

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España

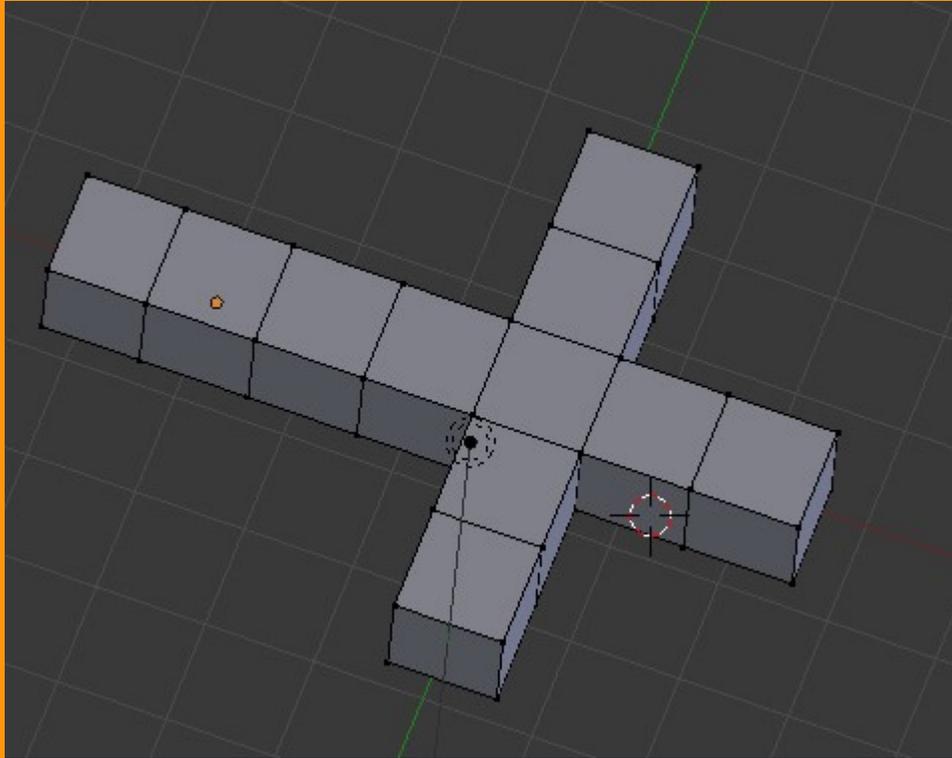


Modifier_Mesh Deform

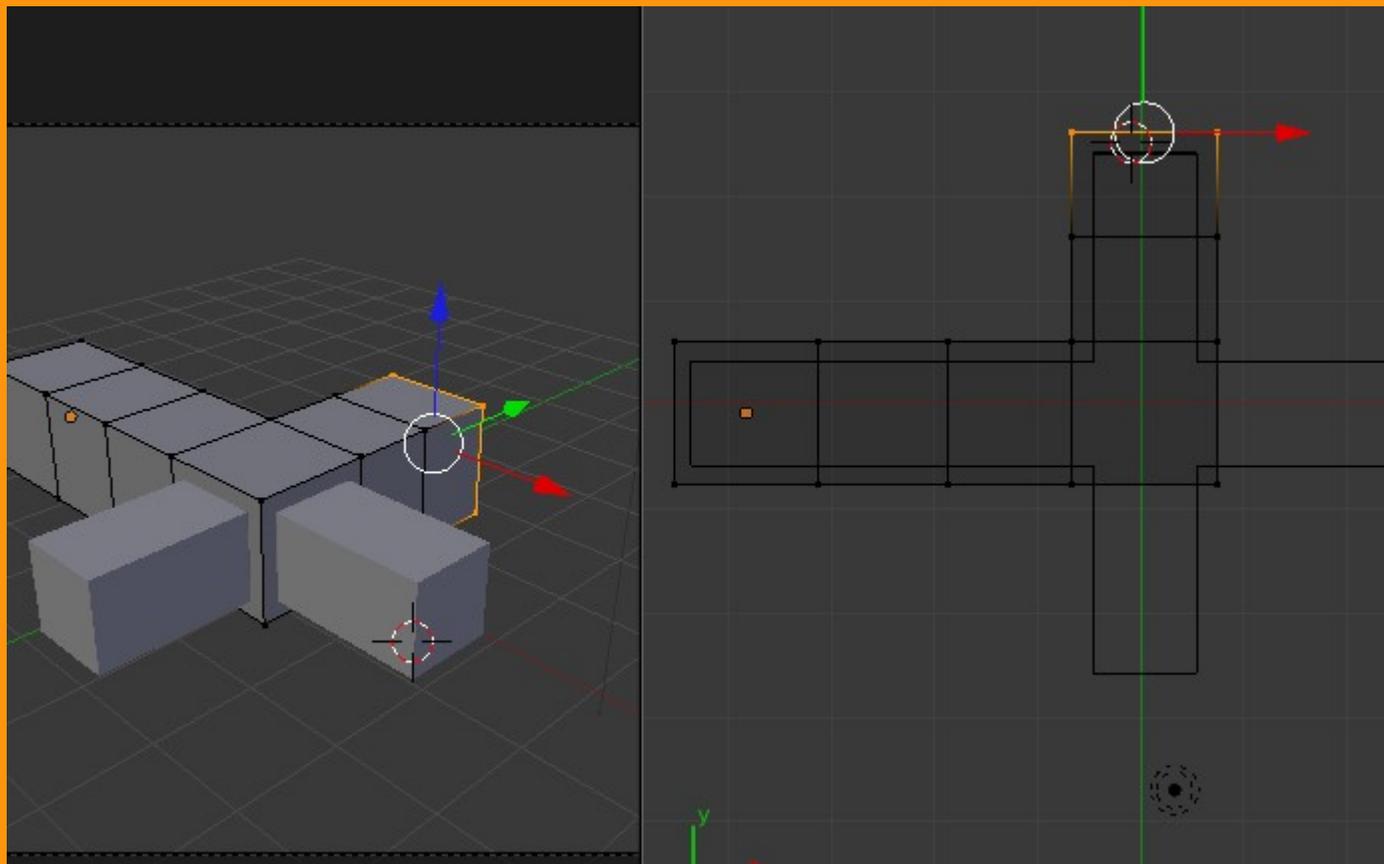
Mesh Deform es un modificador que se aplica a una malla que se crea para deformar otra malla. Es muy parecido a Lattice solo que con Mesh Deform, podemos darle la forma que queremos a la malla.

Como es lógico, la malla que sirve de deformador debe ser más grande que la malla a deformar, porque actúa sobre los vértices que contiene. La podemos llamar JAULA o Cage para así distinguir una malla de otra.

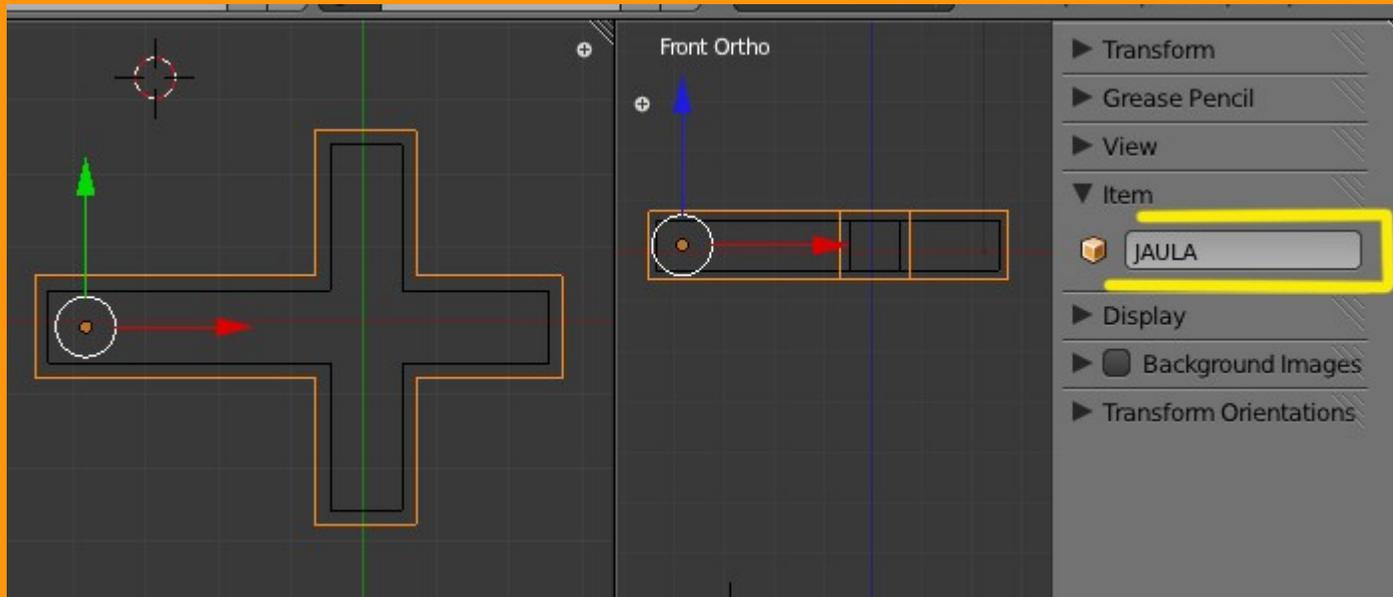
Vamos a partir de una escena muy simple, en la que voy a crear una malla que se llamará CRUZ y luego crearé otra que será la JAULA.



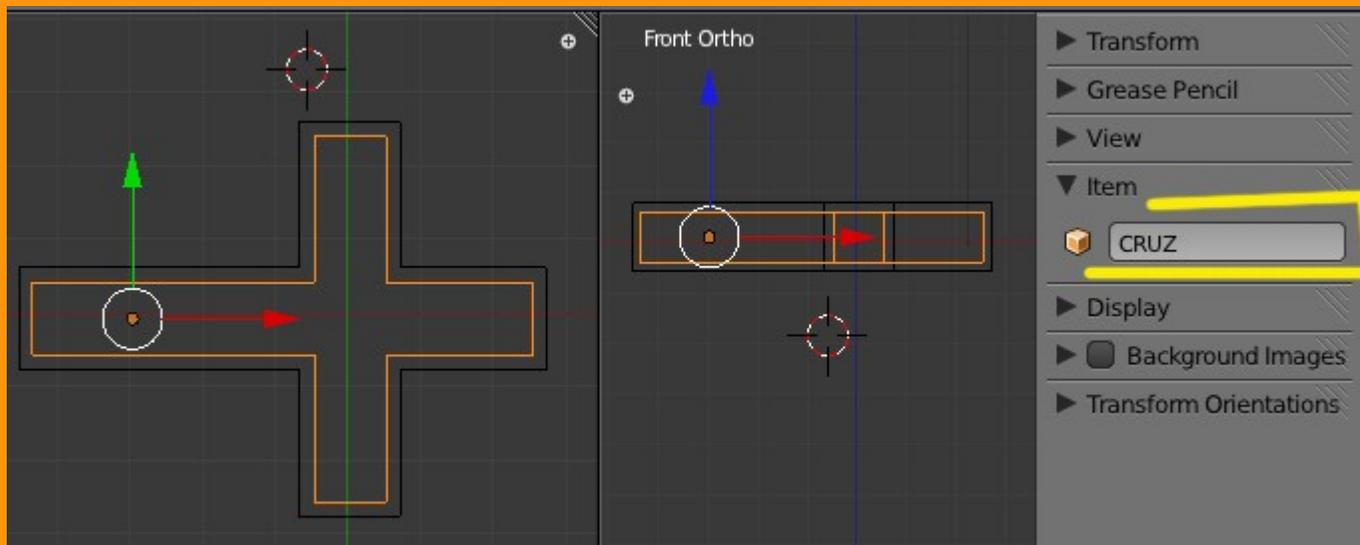
Y para el Mesh Deform creo otra malla que sea de mayor tamaño que "cruz"



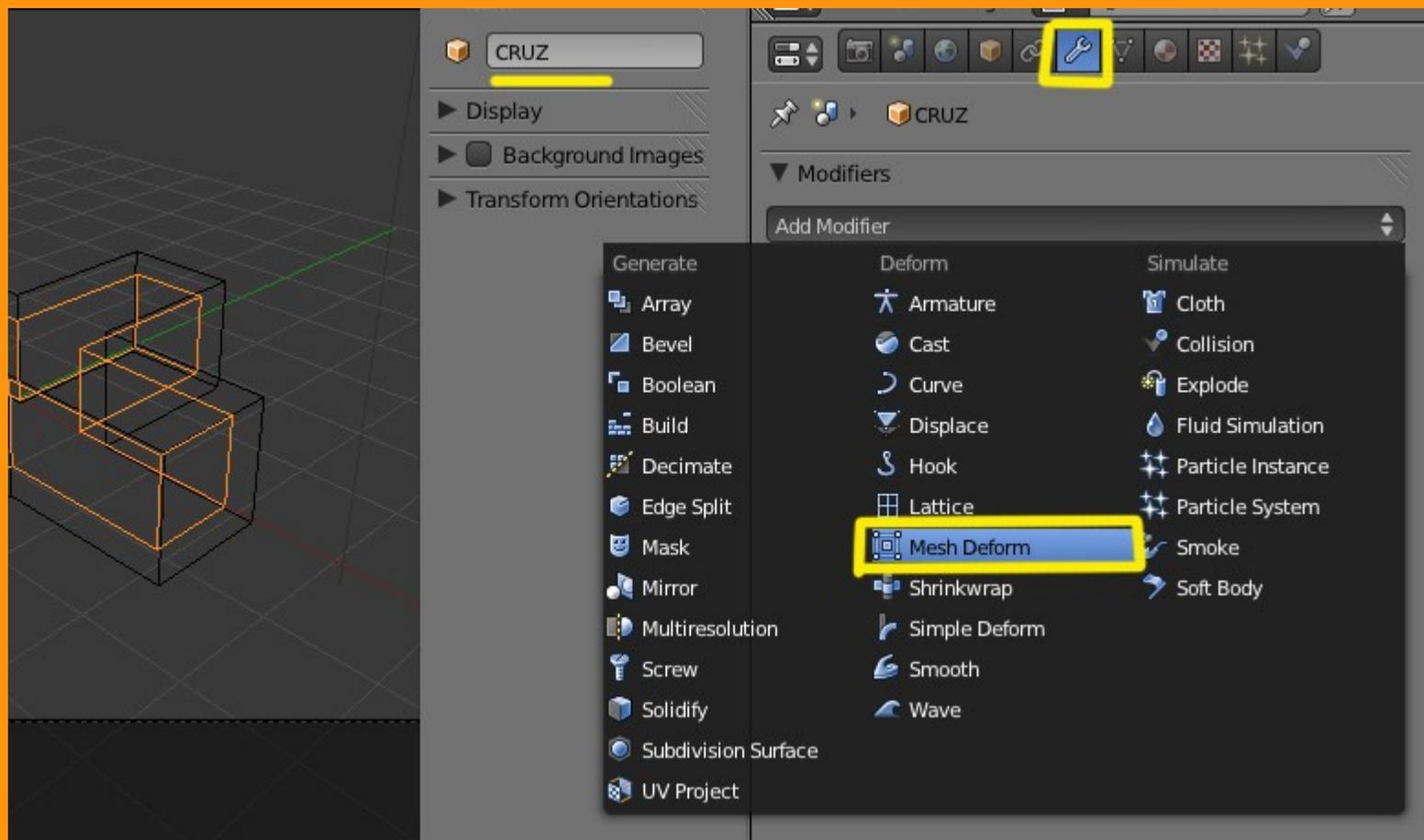
Y ya tenemos los dos objetos creados. Solo falta ponerle el nombre para distinguirlos luego, en la selección. (Panel Properties -- Letra N)



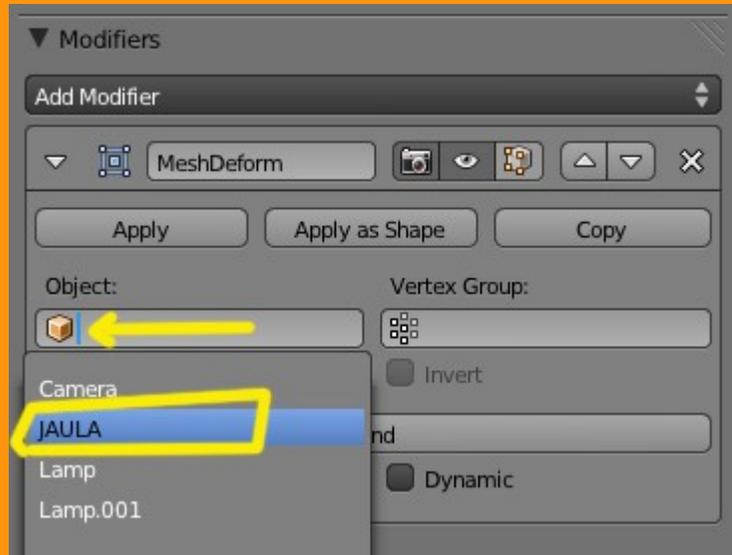
Y al otro le ponemos de nombre JAULA.



Ahora con el objeto a deformar seleccionado "CRUZ" le vamos a añadir el modificador.



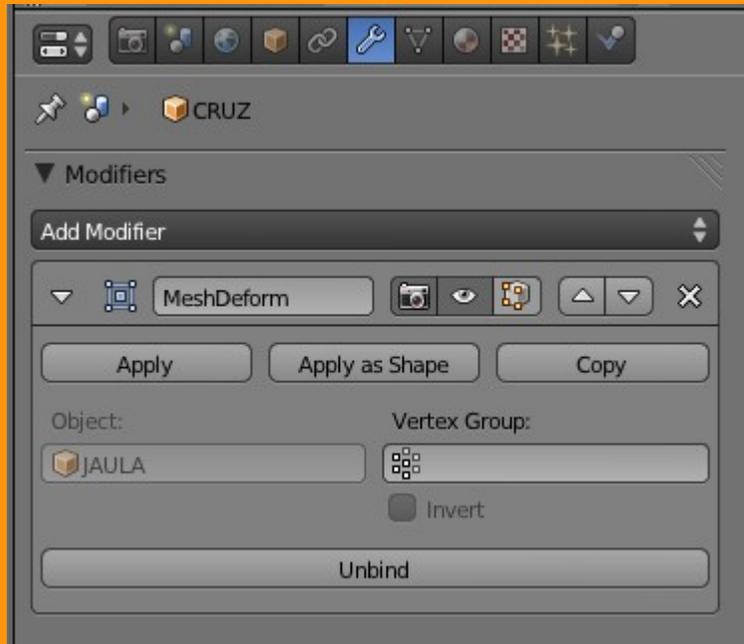
Y nos sale una ventana donde debemos indicarle que objeto vamos a utilizar para deformar esa malla; en este caso JAULA.



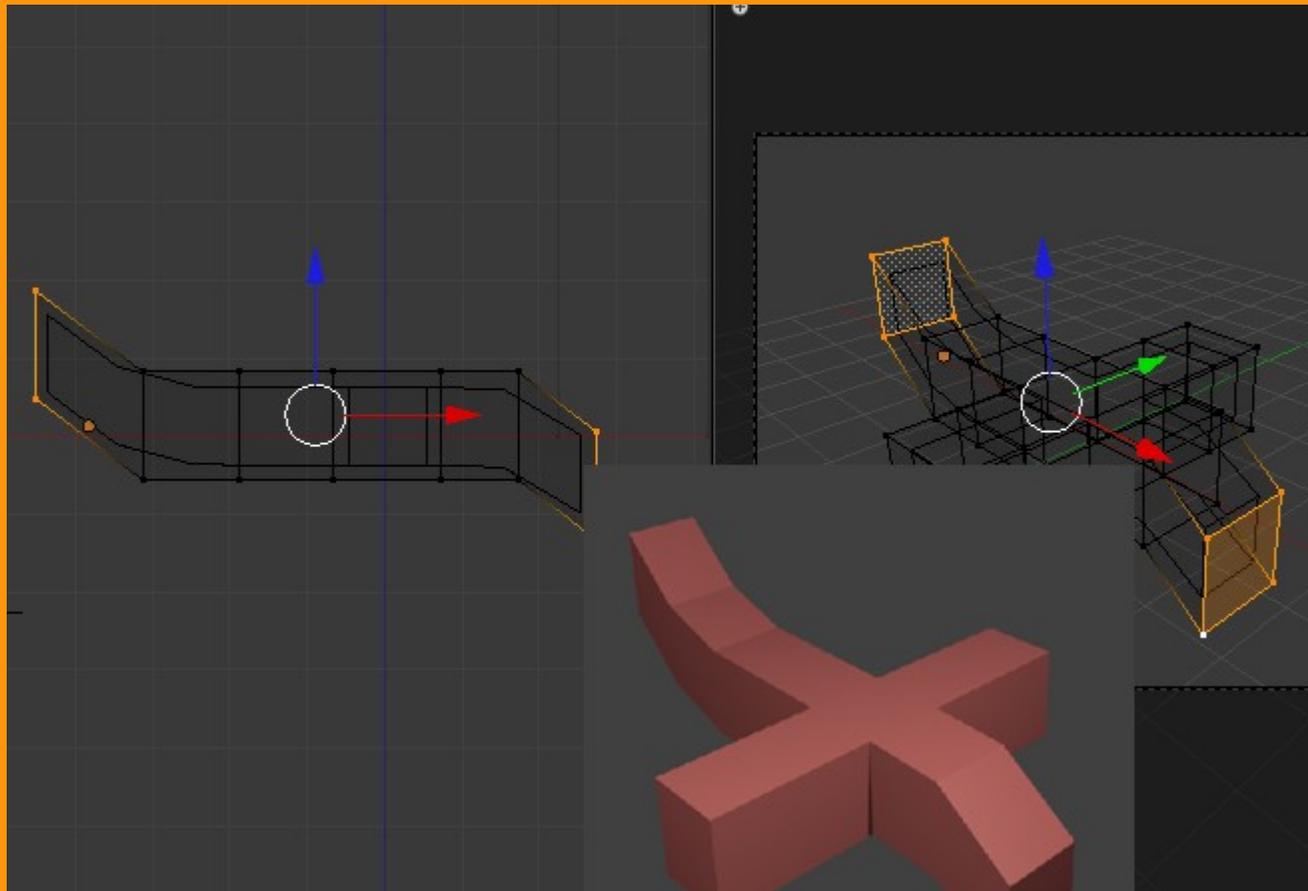
Y una vez ya tenemos el nombre debemos presionar el botón Bind. La precisión se la dejamos como está; para objetos más complejos podemos subírsela un poco; pero siempre contando que cuanto más precisión, más tiempo empleará en el calculo.

Normalmente en unos pocos segundo ya tiene que haberse creado "para objetos sencillos" si son muy complicados puede que tarde algunos minutos.

Una vez terminado, el botón cambia de nombre y pasa a llamarse Unbind "que sirve para deshacerlo"

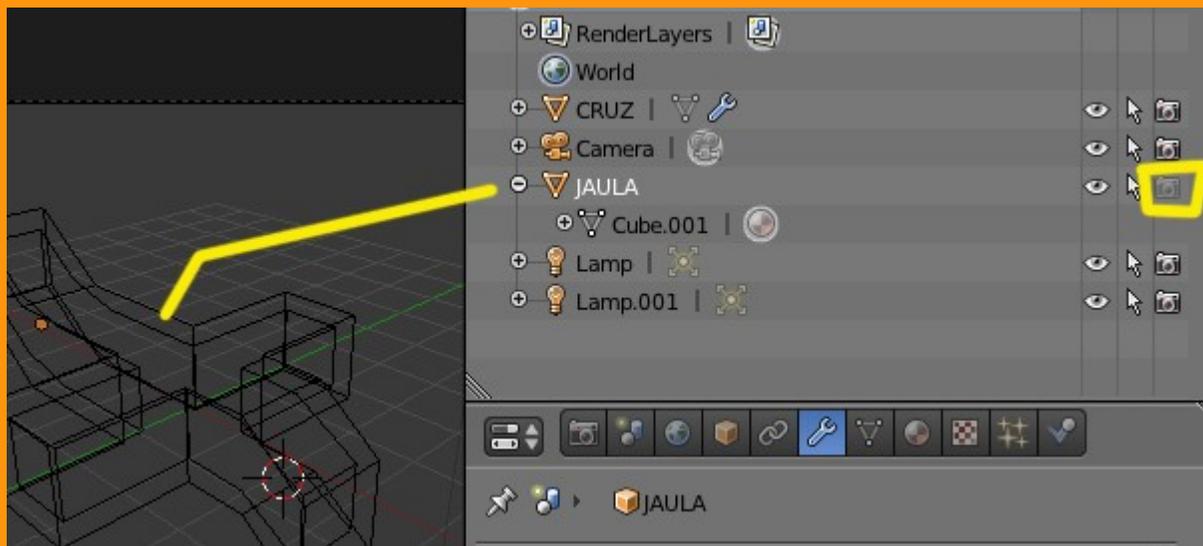


Si ahora movemos alguno de los vértices de la JAULA, el objeto CRUZ se deformará arrastrado por JAULA.



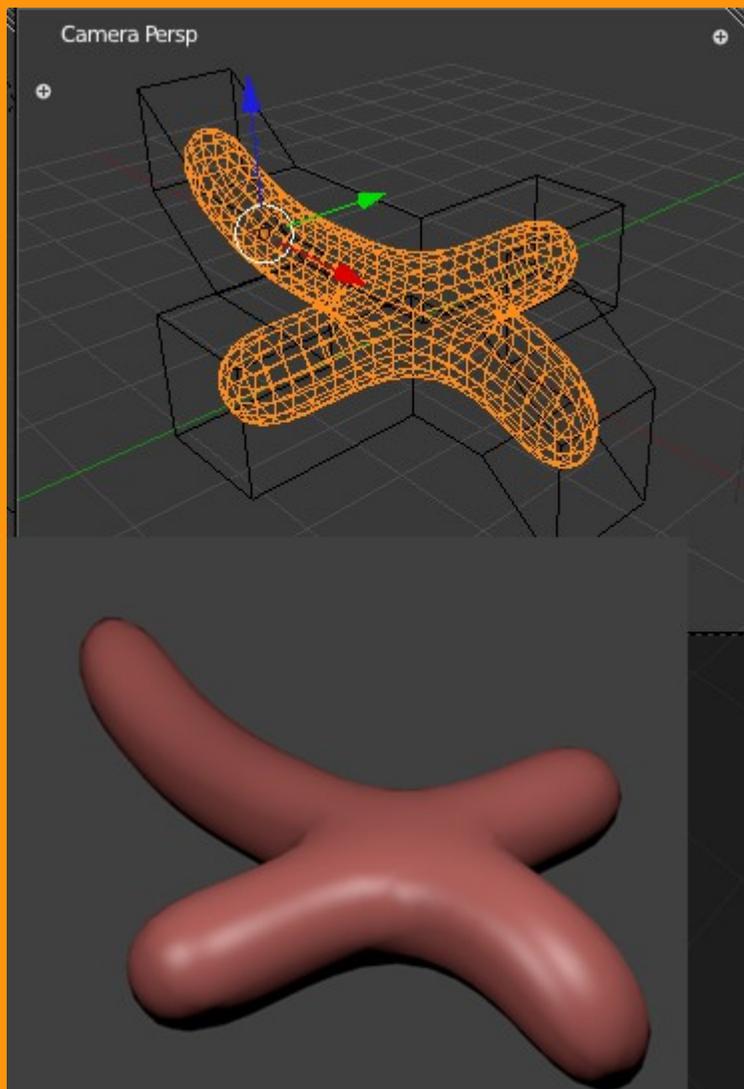
Para que en el render salga solo la CRUZ y no salga la malla del modificador, podemos hacer desde Outliner, que JAULA no salga en el render, desmarcando una opción que hay.

Es un icono con forma de cámara fotográfica y que si desmarcamos ya no saldrá ese objeto en el render final.



Luego ya podemos aplicar modificadores de Subsurf al objeto, (si es el caso).

El Modificador Mesh Deform, no acepta los modificadores de suavizado por delante suyo, por lo que si los tenemos no saldrá bien el render.

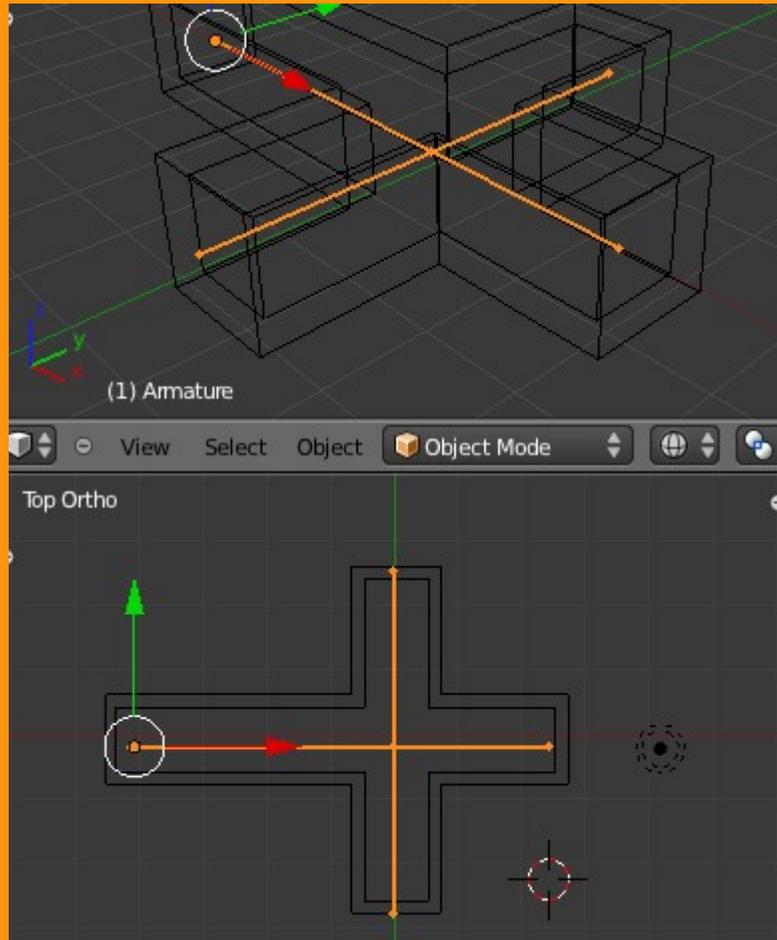


Y se preguntaran que para que sirve utilizar el mesh deform si ya tenemos otros medios como armature o lattice ?. Pues a parte de ser una forma más de poder mover otros objetos, parece ser que en según que modelos da un suavizado más perfecto en las curvas.

Recomiendo esta página, en la cual se utiliza el Mesh Deform a los cuerpos a parte de un sistema muy complejo y variado de animación.

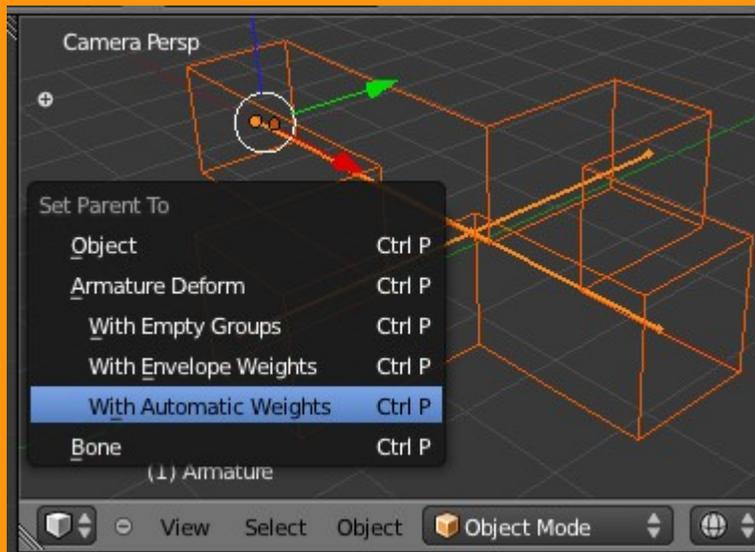
<http://jpbouza.com.ar/wp/blenrig/?lang=es>

Voy a seguir con el ejemplo y ahora lo que voy a hacer es aplicar una armature para deformar la JAULA en lugar de hacerlo directamente sobre CRUZ.



Y emparentamos la JAULA a la Armatur Ctrl+P > With Automatic Weights.

(Si se nos hace difícil seleccionar solo eso dos objetos habiendo tres en el visor, podemos ocultar la malla de cruz, seleccionándola y presionando letra H (Alt+H para que vuelva a aparecer)



Y al deformar con la Armature la JAULA, se deformará la CRUZ.

