

Curso Blender 2009

Parte 1

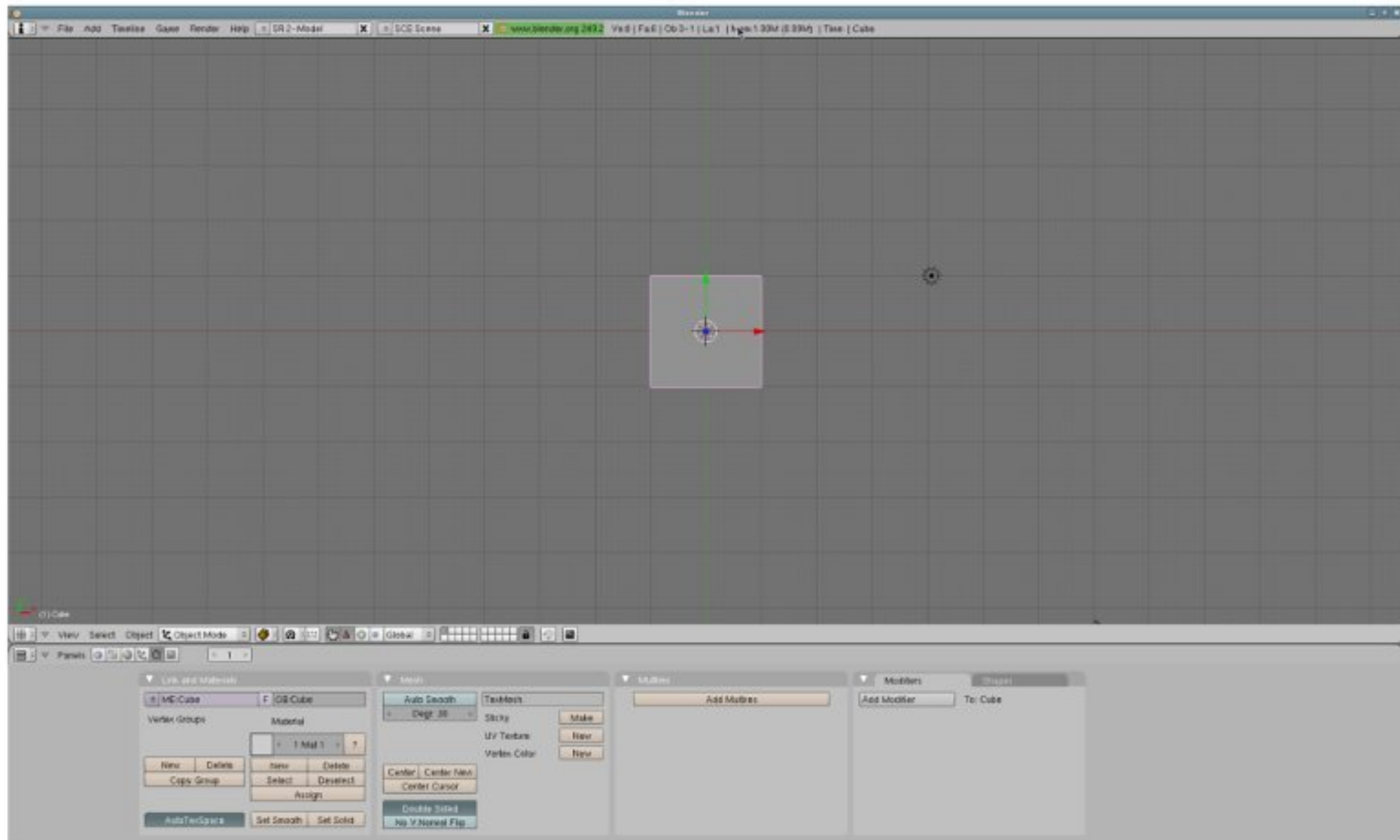
Inteface

Principio de objetos

Tutor: Eugenio Pignataro
Documento de libre difusion.

Email: info@oscurart.com.ar

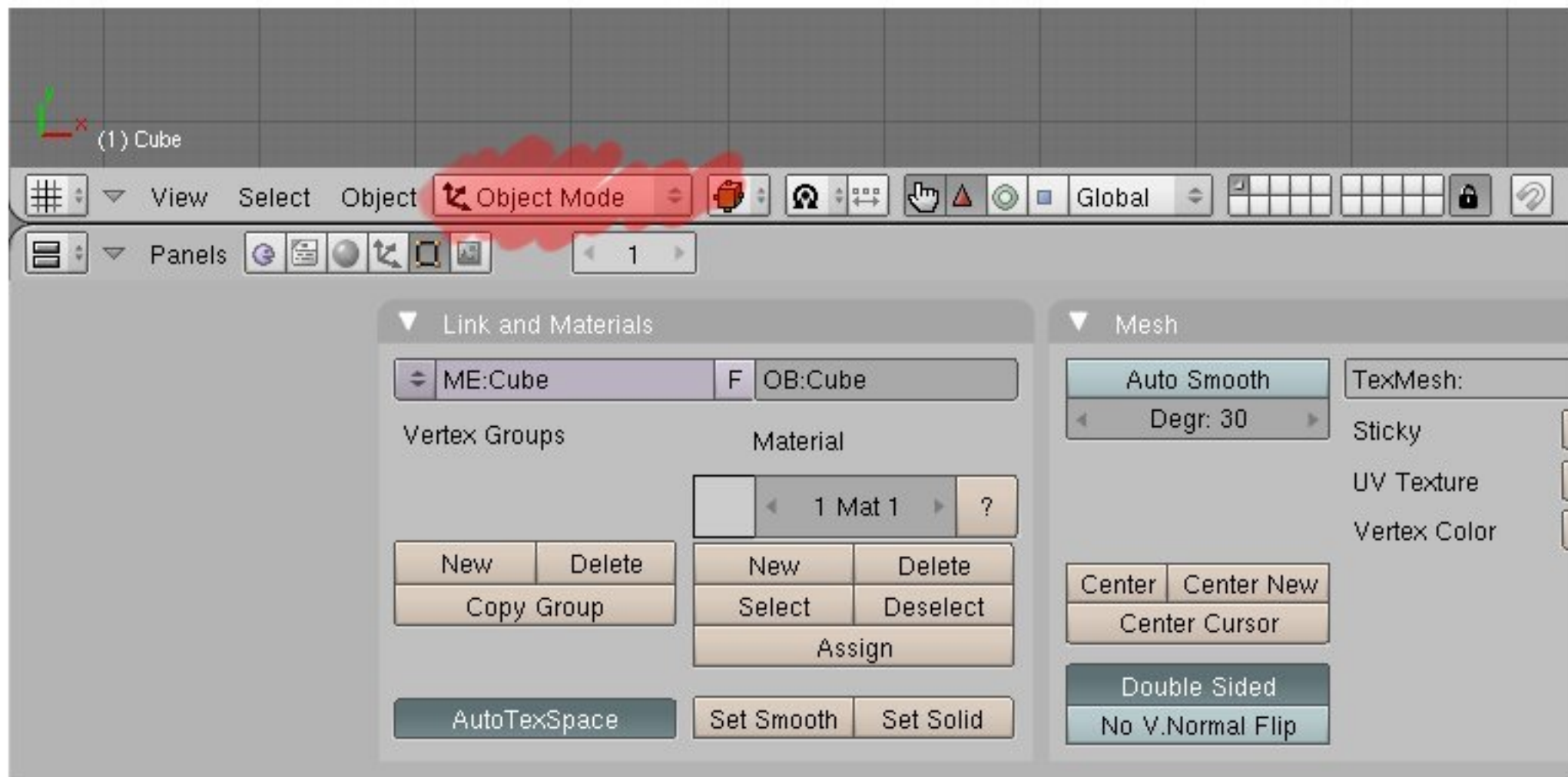
Web: www.oscurart.com.ar



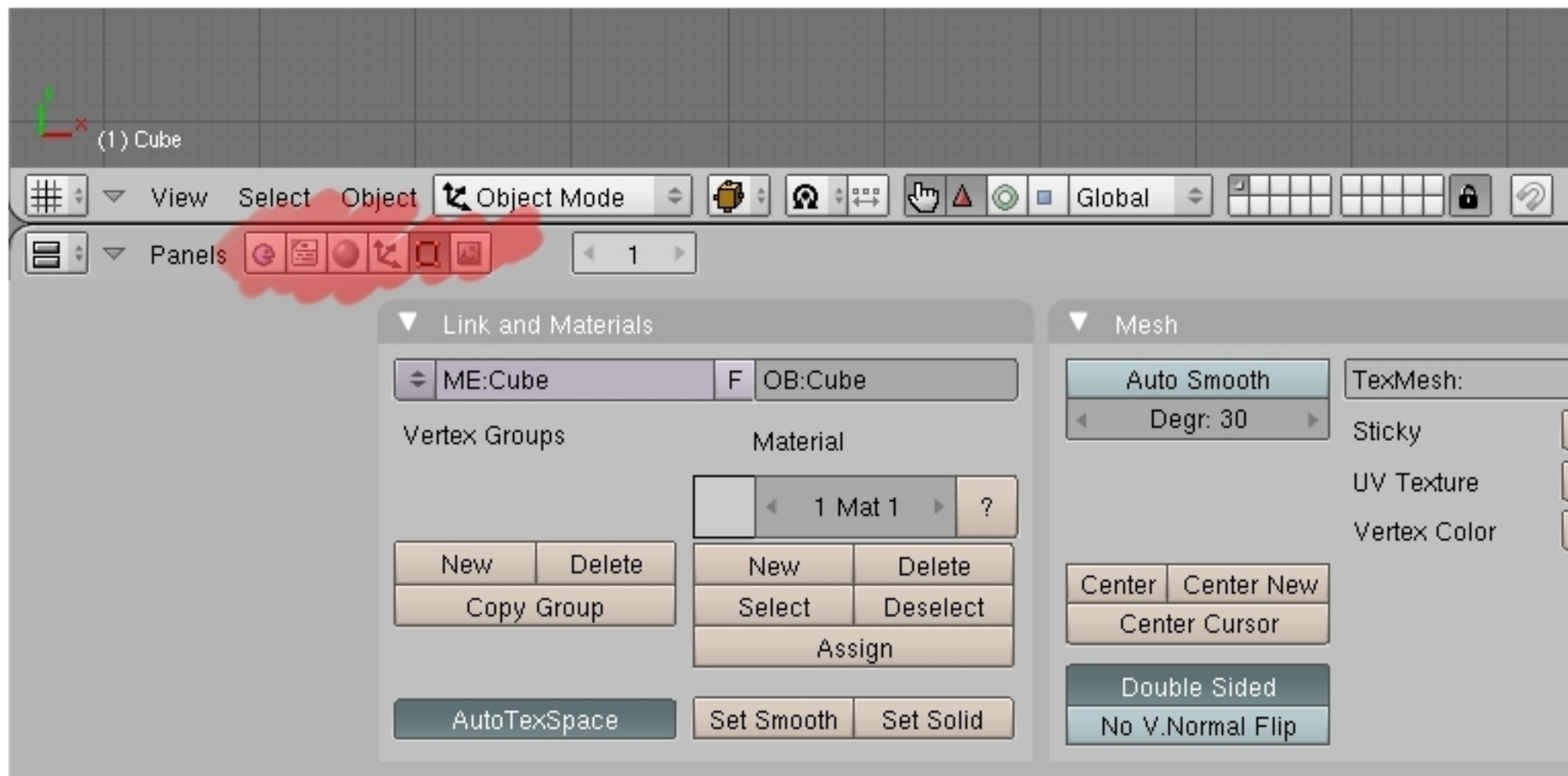
La primera vez que iniciamos el programa es posible y casi seguro que se vea igual a esta imagen.

De todas formas es un soft flexible en ese sentido, y se puede modificar tanto ventanas como en colores.

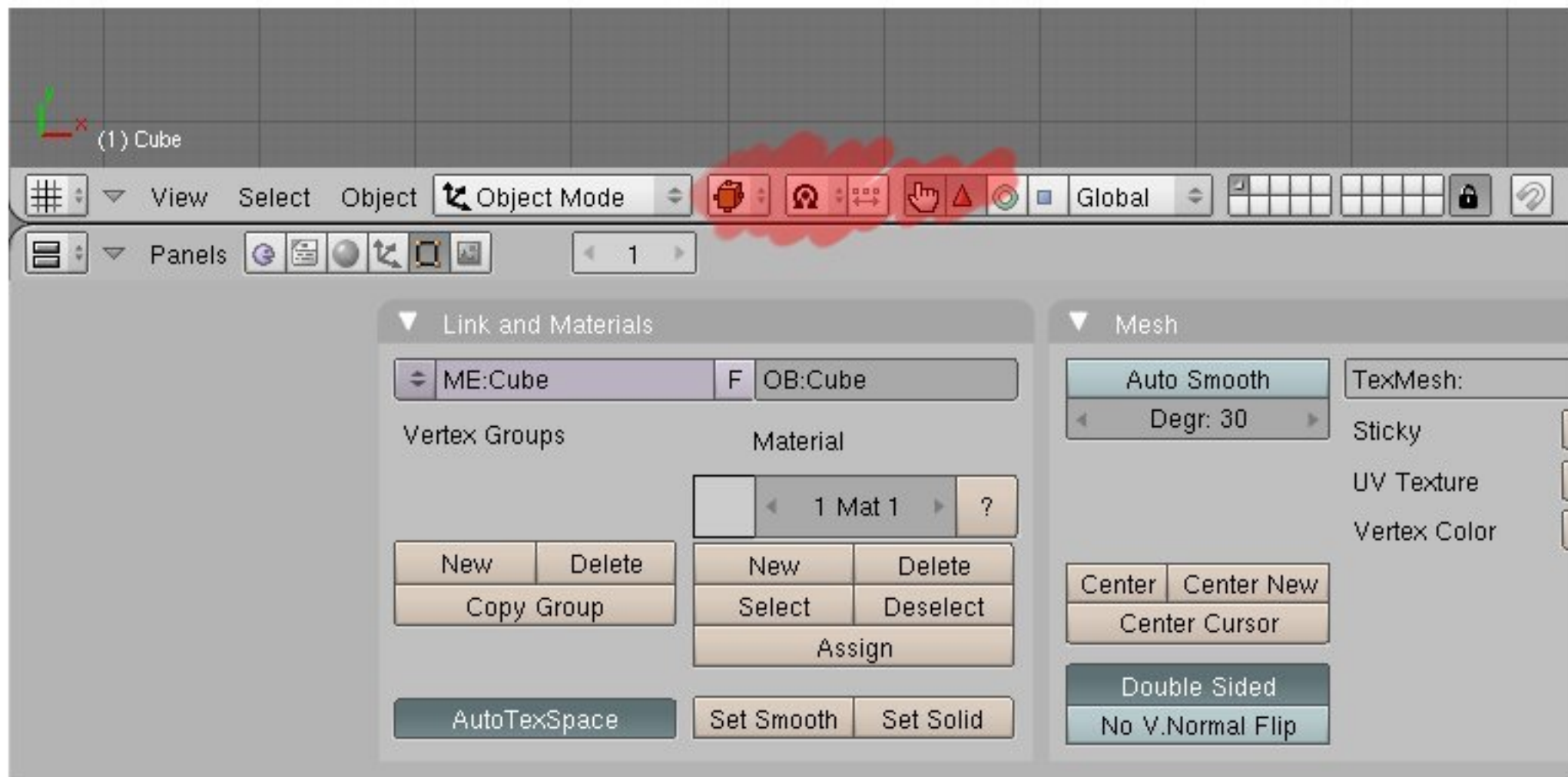
La imagen corresponde a Blender 2.49. En la version 2.5 habra importantes cambios en esto.



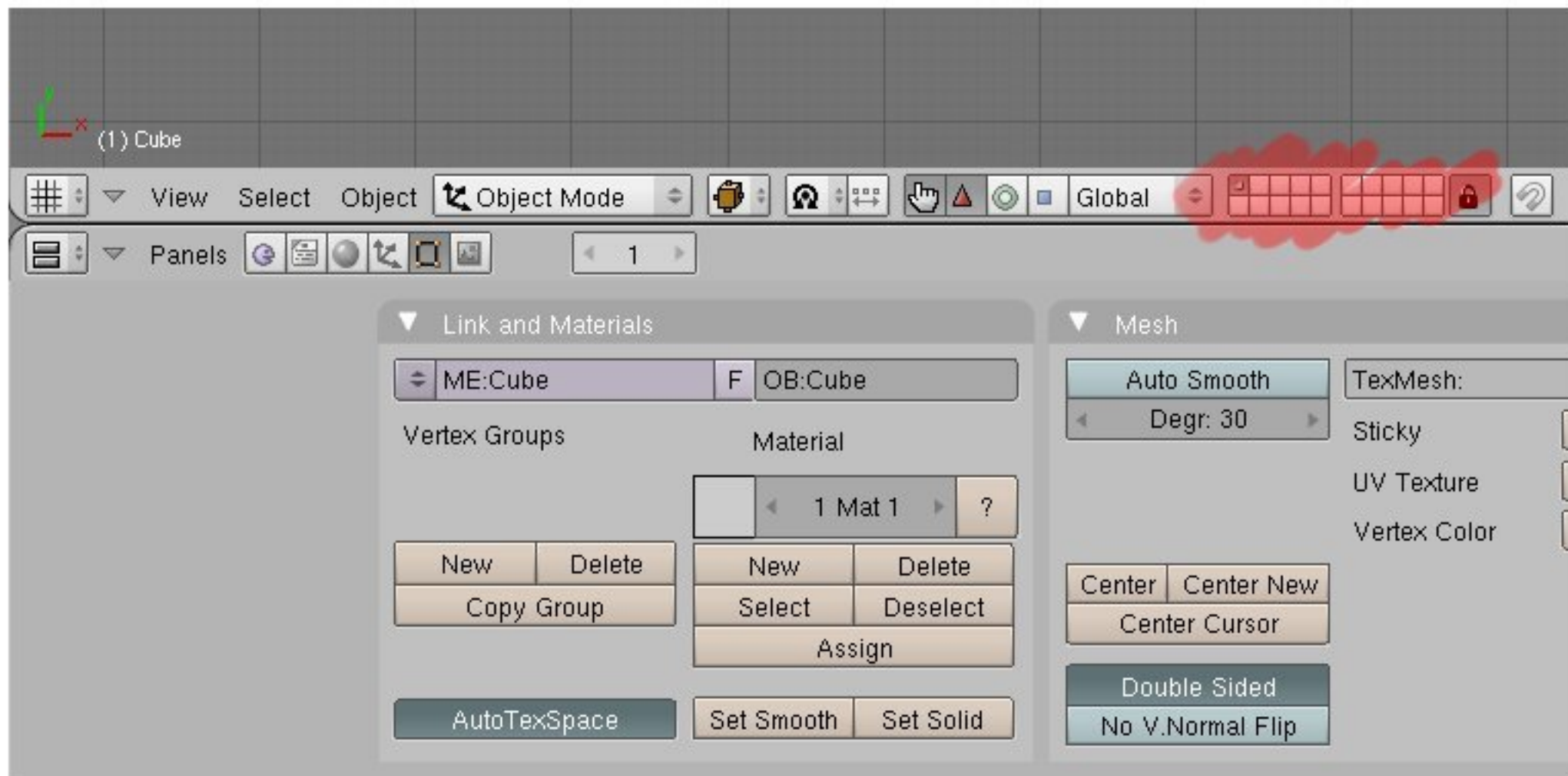
La solapa marcada indica el modo de edicion del objeto, como si fuera un TALLER. Este modo puede ser OBJECT MODE, que nos deja mover los objetos cualquiera sea como bloques cerrados en el mundo. EDIT mode es la parte donde nos permite editar las "entrañas" del objeto, por ejemplo, en una malla nos dejaria mover vertices, hacer caras, cortar bordes, y es la seccion por excelencia para modelar... asi que a tenerla muy en cuenta.



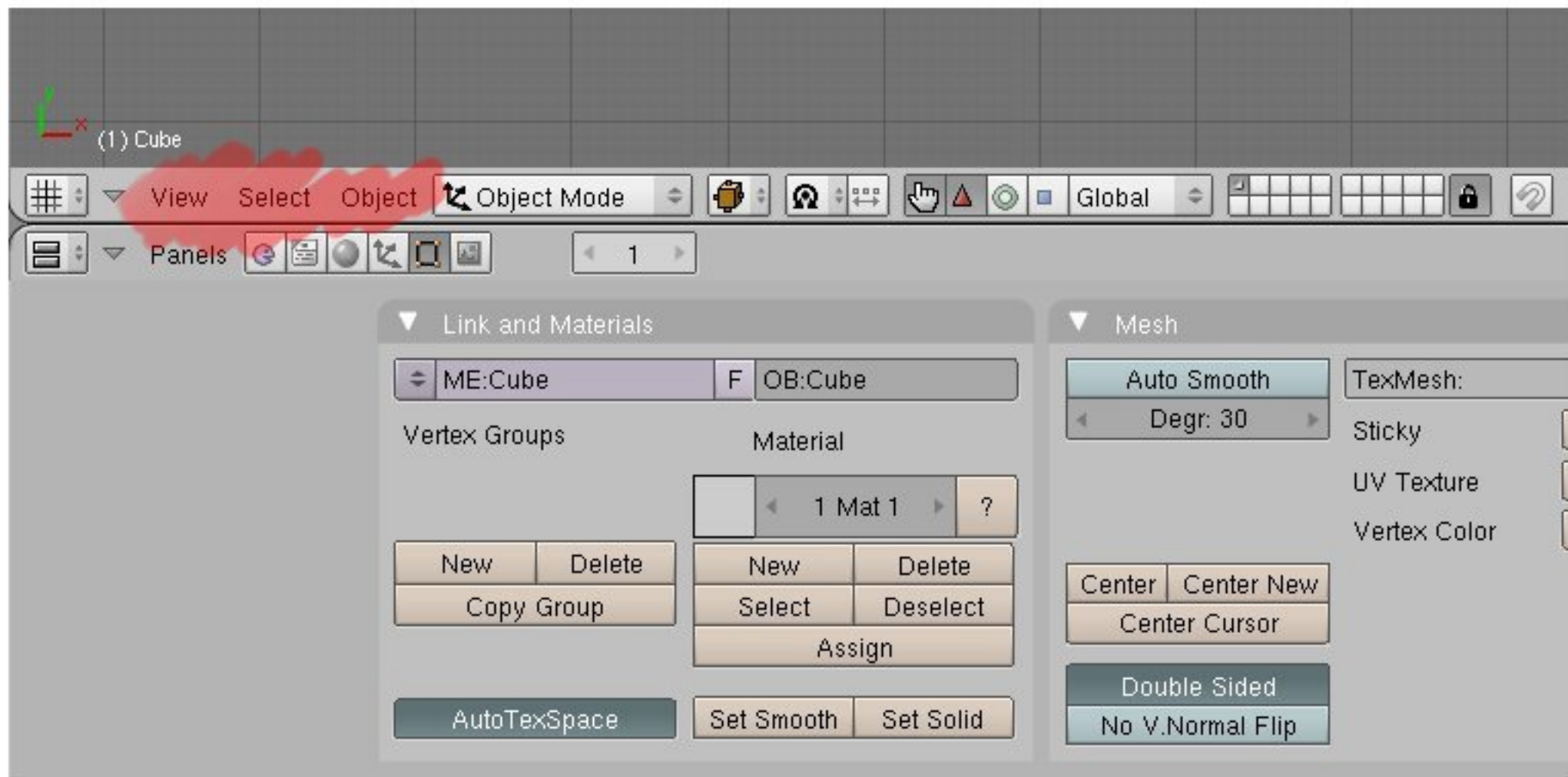
Las opciones marcadas son importantísimas. Las dos primeras no vamos a darles ahora importancia, que son LOGIC y SCRIPT, ya que son mas avanzadas. La tercera, la "pelotita" es SHADING, que es todo el seteo de materiales, texturas, propiedades de iluminacion, radiacion y entorno. La quinta parte de la lista es OBJECT, que contiene la opciones para modificar los objetos en el mundo. Ademas de eso la seccion OBJECT tiene particulas, y otros modos de simulacion como por ejemplo... ropa. La ultima parte, importantísima, es render, y contiene todas las opciones relacionadas con el seteo para los calculos de la imagen. Ademas de esto tiene una opcion increíble llamada bake, de la cual posiblemente algo veamos.



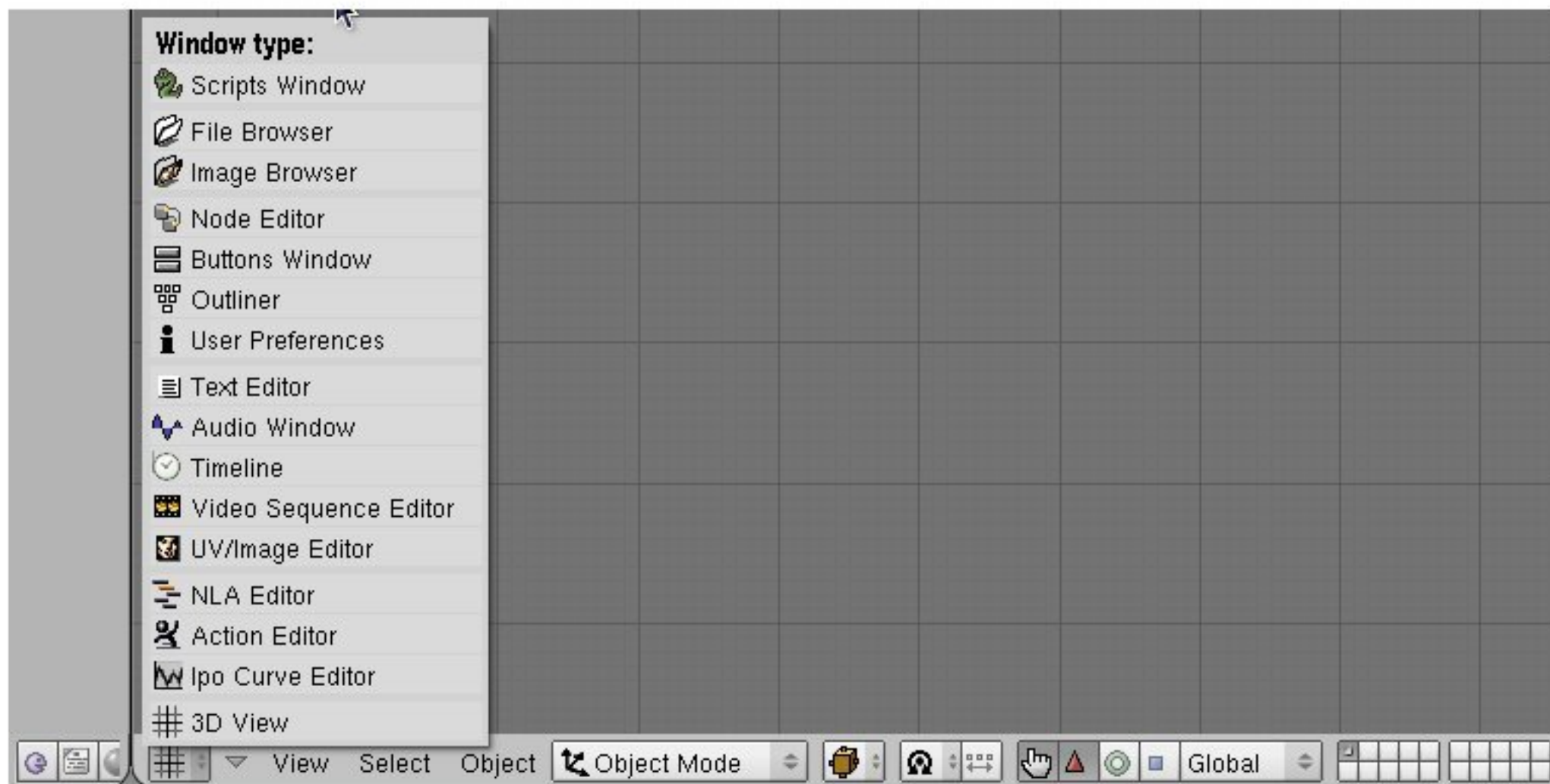
Bien, tenemos diferentes tipos de visualizar en la pantalla el objeto que estamos trabajando, por ejemplo, en la primera solapa (la cajita) podremos elegir en una vista solida, una vista de alambre, una vista con textura e iluminacion y una vista de caja que se usa casi unicamente para escenas de extrema geometria. El siguiente punto es PIVOT, que sea donde se dispondra nuestro punto de edicion, como para escalar, rotar, o mover nuestro objeto. Lo siguiente es el modo seleccion, y como es facil de entender tenemos, move, rotate y scale. Por ultimo en esta parte tendremos la alineacion del pivot, que puede estar hecho al eje del mundo, al eje del objeto local, etc.



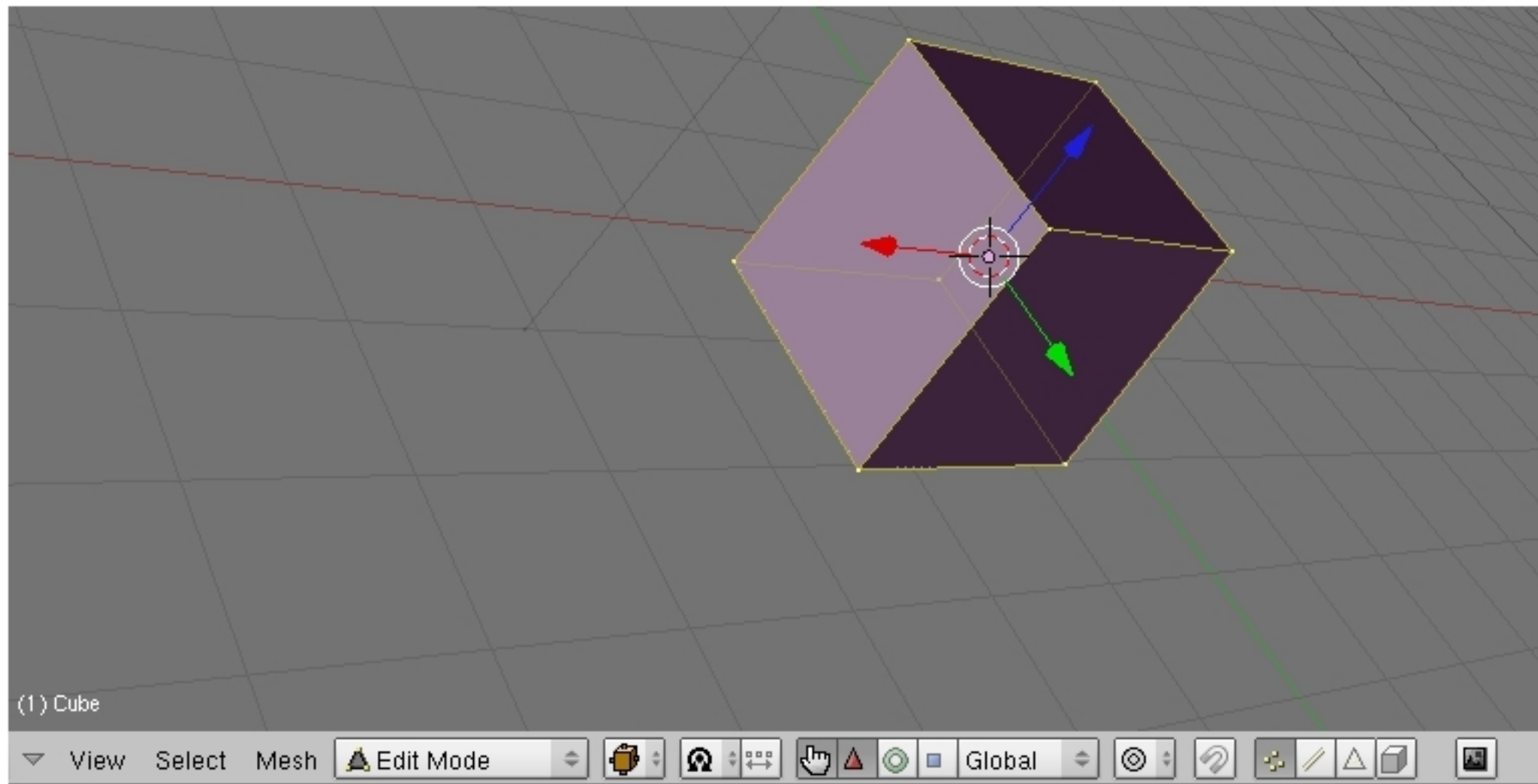
La seccion LAYERS es donde organizaremos nuestros objetos, y aconsejo acostumbrarnos siempre a cada vez que creamos un objeto nuevo, despues de nombrarlo acomodarlo en su casillero correspondiente. En estos layers podemos ubicar cada objeto con solo seleccionarlo y presionar la letra M, para lo cual saldra un popUp que nos preguntara a que casillero deseamos enviar este objeto. Es importante tener organizado esto por que puede intervenir en el render, que veremos mas adelante.



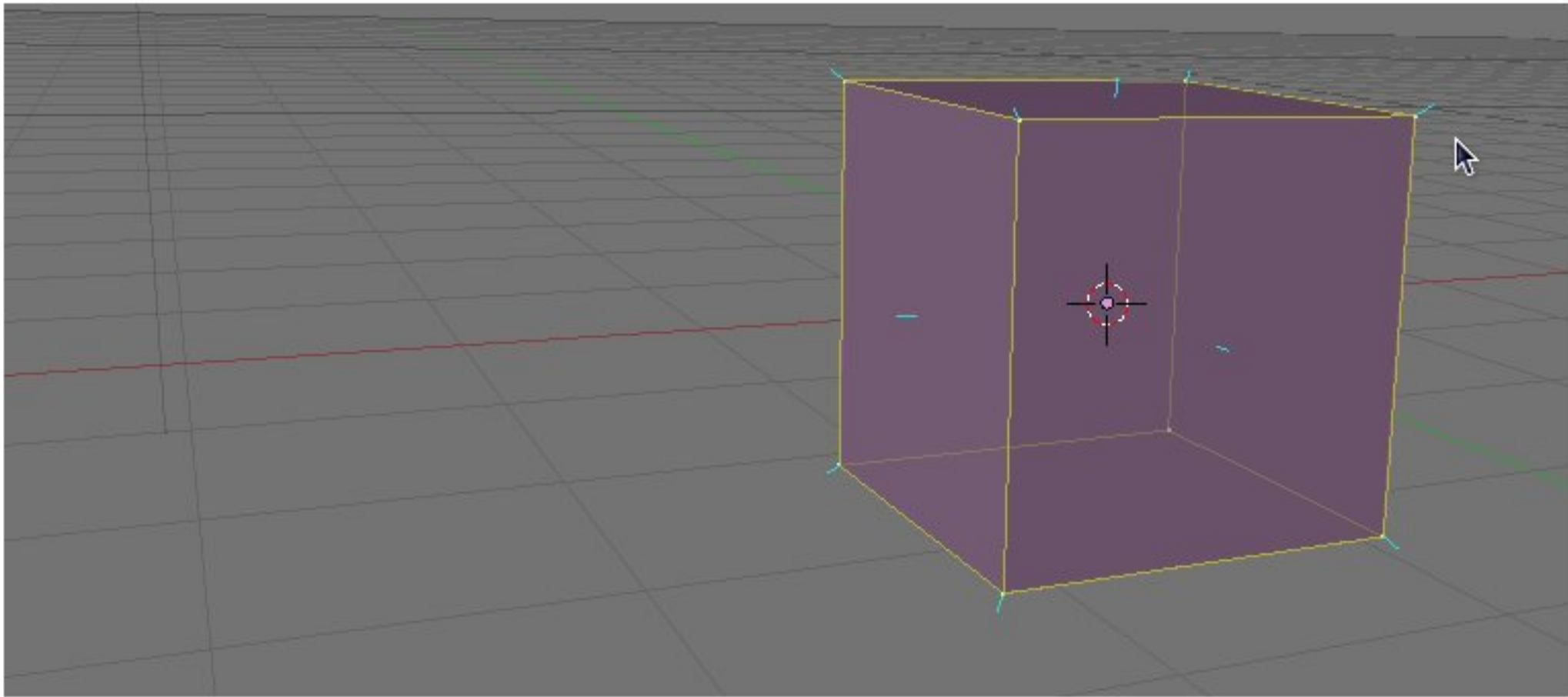
Las opciones que aparecen aca van a ser siempre las disponibles bajo el modo de edicion en el que estemos.



El tipo de ventana nos permitira abrirnos al mundo de blender, veamos las principales: NODE EDITOR, nos permite editar materiales, texturas, renders, de forma nodal. BUTTONS WINDOW es la seccion que vimos en la pagina superior. OUTLINER nos muestra como se organiza nuestra escena. USER PREFERENCES nos deja modificar opciones del soft. UV IMAGE EDITOR nos permite ver imagenes y mapas uvs. IPO CURVES nos permite la edicion de las animacions por curvas. 3D VIEW es la vista 3d que usamos cotidianamente.



Ahora veamos un poco que es una malla, es decir como se compone un objeto. Una malla se compone de tres partes, FACES, que son las caras que estamos acostumbrados a ver siempre, EDGES, que son los bordes del face, y finalmente VERTICES que son los puntos que arman el edge. En Blender a diferencia a otros softs se puede tener mallas de dos vertices y un edge, hasta cosas increíbles como solo un vertice, lo que trae muchísimas facilidades a la hora de modelar. Otra de las particularidades de blender es que un objeto para ser editado hay que entrar en una sección, en este caso la que nombramos antes, EDIT MODE, y lo podemos hacer desde la solapa o solamente presionando TAB.



Un dato importante que siempre se olvida de comentar es la propiedad de los vertices, edges y faces llamada NORMAL.
La normal es la direccion hacia donde apunta el componente, y es importante tenerlo en cuenta por que en el 3d las normales nos permiten ver o no una cara.

Este material es de libre difusion, y esta adaptado a un curso en particular.
Contacto: info@oscurart.com.ar