Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman





Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Modifier Soft Body

El modificador soft body (cuerpos blandos) sirve para eso, crear objetos que se puedan mover simulando ropa o goma (por ejemplo).

Vamos a partir de una escena donde vamos a crear un plano y lo vamos a subdividir varias veces, porque el soft body actúa sobre las caras o vértices.

Creamos un plano desde vista superior y lo subdividimos 5 veces.



Para añadir el Soft Body lo podemos hacer de dos formas. O bien presionamos sobre el modificador Soft Body; o nos vamos al panel de Physics y presionamos sobre la opción Soft Body

88

Soft Body

Fluid

Smoke

Speed: 1.000

6 0



Lo siguiente que vamos a hacer, es utilizar la pintura de pesos (Weight Paint) para pintar uno de los lados del plano. Esto es lo mismo que si creáramos un grupo de vértices con los vértices con diferentes valores.



Si queremos comprobarlo, solo tenemos que ir a Object Data > Vertex Group y miramos en Edit Mode los vértices que tiene seleccionado y también podemos comprobar en el Panel de Properties, seleccionando cualquiera de esos vértices y podemos ver el valor que tienen en ese Vertex Group



Bueno, una vez ya tenos ese grupo de vértices marcados, volvemos a Physics y nos aseguramos de que está marcado el Soft Body Edges

S S S S S	≁ ⊽ ● ⊠ ¥ 🚱
🖈 🌮 🞯 Plane	
Enable physics for:	
🔞 Force Field	🔀 Soft Body 🐻 👁
Collision	6 Fluid
Cloth	Smoke
▼ Soft Body	<u> </u>
Object:	Simulation:
Friction: 0.500	(Speed: 1.000)
(Mass: 1.000)	
Mass:	
Soft Body Cache	
V Soft Body Goal	W.
Goal Strengths:	Goal Settings:
● Default: 0.700 →	(Stiffness: 0.500)
Minimum: 0.000	(Damping: 0.000)
Maximum: 1.000	
Vertex Group	
Coft Backy Edges	
on Body Edges	
Soft Body Self Collision	n

Y en Soft Body Goal le vamos a colocar en el vertex group el nombre de nuestro grupo de vértices.

Object.	Similardion.
Friction: 4.00	
Mass: 3.000	Group
Mass:	γ
Soft Body Cach	
V Soft Body G	
Goal Strengths:	
Default: 1.00	
Minimum: 0.3	
Maximum: 0.7	
Vertex Group	Group
	uges

Un ejemplo de lo que podemos conseguir lo vemos en los datos que he colocado en Goal Strengths. Con el Valor maximun: mantengo la posición de el grupo de vértices de color rojo (Weight a 1.000) mientras que con minimum: hago caer los vértices con valores inferiores o valor cero.

Para ver el efecto hay que presionar Alt+A

	🔊 🎝 🕨 🎯 Plane
Alt+A	Enable physics for:
	🛞 Force Field 🔀 Soft Body 🛅 🕗
	Collision Collision
	😭 Cloth 🔗 Smoke
	▼ Soft Body
	Object: Simulation:
	Friction: 4.000 Speed: 1.000
\times \times \times \times \times	Mass: 3.000
	Mass:
	Soft Body Cache
	V Soft Body Goal
	Goal Strengths: Goal Settings:
	(Default: 1.000) Stiffness: 0.500)
	Minimum: 0.012 🖂 🚺 💽 Damping: 1.266 🕑
	Maximum: 1.000
	Vertex Group

Una página que tiene bastante información sobre Soft Body es la de PKBlender <u>http://www.pkblender.it/SoftBody/softbody_index.htm</u>

Podemos jugar con muchas formas y muchos valores. Un ejemplo una esfera con diferentes valores de pintura de vértices.

	□ I <thi< th=""> <thi< th=""> <thi< th=""> <thi< th=""></thi<></thi<></thi<></thi<>	
	▼ Soft Body	
	Friction: 0.500 Speed: 1.000 Mass: B	
	 Soft Body Cache Soft Body Goal 	
	Goal Strengths: Goal Settings:	
\times \times \times \times	(Default: 0.700) Stiffness: 0.999	
\times \times \times \times	Minimum: 0.132 C Damping: 1.000	
	Maximum: 0.492	
\times	Vertex Group	
	Soft Body Edges	11
	Soft Body Self Collision	



Un videotutorial http://vimeo.com/9789524