

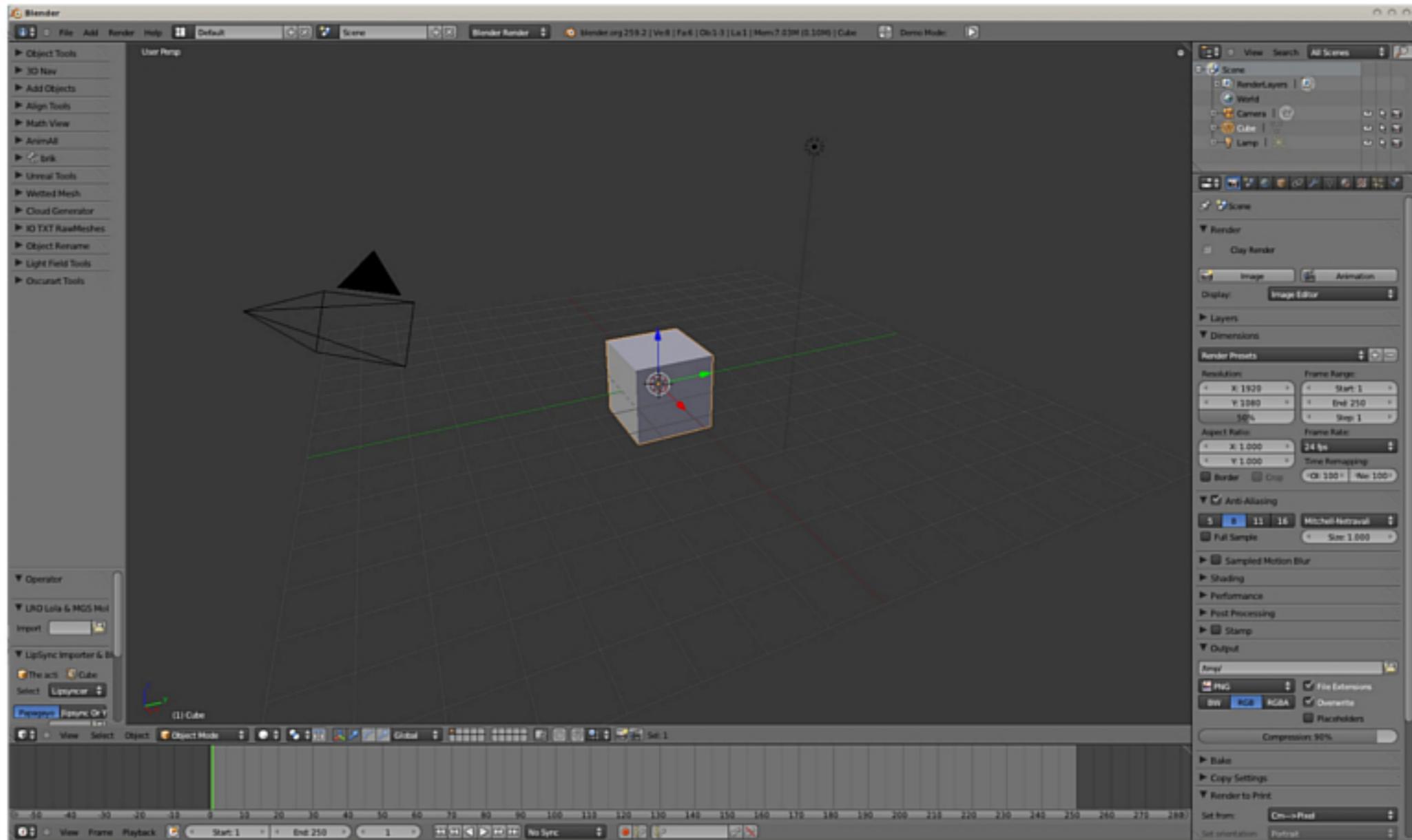
Curso Blender 2011  
Parte 1

Interface  
Principio de objetos



Tutor: Eugenio Pignataro BFCT  
Documento de libre difusión.

Email: [info@oscurart.com.ar](mailto:info@oscurart.com.ar)  
Web: [www.oscurart.com.ar](http://www.oscurart.com.ar)

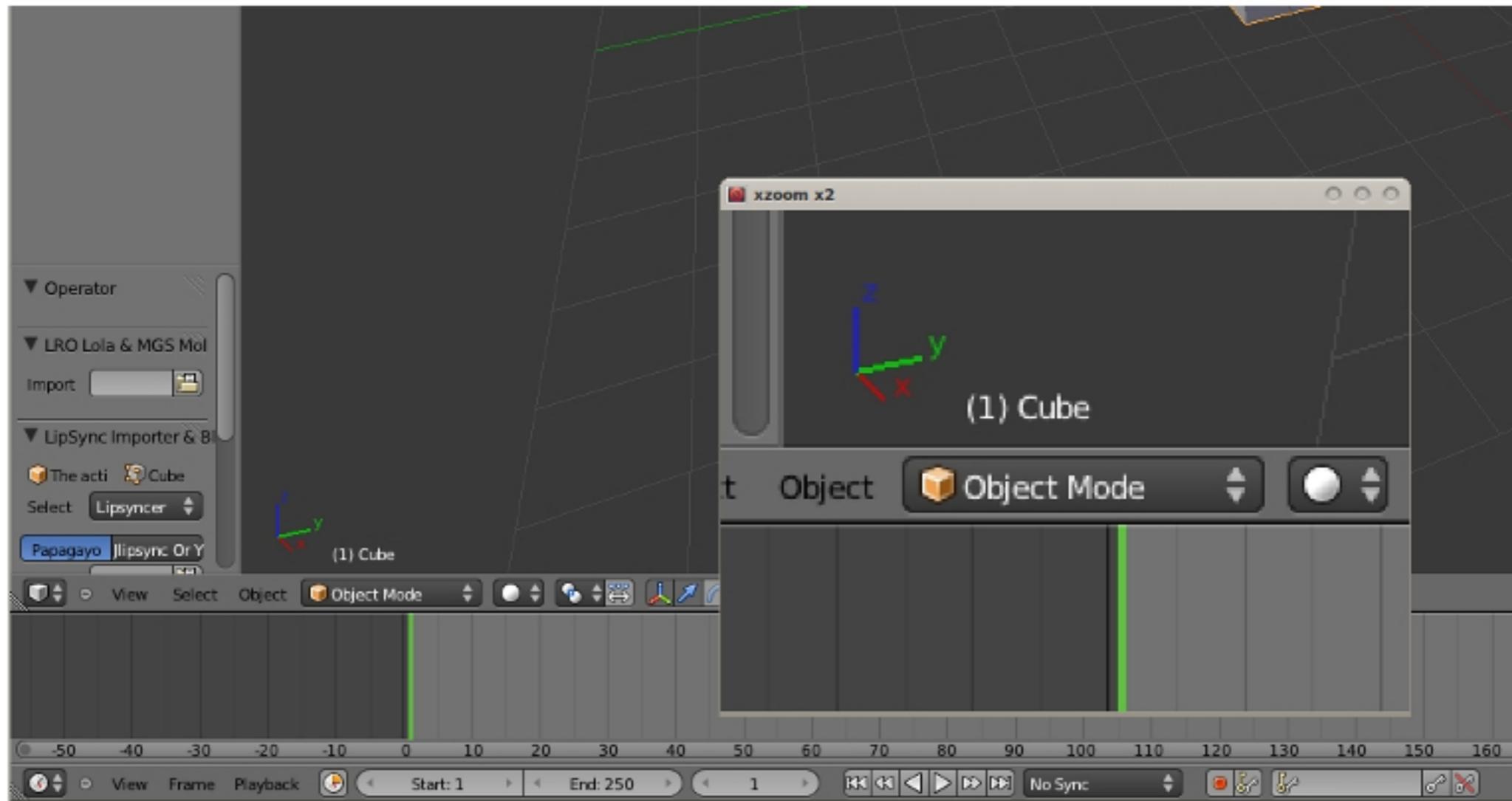


La primera vez que iniciamos el programa es posible y casi seguro que se vea igual a esta imagen.

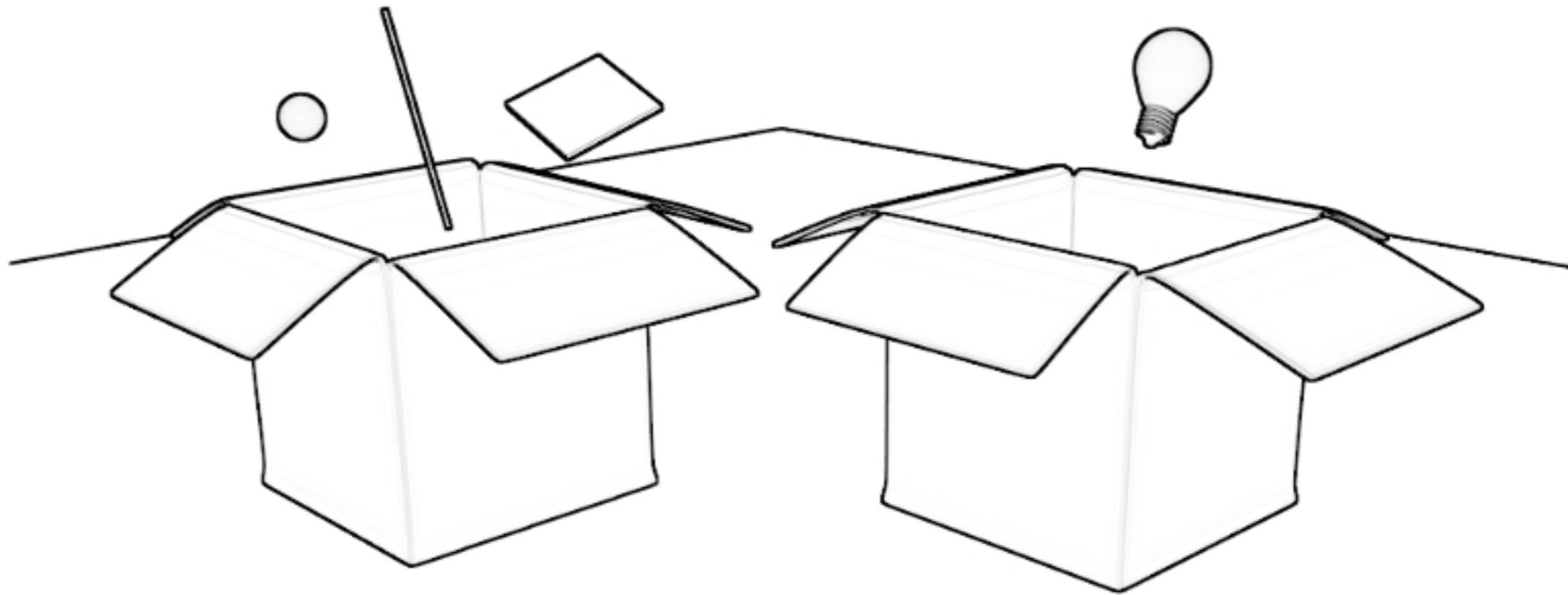
De todas formas es un soft flexible en ese sentido, y se puede modificar tanto ventanas como en colores.

La imagen corresponde a Blender 2.59.1 .

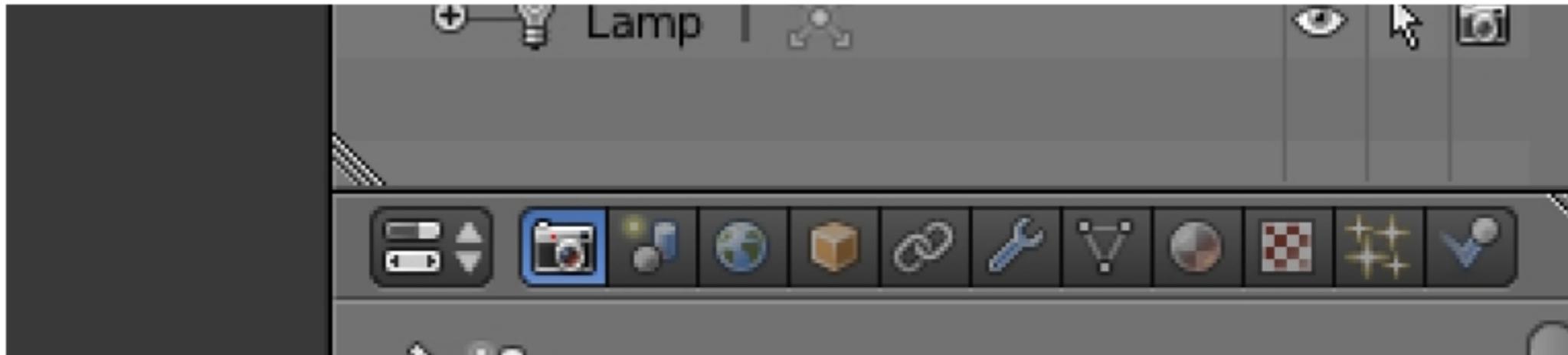
En esta imagen vemos varios espacios: El 3D, el Timeline, el Outliner, y Propiedades. Vienen con el soft por default diferentes presets de seteos de espacio.



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



Objetos pueden ser por ejemplo una lámpara, una cámara, un mesh, una curva, etc. Los componentes, mejor llamados OBJECT DATA es la información que tiene ese objeto dentro. En el caso de un mesh los componentes son Vertices, Edges y Faces. Blender tiene algo fantástico que es el hecho de poder compartir el Object Data, hacerlo local, volverlo a conectar, todo con una facilidad extrema. Solo con que el Object Data sea del mismo tipo ya hace posible que se puedan vincular. Este vínculo crea escenas muy livianas, ya que no es necesario por ejemplo tener un mesh por cada object.



Las opciones marcadas son importantísimas. La primera es render, donde vamos a encontrar todo lo referente al cálculo de proceso de la imagen, opciones de salida, etc. La segunda es opciones de escena, donde por ejemplo están las opciones de gravedad, keysets, y demás data relacionada a la escena.

La tercera es opciones de entorno, muy usada, donde vamos a tener los parámetros de iluminación global.

La cuarta es objetos, y vamos a ver los parámetros de location, rotation y scale, layers, formas de duplicados, formas de visualización en el GL, etc.

La quinta es constraints, una forma de relacionar objetos entre si.

La sexta es modificadores, que son operaciones que afectan al objeto y no son destructibles, ya las veremos...

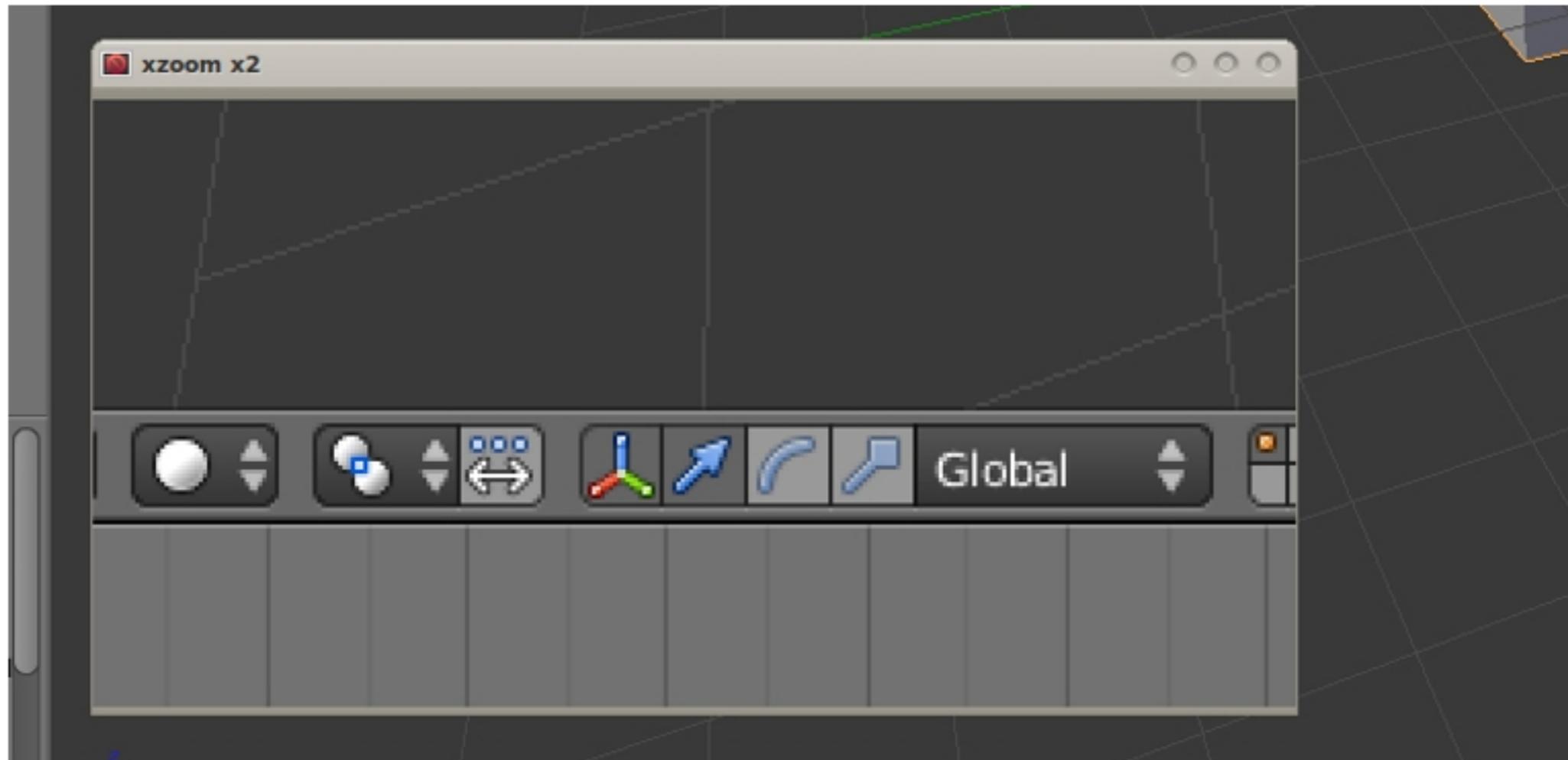
La séptima es componentes, y esto va a mutar según lo que haya dentro del objeto. Esta etiqueta contiene las entrañas del objeto, el nombrado Object Data.

La octava es shaders, materiales, donde están los parámetros para controlar la reacción de la luz en la superficie.

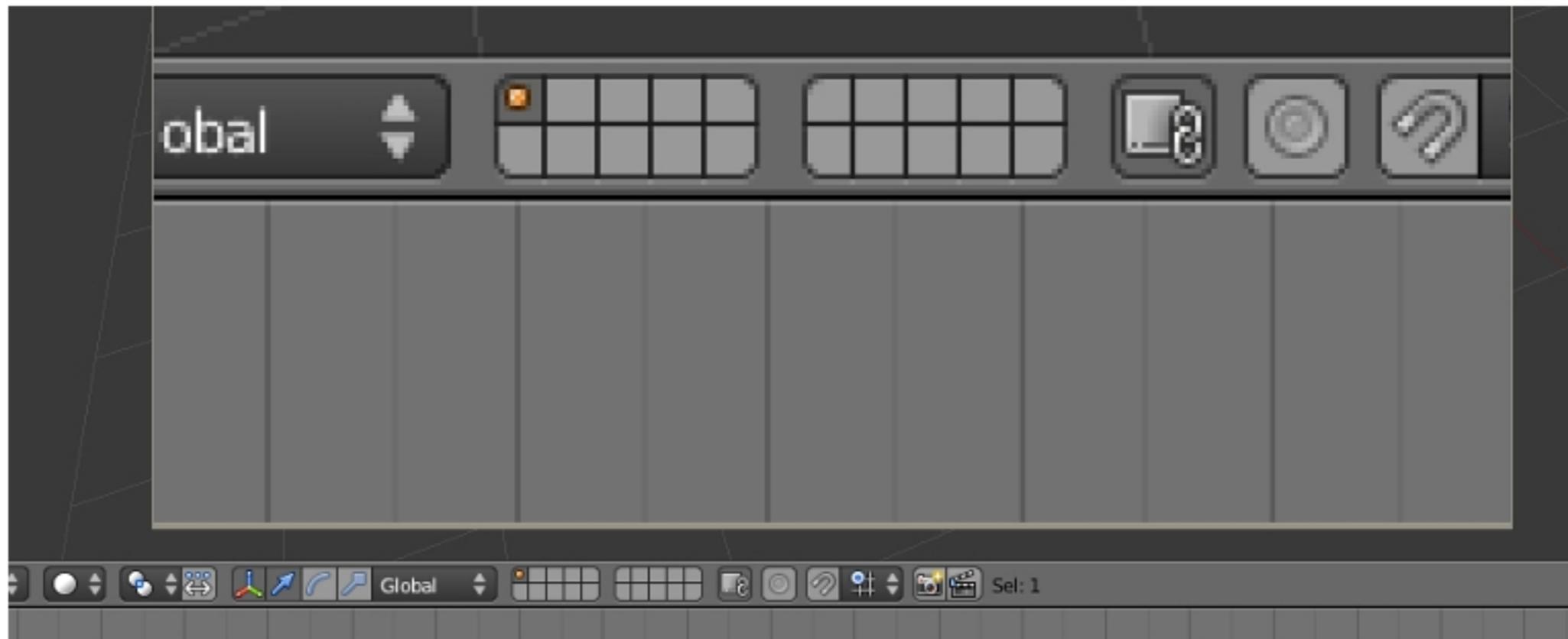
La novena es texturas, donde vamos a confeccionar mapas para pinceles, entornos o materiales.

La décima es partículas, que comprende básicamente pelos y partículas.

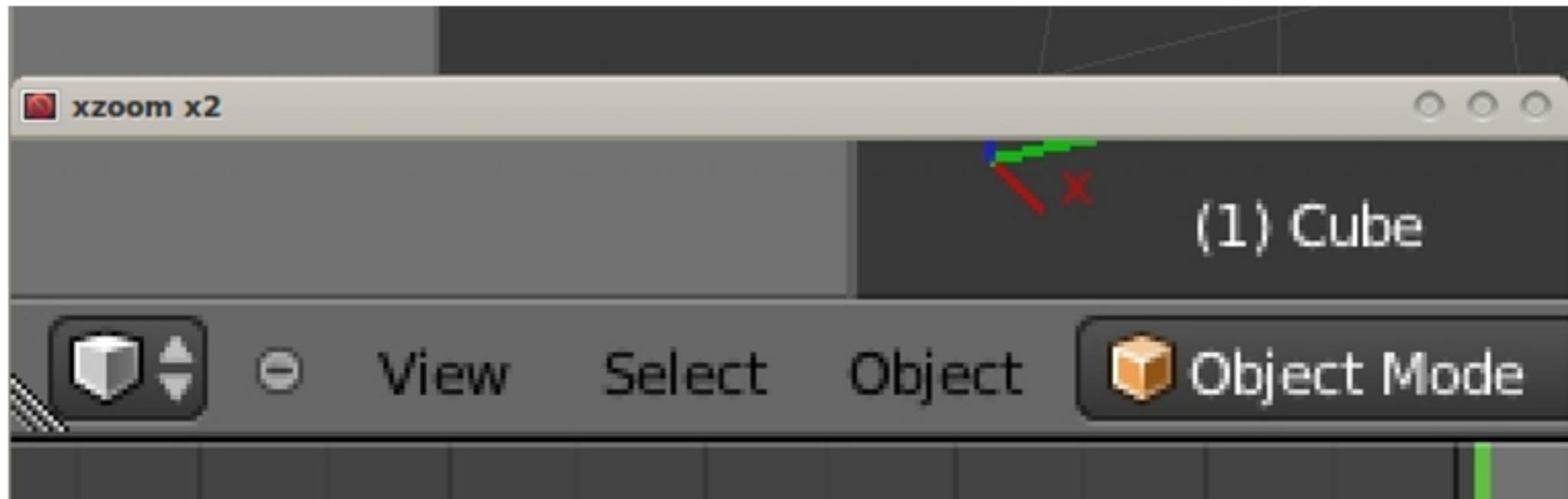
Finalmente tenemos simulación, donde se encuentra la ropa, el humo, el agua, etc.



Hay diferentes modos de visualizar los objetos en la pantalla, y las opciones nacen de la etiqueta que figura en la imagen con "la bolita gris". El modo shaded es el más común, que es el clásico objeto gris. Otro modo es el wire, que muestra el objeto simplemente con líneas. Esta última es la más fácil de mover pero no es del todo amigable. Para ver el objeto con su textura activa en su uv existe el Textured. Finalmente para escenas gigantes, se pueden ver los objetos en Bounding Box. A la derecha de las opciones de visualización de objetos tenemos las opciones de Pivot, que es básicamente un punto de referencia para hacer modificaciones. Siguiendo el orden, tenemos las opciones de Location, Rotation y Scale. Vamos a ver un axis también que es la opción para prender o apagar los visualizadores. El modo que se ve como global o local es como va accionar el controlador, por ejemplo, con respecto al mundo o a si mismo.

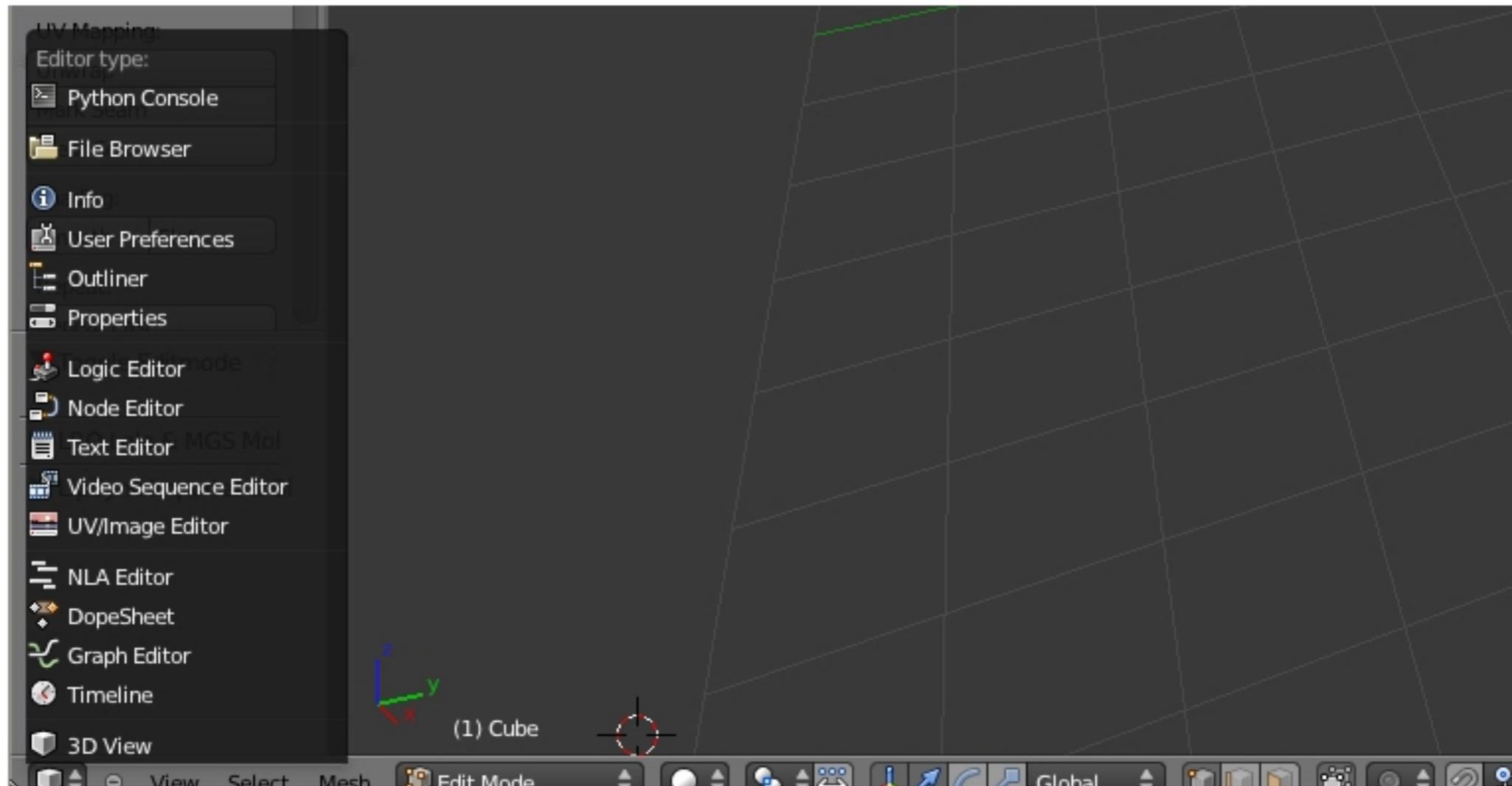


La sección LAYERS es donde organizaremos nuestros objetos, y aconsejo acostumbrarnos siempre a cada vez que creamos un objeto nuevo, después de nombrarlo acomodarlo en su casillero correspondiente. En estos layers podemos ubicar cada objeto con solo seleccionarlo y presionar la letra M, para lo cual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



Vamos a encontrar siempre la opción View, que nos da todo lo relacionado a la navegación en el espacio 3D.

La opción Select nos brinda como el nombre lo dice funciones de selección. Estas selecciones van a cambiar según el modo de edición en el que estemos trabajando. En tercer y último lugar vemos Object. Puede cambiar según el modo de edición o el tipo de objeto en cuestión. Simplemente nos brinda las opciones relacionadas con el objeto.



El tipo de editor nos permite seleccionar que tipo de acción queremos hacer en Blender, veamos:

**Python Console:** es donde podremos ejecutar comandos Python.

**File Browser:** navegador de archivos.

**Info:** brinda funciones para gestionar archivos, además de darnos la opción fundamental "Add". Nos dice la escena activa también y el screen que estamos usando.

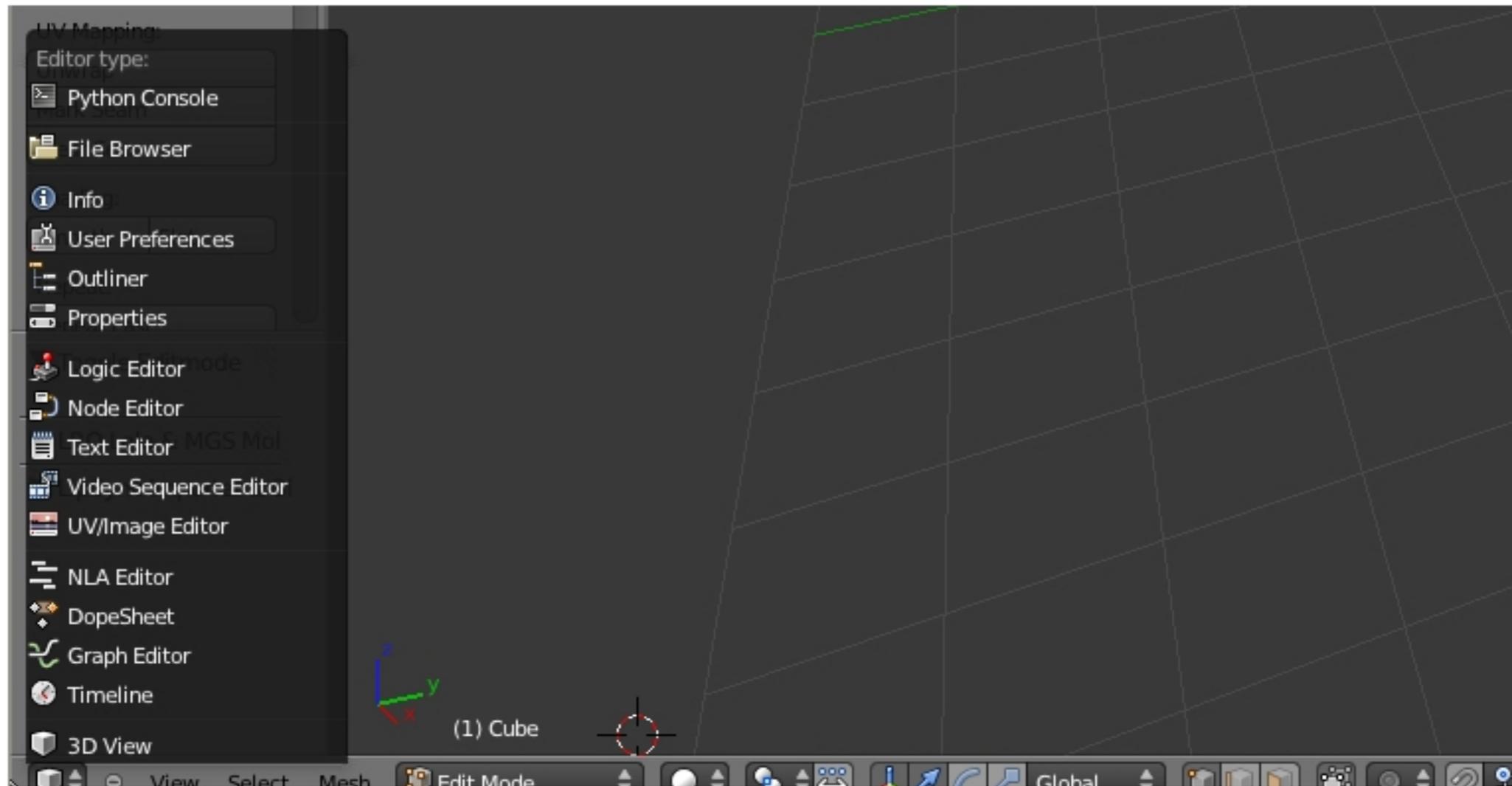
**User Preferences:** seteos propios del software.

**Outliner:** es una vista jerárquica del contenido del archivo abierto.

**Properties:** Maneja contenidos de render, modificadores, objetos, objectData, texturas, partículas, simulación, entornos y escena.

**Node Editor:** es un editor nodal de texturas, materiales y renders.

**Text Editor:** editor de texto muy bueno para escribir en Python.



Video Secuencer: un potente editor de video.

Uv/Image Editor: el lugar para los uvs, y las imágenes.

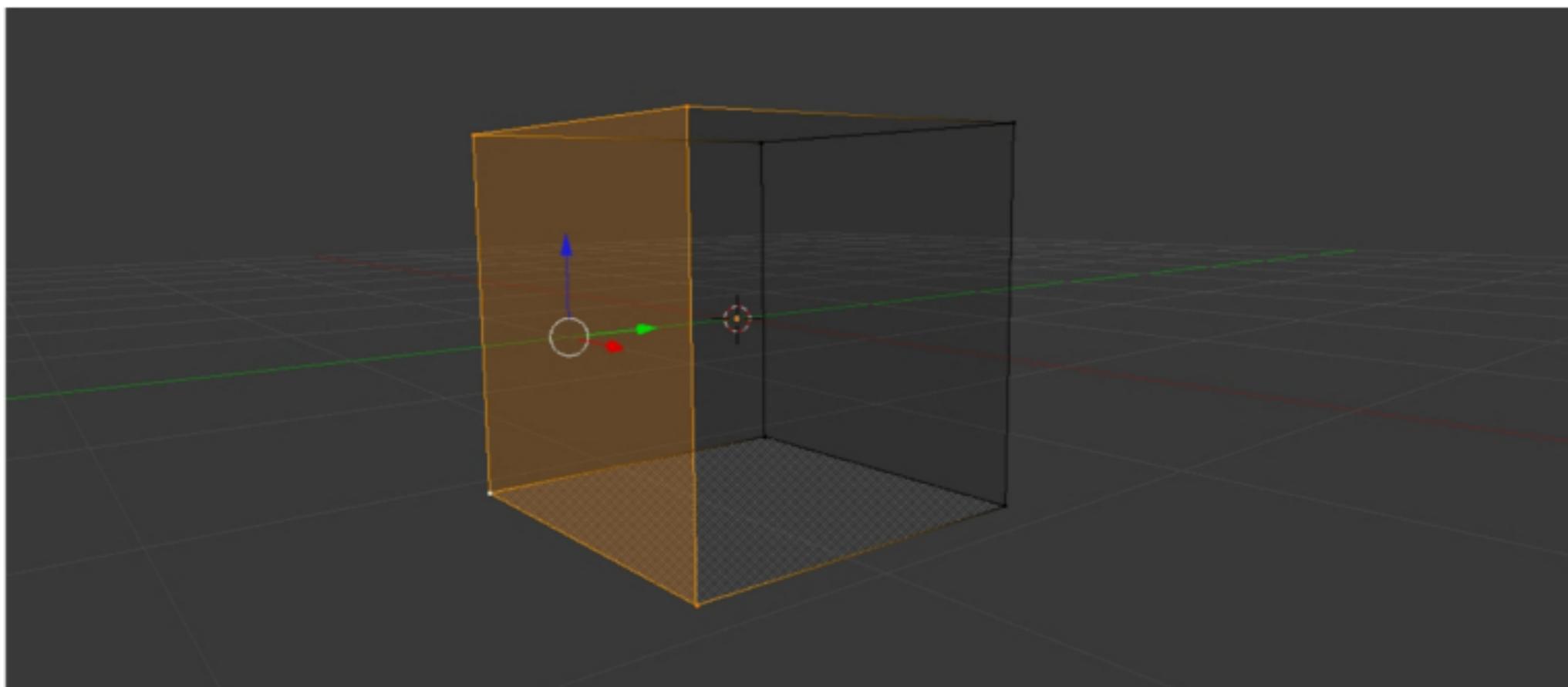
NLA Editor: timeline para editar acciones.

DopeSheet: la clásica forma para editar frames.

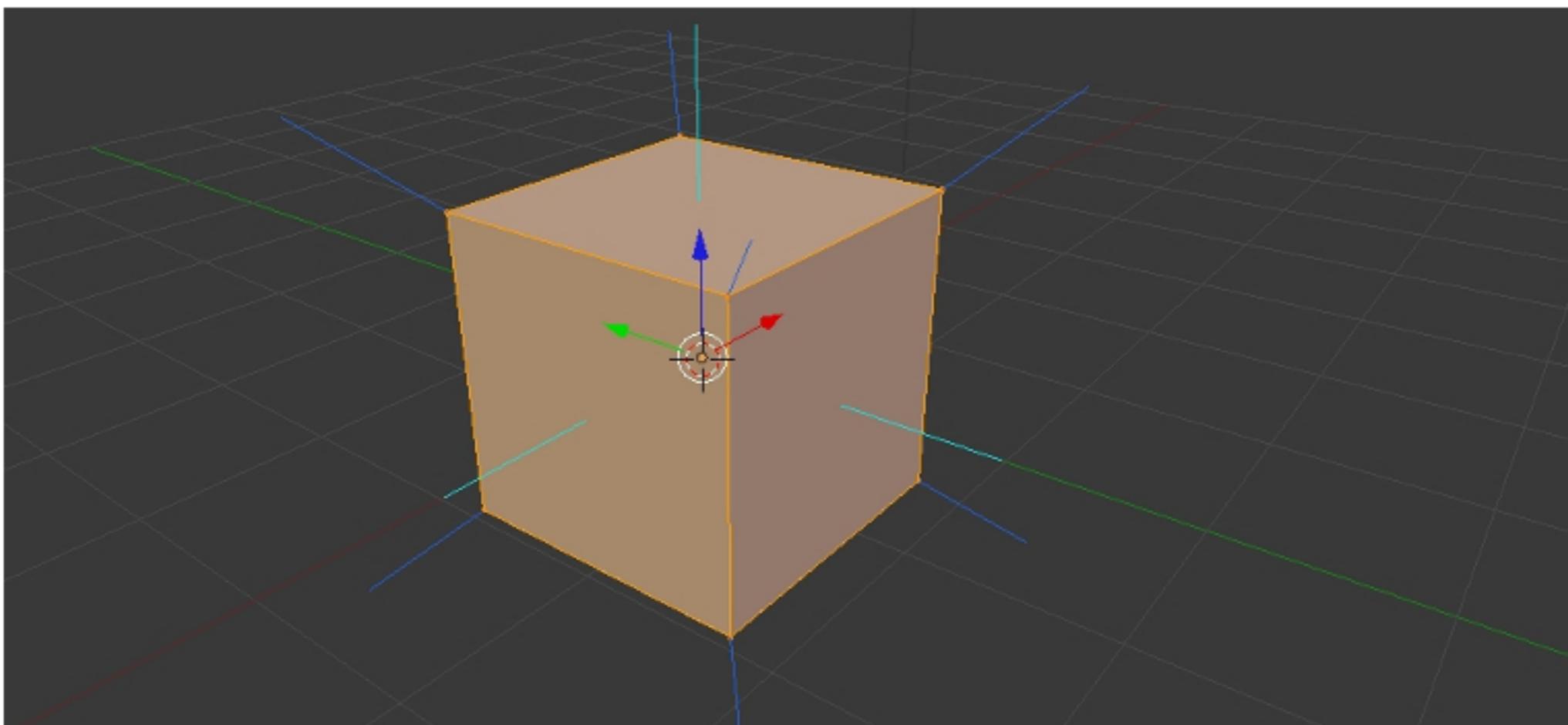
Graph Editor: editor de curvas y drivers.

Timeline: linea de tiempo clásica.

3D View: nuestro espacio para ver los objetos 3D.



Ahora veamos un poco mas que es una malla, es decir como se compone un objeto. Una malla como ya vimos 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 **VÉRTICES** 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 muchisimas 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**. Algo muy positivo es que seleccionando dos vértices vecinos vamos a tener un edge seleccionado, es decir, las selecciones son absolutas. Vale aclarar que pasa lo mismo con los edges y los faces.



Un dato importante que siempre se olvida de comentar es la propiedad de los vertices, edges y faces llamada NORMAL.  
La normal es la dirección hacia donde apunta el componente, y es importante tenerlo en cuenta en el 3D, ya veremos por que.

Material de libre difusión.

Eugenio Pignataro  
Email: [info@oscurart.com.ar](mailto:info@oscurart.com.ar)  
Sitio: [www.oscurart.com.ar](http://www.oscurart.com.ar)  
Blog: [oscurart.blogspot.com](http://oscurart.blogspot.com)