

Presentación

Proferor: Carlos Andres Perez

Materia: Prototipos en 3D

Alumno: José Carlos Díaz López

Licenciatura: Diseño grafico

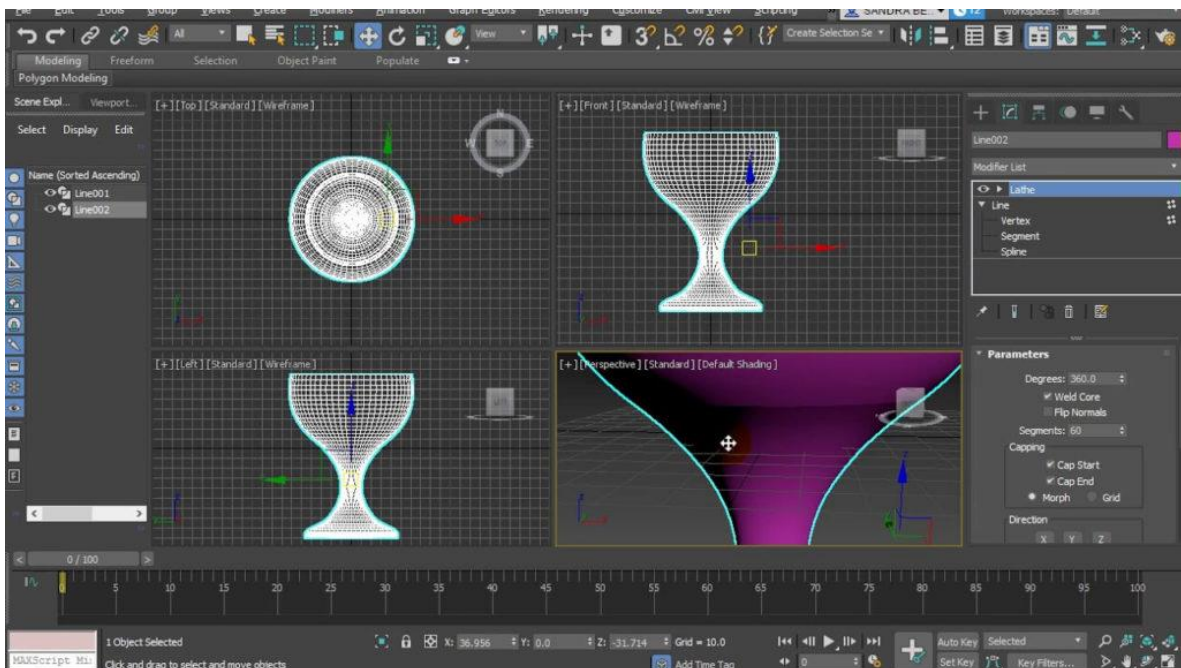
Grupo: "A" 6to cutrimestre modulo 1do.



Modificadores y Deformadores

Las modificaciones son operaciones que cambian la composición interna de los objetos, las posiciones de sus vértices, números de caras etc.

Desde la pila de modificadores, podemos agregar nuevos modificadores, que serán individuales para cada objeto. Son como una lista de instrucciones consecutivas, que se irán cumpliendo en orden, provocando los cambios en el objeto.



Los subniveles

Asimismo, tenemos que tener en cuenta que no podremos seleccionar elementos que estén en diferentes niveles. Así, si estamos en el subnivel de segmentos de un objeto no podremos seleccionar ni modificar segmentos de otros objetos que no sean segmento del objeto seleccionado. Veamos algunos subniveles:

Una línea tiene tres subniveles: vértice, segmento, spline.

El modificador afilar tiene tres subniveles: gizmo y centro.

Una malla editable tiene como subniveles: vértice, arista, cara, polígono, elemento.

Así que para poder editar las distintas geometrías nos iremos moviendo por los distintos niveles y subniveles.

Los modificadores son operaciones automáticas que afectan a un objeto de una manera no destructiva. Los modificadores cambian cómo se visualiza y procesa finalmente el objeto.

Los subniveles

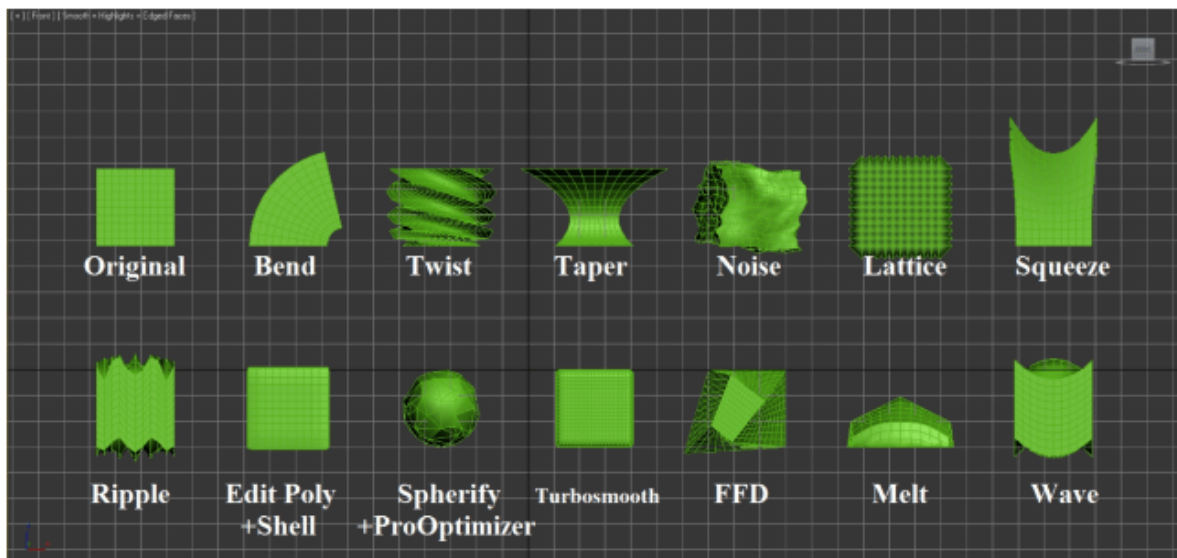
Asimismo, tenemos que tener en cuenta que no podremos seleccionar elementos que estén en diferentes niveles. Así, si estamos en el subnivel de segmentos de un objeto no podremos seleccionar ni modificar segmentos de otros objetos que no sean segmento del objeto seleccionado. Veamos algunos subniveles:

Una línea tiene tres subniveles: vértice, segmento, spline.

El modificador afilar tiene tres subniveles: gizmo y centro.

Una malla editable tiene como subniveles: vértice, arista, cara, polígono, elemento.

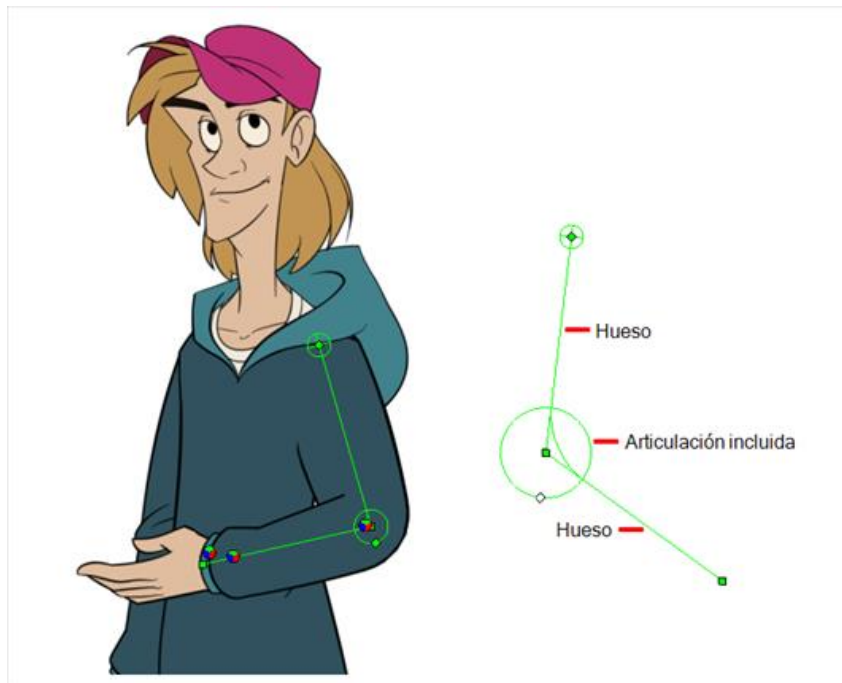
Así que para poder editar las distintas geometrías nos iremos moviendo por los distintos niveles y subniveles.



Los deformadores permiten animar objetos y partes de un modelo de personaje mediante las deformaciones generadas por ordenador. Permite doblar o distorsionar los dibujos sin necesidad de volver a dibujarlos. Cuando se usa en una animación cut-out, puede ampliar notablemente una gama de movimientos y poses que un modelo de personaje pueda conseguir sin necesidad de haber dibujado ninguna de sus partes en diferentes poses, lo que supone un ahorro de tiempo y hace que la animación cut-out parezca mucho más natural con menos esfuerzo.

Los deformadores se pueden usar para deformar una única capa de dibujo o una jerarquía de capas, de manera que un solo deformador se puede usar para deformar lo que sea desde un prop hasta un rig de personaje completo.

Los deformadores nos permiten alterar la apariencia de nuestra geometría, y conseguir efectos muy vistosos con pocos clics de ratón. Veremos algunos de los más básicos.”



Creación de deformadores

Los deformadores existen en la escena como una jerarquía de capas de deformación. Cuando crea un nuevo deformador, el primer punto que define es la raíz del deformador y cada punto nuevo que crea es un hijo del punto anterior. Por lo tanto, los deformadores se crean en una cadena y se deben crear teniendo en cuenta la jerarquía del personaje. Por ejemplo, si crea un deformador para un brazo, la raíz debe ser la articulación del hombro, el segundo punto debe ser el codo y el tercero, la muñeca.

