exactamente la de la pose 1 para que no queden saltos entre diferentes huesos.



Y la nombro como ActionAndar



Y por último creamos otro que se llamará ActionFreno y en el que la primera acción es la misma con la que termina la caminata y la 11 será la posición de firmes.



Los siguiente es unirlos todos en el NLA Editor. Para eso seleccionamos por ejemplo el de ActionFirmes y abrimos una ventana de NLA.



Y nos sale una barra de color naranja y que tiene como una estrella. Si pinchamos sobre esa estrella, veremos que sale una barra con el nombre de la acción.



Esta barra de duración la podemos duplicar o mover para conseguir que arranque en el frame que queramos. En este caso la vamos a dejar tal como está.

Lo siguiente es añadir otra acción; para eso nos colocamos en el frame siguiente de esa primera acción y en Add añadimos un (Add Action Strip)



En este caso he seleccionado la llamada ActionArranque. La ajustamos junto a la primera; (en el caso de que al añadir una acción nueva se cree otro NlaTrack, podemos mover la barra hacia la derecha arrastrándola hasta colocarla en el NlaTrack que estamos utilizando. Los tracks que no se utilizan, se pueden borrar seleccionándolos y presionado la tecla SUPRIME)



Luego añadimos la acción de Andar, luego la de Freno y por último la de Firmes.



Esto es solo una forma de explicar, como se pueden utilizar las diferentes acciones dentro del Editor NLA. Por supuesto que se pueden mezclar, crear otras diferentes, etc.

Notas:

..

Antes he dicho que podemos repetir las acciones. Lo podemos hacer bien con el típico Shif+D o bien podemos poner el valor en el Action Clip (que esta en la ventanita que sale al presionar la letra N) en Repeat.



Al añadir un Strip debemos borrar el nombre que salga, para poder ver la lista de todos los Strips



Si al presionar Alt+A para ver la animación, no pasa nada (no se mueve), es que podemos tener el Track desactivado. Solo hay que asegurarse de que tenemos el puntito del principio activo para que funcione ese track.

▼ 📩 Armature	o	
🔆 <no action=""></no>		
NlaTrack	ଦ୍ୱ	