

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

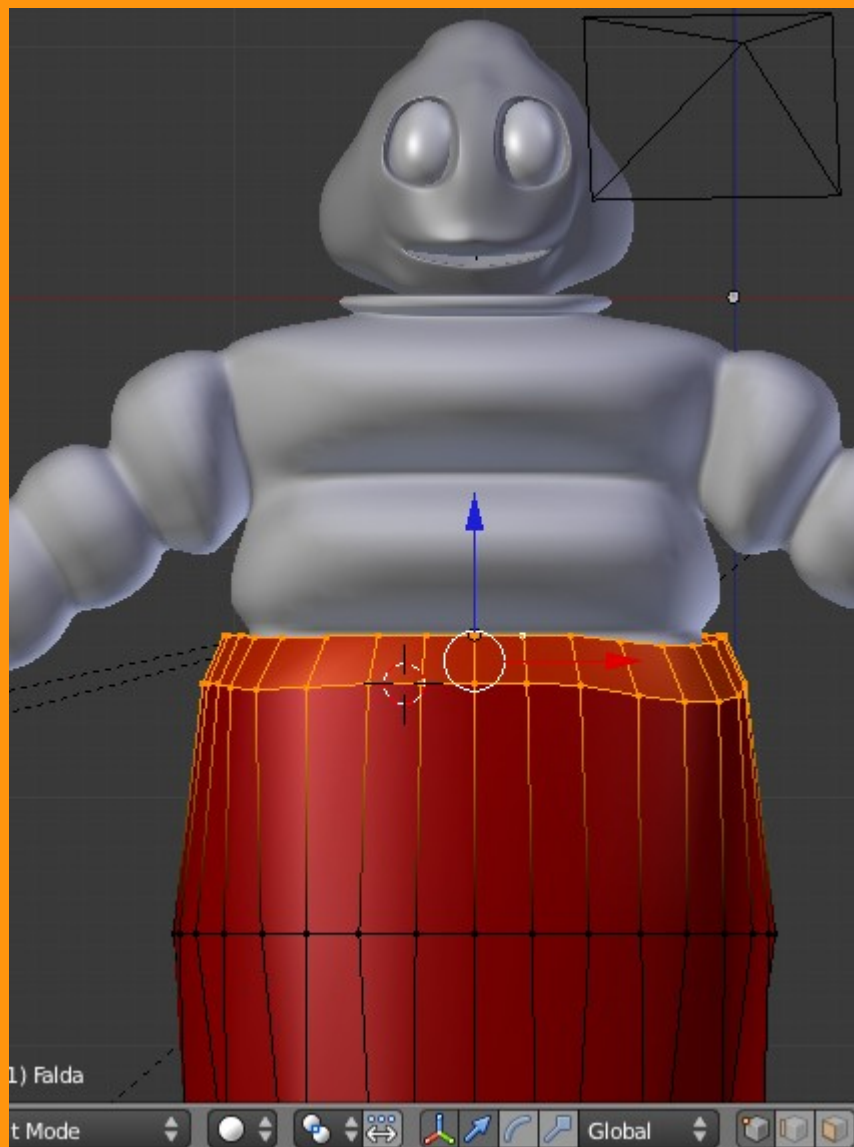
Torrevieja-Alicante-España



Shrinkwrap

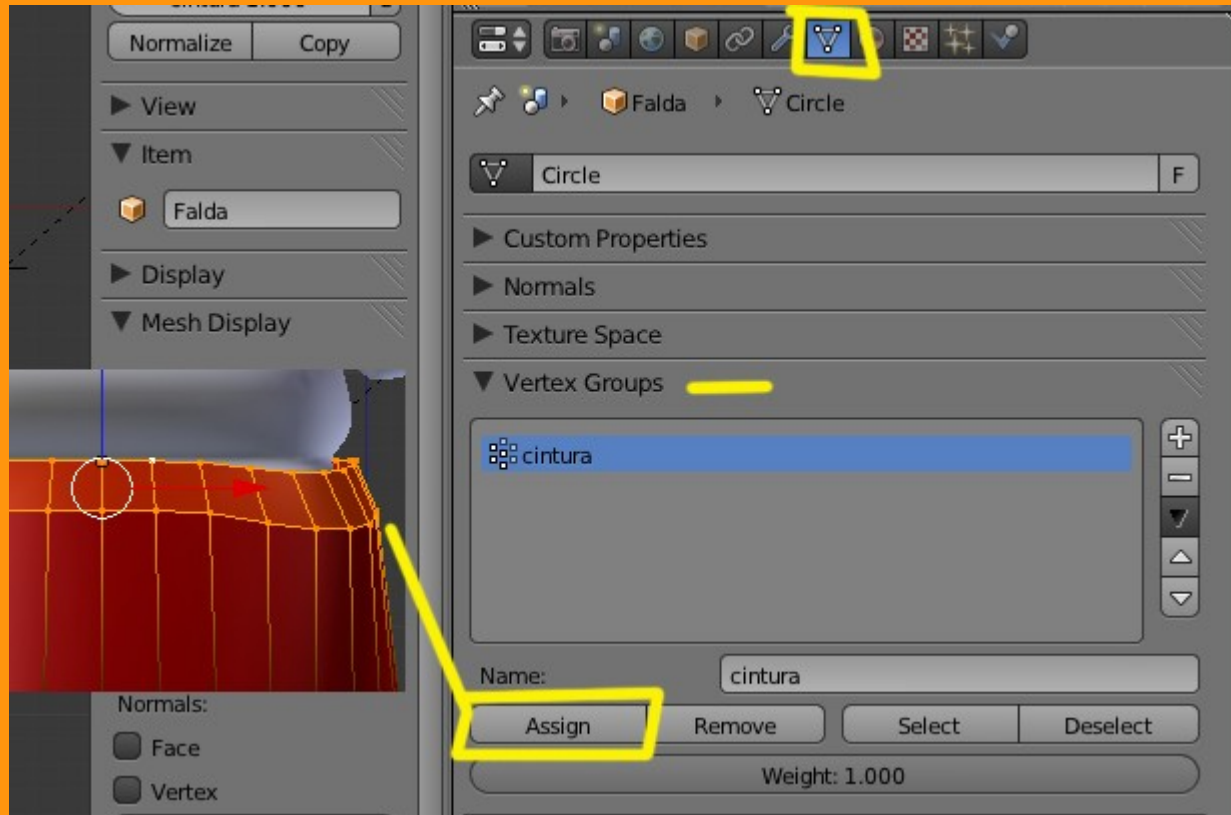
Lo que consigue el Shrinkwrap es ajustar la malla de un objeto a otro.

Lo podemos ver en como ajustar (por ejemplo) una falda al cuerpo de un personaje.

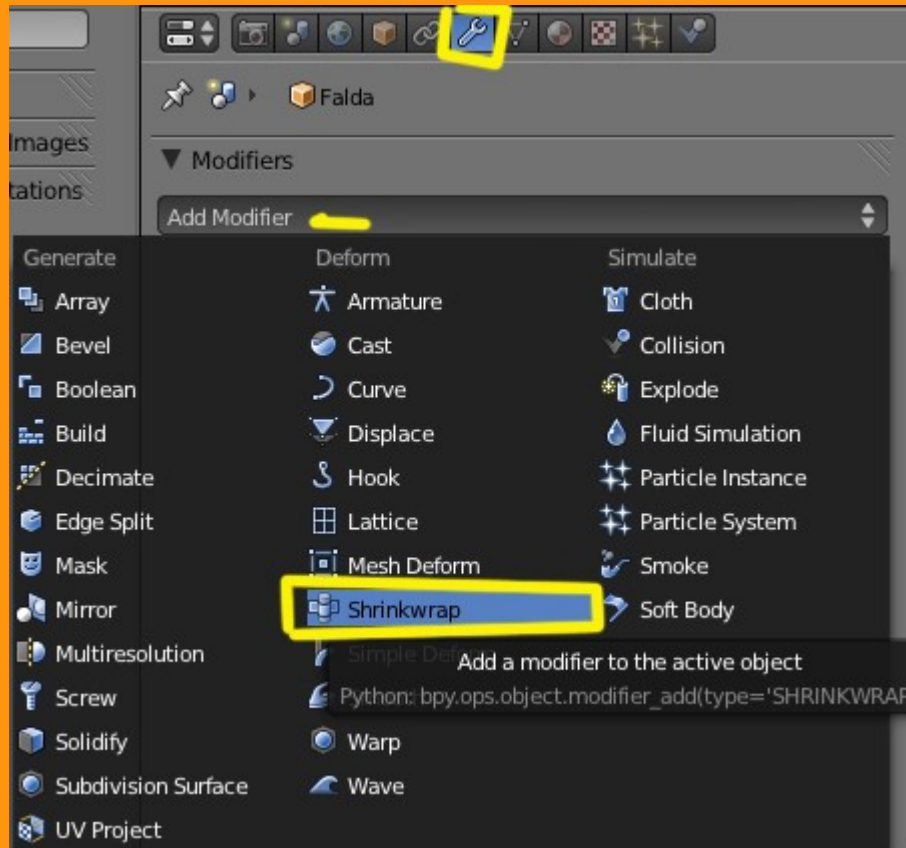


Como modelar sobre otro objeto es bastante difícil, con esto lo que vamos a conseguir es que el modelo de la falda, se ajuste al otro objeto. Pero más concretamente, en este caso solo quiero que se ajuste la parte de la cintura, por lo que primero voy a crear un grupo de vértices con la selección de solo la cintura.

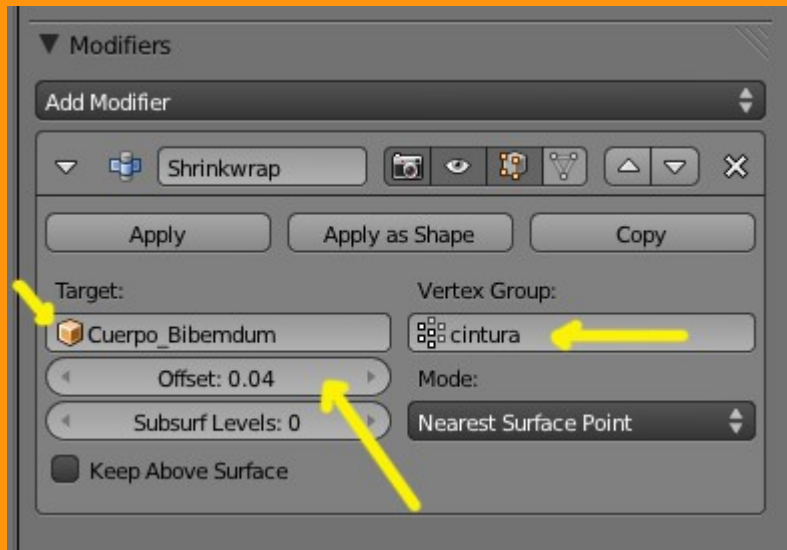
Selecciono los vértices que quiero (cintura) y en Object Data > Vertex Groups, creo un nuevo grupo, selecciono los vértices que quiero y presiono ASSIG para asignárselos. Le cambio el nombre a cintura.



Una vez ya tenemos un grupo de vértices, con la falda seleccionada, vamos a Modifiers y añadimos uno de tipo Shrinkwrap.



Y nos saldrá una ventana donde debemos indicarle, el nombre del objeto sobre el que quieres que se amolde, y en este caso el cuerpo se llama Cuerpo_Bibemdum. Como no es toda la falda lo que queremos que se pegue al cuerpo, sino que es solo la cintura y por eso hemos creado un grupo de vértices con ese nombre, pues se lo ponemos en la parte de Vertex Group:. Y por último, como la cintura se queda tan pegada al cuerpo que queda mal, le subimos un poco el valor de Offset: que lo que hace es que separa un poco el objeto del otro.



Y ya vemos que la parte de la cintura se amolda a la malla del cuerpo.

