

Tutoriales para Blender 2.5  
[www.blender.org](http://www.blender.org)

Descarga gratuita del programa

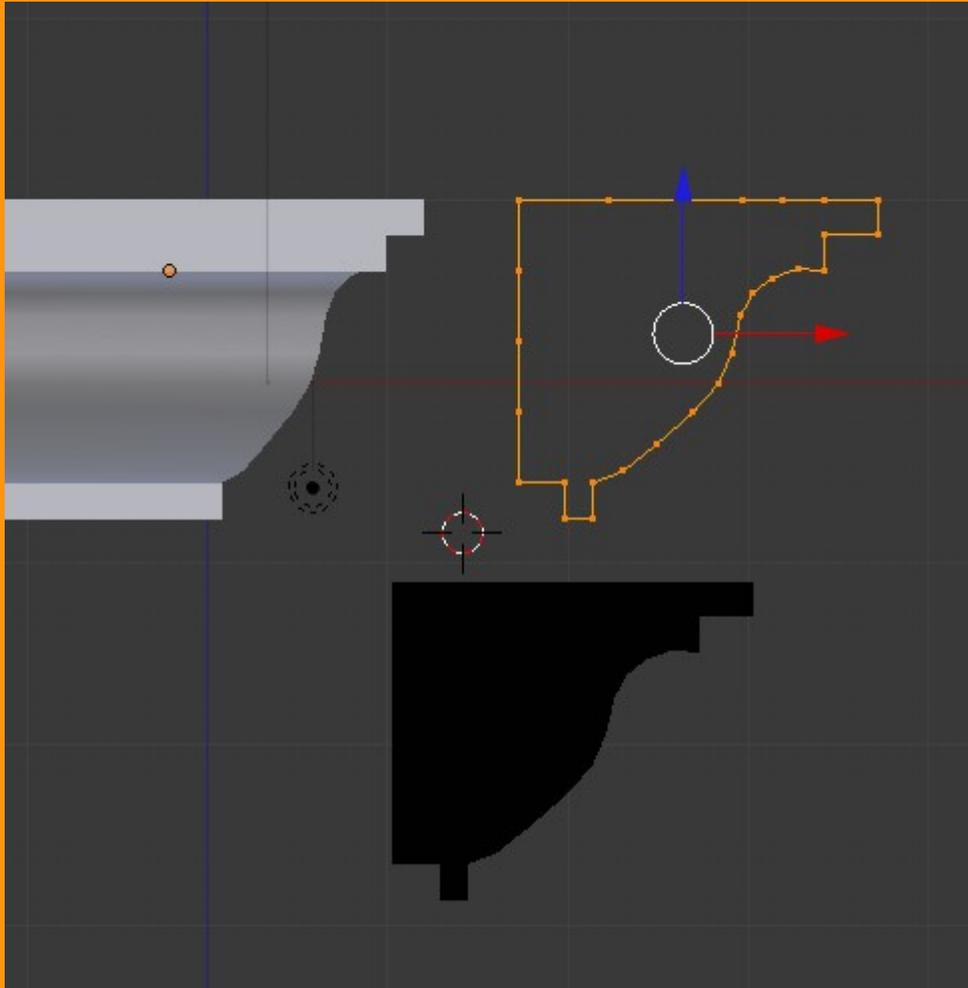
soliman

Torre Vieja-Alicante-España



## Modelado \_ Moldura

Haciendo pruebas de modelado, hice una que consistía en hacer una moldura, la cual se puede aplicar tanto a las molduras de techo o las molduras de madera de los muebles, etc.



Partimos de un modelo sencillo y lo primero es crearlo desde un plano y desde vista frontal, al que borraremos tres de los vértices y luego solo es cuestión de extrudir (letra E) y mover los vértices para adaptarlos al modelo que tenemos.

Una vez tenemos los vértices cerrados, con Alt+F se rellena y (Ctrl+J para quitar triángulos) y volvemos a presionar Alt+F para mejorarlo (a veces hace falta repetirlo varias veces hasta conseguir la mejor colocación de los lados). Lo del relleno es opcional. se puede hacer igual el ejercicio sin rellenar o lo queremos hueco.

Todo esto lo hemos hecho desde vista frontal, para luego no tener problemas de rotaciones no deseadas.

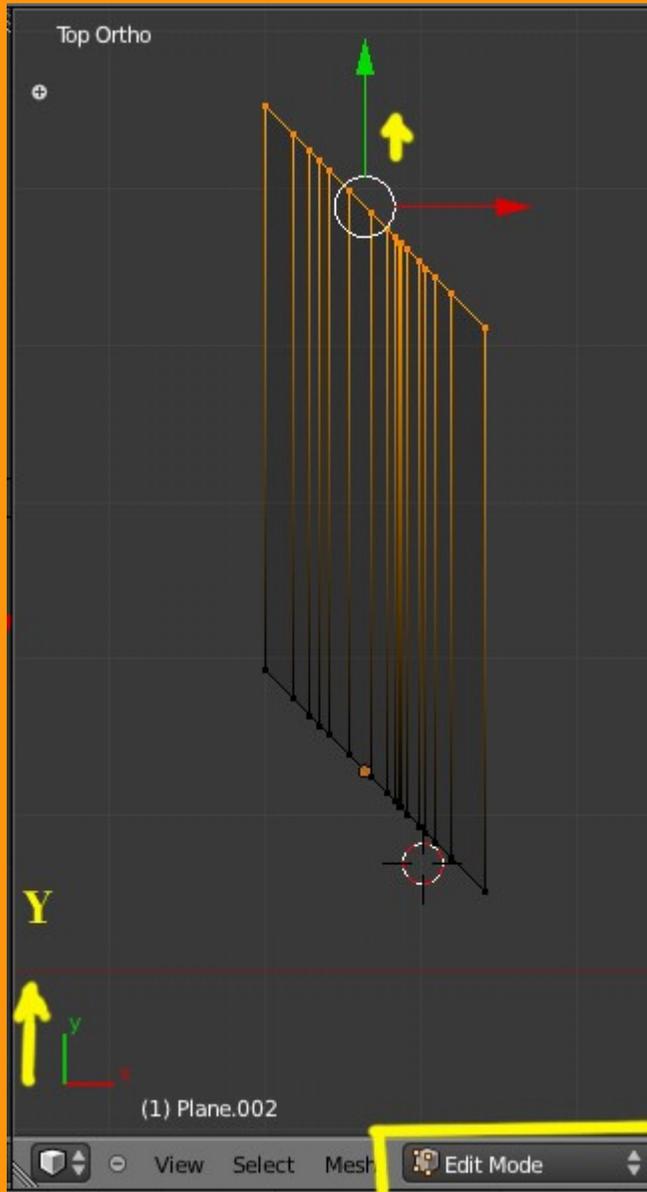
Lo siguiente es que vamos a rotar el modelo 45 grados. Para eso seleccionamos el objeto, y desde vista superior presionamos letra R para rotar y a la vez mantenemos presionada la tecla Ctrl ( y movemos el ratón). Esto hace que las rotaciones se produzcan de 5 en 5 grados, y así podemos ajustar mejor hasta 45.



En la barra inferior vemos como van variando los grados.

Una vez ya lo hemos rotado nos ponemos en Edit Mode y vamos a extrudir en dirección Y

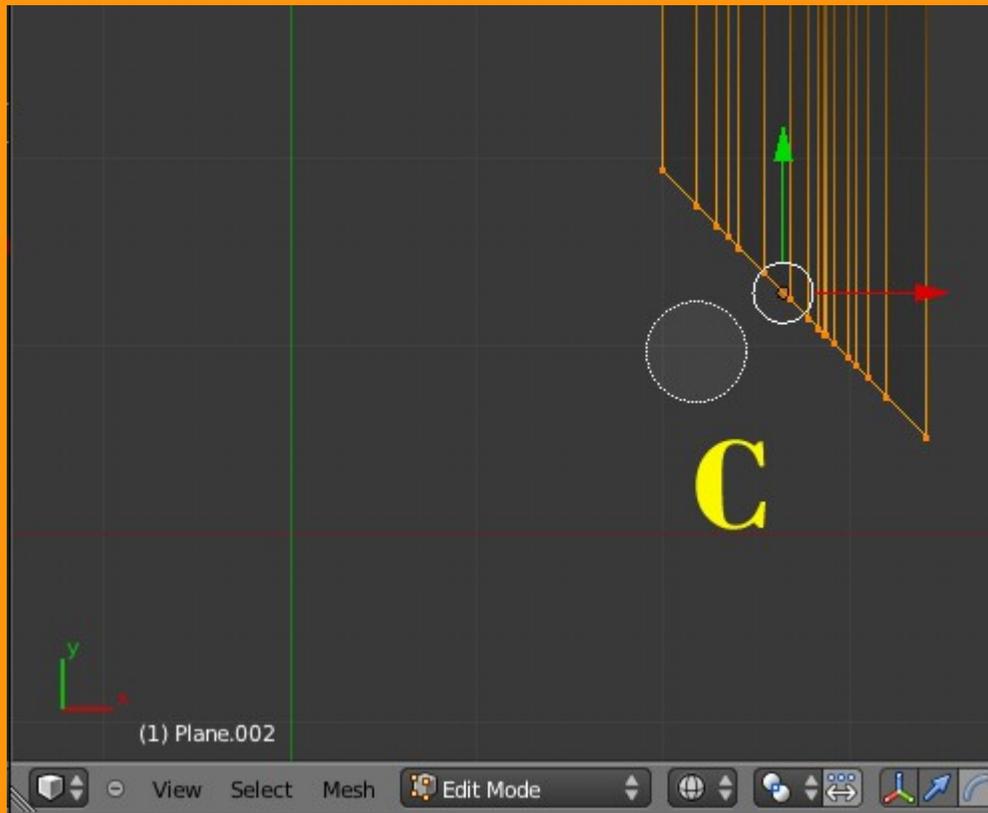
Para extrudir en dirección Y, podemos hacerlo de varias formas. Una sería presionar letra E G e Y (E es extrudir, G es mover y Y la coordenada) y movemos ratón.



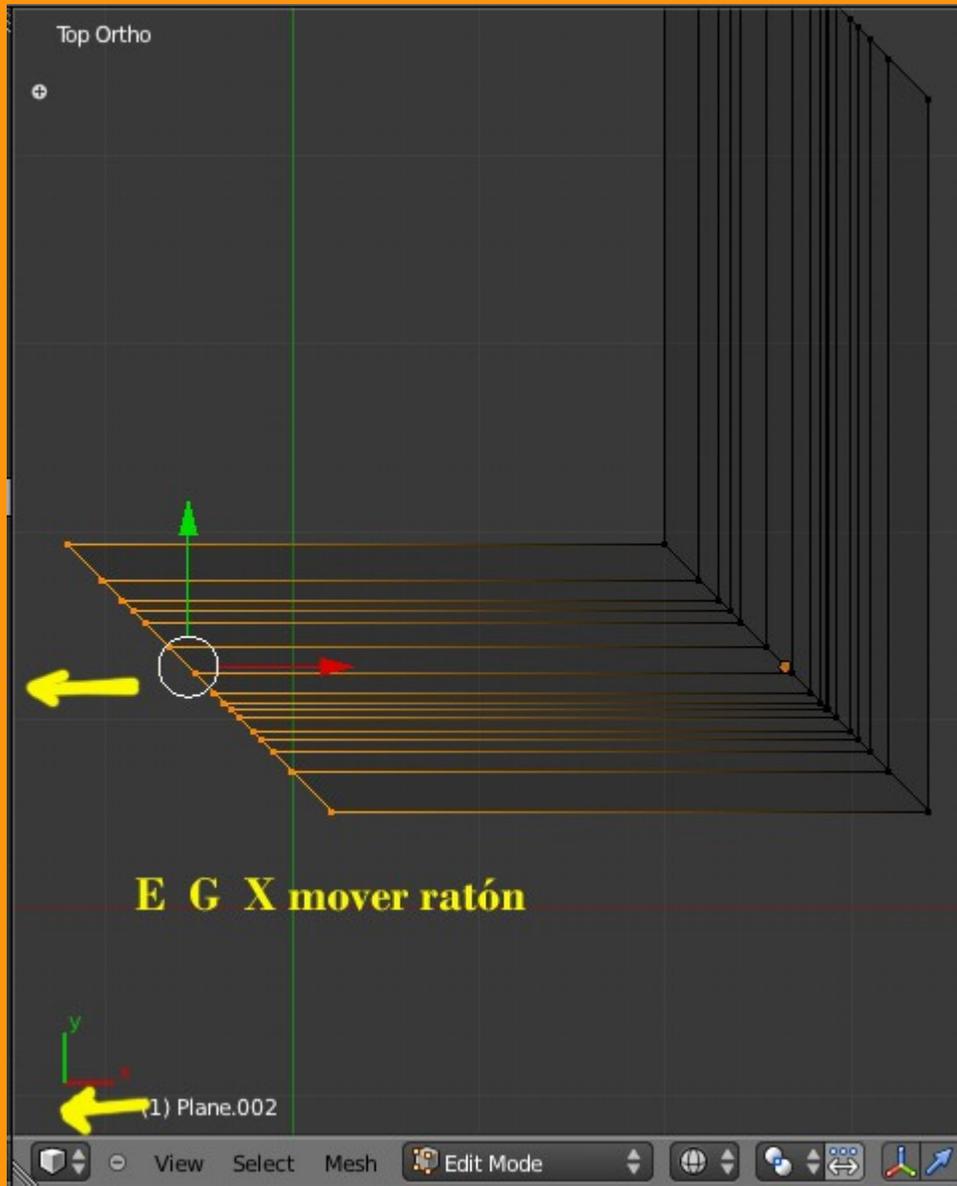
Otra forma sería presionar letra E para crear la extrusión; G (y clic en el botón derecho ratón) y con el Manipulador (si no está activado, se activa presionado en la barra) se mueve arrastrando la flecha de la coordenada.



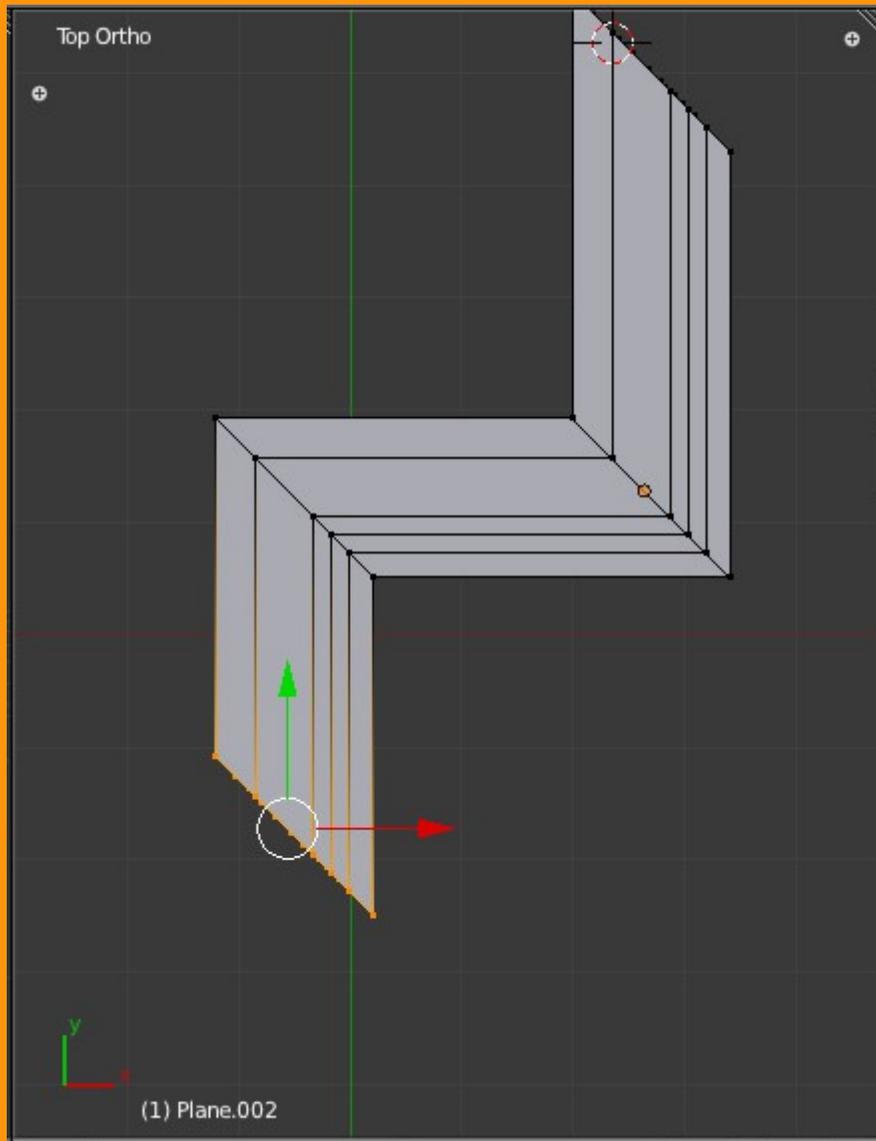
Para el otro lado, sería lo mismo. Primero seleccionamos los vértices a extrudir (letra C sale un círculo, con el que podemos seleccionar fácilmente los vértices)



Y presionamos E más G más X y mover ratón.



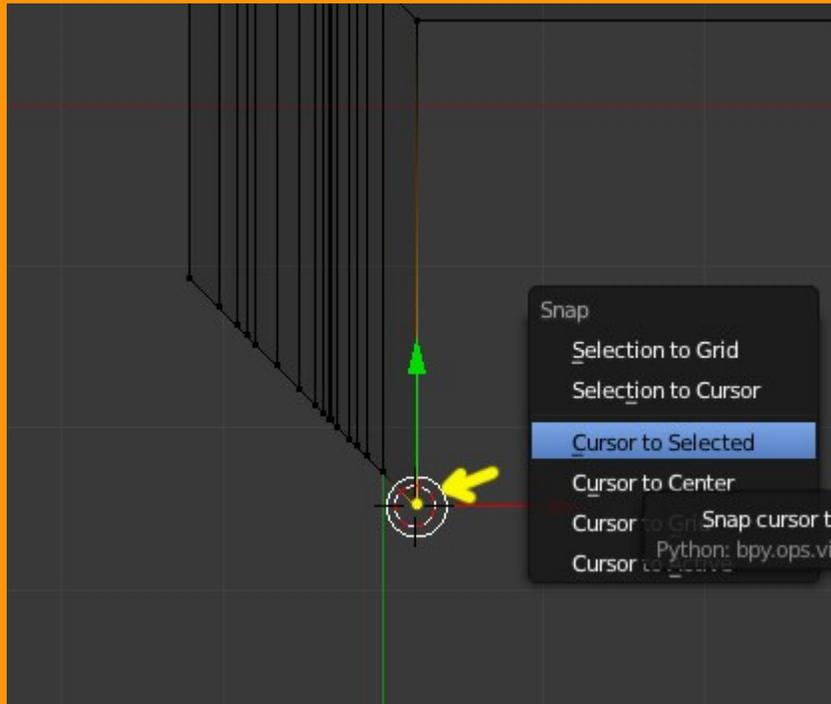
Si llegáramos hasta la siguiente esquina, solo tendríamos que repetir lo mismo eligiendo siempre la coordenada correcta.



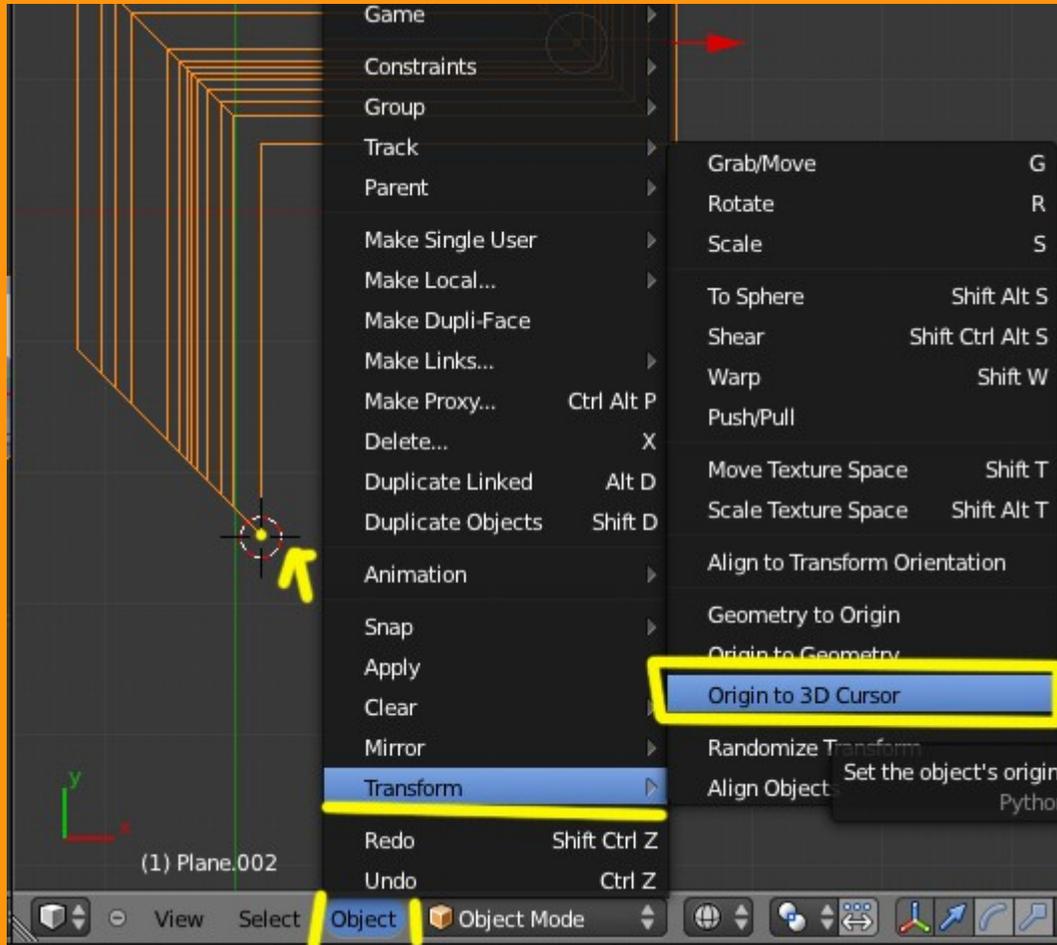
Pero que pasa si llegamos a algún sitio donde la queremos dejar plana (sin bisel). Una forma de hacerlo es aprovechándose de un modificador llamado Mirror, que lo que hace es reflejar el objeto, pero que a la vez tiene una opción llamada clipping, que es la que voy a utilizar.

Pero antes, voy a tener que hacer algunos cambios que son bastante complejos. Lo primero es que voy a cambiarle lo que se conoce como "Origin" que no es nada más que el centro del objeto que hemos puesto al principio (en este caso era un plano). Esto lo hago para "engañar" al Mirror, y que se crea que ese centro está donde yo quiero que esté.

Lo primero es colocar el cursor en el sitio que quieres. esto se puede hacer seleccionando uno (o varios) vértices de la posición y presionando Shift+S > Cursor to Selected

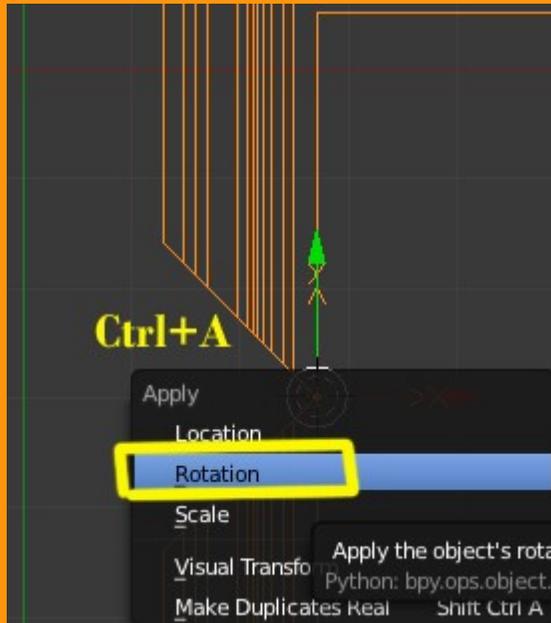


Y ahora solo tenemos que indicarle que coloque el "Origin" en donde tenemos posicionado el cursor. Esto se hace desde estando en Object Mode.... y Object > Transform > Origin to 3D Cursor



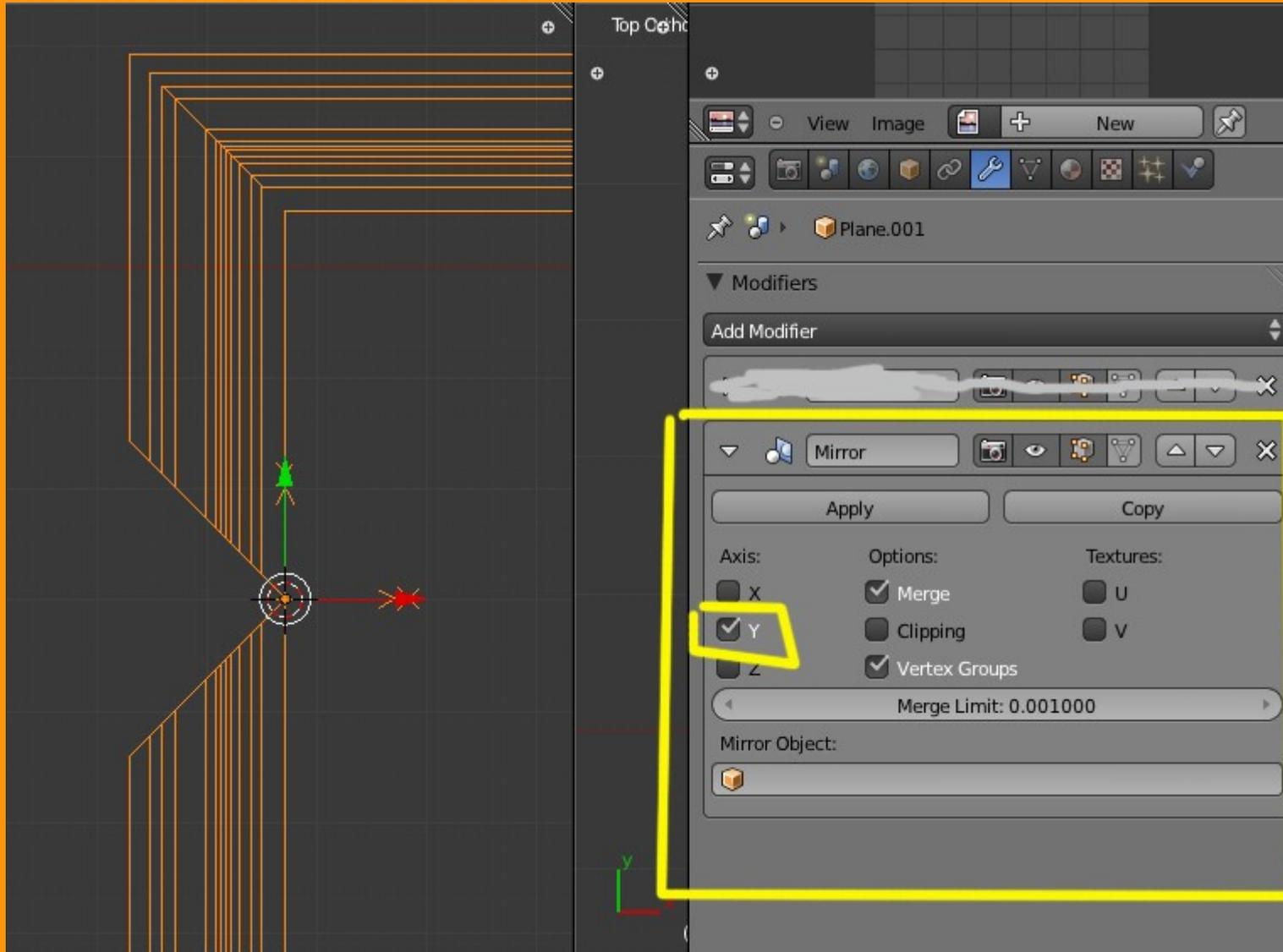
Y ya tenemos nuestro centro donde queríamos. Pero hay que recordar que este objeto lo tenemos girado... (lo rotamos 45 grados) por lo que voy a hacer es aplicarle una nueva transformación, para que se borren las rotaciones que tiene y se creen una nuevas coordenados a como lo tengo situado en el Vidor 3D

Para eso presiono Ctrl+A > Rotation

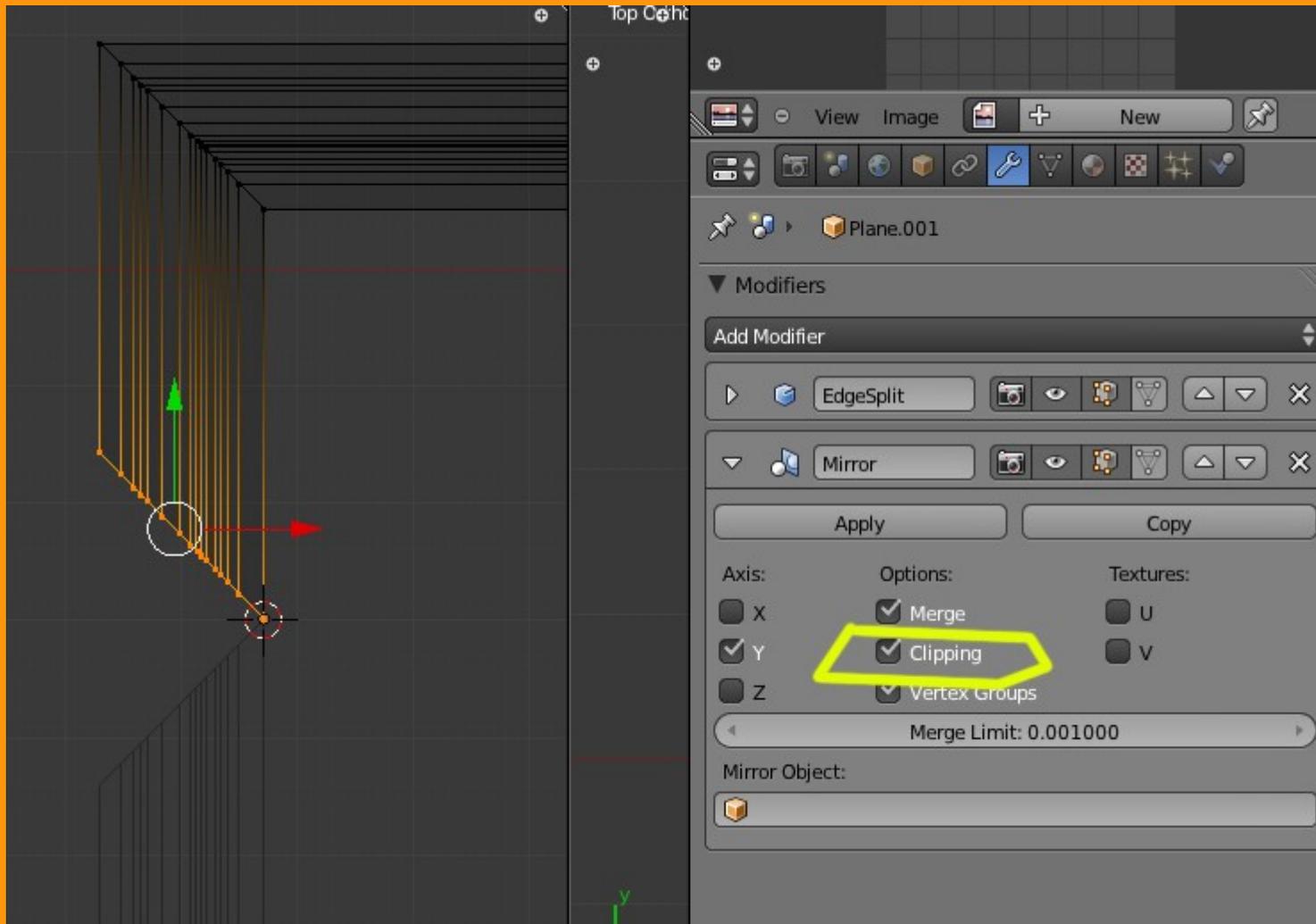


Aunque parezca un poco complicado, con el uso, se hace muy rápido y sencillo el utilizar esta técnica.

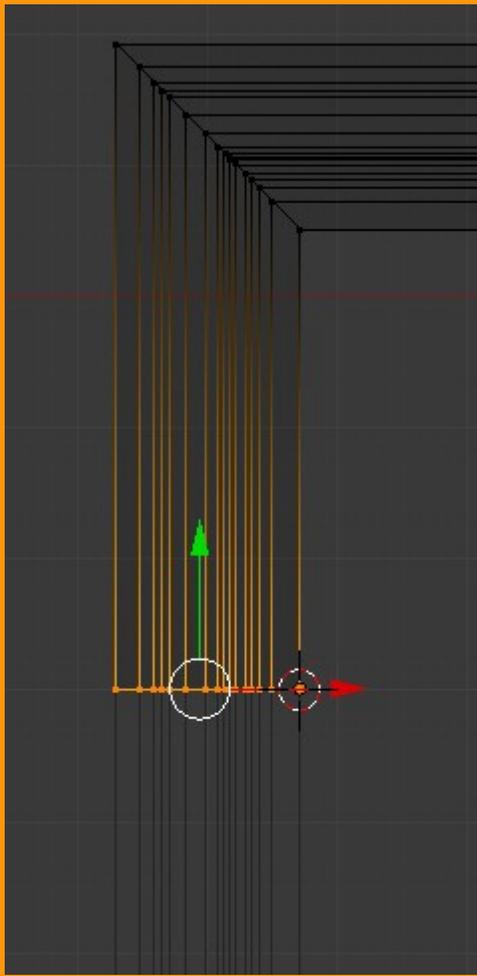
Ya podemos aplicar un Modifier de tipo Mirror. La coordenada en este caso es Y (si fuera desde otra vista pues habría que mirar cual de las tres es la correcta.)



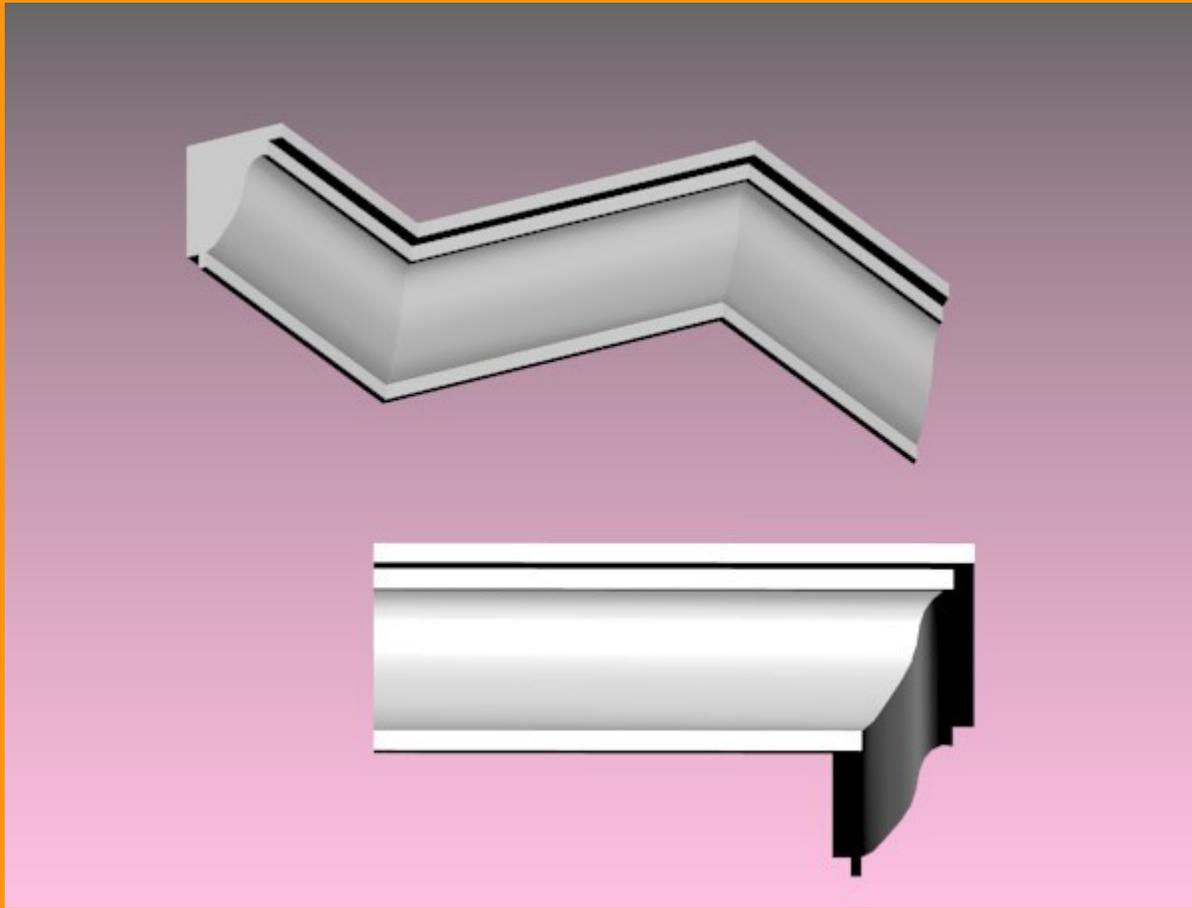
Si presionamos la casilla Clipping y nos ponemos en Edit Mode, ya podemos seleccionar los vértices y moverlos en coordenada Y. Veremos como los vértices al llegar a juntarse con la otra mitad (Espejo) se quedan clavados.



Y esta es la forma de hacer que todos los vértices queden a la misma altura. Esto para modelos sencillos a lo mejor no es necesario, pero para los más complejos es una buena forma de conseguir que quede perfecto.



Luego ya podemos borrar el Mirror y tenemos un buen resultado.



Para el suavizado de las curvas solo he utilizado Smooth y un modificador Edge Split.

