

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España

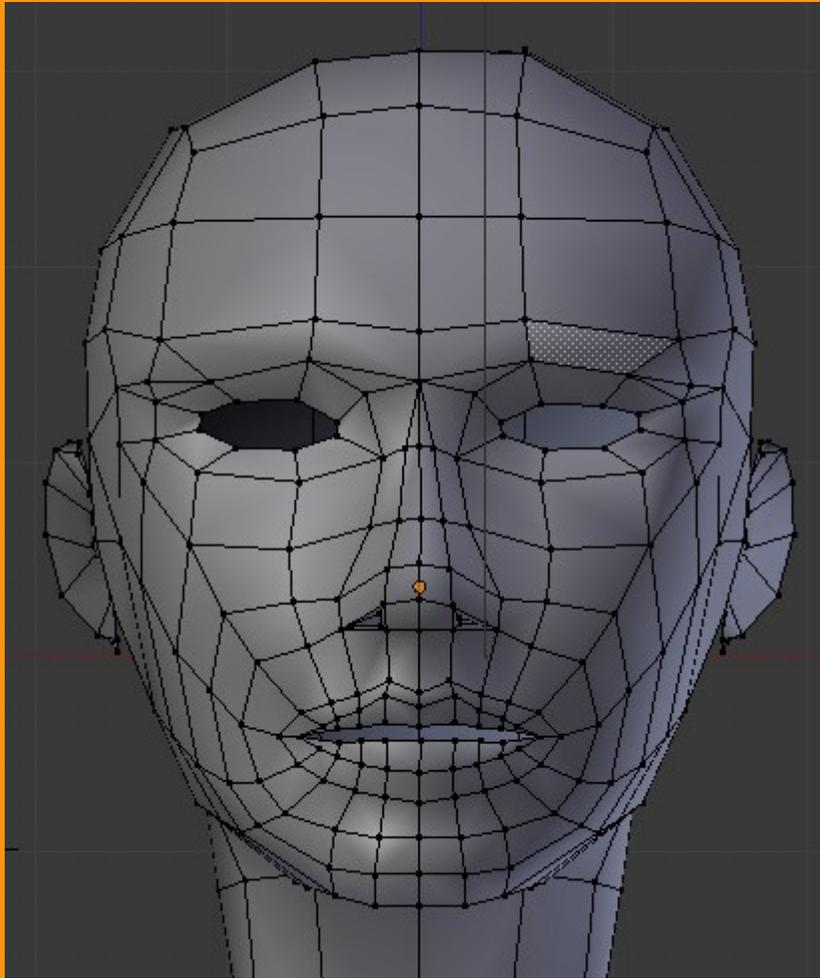


Shape Keys

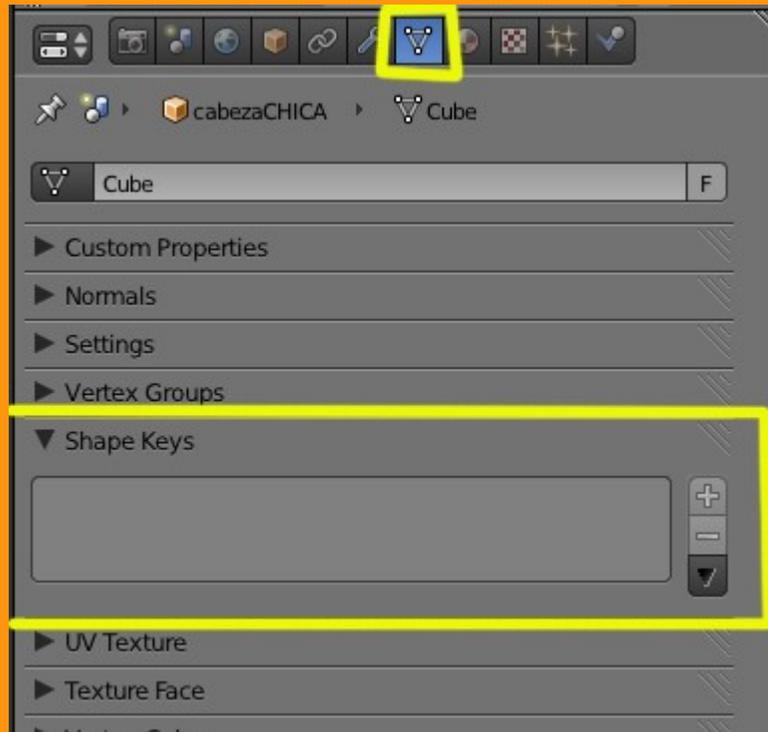
Los Shape Keys es lo que se conoce en español como claves de forma.

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:

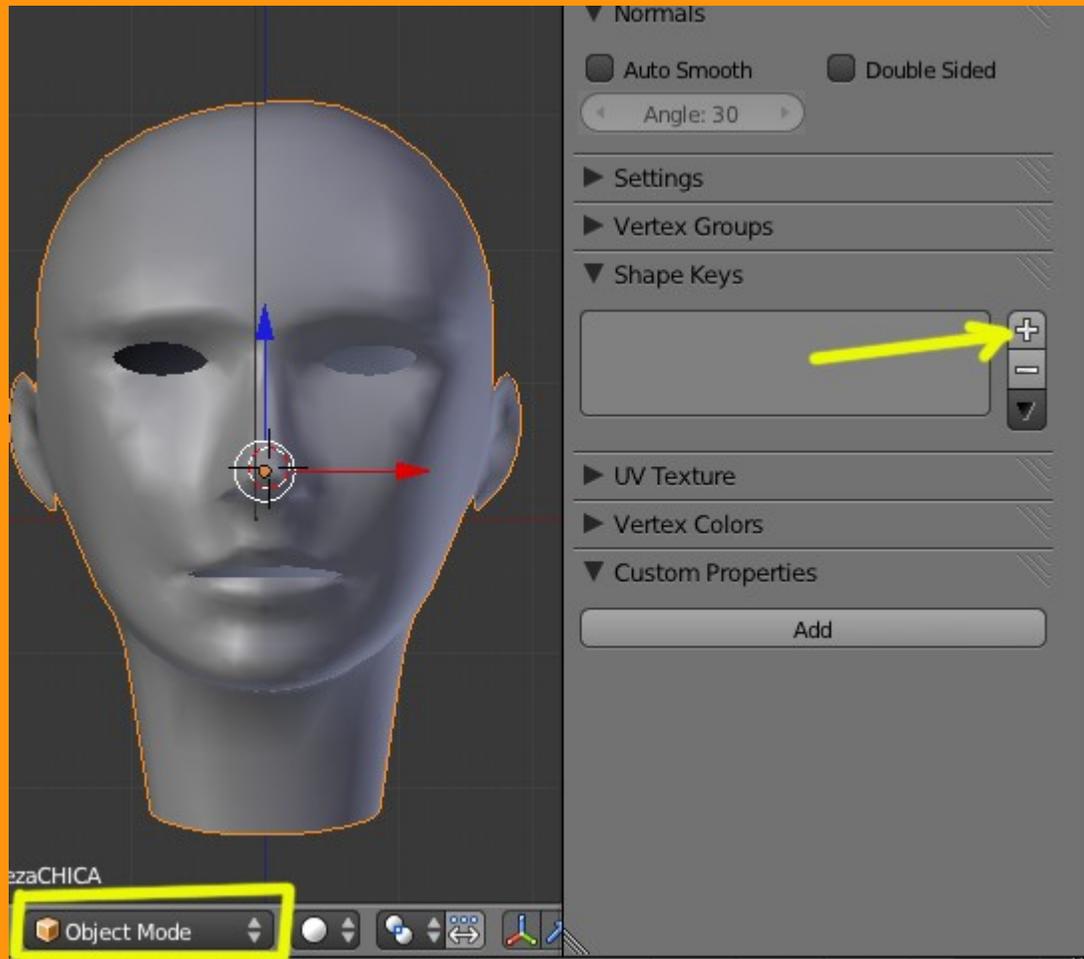
Para ver mejor en imágenes lo que quiero explicar, voy a colocar una cabeza a la cual le voy a cerrar los ojos.



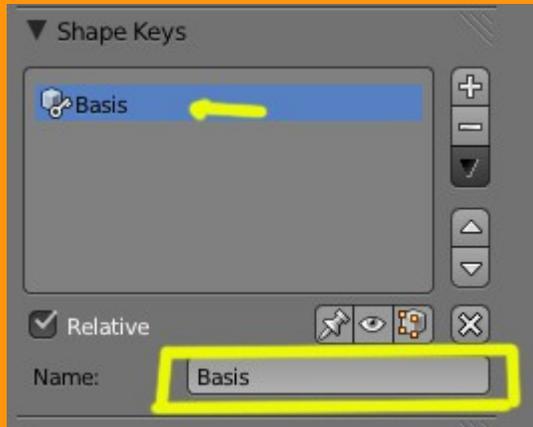
El Shape Keys lo podemos localizar en Object Data.



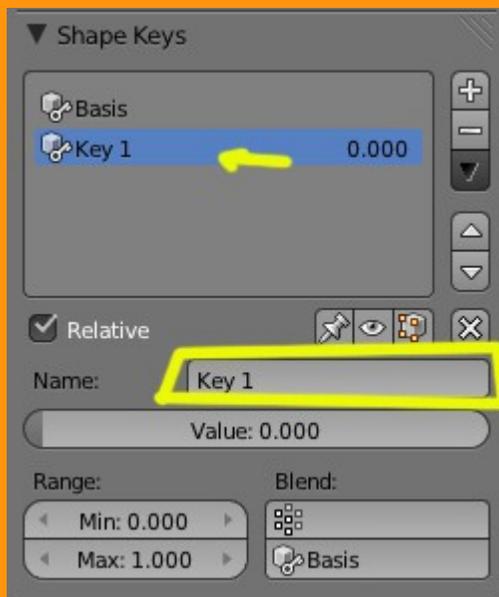
Nos ponemos en Object Mode y en Shape Keys presionamos el signo + para crear la base principal.



Y nos saldrá una clave llamada Basis

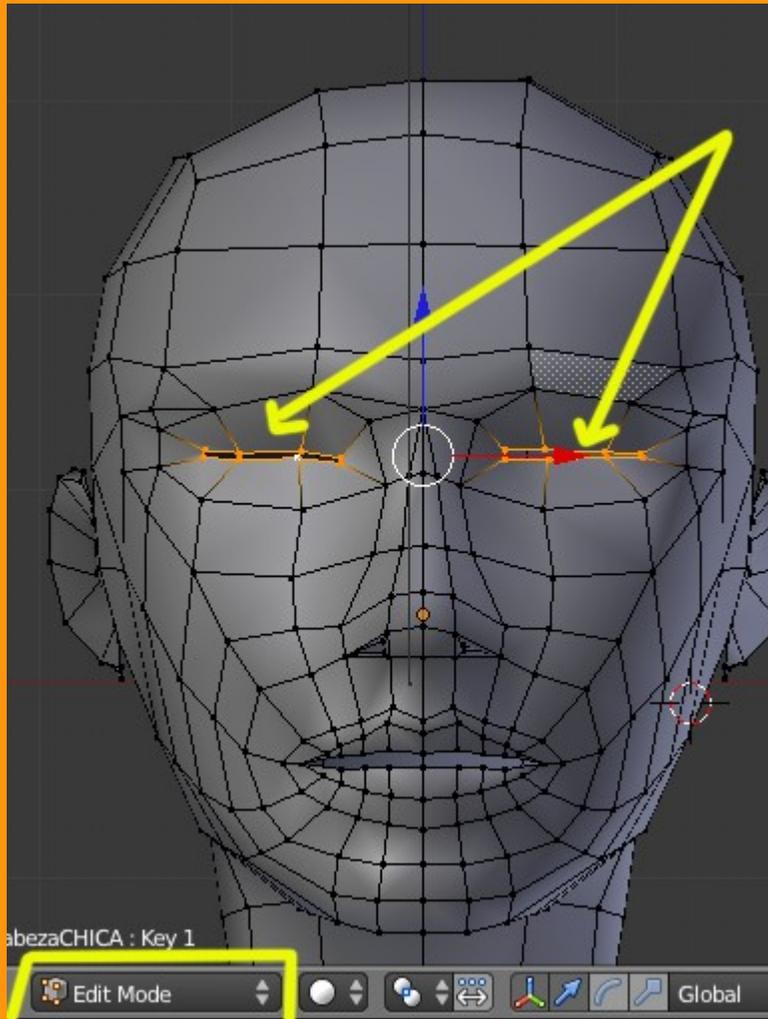


Para crear la primera forma vamos a crear otro nuevo Key presionando sobre el signo +

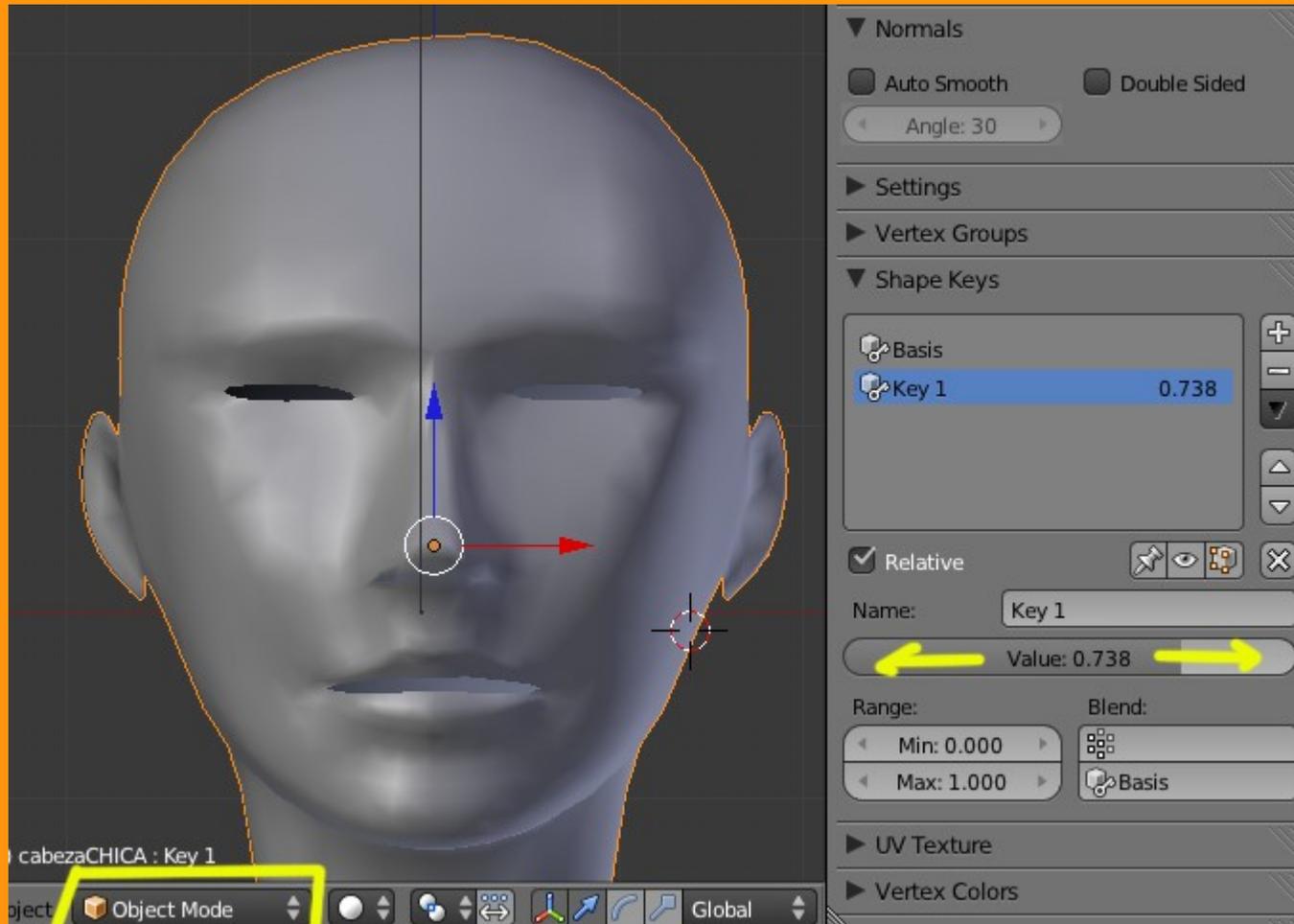


Y veremos que se crea una clave llamada Key 1

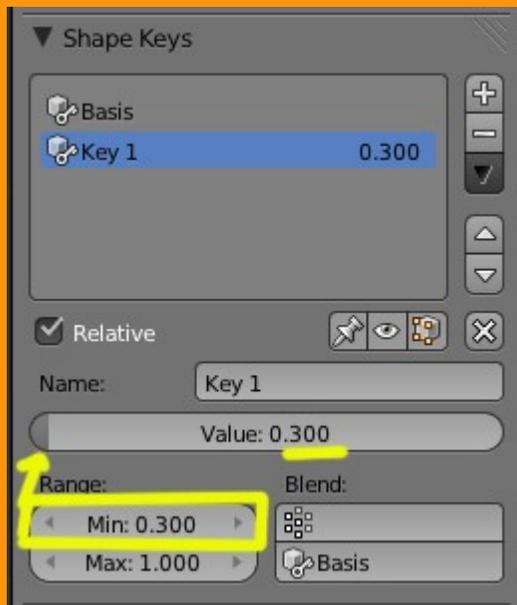
Ahora se trata de entrar en Edit Mode, mover los vértices que queremos, y una vez tenemos esos vértices movidos cambiamos a Object Mode. Aunque parezca que no ha pasado nada, si movemos la barra de Value, veremos como se mueve la malla.



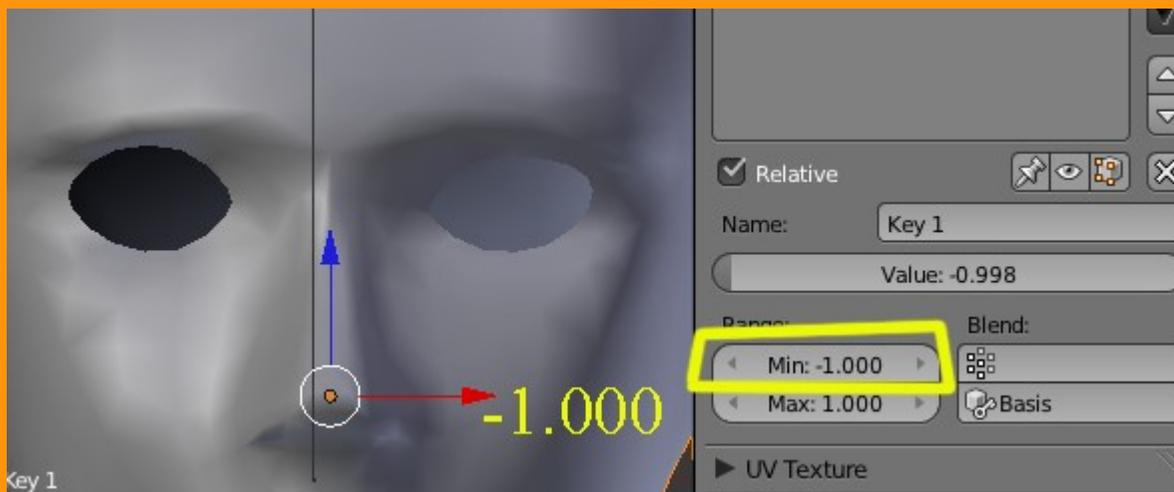
Y ya solo con mover el valor de Value: ya tenemos la animación de los ojos.



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.

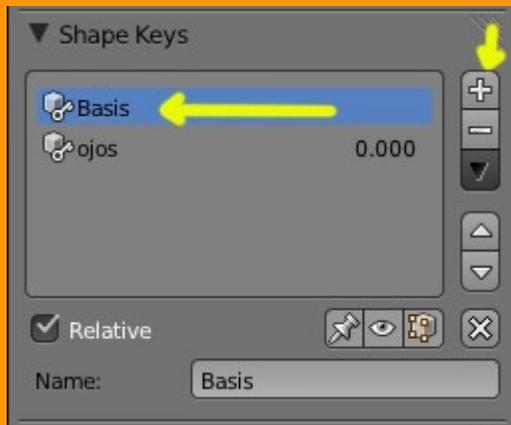


También podemos poner valores negativos.



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

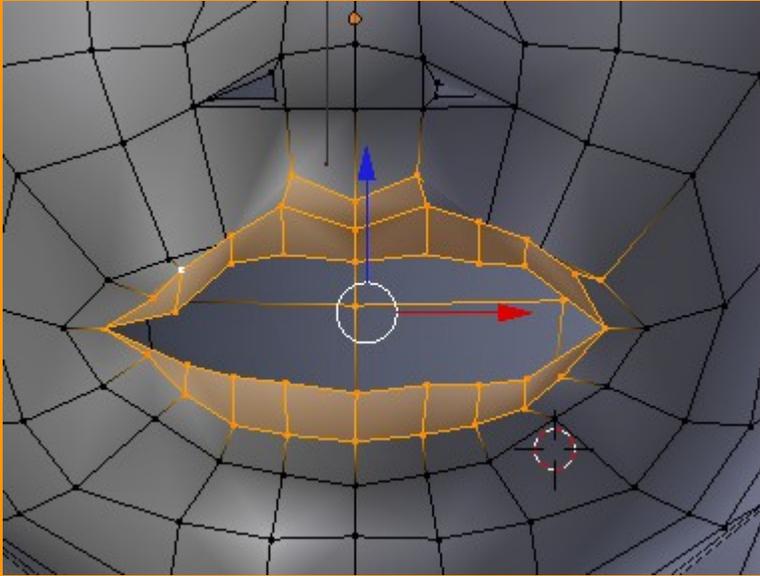
Para crear otra clave de vértices, estando en Object Mode, primero nos debemos de situar en el Basis (Base) y presionamos el signo +



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

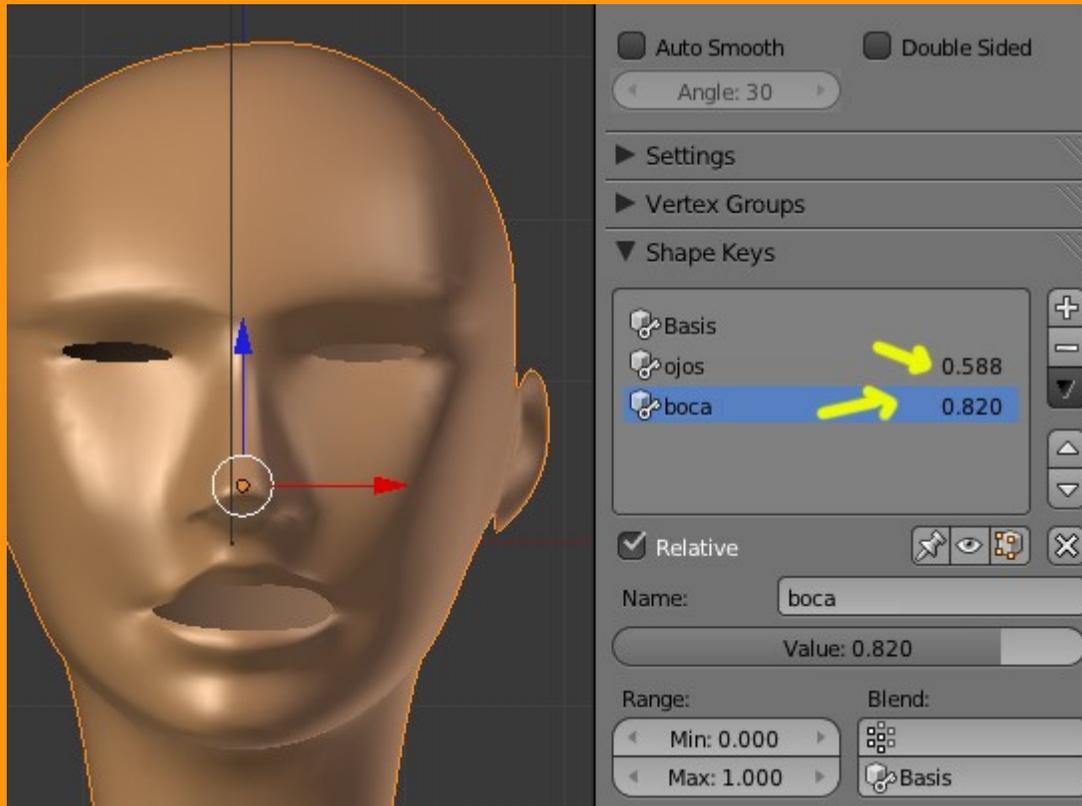


Cambiamos a Edit Mode y movemos los vértices de la boca.

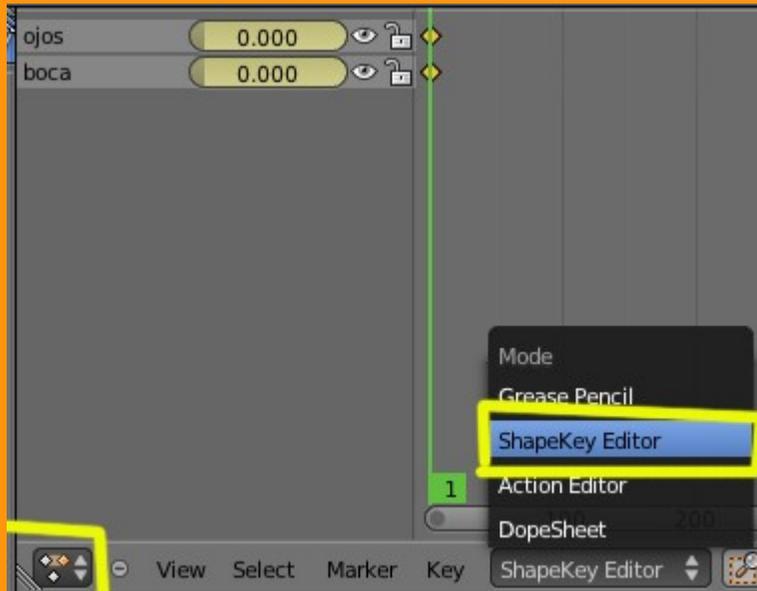


Y al volver a Object Mode, movemos el deslizador Value.

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 1º (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>