

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

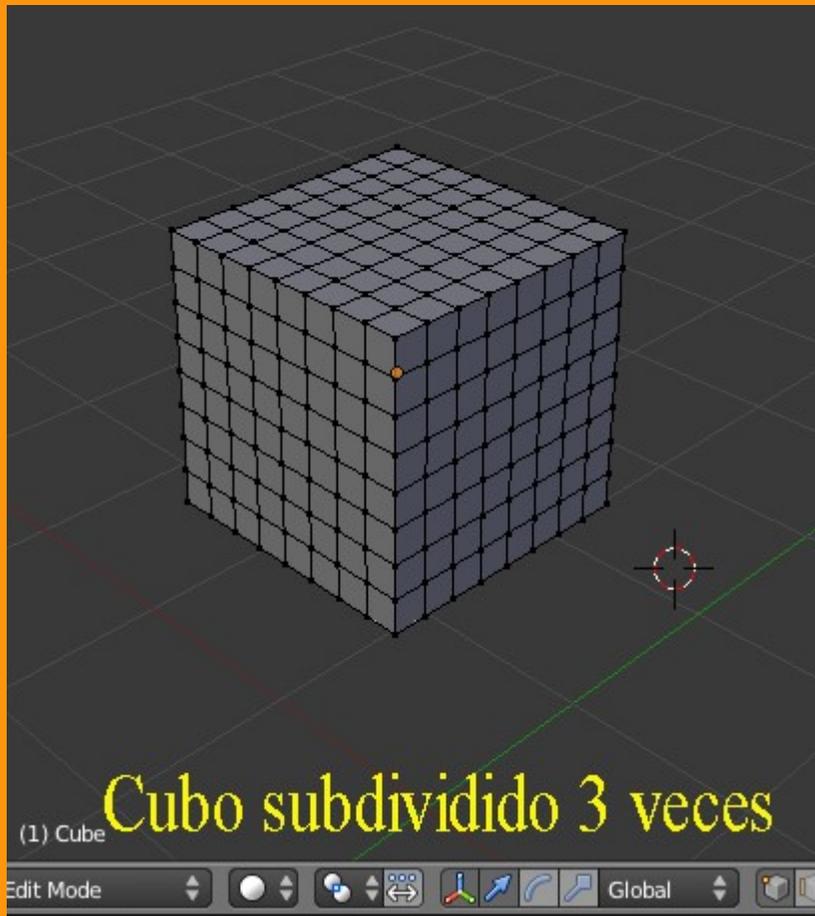
Torrevieja-Alicante-España



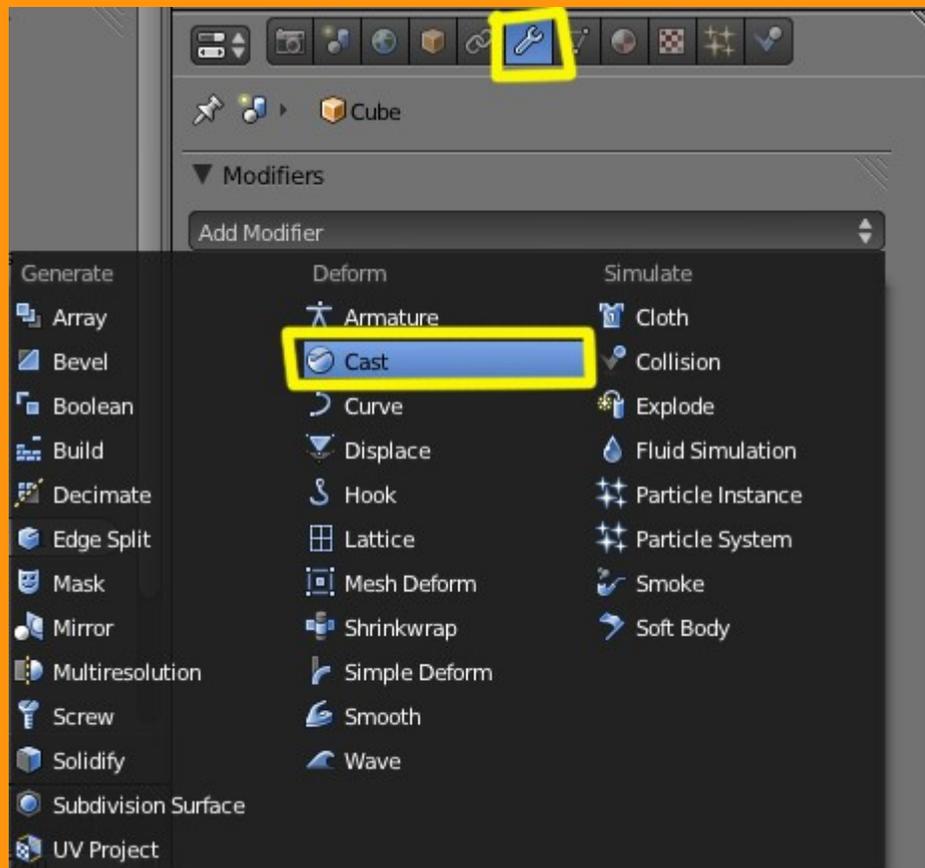
Modifier_Cast

El modifier Cast se puede utilizar para cambiar las formas de las mallas. Una de las formas más utilizadas es la de convertir un Cubo a Esfera o lo contrario (de esfera a cubo)

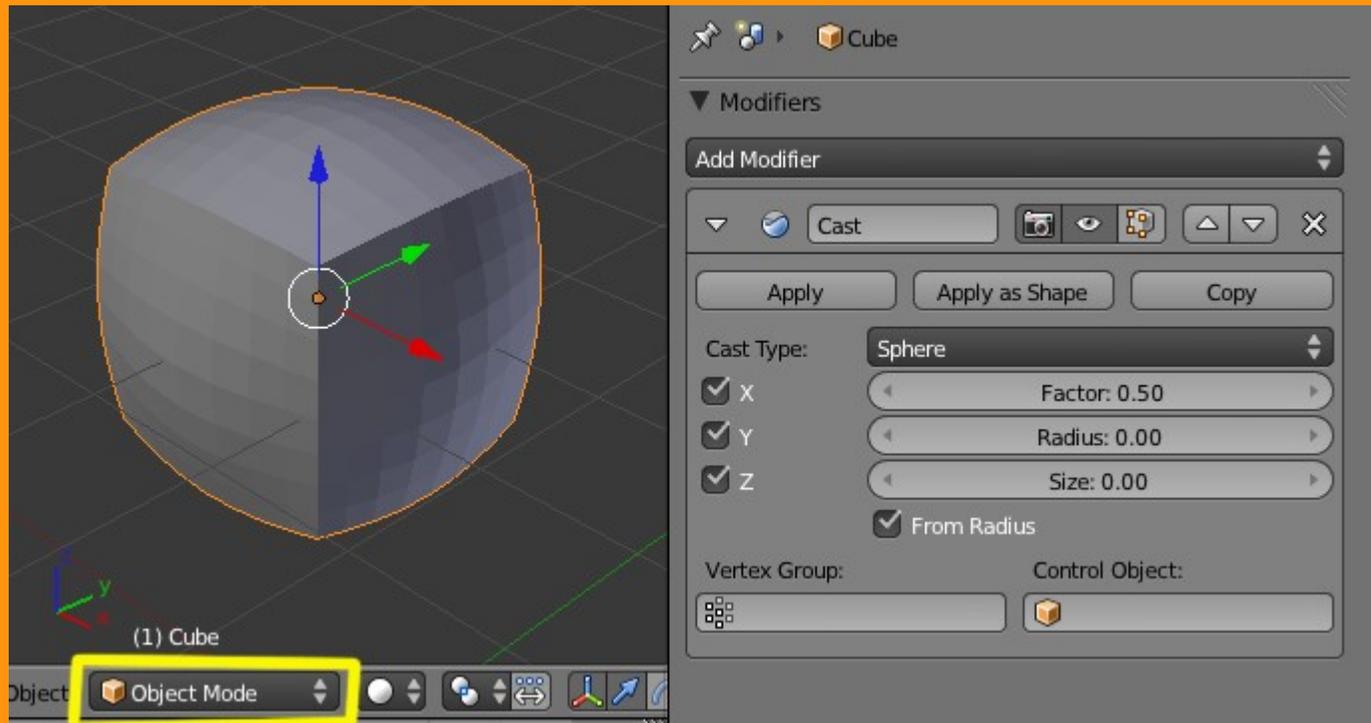
Para poder ver su mecanismo vamos a crear un cubo y lo vamos a subdividir dos o tres veces para que así pueda coger mejor la forma de una esfera.



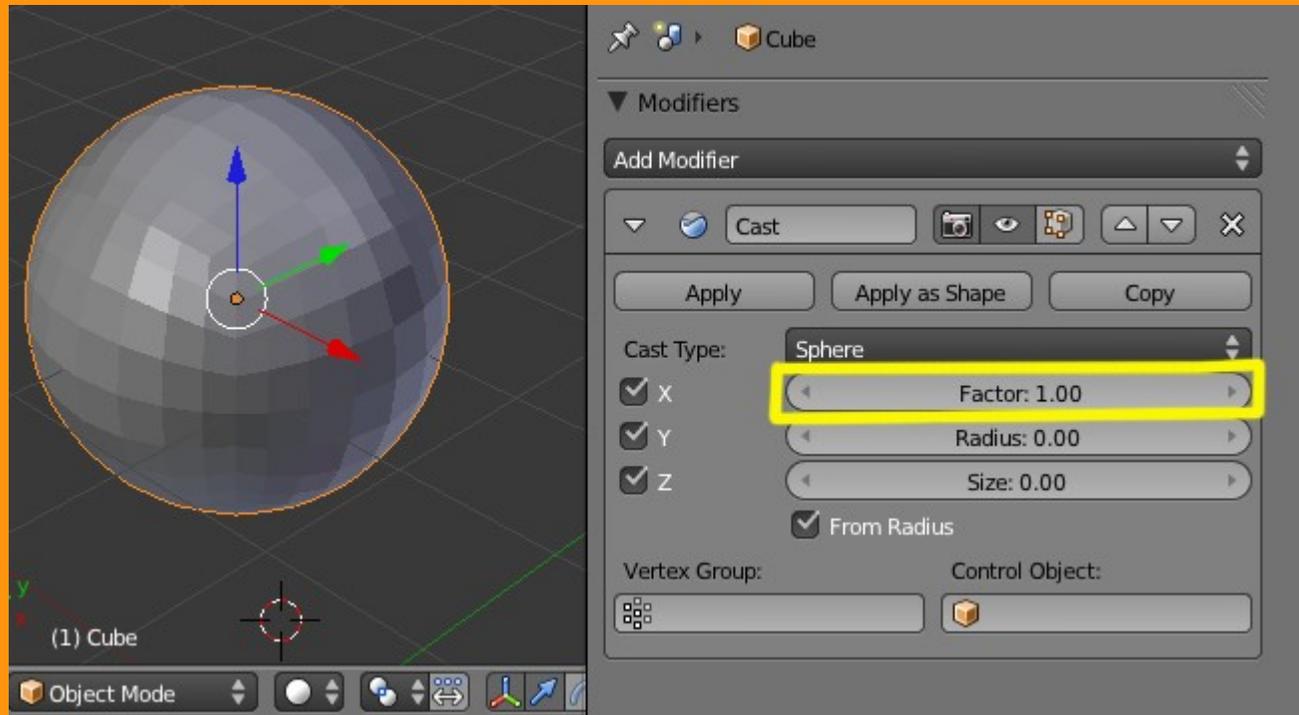
Nos vamos a los modificadores y le añadimos uno de tipo Cast



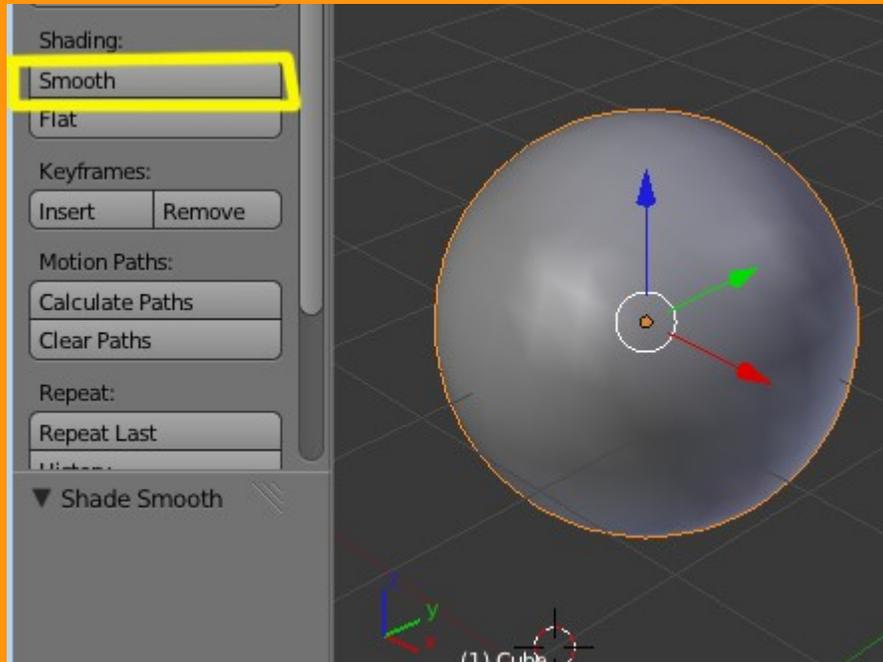
Si nos ponemos en Object Mode, veremos que el cubo ya se a empezado a redondear.



Para que la curvatura llegue a su máximo (para la esfera) debemos cambiar el valor de Factor.
En este caso como lo que buscamos es una esfera, debemos de indicarle que su valor sea de 1.00

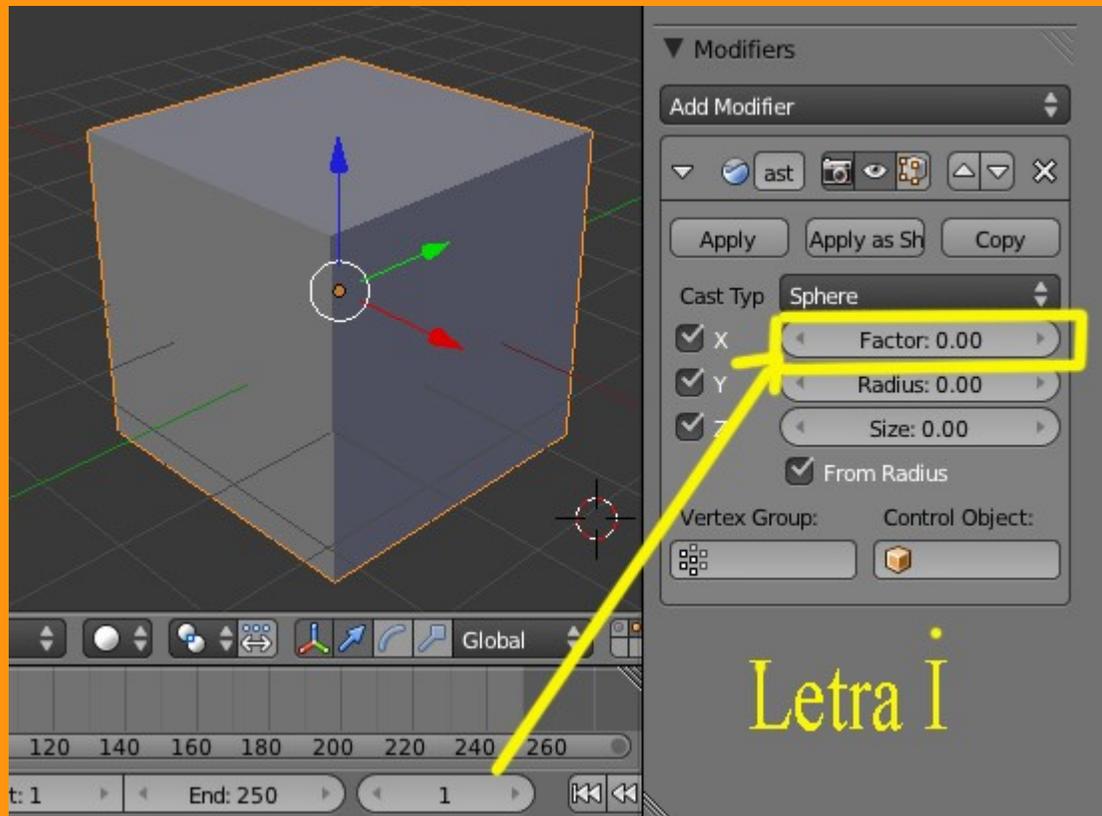


Y ya tenemos una esfera que podemos suavizar con Smooth desde el panel Tool Shelf.



Si esto lo quisiéramos animar para hacer un video, solo tendríamos que hacer lo siguiente.

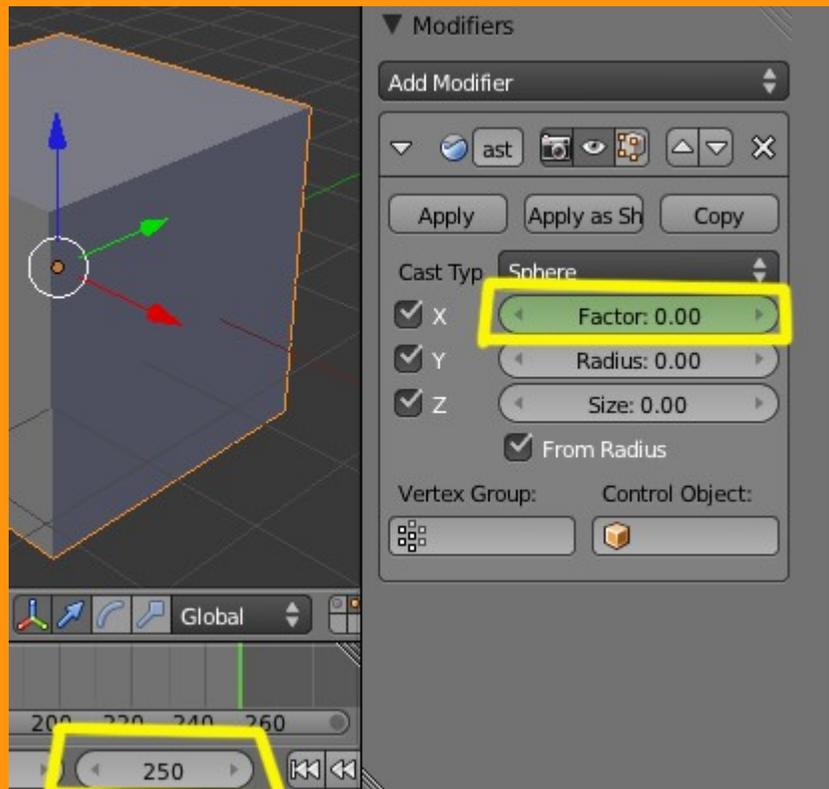
Supongamos que la duración es de 250 frames (unos 10 segundos) pues nos colocamos en el Frame 1 y colocando el puntero del ratón sobre los valores de Factor: y estando en 0.000 presionamos la letra I



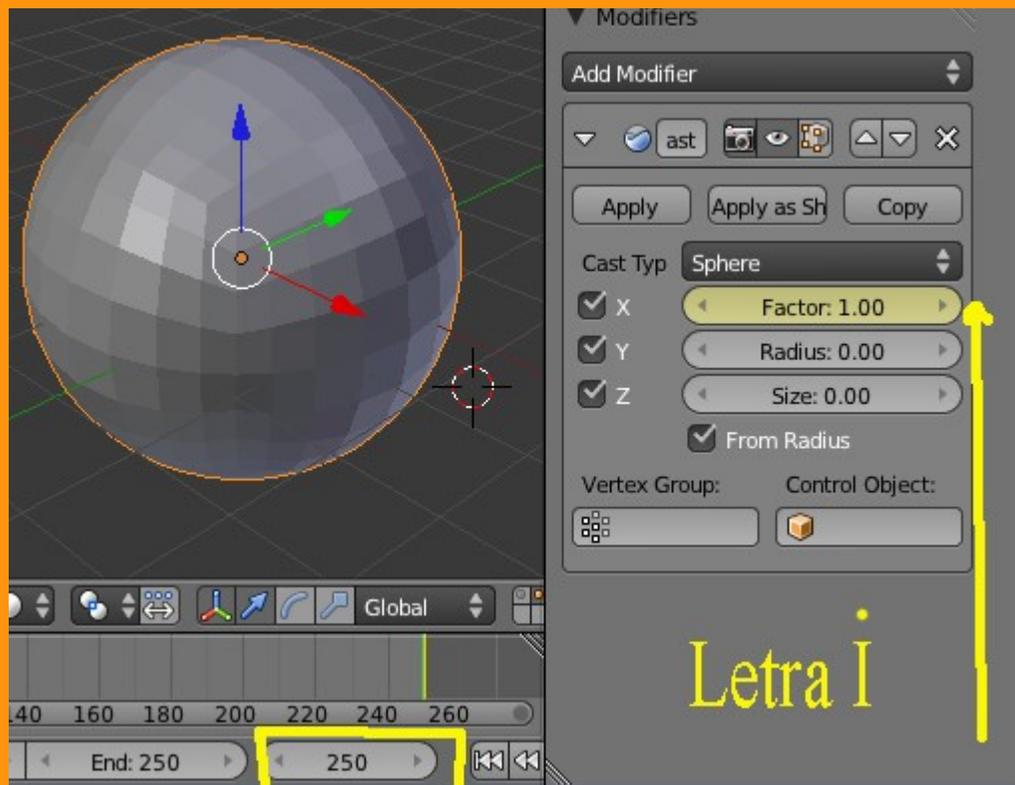
Veremos que el color de fondo de factor a cambiado a un color amarillo.



Luego cambiamos de frame y nos colocamos en el 250 y veremos que el color ahora es de color verdoso.



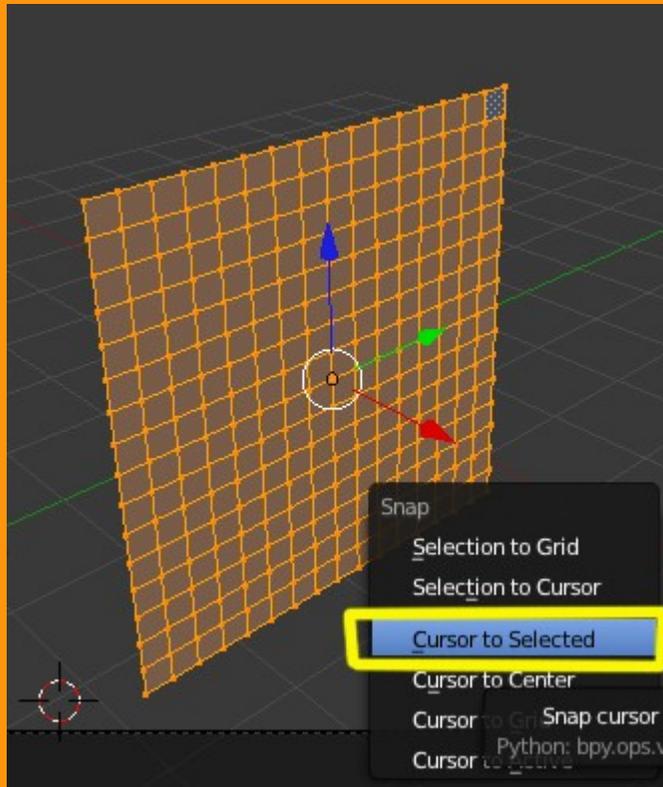
Cambiamos el valor a 1.000 y colocando el puntero del ratón sobre ese valor, presionamos otra vez letra I.



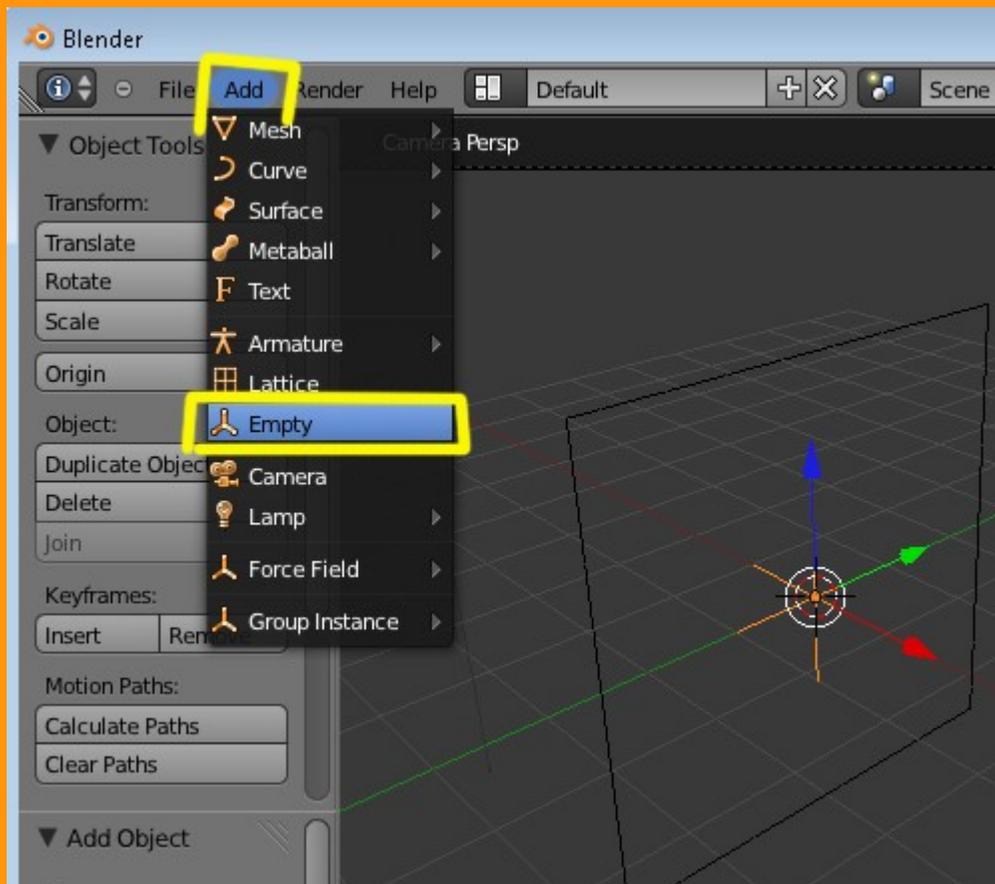
Y ya tenemos nuestra animación, solo hay que presionar Alt+A para verla.

Otro ejemplo que podemos hacer es con un plano y añadiremos un empty con el que controlaremos la deformación.

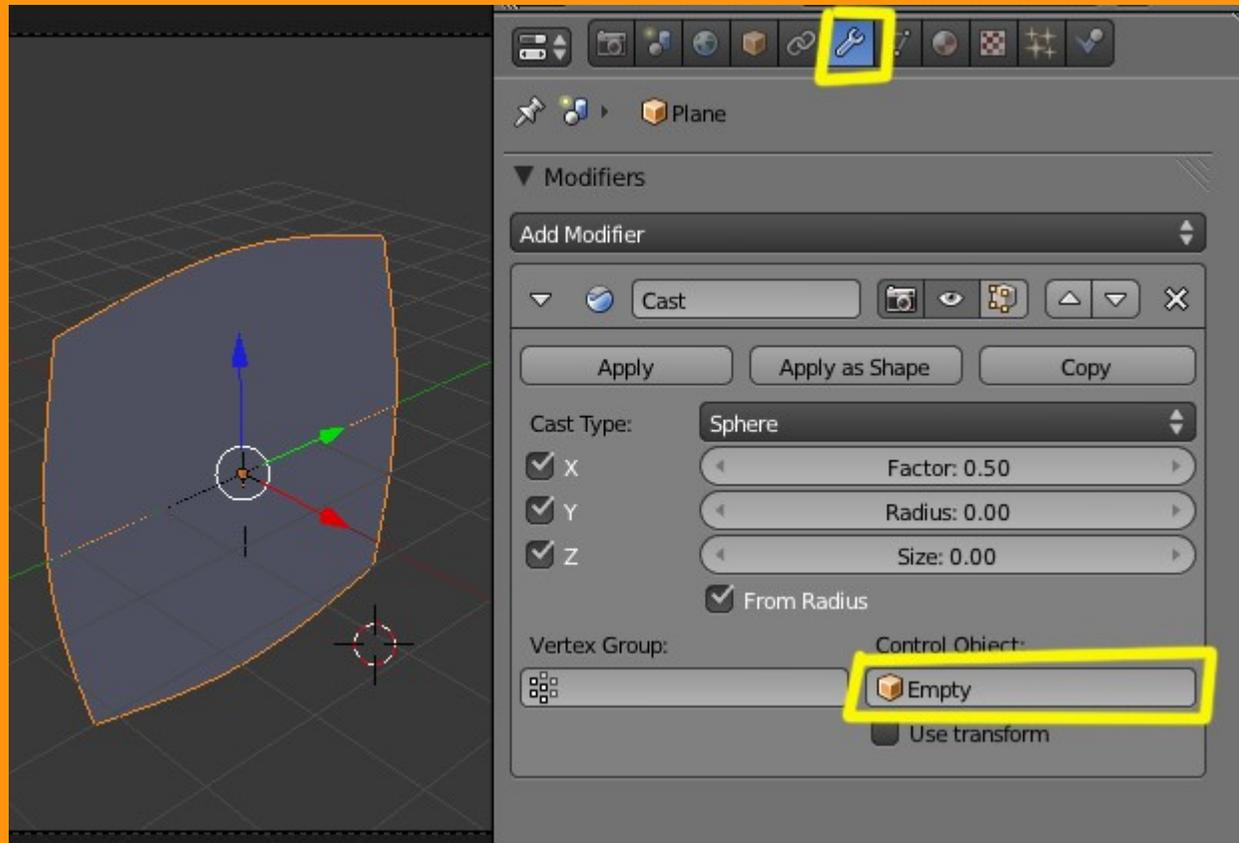
Para eso creamos un plano y lo subdividimos varias veces. Luego nos aseguramos de que el cursor esta colocado en el centro de ese plano. Esto lo podemos hacer presionando Shift+S y Cursor to Selected.



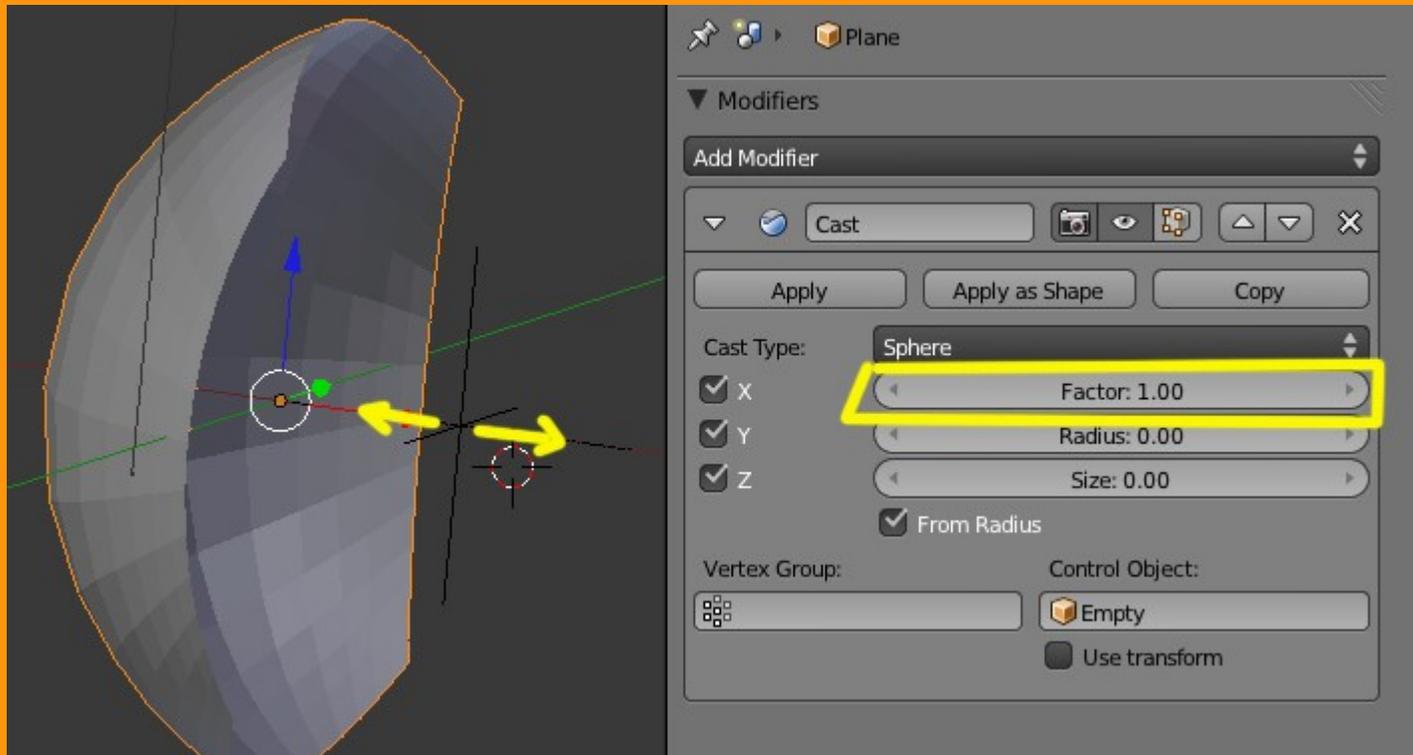
Y añadimos un Empty



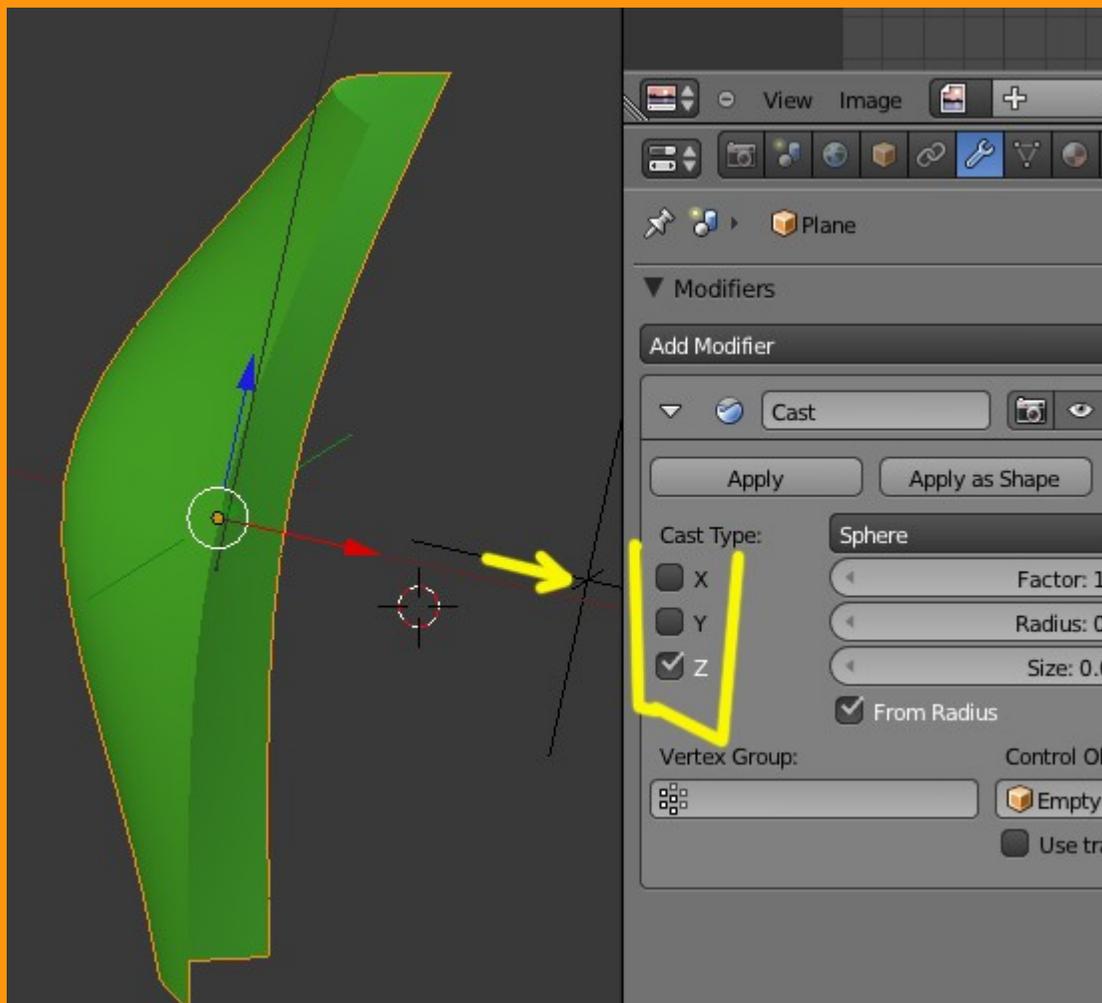
Ahora seleccionamos el plano, le añadimos un modifier de tipo Cast y en la parte de Control Object: seleccionamos el nombre del Empty



Ponemos un valor de 1.00 en Factor y movemos el empty para ver el efecto que coge el plano. Hay que moverlo con cuidado, pues si pasamos ciertos límites, el objeto cogerá formas no deseadas.



También podemos jugar con aplicarle ese efecto a solo una o dos coordenadas.



O también podemos trabajar sobre un solo grupo de vértices.

