

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

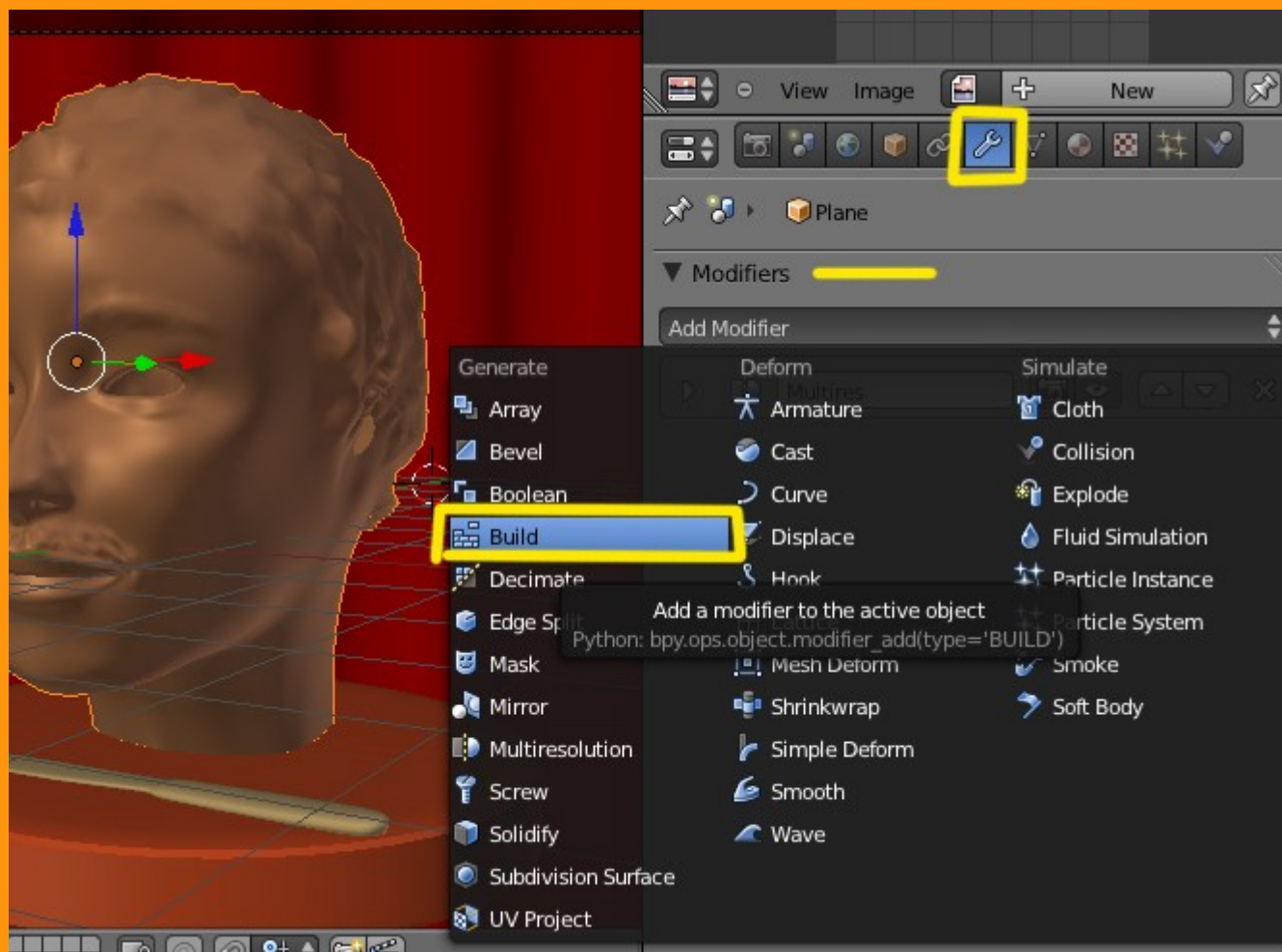
Torrevieja-Alicante-España



Build

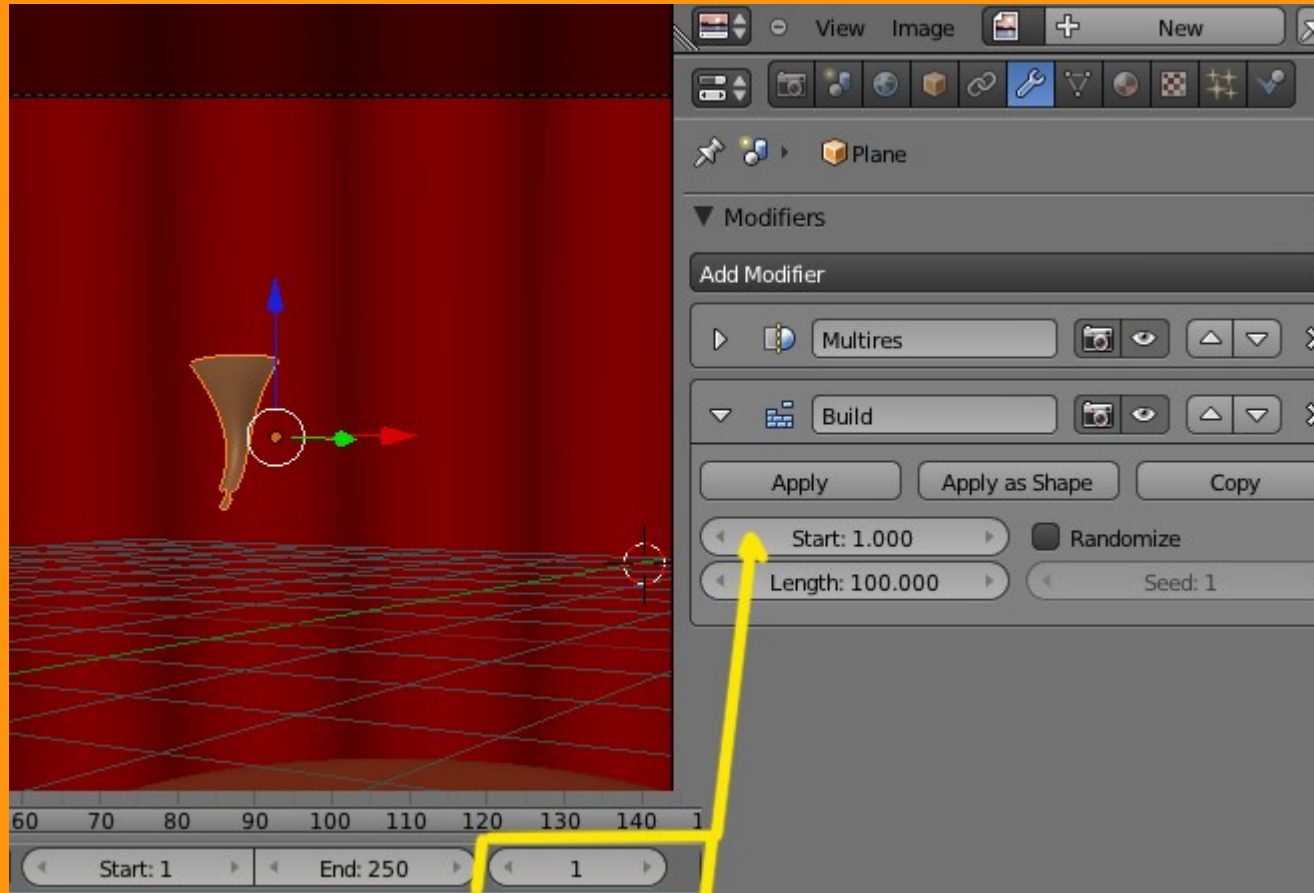
El modificador Build hace que los objetos aparezcan poco a poco en lo que es el conjunto del objeto.

Un ejemplo sencillo es seleccionar el objeto (en este caso una cabeza con Mirror y aplicárselo.



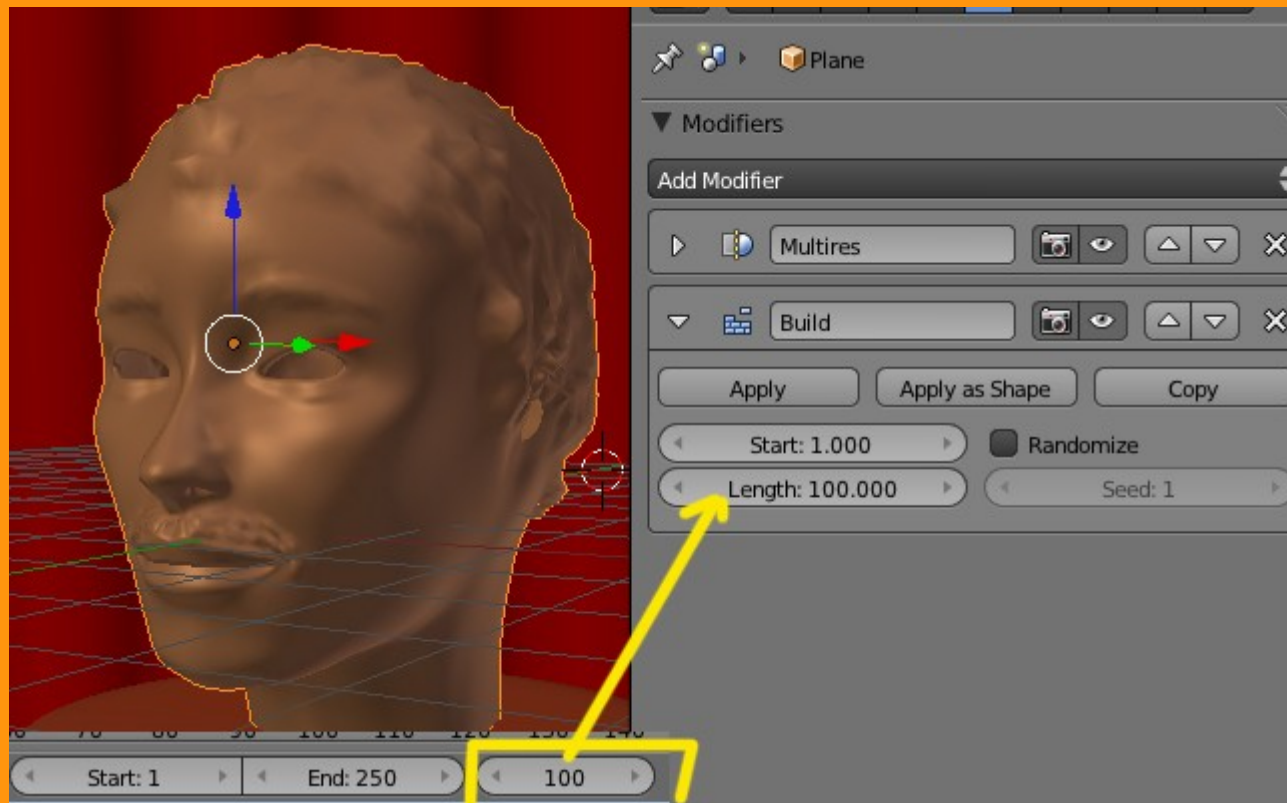
Al aplicarle el modificador, lo que es el objeto desaparece, menos una parte.

Si nos fijamos en la imagen, veremos que hay una parte de la cabeza. Esto pasa porque en el indicador de Build tenemos la opción de que aparezca en el Frame 1

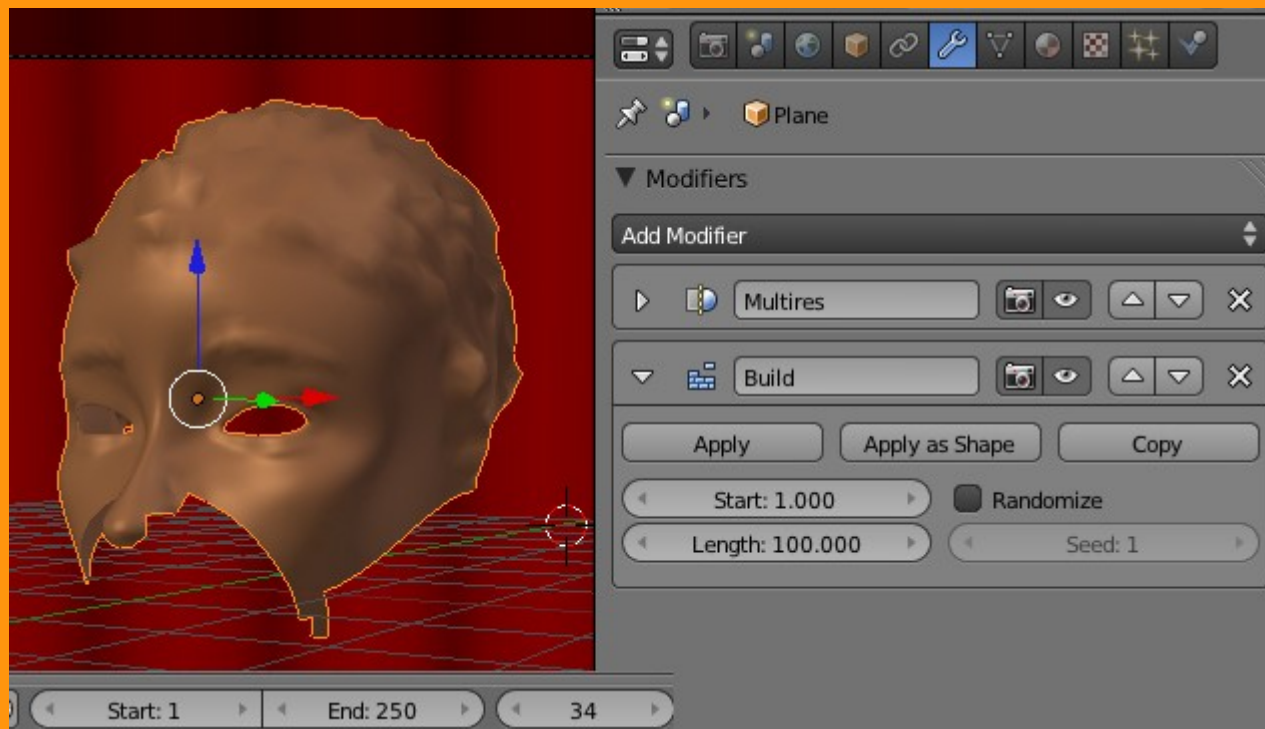


Si cambiamos ese valor (Start) empezará a aparecer el objeto en el frame que le indiquemos.

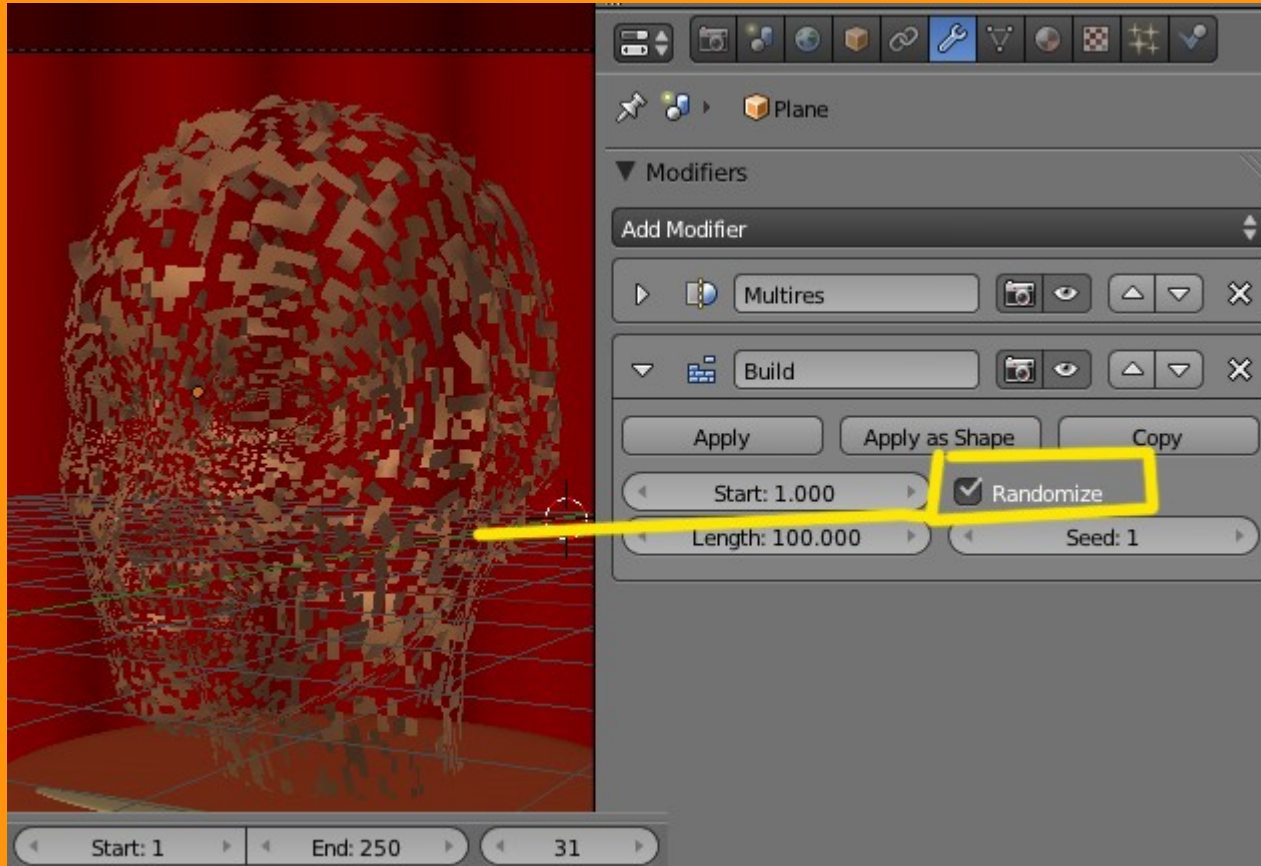
El Length lo que nos indica es en el frame en el que acabará la animación. También podemos cambiarlo al valor que necesitamos.



La forma de aparición de las caras es bastante ordenada pero si queremos lo contrario podemos utilizar Randomize.



Si marcamos la casilla de Randomize lo que se consigue es que las caras del objeto salgan desordenadamente (salteadas).



Y con Seed lo que podemos hacer es una variación, por si no nos gusta el orden de la animación, podemos ir cambiando y cambiaran las partes en las que actúa, aunque es poca la variación que se puede conseguir. O sea, cambia ligeramente las zonas de aparición del objeto.