Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



Modifier Mask

El modificador Mask, lo que consigue es esconder una parte del objeto.

Esto lo consigue bien a través de crear unos grupos de vértices para luego aplicárselos a esa máscara o bien aprovechando los grupos de vértices que se crean cuando emparentamos un objeto a una armature.

Una forma fácil de ver el efecto, es por ejemplo creando una esfera (o un cubo) y seleccionado un grupo de vértices, que guardamos en Object Data > Vertex Groups.

	View Image
	Sphere F
	 Custom Properties Normals Settings
	Texture Mesh:
=	tiras ✓ △
	Name: tiras
	Weight: 1.000

Como se ve en la imagen, solo hay que seleccionar los vértices, y en Vertex Groups, presionamos sobre el signo MÁS para crear un nuevo grupo, y el botón ASSIGN para guardar.

Le ponemos un nombre a nuestro gusto, para luego poder distinguirlo. (Se pueden hacer diferentes grupos con diferentes formas)

Eso mismo voy a hacer, crear otro grupo con una selección de líneas en horizontal.

Sphere F
Custom Properties
► Normals
▼ Settings
Texture Mesh:
🗹 Auto Texture Space
Vertex Groups
Here the second
V
Name: horizonte
Assign Remove Select Deselect
Weight: 1.000

Luego es tan fácil como colocarle un modificador Mask a la esfera.



En la ventana que nos sale del modificador Mask, debemos indicarle que grupo de vértices queremos seleccionar. Para eso solo hay que pinchar con el ratón encima del dibujo de los grupos de vértices y nos saldrá una lista con los que hemos creado. En mi caso solo hay dos; uno llamado horizonte y otro llamado tiras.

▼ Modifiers	
Add Modifier	\$
D C SimpleDeform	5 ● \$ ♥ △ ▼ ×
▼ 😇 Mask	
Apply Apply a	s Shape Copy
Mode:	Vertex Group:
Vertex Group	
	horizonte
	tiras

Al seleccionar mi primer grupo, veremos en pantalla, que solo se ven las zonas en las que no hemos marcado nuestro vértices

🔊 🐉 💿 Sphere		
V Modifiers		
Add Modifier 🗘		
▼ U Mask Mask C ♥ X		
Apply Apply as Shape Copy		
Mode: Vertex Group:		
Vertex Group		
Invert		

También veremos que hay una casilla para la opción Invert. Esto lo que hace es que selecciona los vértices contrarios. Pero en este caso, como he hecho una selección dejando solo una fila de vértices entre selecciones, resulta que al invertir el grupo, no se ve nada en pantalla, porque lo que se ve en pantalla son caras - no vértices. Por lo que hay siempre que calcular, si vamos a utilizar un Invert, el saber desarrollar bien la selección de la malla.



Como se pueden poner varios modificadores diferentes de Mask al objeto, vamos a colocarle el segundo. En este caso SI le voy a marcar la opción Invert.

	🔊 🎖 🕨 🎯 Sphere
	▼ Modifiers
	Add Modifier
	▼ 🥑 Mask 🛅 • 🕄 △ マ 🗙
	Apply Apply as Shape Copy
	Mode: Vertex Group:
	Vertex Group
	▼ 📴 Mask.000 🛅 ● 😰 △ マ 🗙
	Apply Apply as Shape Copy
	Mode: Vertex Group:
	Vertex Group

Y a partir de aquí, podemos jugar con diferentes selecciones y en Invert o no.



Add Modifier	
V 🕑 Mask	
Apply App	ly as Shape Copy
Mode:	Vertex Group:
Vertex Group	🗧 🏭 tiras
	Invert
▽ 😇 Mask.000	
Apply App	ly as Shape Copy
Mode:	Vertex Group:
Vertex Group	🗧 🔡 horizonte

En el caso de la armature, sería lo mismo, solo que seleccionando Armature.

•		
	•	
	🖃 🔍 🗢 View Image 🔛	수 New 🕅 🖈
		▽ ◎ ⊠ ¥ ▼
	🔊 🏷 🔍 Cube	
	▼ Modifiers	
	Add Modifier	\$
	D 🛣 Armature	5 • 1 • x
	Mask	5 • 1 • x
	Apply Apply as	Shape Copy
	Mode:	Armature:
	Armature 🗘	😡 Armature
		🗹 Invert
and the second se		

Solo que al seleccionar el hueso en Pose Mode y moverlo, desaparece el resto de partes que no pertenecen a ese hueso (o inversa)



