Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



Modifier_Curve

El modificador Curve, se puede utilizar para deformar objetos.

Un ejemplo lo podemos crear a partir de un objeto que esta subdividido, al cual vamos a colocar el modificador pero primero hay que crear una curve.



Para añadir la curve vamos a Add > Curve > Bezier. Se puede poner también un circulo si lo que queremos es hacer eso.

File	A	dd	Render	Help		D	efault			+×	2
: Tools	⊽ ১	Mesi	n.	Front	rtho	Perio					
e 🔍	2	Surfa	ace	- 1	0.0	Circle					
	₽ F	Meta	aball	Þ	0.0	Nurb Nurbs	Curve Python:	Co bpy.ops	onstruc s.curve	t a Bezier primitive	- C
	大田人	Arm Latti Emp	ature ce ty) ,	Path	circle				
Objec	91 92	Cam Lam	iera p						2		
E 1	٢	Forc	e Field	≯							
Ren	۲	Grou	ıp Instan	ce ≯	-			-($\rightarrow \vdash$		-
iths:											
ns										φ	
ate											
0.074	8	*									

Una vez tenemos la curva, seleccionamos el objeto que hemos creado y subdividido y le añadimos un modificador de tipo Curve. Y en la parte que pone Object: seleccionamos el nombre de la curva que en este caso es BezierCurve

	🖈 🎝 🕨 🥥 Cube
	▼ Modifiers
	Add Modifier 🔷
	Apply Apply as Shape Copy
	Object: Vertex Group:
	Deformation Axis:
	X Y Z X Y Z
Select Object 🚺 Object Mode 🔶 💽 🗘 🕻	

Veremos que el objeto se deforma, pero puede ser que coja la forma que queremos, esto puede ser porque hemos colocado fuera de posición la curva. Lo mejor es seleccionar el objeto y moverlo hasta conseguir ponerlo encima de la curva.



Una vez ya tenemos la forma bien. podemos mover los dos objetos a la vez para que no pierda esa forma. También podemos modificar la curva, entrando en Edit Mode y podemos subdividir y mover los vértices.



Ni que decir, que mientras más vértices tenga nuestro objeto, mejor se adaptara el objeto a la curva.





Se puede mover el objeto a la vez que va tomando la forma de la curva.

En este caso se trataría de arrastrar el manipulador (las flechas de colores) en el sentido del eje Z (según vista y coordenadas puede ser otro, claro) y el objeto subiría hacia arriba, pero tomando la curva del objeto y deformándose.