Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España



Shape Keys

Los Shape Keys es lo que se conoce en español como claves de forma.

Se trata de crear primero una base del modelo y luego creamos un Shape Key moviendo una parte de los vértices hasta conseguir otra forma. Todo ese movimiento se puede regular con un deslizador llamado Value:

Para ver mejor en imágenes lo que quiero explicar, voy a colocar una cabeza a la cual le voy a cerrar los ojos.



El Shape Keys lo podemos localizar en Object Data.

🔊 🌮 🥥 cabezaCHICA 🔸 🖤 Cube	
Cube	F
Custom Properties	lle.
▶ Normals	lle.
► Settings	lle
Vertex Groups	le.
▼ Shape Keys	- W
	÷
► UV Texture	
Texture Face	
A Markey College	111

Nos ponemos en Object Mode y en Shape Keys presionamos el signo + para crear la base principal.



Y nos saldrá una clave llamada Basis

Shape Key	s		
Pasis	-	12.	Ð
🗹 Relative		% 0	
Name:	Basis		

Para crear la primera forma vamos a crear otro nuevo Key presionando sobre el signo +

▼ Shape Keys	
Pasis	4
🦗 Key 1 0.000	
Relative	\mathbf{x}
Name: Key 1	
Value: 0.000	\supset
Range: Blend:	
Min: 0.000	
Max: 1.000 DBasis	

Y veremos que se crea una clave llamada Key 1

Ahora se trata de entrar en Edit Mode, mover los vértices que queremos, y una vez tenemos esos vértices movidos cambiamos a Object Mode. Aunque parezca que no ha pasado nada, si movemos la barra de Value, veremos como se mueve la malla.



Y ya solo con mover el valor de Value: ya tenemos la animación de los ojos.

	▼ Normals
	Auto Smooth Double Sided
	► Settings
	Vertex Groups
	▼ Shape Keys
	@>Basis 단
	Co Key 1 0.738
	Relative
	Name: Key 1
	Value: 0.738
	Range: Blend:
	Min: 0.000
	Max: 1.000 Basis
cabezaCHICA : Key 1	► UV Texture
oject 🔍 Object Mode 🔹 💿 🛊 🗣 🛊 🛱 🗼 🖉 📿 Global 单	► Vertex Colors

Si por ejemplo quisiéramos ajustar más los movimientos, tenemos la opción de ponerle rangos tanto al mínimo como al máximo. Se trataría de indicarle que no queremos que sea mayor o menor de cierta cantidad. Al poner el valor del rango, en el deslizador, veremos que cambian los valores, y solo se moverá en ese rango.

V Shape Keys	Ŵ
Pasis	Ð
Ce Key 1 0.300	
🗹 Relative 🔗 🛛 🚼	
Name: Key 1	
Value: 0.300	
Range: Blend:	
Min: 0.300 📄 闘	
Max: 1.000 步 🖓 Basis	

También podemos poner valores negativos.



También le podemos cambiar el nombre para saber luego sobre que zona trabajan esos vértices. En mi caso lo llamo "ojos".

Para crear otra clave de vértices, estando en Object Mode, primero nos debemos de situar en el Basis (Base) y presionamos el signo +

Shape Keys		
Pasis Contractions	0.000	<u>+</u> ►
C Relative	<u>द्र</u> े © 🕄	\otimes
Name: Basis		

Y veremos que se crea una nueva clave llamada Key 2.

Shape Keys	
Pasis	<u>+</u>
Pojos	0.000
Key 2	0.000
🗹 Relative	x 🔋 🗙
Name: Key 2	2
Value	: 0.000
Range:	Blend:
Min: 0.000	
Max: 1.000	Basis

Cambiamos a Edit Mode y movemos los vértices de la boca.



Y al volver a Object Mode, movemos el deslizador Value.

Y ya podemos cambiarle el nombre y jugar con los valores para probar que el movimiento se reproduce bien y no se arruga la cara con los movimientos.



No voy a explicar como funciona el Graphic Editor, pero para que se vea como se manejan los Shaphe Key, y como se seleccionan desde el editor pongo la siguiente imagen.



Se trata de colocarse en el frame 1° (por ejemplo) y poner los valores del movimiento de uno o de todas las claves. Esto hace que se quede grabado ese valor, luego se mueve a otro frame, y lo mismo, cambiar valores, y repetir... al final, con Alt+A veremos el movimiento que hemos creado.



http://www.youtube.com/watch?v=ZPcL2BOVXuE