Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

soliman

Botella-Modelado

Para modelar una botella, una de las técnicas es el modelado vértice a vértice, siguiendo el perfil de la botella y luego utilizando la herramienta Spin.

Podemos crear un modelo, o lo podemos hacer simplemente a ojo, y se trata de empezar con un simple vértice (podemos crear un plano y borrarle tres vértices) y seguir el perfil.

Para hacer bien el modelo, seguimos tanto el contorno exterior como el interior, de esta forma tenemos mucho más control con el resultado final, que si solo utilizamos la forma exterior y luego la hacemos sólida con el modificador (solidify).

Un ejemplo es la imagen que subo del perfil de una botella de borgoña.



Como he comentado antes, partimos de un solo vértice y simplemente con Ctrl presionado, posicionamos el cursor en el siguiente punto y hacemos clic con botón izquierdo de ratón.

Así, poco a poco, hacemos todo el perfil.



Una vez terminado el contorno, debemos de situar el cursor en el centro justo, pues es desde ese cursor donde se generará el spin (giro)



Una vez tenemos el cursor bien centrado, presionamos Spin y veremos que se crea un cuarto de vuelta de nuestro modelo, Aquí, podemos elegir entre volver a presionar Spin dos veces más o el introducir los valores manualmente en la ventana que sale debajo del panel.

🛈 🗘 🗢 File Add	Render	Help		soliman	+ 🗙 🍾	Scene
Deform:		Top Ort	ho			
Edge Slide						
Noise						
Smooth Vertex						
Add:						
Extrude Region					5 T	
Extrude Individual					TH	
Subdivide					IXXII	
Loop Cut and Slide					XXTH	
Duplicate				\square	XXX	
Spin				17	- ANST	
Screw	J I			***		
Remove:)- I
▼ Spin						
Steps						
(9)						
Dupli						
Degrees 90.000						
Center X: -0.365						

En la imagen se ve, que he puesto los valores de 360 Degrees (grados) que es un giro completo. Los Steps son las "partes" o secciones en las que se divide el giro (si se cuentan esos cortes, veremos que he puesto 24).



Al hacer un giro completo, la línea de puntos del modelo, queda duplicada en la zona donde la hemos creado, por lo que tendrá esos vértices repetidos. Para limpiar "borrar" esos vértices repetidos, solo tenemos que... seleccionar todos los vértices y presionando W > Remouve Doubles (borrar duplicados)



Si nos fijamos en la barra superior, veremos la cantidad de vértices borrados.



La botella ya la tenemos modelada y solo falta suavizarla.



Al aplicar el suavizador Smoth, puede darse el caso de que el modelo se vea con una especie de manchas. Eso quiere decir, que las normales del objeto, están desordenadas (unas apuntan hacia dentro y otras hacia afuera). Para ordenar esas caras, solo hay que hacer un (recalcular normales) Ctrl+N, estando en Edit Mode y con todos los vértices seleccionados.

1	Scale			Camera Persp
	Origin			
	Object:			
	Duplicate C	bjects		
	Delete			
	Join			
1	Shading:			
	Smooth	Flat		
Í	Keyframes:			
	Insert	Remove		
	Motion Path	าร:		
	Calculate P	aths		
	Clear Paths			
	Repeat:			
	Repeat Last			
	History			
	Grease Pen	cil:		
	Draw	Line		
	Poly	Erase		
	Use Ske	tching Sessio	J	
	▼ Shade S	mooth		

Si todo ha ido bien, ya tenemos nuestra botella, que podemos subdividr una o dos veces, para que las curvas se vean mejor. Para eso podemos utilizar el Modifier > Subdivision Surface

Ortho	● 🔚 🗧 🐨 💿 🖉 🌽 🏹 🔍 🖼 🗱 🖍
	🚽 🔊 🕑 🖓 Plane
	▼ Modifiers Subdivision Surface
	Apply Copy
	Catmull-Clark Simple
	View: 2 Subdivide UVs
	Render: 2 Doptimal Display
•	
(1) Plane	

Y si le buscamos un buen material. obtendremos una botella... auténtica.

