

Características generales de los modificadores:

Veamos cuales son las características que tienen en común los modificadores:

- Se pueden aplicar en forma ilimitada a un objeto.
- Cuando se elimina un modificador, desaparecen todos los cambios que este realizó sobre el objeto.
- Cada modificador afecta a los que siguen, por lo cual el orden de adición es esencial.
- El efecto del modificador sobre el objeto, depende en gran medida de la segmentación que tenga.

El modificador Curvar permite crear una curvatura uniforme en la geometría de un objeto. Es posible controlar el ángulo y la dirección de la curvatura en cualquiera de los tres ejes. También puede limitarse la curvatura a una sección de la geometría.

► Bevel (Biselar)

El modificador Biselar extruye formas en objetos 3D y aplica una esquina plana o redondeada a las aristas. Este modificador es útil para crear texto y logotipos 3D.

► Extrude (Extruir)

El modificador Extruir añade profundidad a una forma y la convierte en un objeto paramétrico.

► Lathe (Torno)

El modificador Lathe genera un objeto 3D a partir de una spline, girándola sobre uno de sus ejes. Este modificador se usa para casos donde se requiere simetría radial, como pueden ser floreros, jarrones, copas, etc.

► Lattice (Celosía)

El modificador Celosía convierte los segmentos o aristas de una forma u objeto en travesaños cilíndricos con poliedros de articulación opcionales en los vértices. Es un método alternativo para lograr un efecto alámbrico renderizado.

► MeshSmooth (Suavizar Malla)

Suaviza la geometría de la escena añadiendo caras en las esquinas y a lo largo de las aristas. El efecto de SuavizaMalla es redondear las esquinas y aristas como si se hubieran limado o cepillado con suavidad. Al aplicar SuavizaMalla, se añade una cara extra por cada vértice y arista. Utilice SuavizaMalla con cajas y geometría con ángulos marcados. Procure NO usarlo con esferas y objetos similares.

► Noise (Ruido)

Este modificador varía la posición de los vértices de un objeto a lo largo de cualquier combinación de tres ejes. Esta importante herramienta de animación simula variaciones aleatorias en la forma de un objeto. Mediante un parámetro fractal, puede conseguir patrones de rizo aleatorios, como una bandera ondeando al viento. Los parámetros fractales también permiten crear terrenos montañosos a partir de geometría plana.

► Ripple (Rizo)

Produce un efecto de rizo concéntrico en la geometría de un objeto. Puede definir uno de dos rizos o su combinación. Rizo emplea un gizmo y un centro estándar, que pueden transformarse para incrementar los efectos de rizo posibles.

► Shell (Carcasa)

El modificador Carcasa “solidifica” o da grosor a un objeto añadiendo un conjunto adicional de caras en dirección opuesta a las caras existentes, además de aristas que conectan las superficies interiores y exteriores donde faltan caras en el objeto original. Puede indicar las distancias de desfase de las superficies interior y exterior, las características de las aristas, los ID de material y los tipos de mapeado de las aristas. Además, como el modificador no tiene subobjetos, puede especificar una selección de caras para elevarla en el catálogo hasta otros modificadores.

Modificadores y deformadores

Modificadores y deformadores:

Bend: Curvar

Displace: Desplazar

Extrude: Extruir

Bevel: Biselar

Edit Mesh: Editar malla

Flex: Flexión

Noise: Ruido

Mirror: simetría

Melt: Derretir

Lathe: Torno

Skin: piel

Push: empujar

Stretch: Estirar

Smooth: Suavizar

Taper: Afilar

Squeeze: Apretar

Slice: Segmentar

Twist: Torcer



