

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España

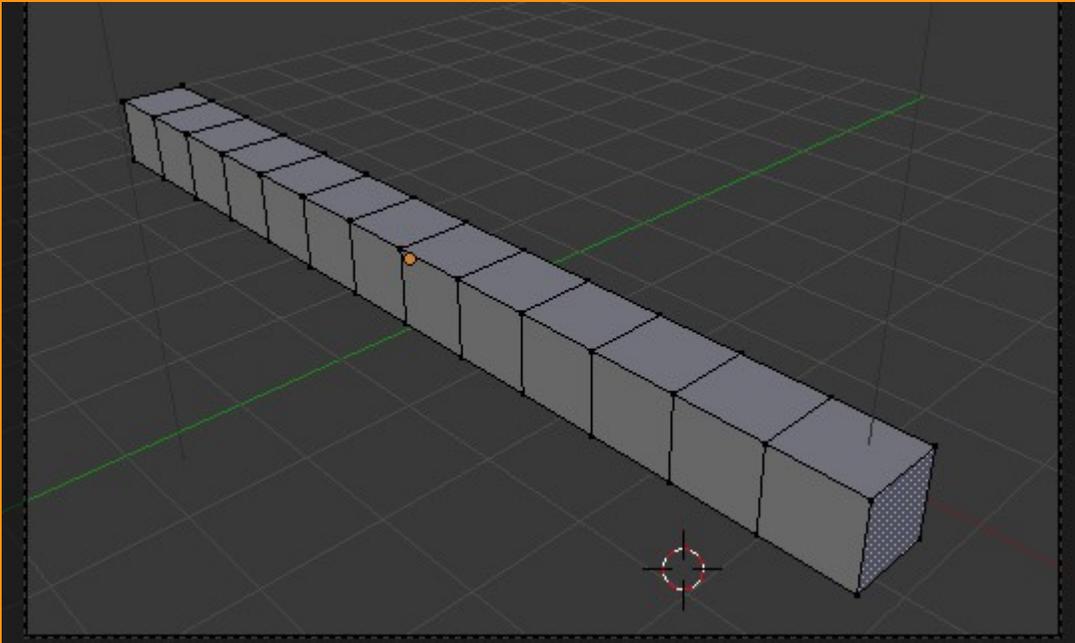


Lattice

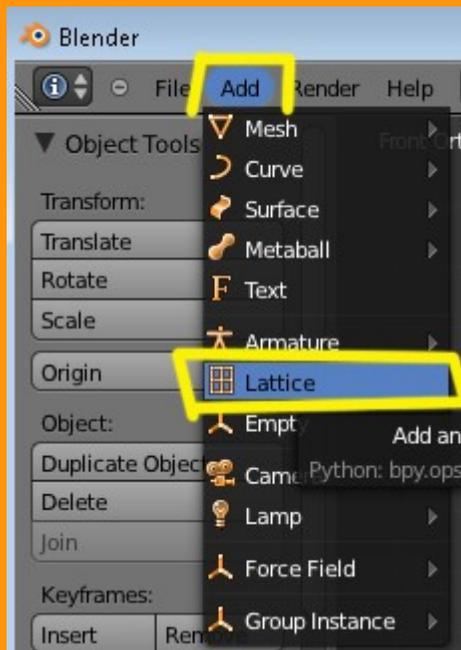
El Lattice (enrejado) es un objeto que aplicado a una malla, puede hacer deformar esa malla.

Primero voy a crear un objeto y luego le voy a colocar el Lattice.

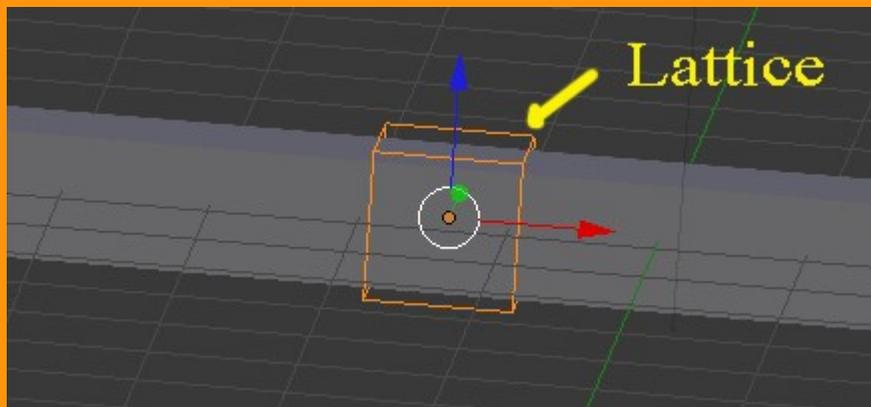
El objeto puede ser por ejemplo un cubo extrudido varias veces.



Y lo siguiente es colocarle el Lattice. Para eso hay que estar en Object Mode.

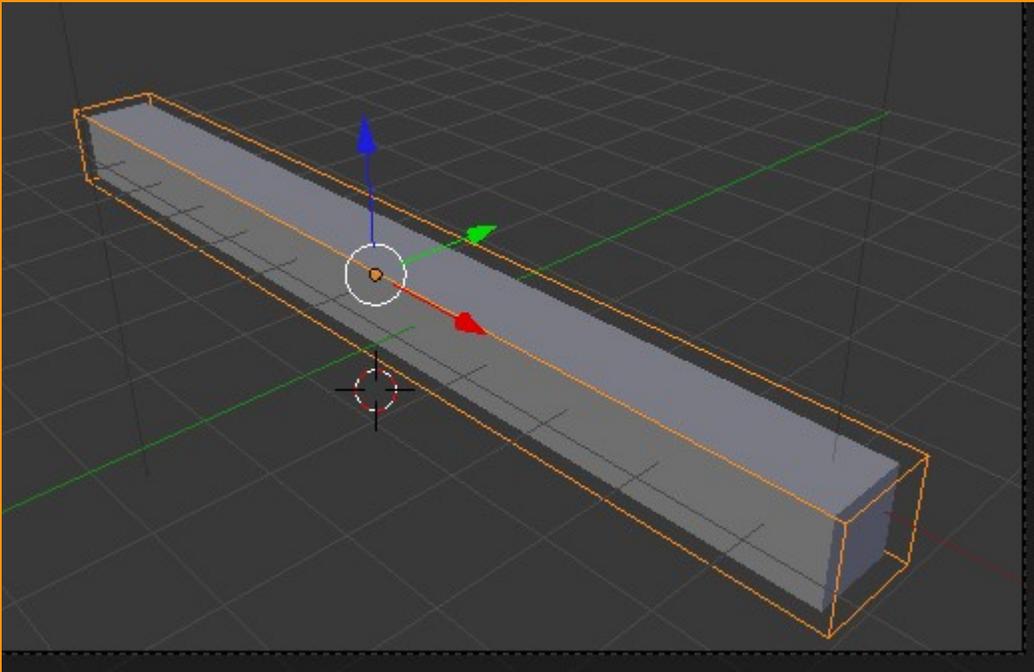


El Lattice es una figura con forma de cubo, y se trata de cubrir todo el objeto (la malla) con el, para que todos los vértices de esa malla, sean influenciados por el Lattice.

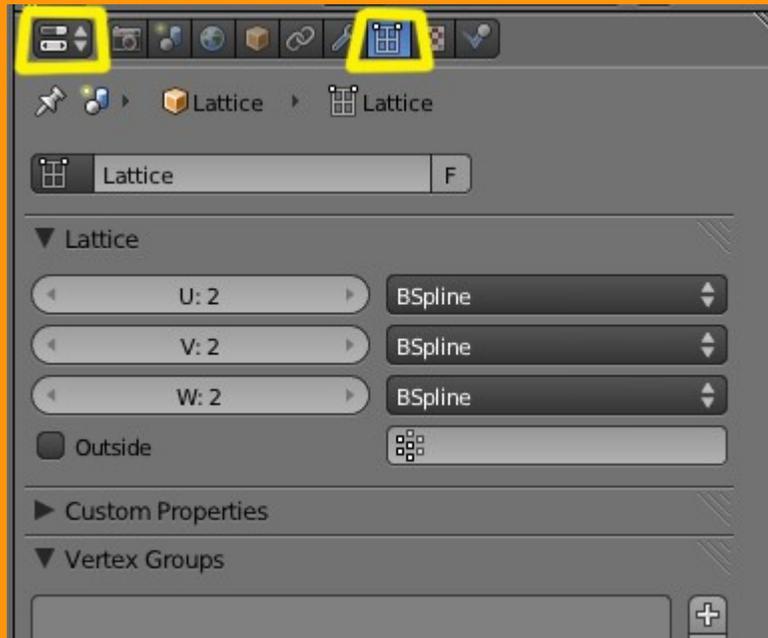


Para hacer esto, debemos estar en Object Mode.

Escalamos el Lattice hasta que cubra todo el objeto. Se puede utilizar por ejemplo S+X para escalar en coordenadas X, S+Y para coordenadas Y, etc.

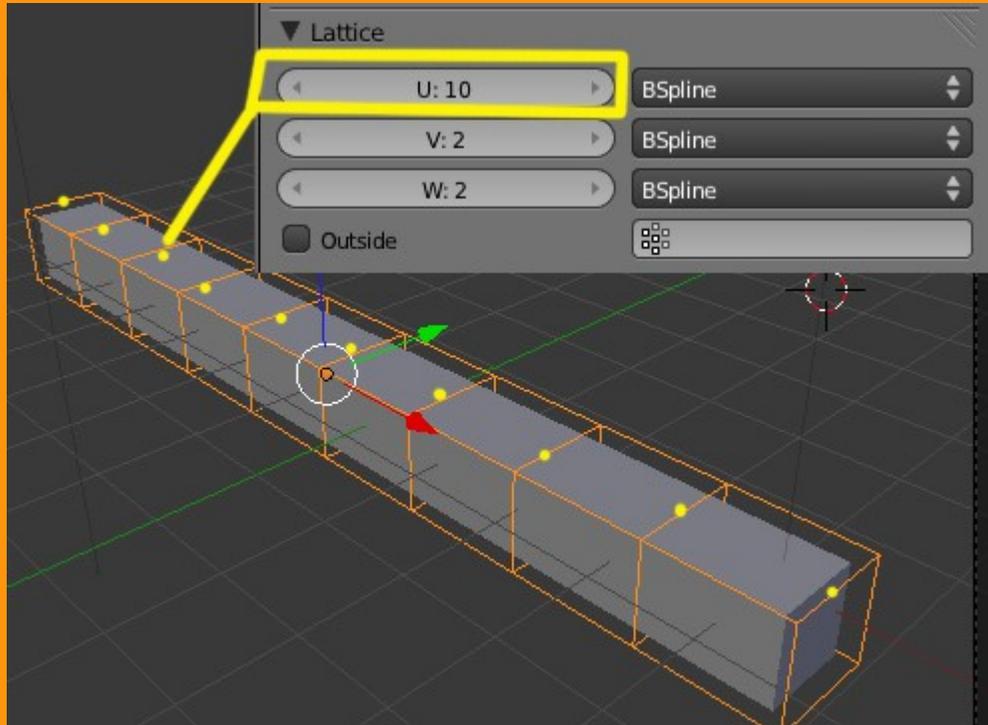


Una vez tenemos todo el objeto cubierto, vamos a indicarle cuantos cortes queremos en el Lattice.
Para eso abrimos una ventana de Properties > Object Data.

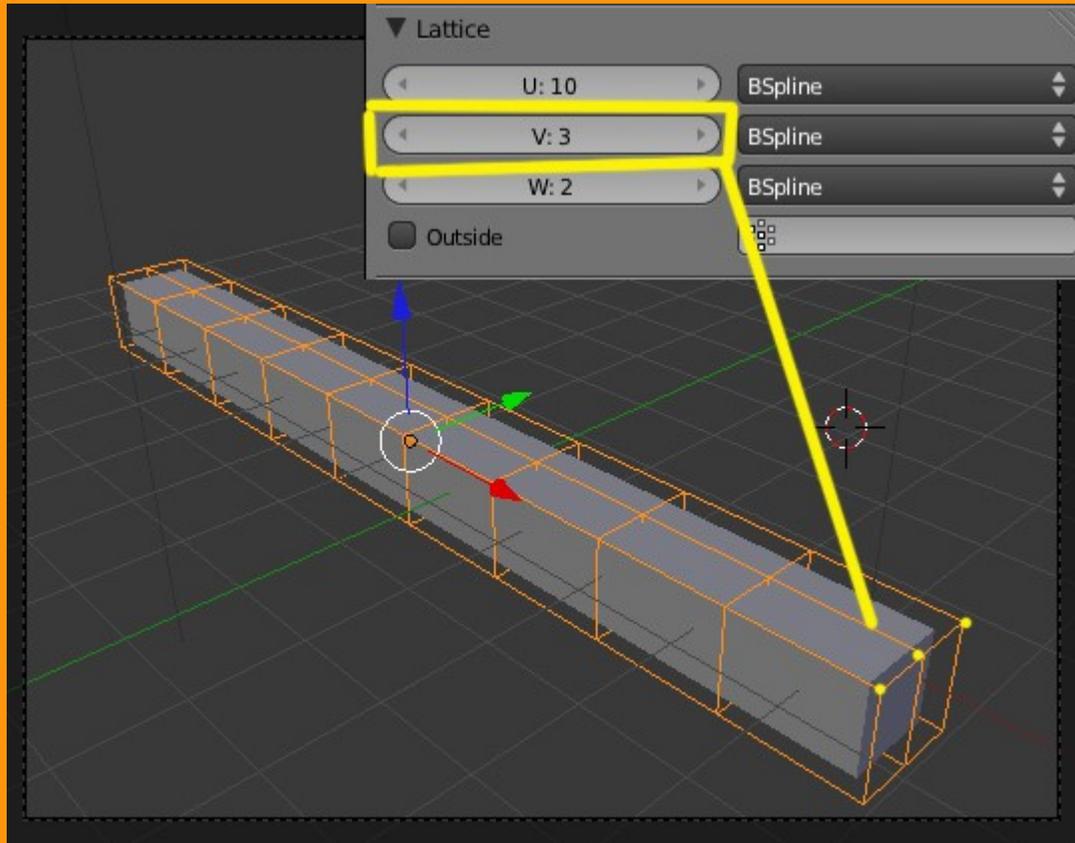


Y veremos que hay unos valores de U: V: y W:

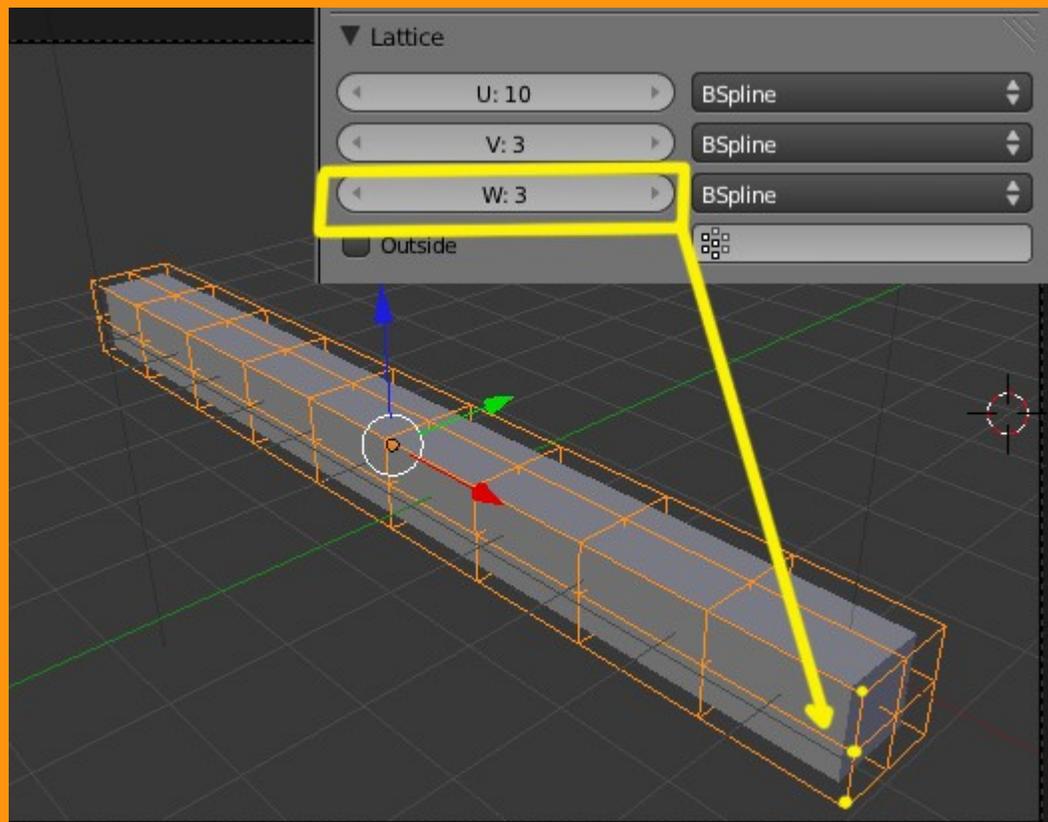
En el valor U; le vamos a poner 10, y veremos que el Lattice se construye con diez partes.



Si en el valor de U: le ponemos 3, veremos como se construye con tres vértices en esa coordenada.

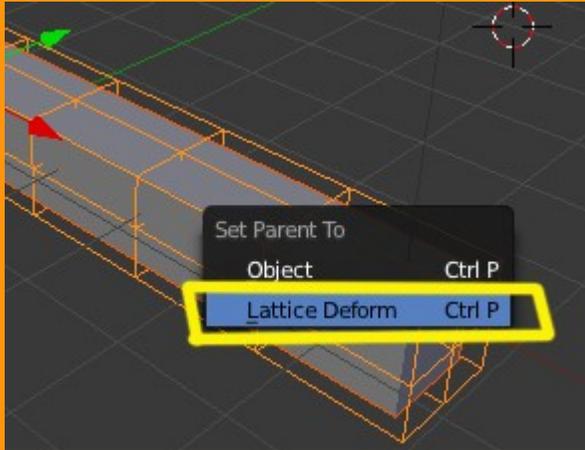


Y al valor W: le vamos a colocar tres también.

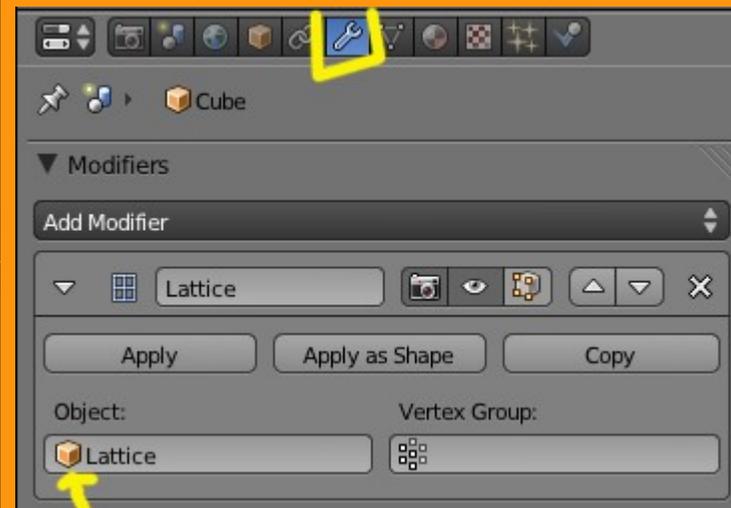
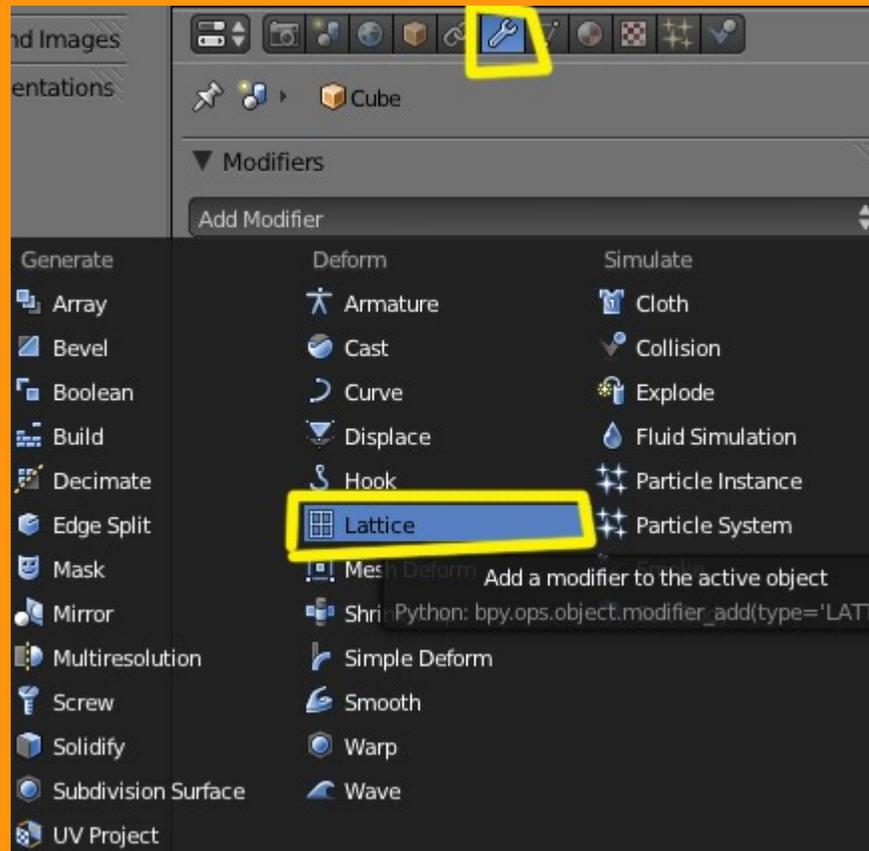


Una vez ya tenemos el Lattice preparado, vamos a emparentarlo al objeto; o mejor dicho el objeto lo emparentamos con el Lattice. Seleccionamos primero el objeto y con Shift presionado, seleccionamos el Lattice.

Una vez los dos objetos seleccionados, presionamos Ctrl+P y Lattice Deform



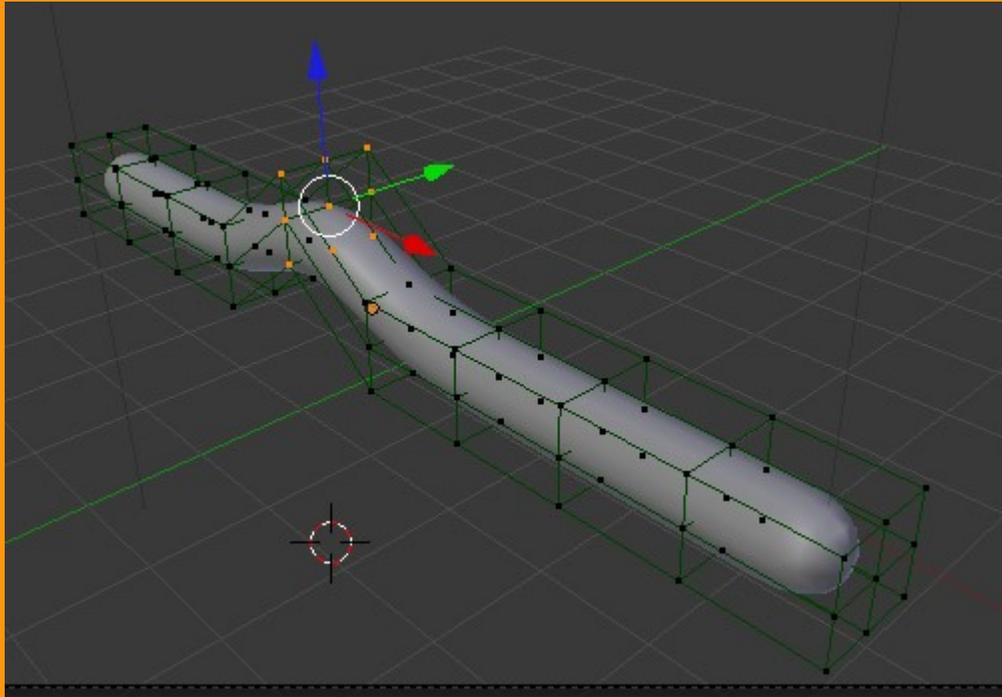
.....
Otra forma de hacerlo sería, seleccionar el objeto y en Modifiers, seleccionar Lattice.



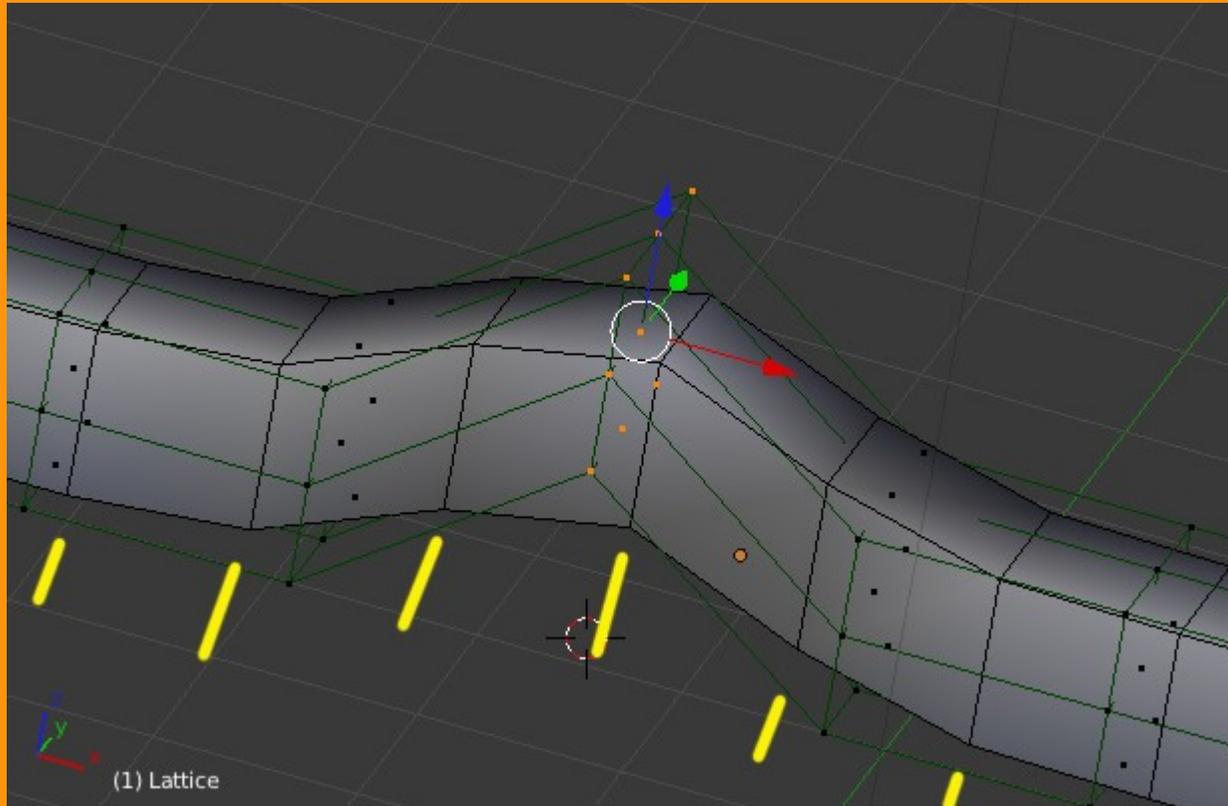
.....

Una vez ya lo tenemos emparentado, ya solo se trata de seleccionar el Lattice, ponerse en Edit Mode, seleccionar uno o varios de los vértices y moverlos, Al hacer esto, la malla se irá deformando por la influencia del Lattice.

En este caso he puesto un Subdivision Surface al objeto para que quede con forma redondeada.

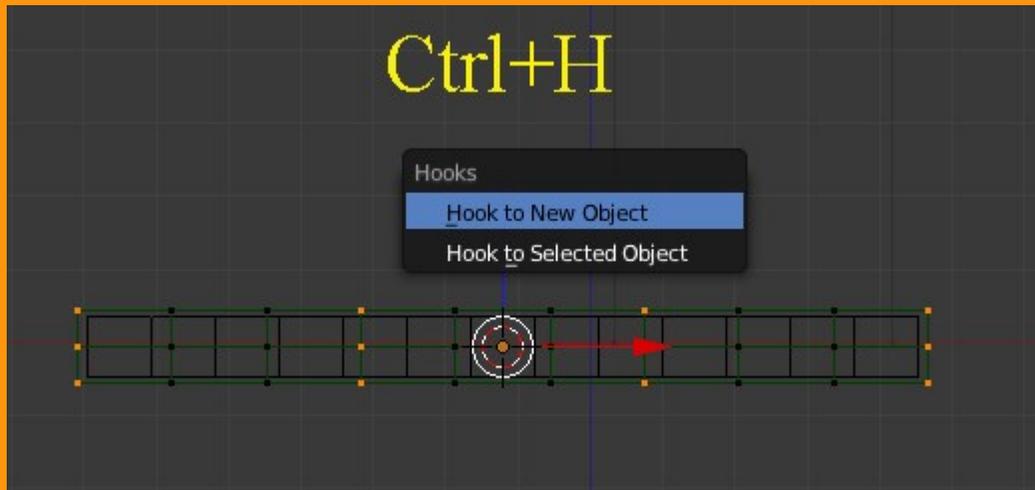


Hay que tener cuidado con las partes donde queremos deformar, pues el objeto, solo se puede doblar por donde hay vértices, nunca se doblará por partes planas, por lo que hay que procurar que coincidan los cortes de la malla con los vértices del Lattice, o lo que es más fácil, hacer que el objeto tenga más vértices de los necesarios subdividiéndolo.

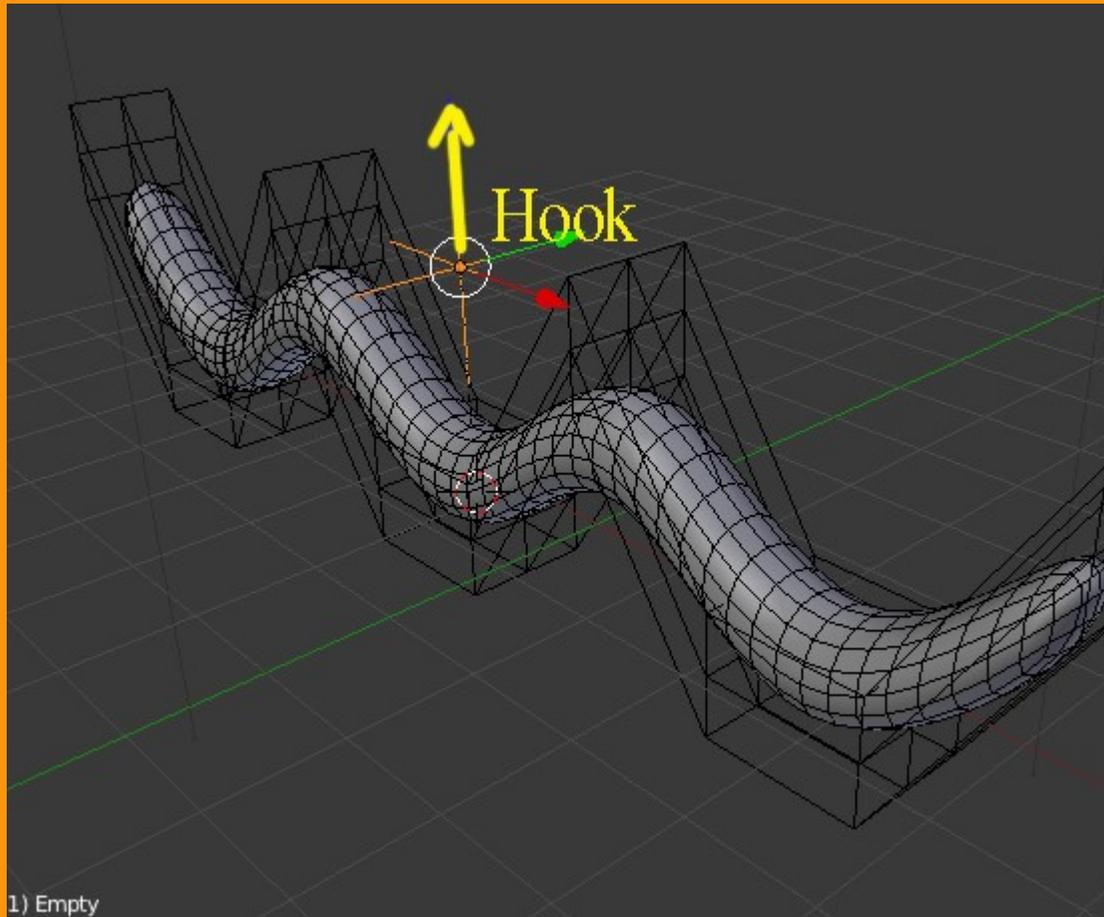


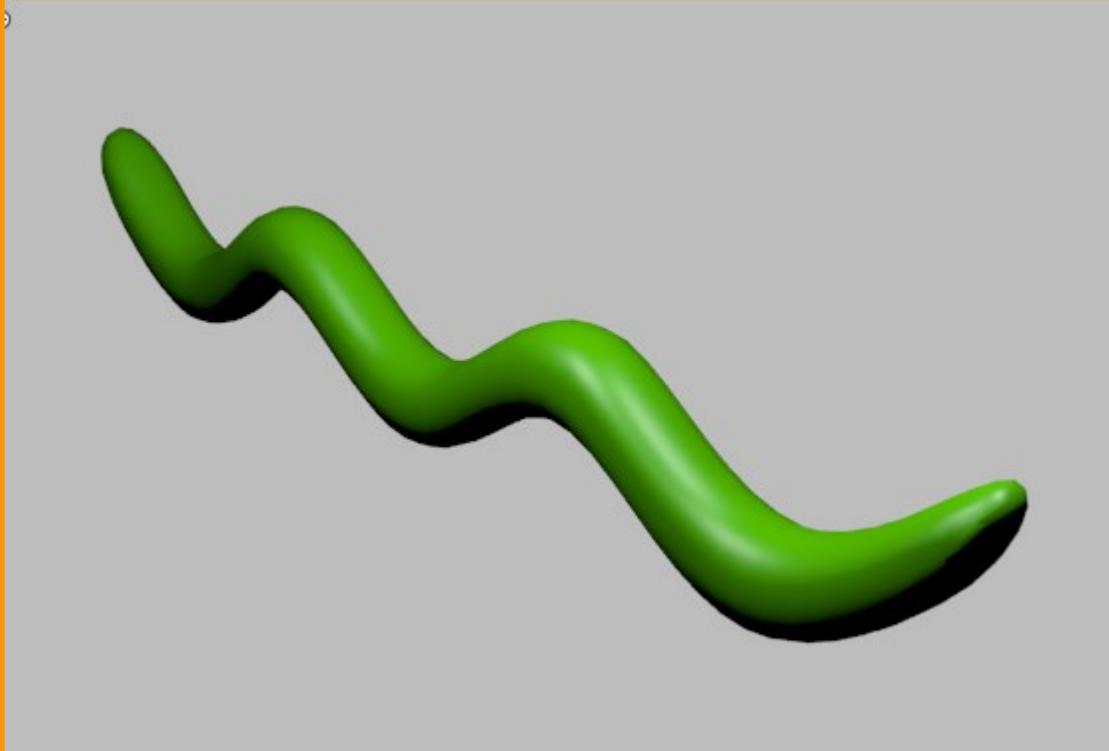
Una forma que se suele utilizar para seleccionar un grupo de vértices y moverlos, puede ser el añadirle a ese grupo de vértices un Hook (garfio), que luego solo moviendo ese hook, se mueve siempre la misma selección de vértices del Lattice.

Para eso, seleccionamos primero todos los vértices que queremos y presionamos Ctrl+H > Hook to New Object

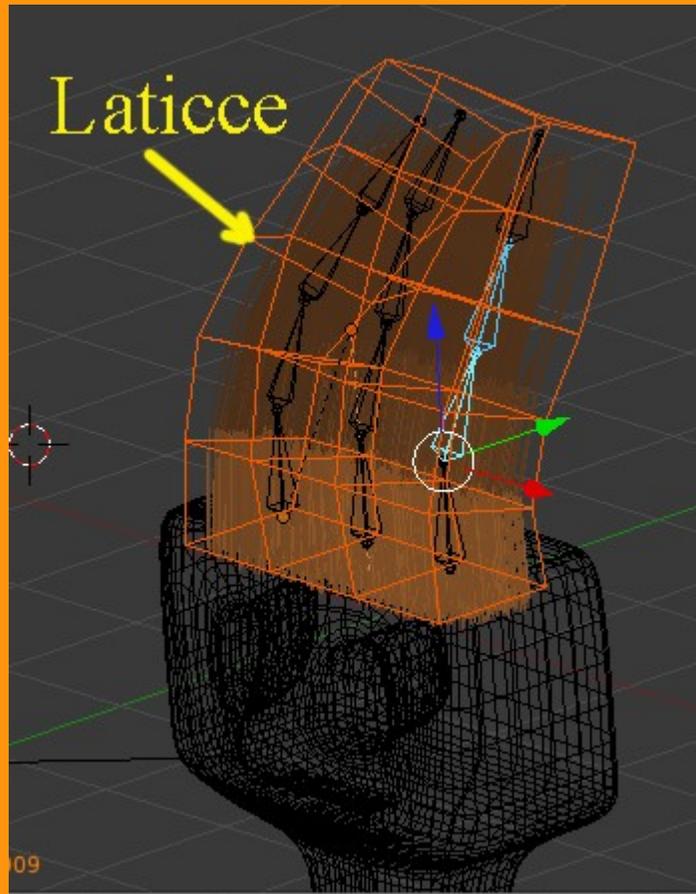


Una vez tenemos ese Hook, solo tenemos que moverlo, para que arrastre los vértices del Lattice que a su vez deforman la malla.





El lattice se puede mover también con armature o una mezcla de Hook emparentado a armature.



Un ejemplo de Lattice deformando unas partículas de Hair

