Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman





Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Background Image

Para colocar una imagen de fondo y poder modelar después basándose en esa imagen que tenemos de fondo, vamos a utilizar la siguiente técnica.

Se trata de dividir la pantalla en dos partes (en este caso) para modelar de frente y de perfil.

Lo primero es dividir la pantalla.

Hay dos formas de hacerlo. Una es colocando el cursor sobre la esquina en las que hay unas rayitas en diagonal, y cuando sale un cursor en forma de cruz, arrastra la ventana.





O bien podemos utilizar la técnica antigua que consiste en colocar el ratón sobre la línea superior (inferior - lateral) y en el momento que sale un cursor con dos flechas presionamos el botón derecho del ratón, y saldrá una opción llamada Split Area que es la que divide la pantalla (Join es para unirlas)



Lo siguiente es elegir las vistas.

En este caso vamos a poner una vista frontal y una vista lateral.

Esto se puede hacer desde View o bien utilizando el atajo de teclado que para el frontal es 1 del teclado numérico para frontal o 3 del teclado numérico para lateral.



Sabremos que tenemos la vista correcta, si vemos los cuadrados de fondo. En el caso de que nos los veamos, debemos cambiar de vista con la tecla número 5 del teclado numérico, que lo que hace es cambiar de vista en perspectiva a vista ortográfica (y viceversa).



Una vez ya tenemos las dos ventanas; una en vista frontal y otra en vista lateral, en una de las ventana, presionamos letra N (o View > Properties)



En ese panel, tenemos la opción Background Images.

Lo primero es marcar la casilla y luego presionar Add Image y después pinchamos sobre la flechita para ver la opción de abrir/imagen (Open)

Sackground images	Add Image	
Add Image	▼ Not Set S	
🕨 Not Set 🛛 🛪		
	Axis: All Views	
Axis: All Views	Open	

Al presionar sobre la barra Open, nos saldrá la opción de buscar en nuestras carpetas de imágenes la ruta donde la tengamos y la cargamos con Open Image

C:\BLENDER\		Open Image
Cabeza01F_L.jpg		Cancel
ሲ	Tela4	
🤚 Aircraft	🔚 Videos	
📙 BLENDS	🔚 waltktrough	
🔚 Cabeza50	🔚 Yafaray	
ELASES	Cabeza01F_L.jpg	148 KB
🦰 Colision	🚰 cristales2.jpg	145 KB
🔚 Curso animacion	🚰 Glasmaennlein.jpg	254 KB
🔚 GameEngine	🛃 MHK.jpg	123 KB

Y ya tenemos la imagen en el fondo de nuestra pantalla. (En el caso de que fueran dos imágenes -una frontal y una lateral- cargaríamos la correspondiente a esa vista)

Tenemos una opción llamada Opacity, con la que podemos hacer que la imagen se vea más o se difumine para no confundirla con los vértices que vamos creando. Así como también tiene la opción de cambiarle el tamaño (Size). Las opciones X: y Y: sirven rara cambiar la imagen de posición.

Right Ortho		► Transform	
•		Grease Pencil	ll.
	E.	► View	
°,⊴s*	1.55 a	► Display	
		Reckground Ima	ages
		Add Image	
		Cabeza01F_L.jpg	×
		Axis: All Views	÷
		F_Lipg F	×
		Source: File	÷
		eza01F_L.jpg 🕒	2
		Opacity: 0.500	
		Size: 5.000	
		(≪: 0.000) ≪Y: 0.000	•••]
		► Transform Orientati	ions
ф ^{_у} (1)			
💽 🗘 o Viev	v Select Object	🞯 Object Mode 🔹 🔵	÷ 🍨

En este caso no voy a utilizar los valores de X y Y porque utilizo una imagen que tiene el mismo tamaño de altura y ancho. Es mejor una imagen así, que otra en la que la frontal tiene unas midas y la lateral otras. Yo aconsejo que si se tiene dos imágenes de diferentes tamaños es mejor hacer un montaje en GIMP o Photoshop en la cual es más sencillo escalarlas.



Repetimos los mismos pasos para la otra ventana y podemos cargar la imagen directamente desde el botón con el dibujo de la imagen, sin necesidad de repetir la búsqueda por carpeta.



Y ya solo tenemos que ajustar las vistas ampliando o reduciendo con rueda central del ratón.



Y si vamos a modelar con Mirror lo que tenemos que hacer es lo siguiente. Colocamos el puntero del ratón sobre la mitad de la cabeza frontal y en el lateral lo colocamos sobre más o menos la misma zona (como en imagen).



Añadimos un plano y lo subdividimos. Y lo siguiente es borrar la mitad izquierda y aplicarle el Modifier Mirror.





Luego ya podemos empezar a mover vértices para modelar la cara.



Para que la parte central quede bien unida debemos utilizar Clipping, que lo que hace es juntar los vértices en el centro mismo (sin pasarse) que actúa casi como un imán.



Y ya podemos modelar y si por ejemplo nos liamos con la imagen de fondo, le podemos bajar el valor de Opacity como ya comenté antes. Y al tener el Mirror activo, todo lo que modelemos en un lado se repetirá en el otro.



En el modificador Mirror tenemos también una opción que es para poder ver el modelo con todos sus vértices en lugar de ver una mitad con vértices y otra duplicada.

Es el triangulito con vértices que podemos marcar o desmarcar a nuestro gusto.

