

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

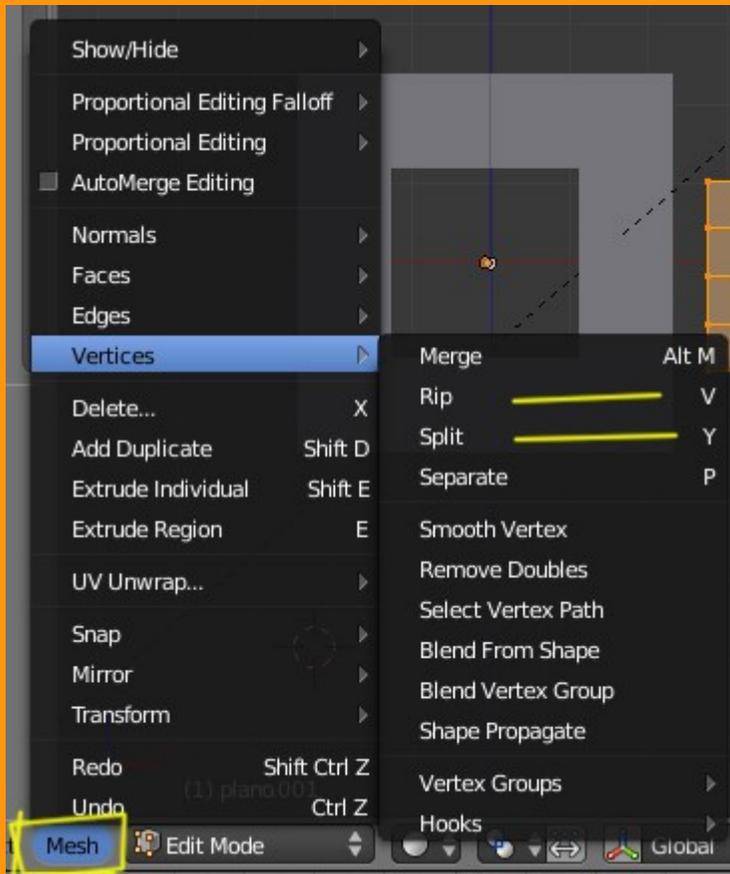
Torre Vieja-Alicante-España



(Rip) - (Split)

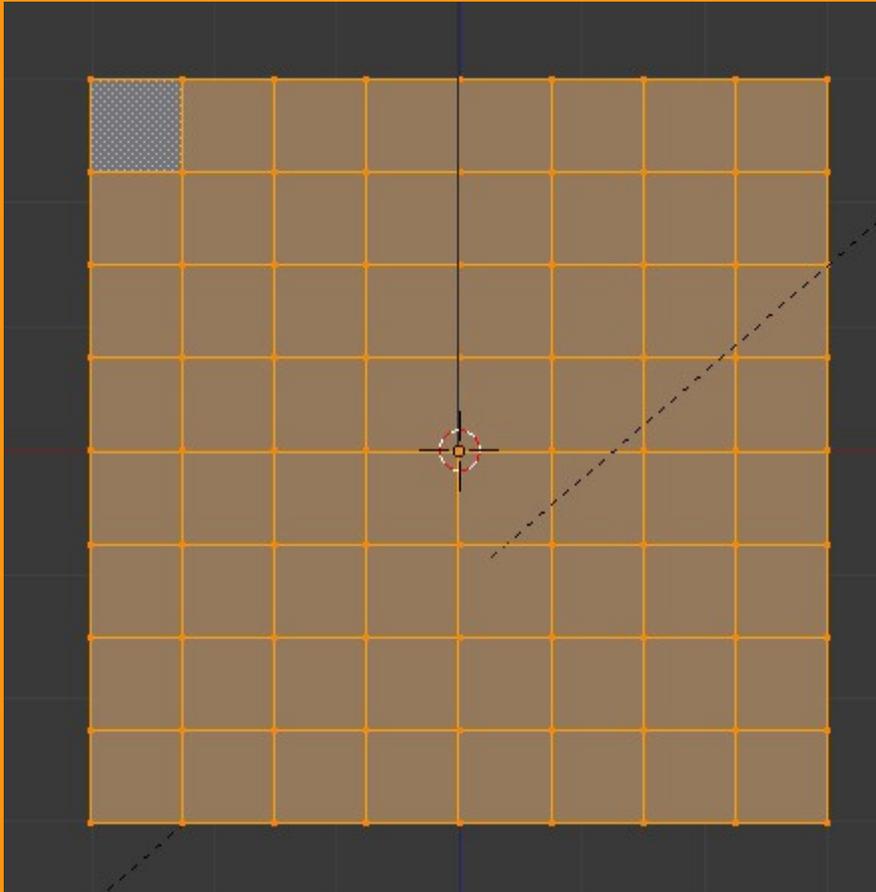
Corte de vértices y corte de malla

Para cortar por una parte del objeto, tenemos dos opciones que son la letra V y la letra Y.



La diferencia es que con Y debemos seleccionar "la parte entera que queremos cortar"

Para verlo es mejor en imágenes. Por lo que creamos un plano y lo subdividimos tres veces con W > Subdivide

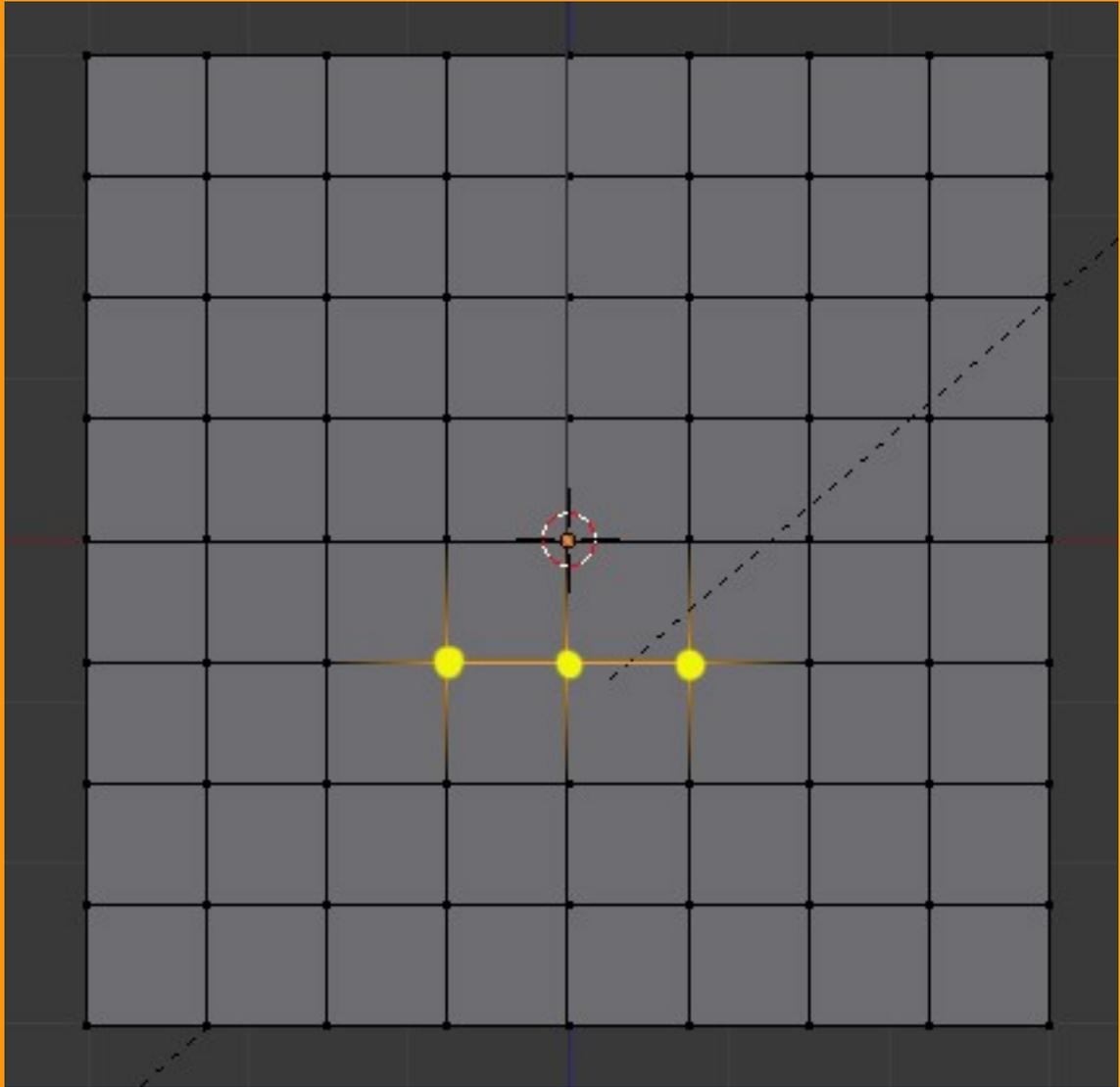


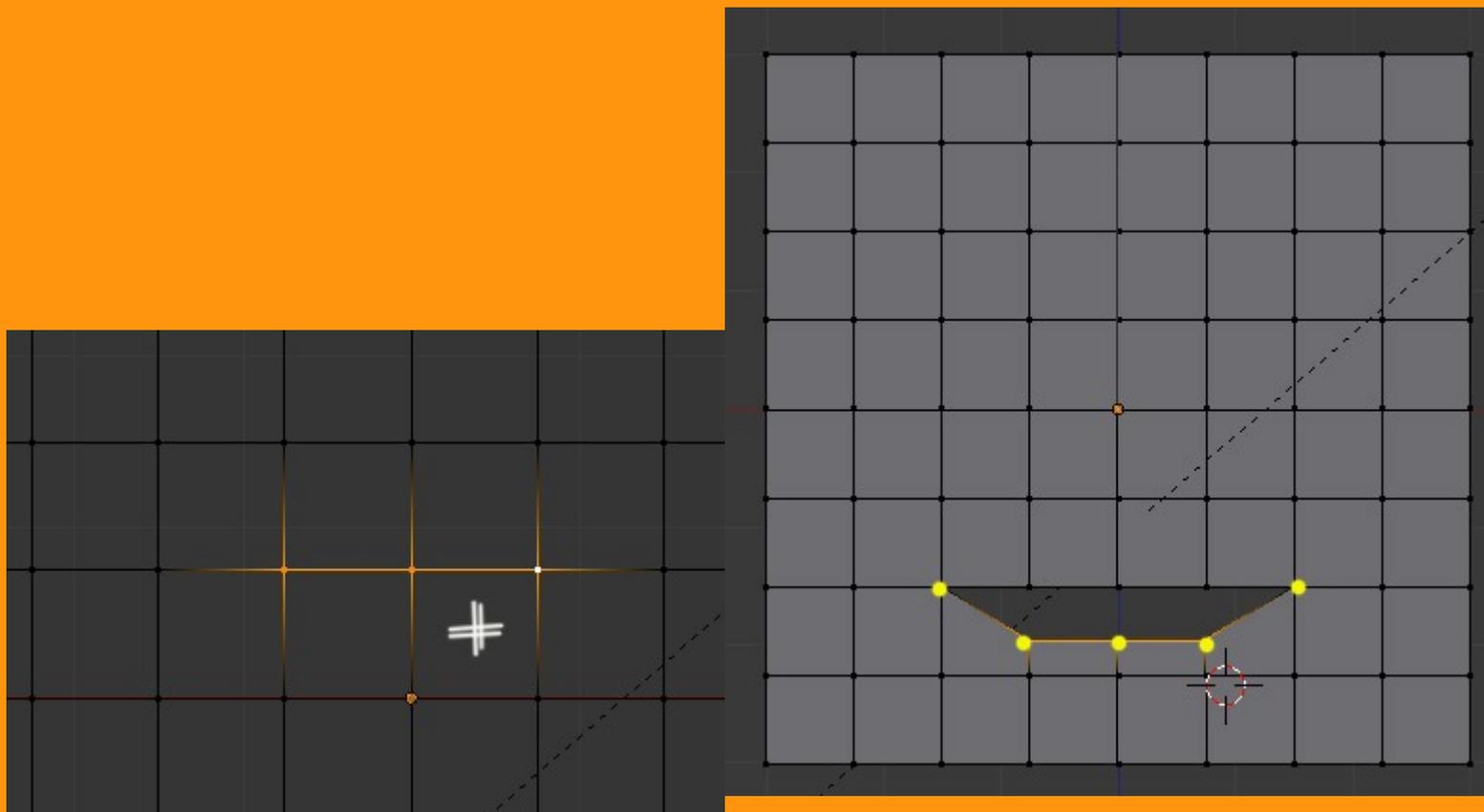
Empezamos por hacer una prueba con la letra V (Rip). (Recordar que hay que estar en Edit Mode)

Seleccionamos tres vértices de la parte central (más o menos) y presionamos la letra V

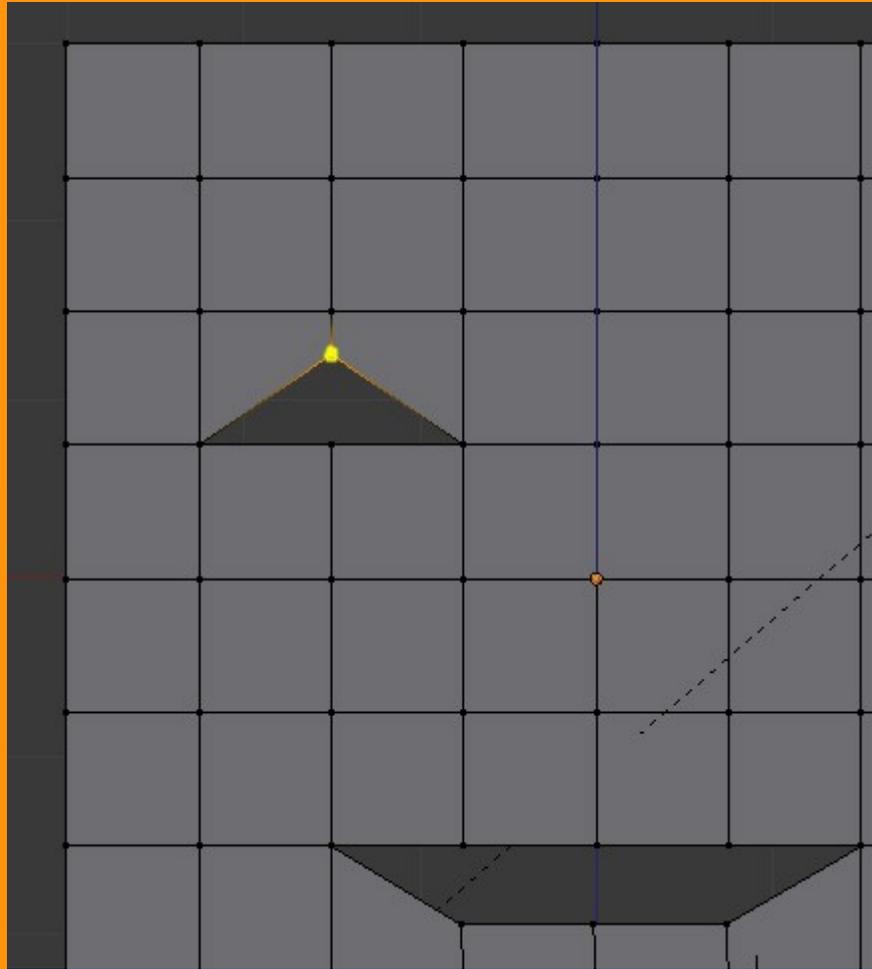
Esto crea un corte como si fuera un cúter. Si ahora movemos esos vértices, veremos que el corte se extiende hasta los vértices de sus lados.

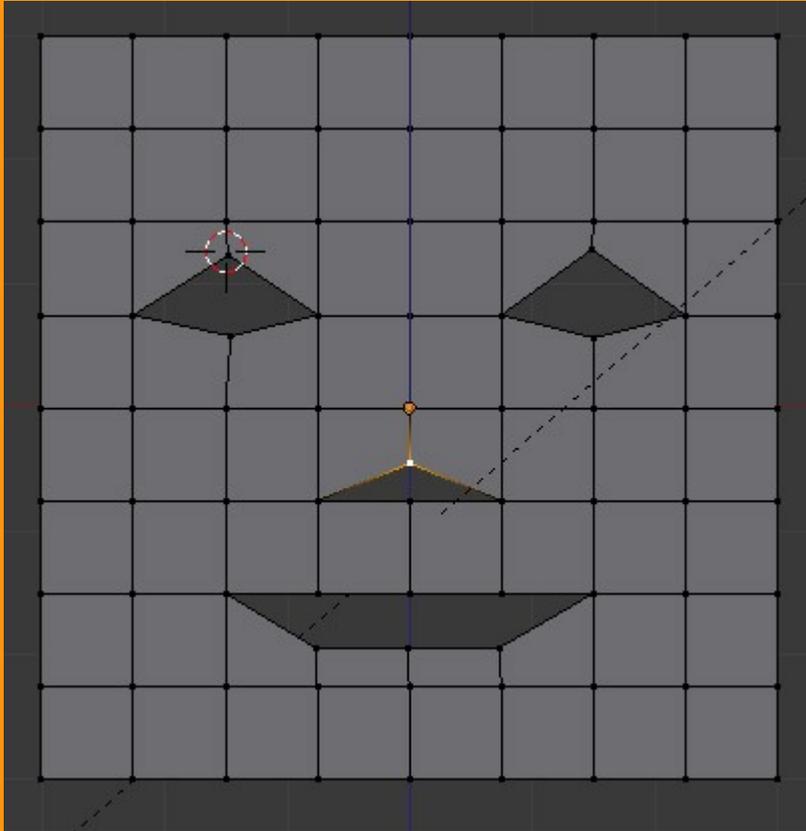
Cuando hacemos el corte, la posición del cursor, indica, donde quedarán "activos" los vértices del corte. O sea, que hemos puesto el cursor debajo del corte, para luego estirar hacia abajo. Si lo hubiéramos puesto encima, pues sería la parte superior la seleccionada.





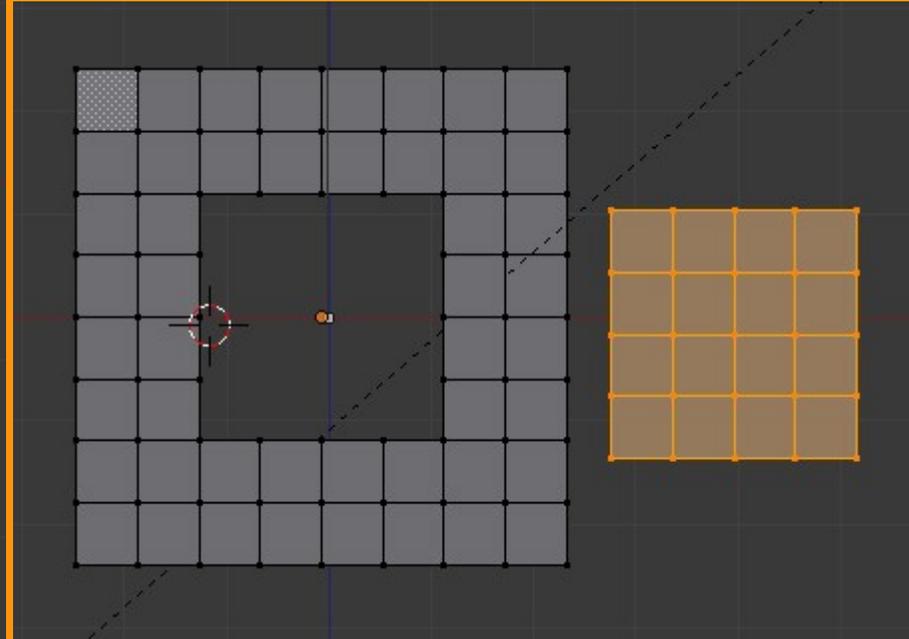
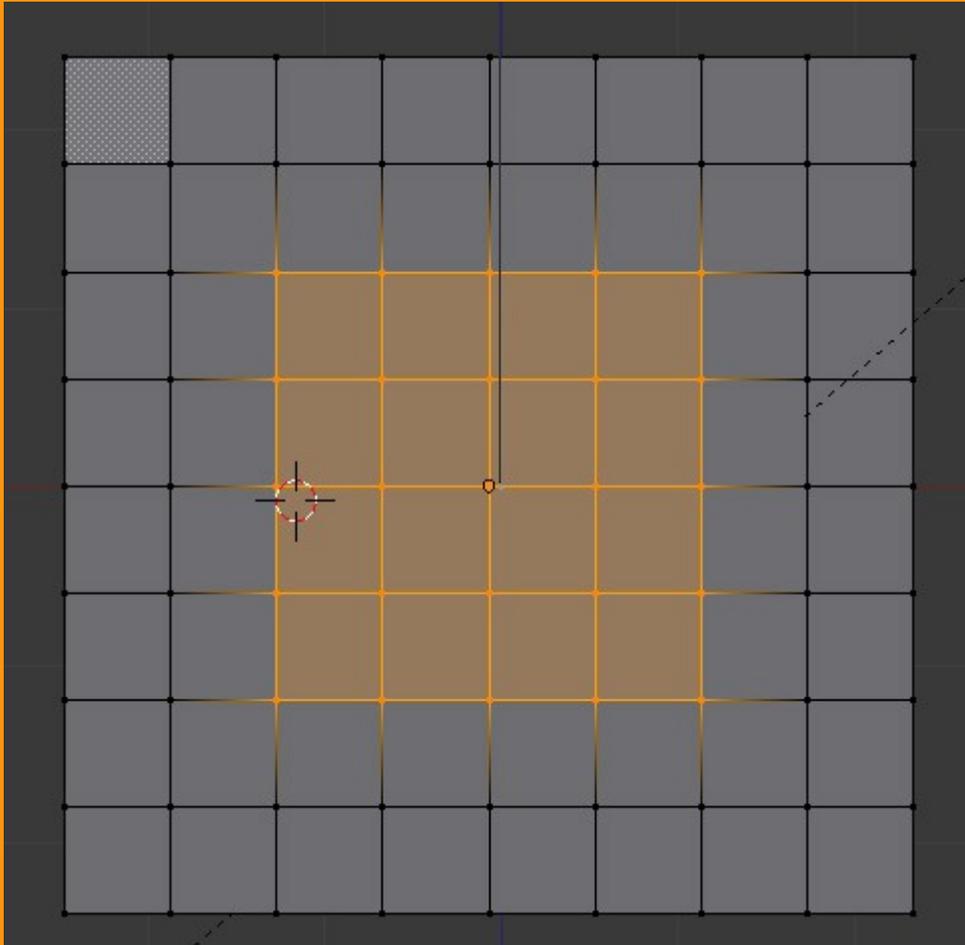
También podemos hacer el corte desde un solo vértice. Igual que he dicho antes, si queremos que el vértice nuevo, sea el superior, colocamos el cursor por encima del vértice. Presionamos V y luego lo movemos hacia arriba.





Ahora vamos a hacer una prueba con la letra Y (Split)

Creamos un plano y lo subdividimos tres veces., y seleccionamos una parte del interior.



Presionamos Y y podemos mover la parte cortada si queremos.

Este corte, separa la malla en dos piezas, pero siguen perteneciendo al mismo objeto. Si quisiéramos "separar" esa pieza de la malla, lo que tendríamos que presionar es la letra P y tendríamos otro objeto con el nombre rectificado a (.001)