

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España

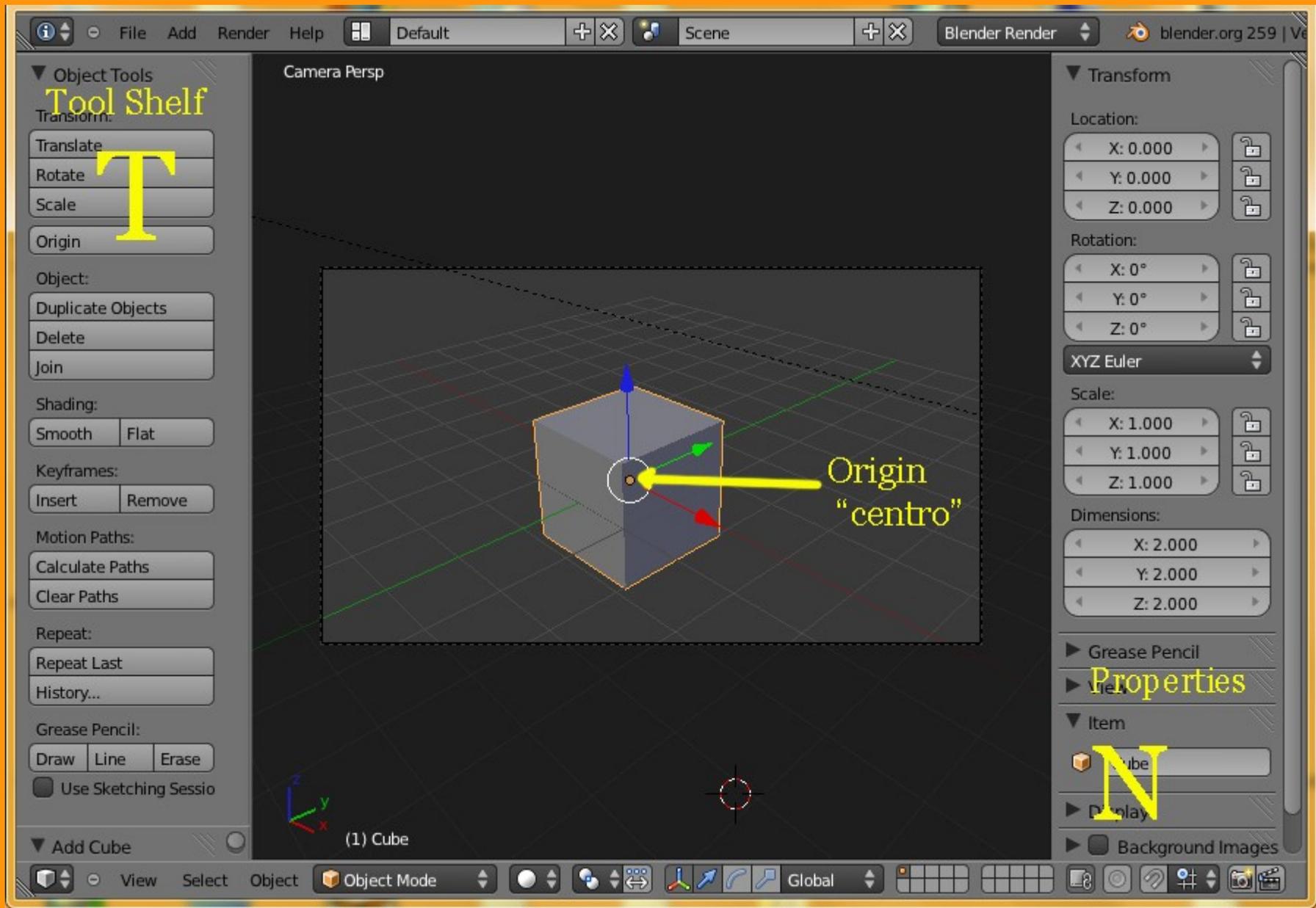


Modelado vértice a vértice

En este tutorial, voy a poner en practica un tipo de modelado que se trata de crear el contorno de la figura, vértice a vértice.

También algunos trucos, que para el principiante son importantes, pues si no se cumplen, luego no sale lo que se busca. Por eso, el principio de este tutorial va a ser, en como colocar las vista y colocar el primer vértice bien centrado.

Cuando abrimos la ventana de blender, en el Visor 3D tenemos la opción de abrir y cerrar unos paneles laterales que nos pueden ayudar en el trabajo de modelado. Estos paneles se llaman Tool Shelf (un especie de panel de herramientas) y el Properties (Propiedades) y se abren y cierran cada uno, presionando la letra T para el tool shelf y la letra N para el panel properties.



Tool Shelf

T

Origin
"centro"

Properties

N



.....

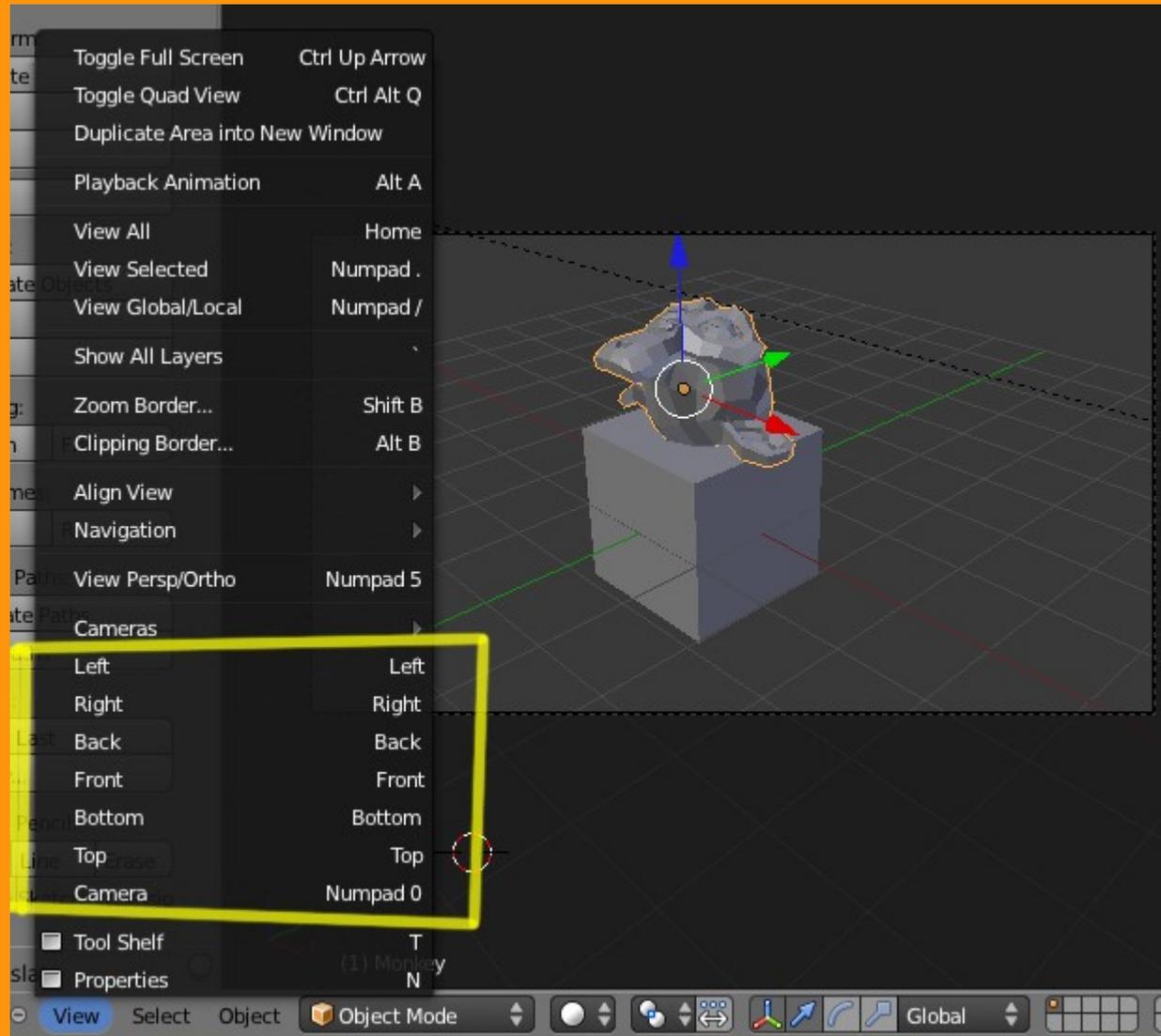
Otra cosa que vamos a ver, son los tipos de vistas.

CAMERA: Tenemos la vista cámara, que depende de la posición de la misma cámara.

Y luego tenemos las vistas: LEFT_izquierda, RIGHT_derecha, BACK_trasera, FRONT_frontal, BOTTOM_inferior, TOP_superior

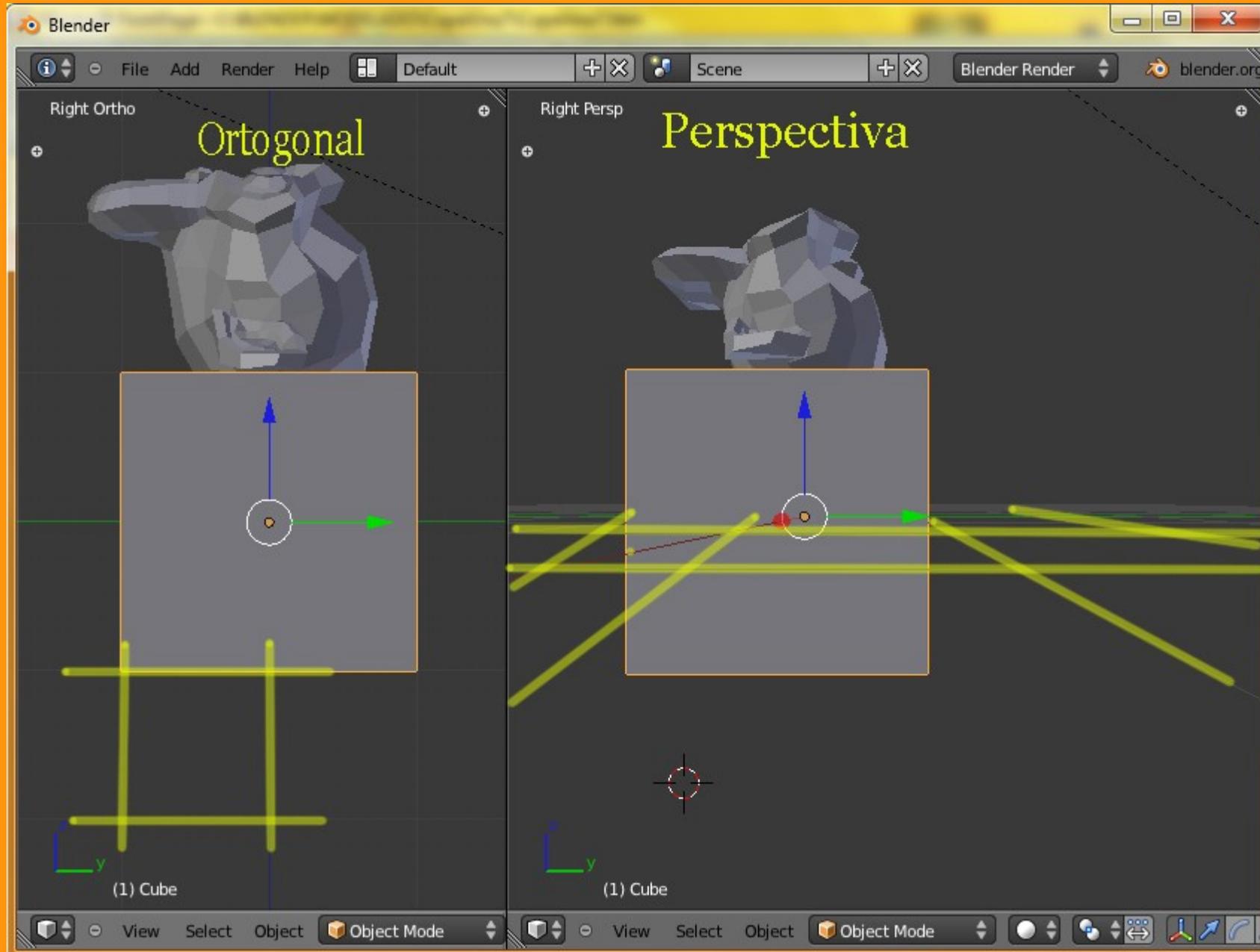
Los atajos de teclado para estas vistas, son las teclas 1_Frontal, 3_Derecha, 7_Superior y si mantenemos presionada la tecla SHIFT serán las contrarias.

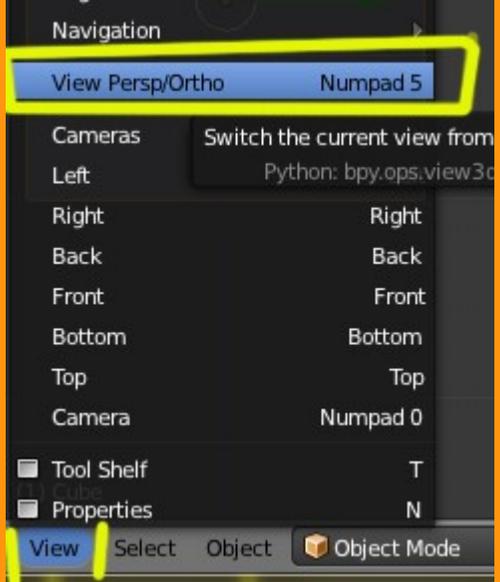
Si ponemos un objeto en escena como por ejemplo Monkey, veremos bien la diferencia de las vistas.



Sobre la vista Perspectiva o vista Ortogonal, podemos ver la diferencia en la siguiente imagen. Por supuesto para modelar va mejor la vista Ortogonal.

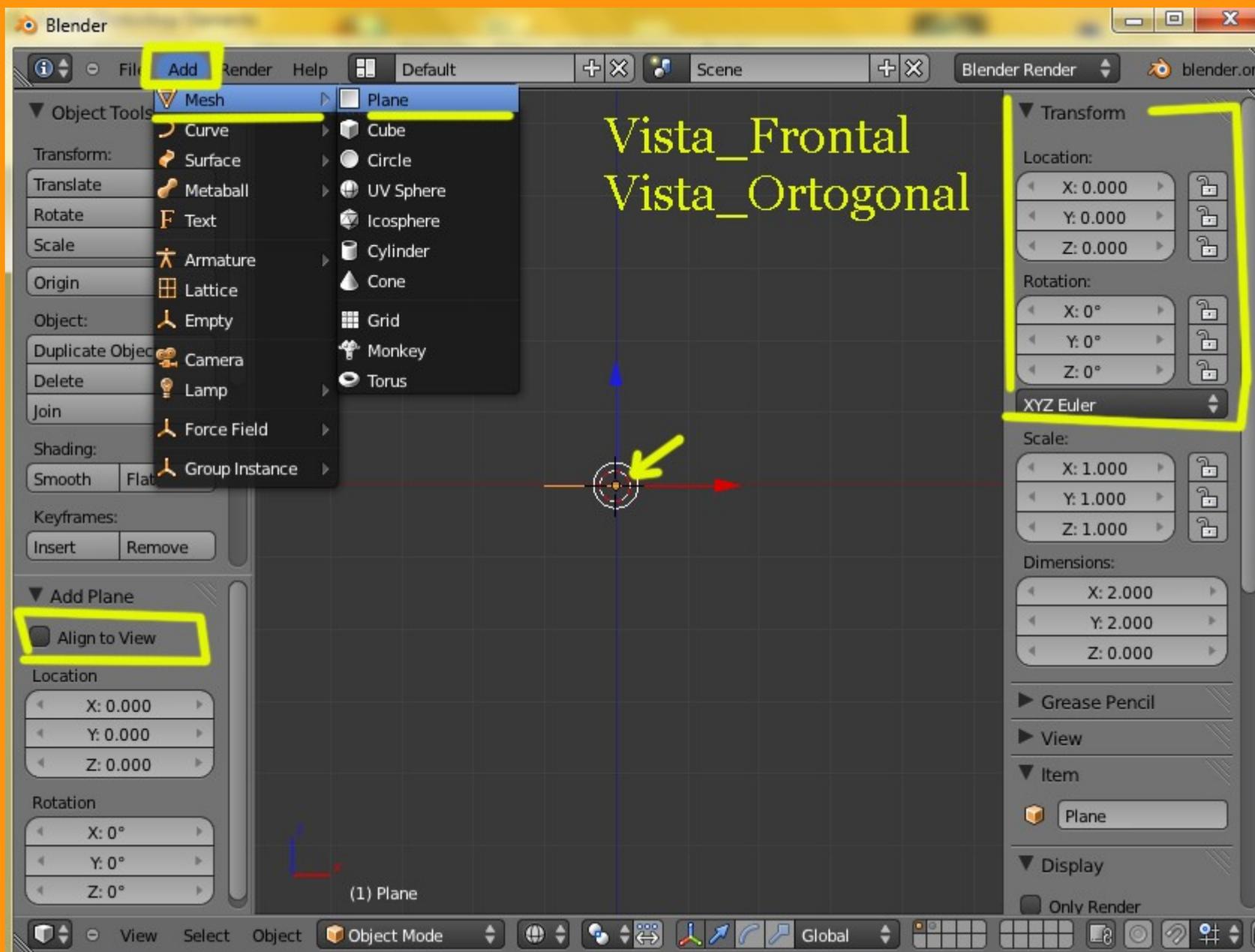
El atajo de teclado es el número 5 del teclado numérico (el mismo número cambia indistintamente de uno a otro).



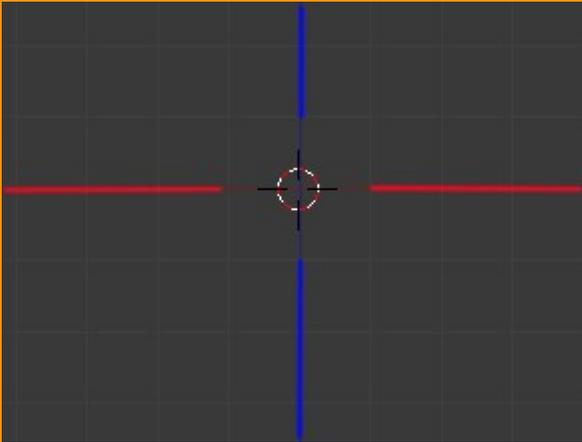


Lo siguiente va a ser, el poner un objeto en escena. Para eso primero borramos el cubo y el Monkey, seleccionándolos y presionando letra X > Delete

Una vez limpia la escena de objetos, nos aseguramos de estar en vista frontal (1) y ortogonal. Y vamos a añadir una plano.



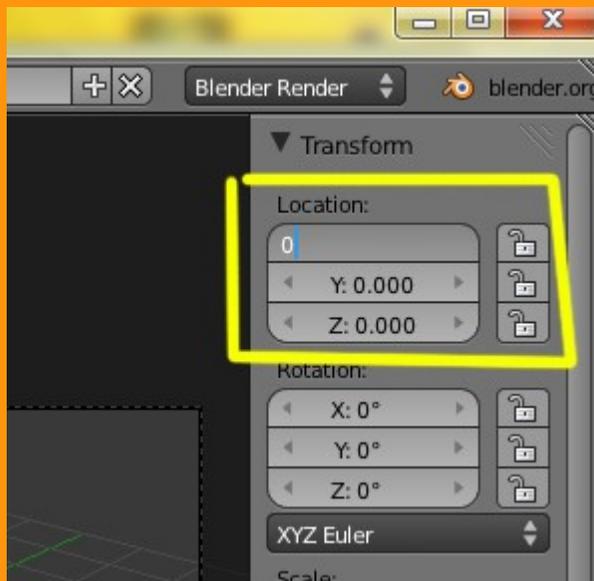
Lo primero que hay que decir, es que el objeto se añadirá, donde esté situado el cursor.



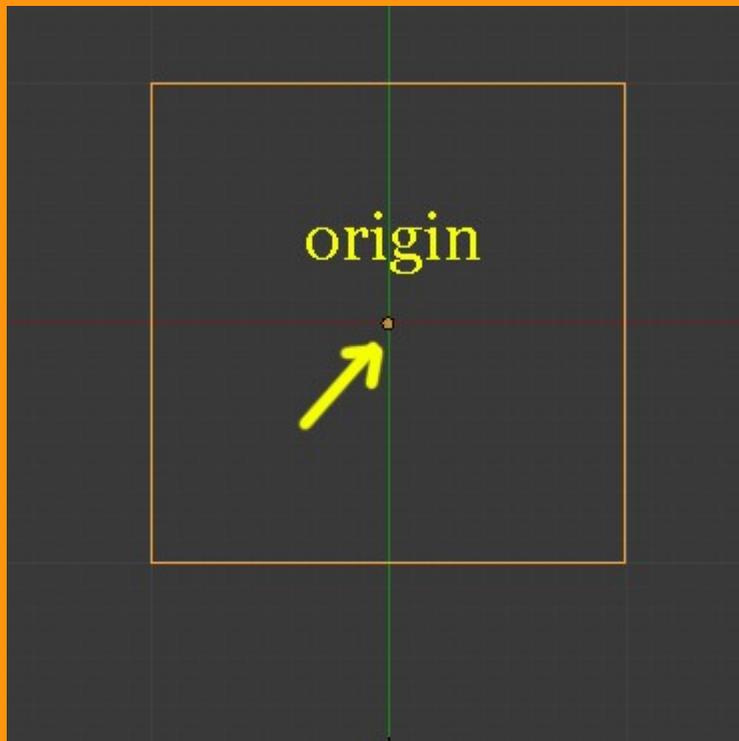
Esto quiere decir que si no tenemos el cursor en el centro de la escena, el objeto que añadamos, lo hará en otra parte.

Esto no es un problema, pues tenemos la opción de centrar ese objeto en la escena desde el panel de propiedades, solo con cambiar los valores de Transform.

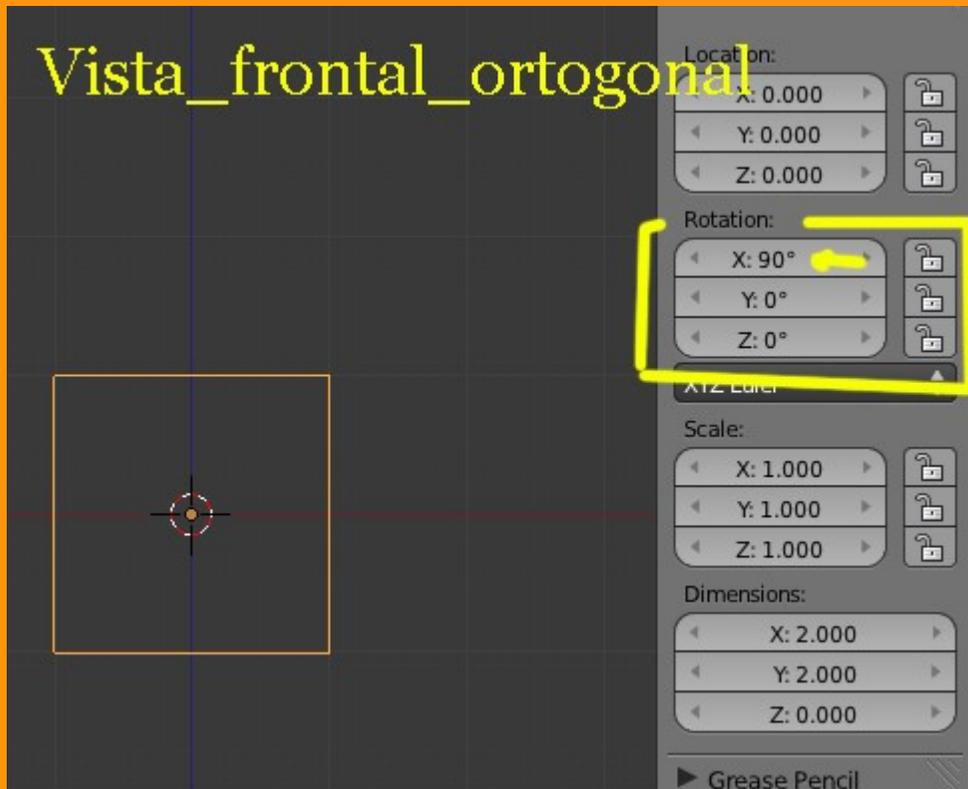
Para centrar ese objeto, solo tenemos que poner los valores a cero en LOCATION.



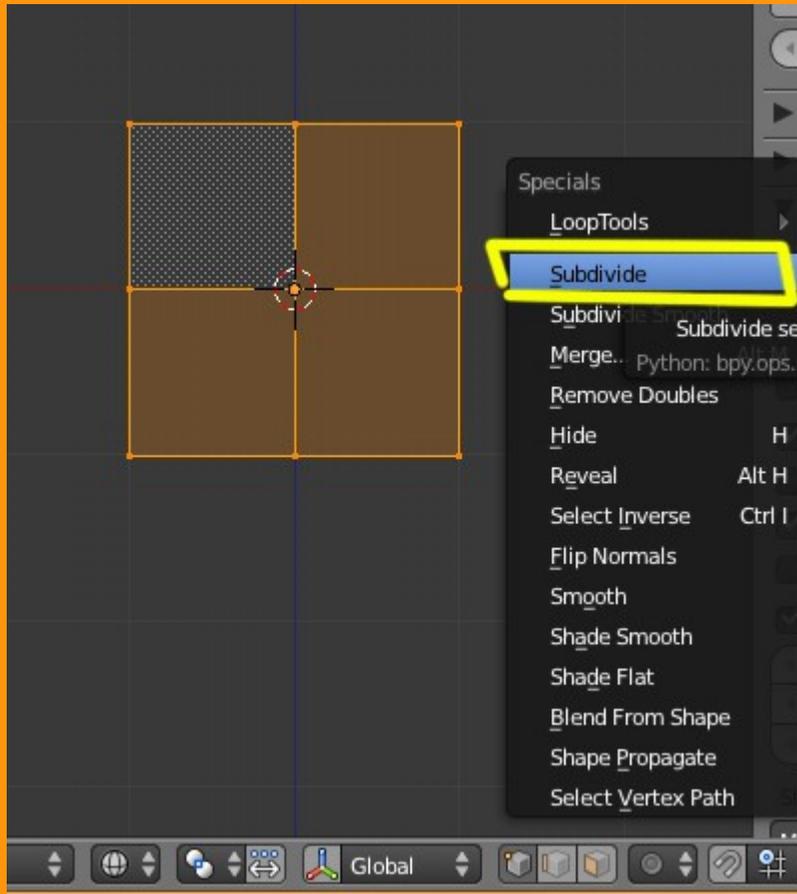
Esto nos lleva a saber que el centro "ORIGIN" de ese objeto es el punto de localización y de rotación del objeto.



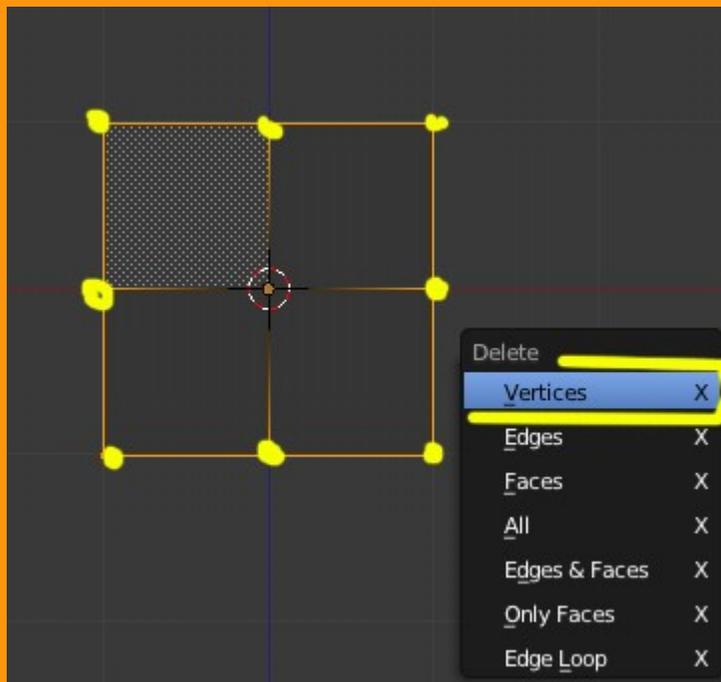
Y hablando de rotación, para poner el plano mirando a vista frontal, tenemos que rotarlo 90 grados.



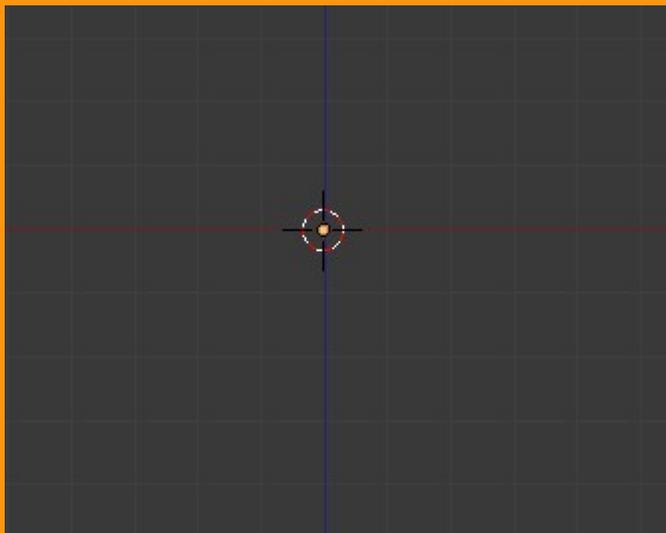
Nos ponemos en Edit Mode y presionamos la letra W > Subdivide. Con esto conseguimos que el plano tenga un vértice en el centro mismo.



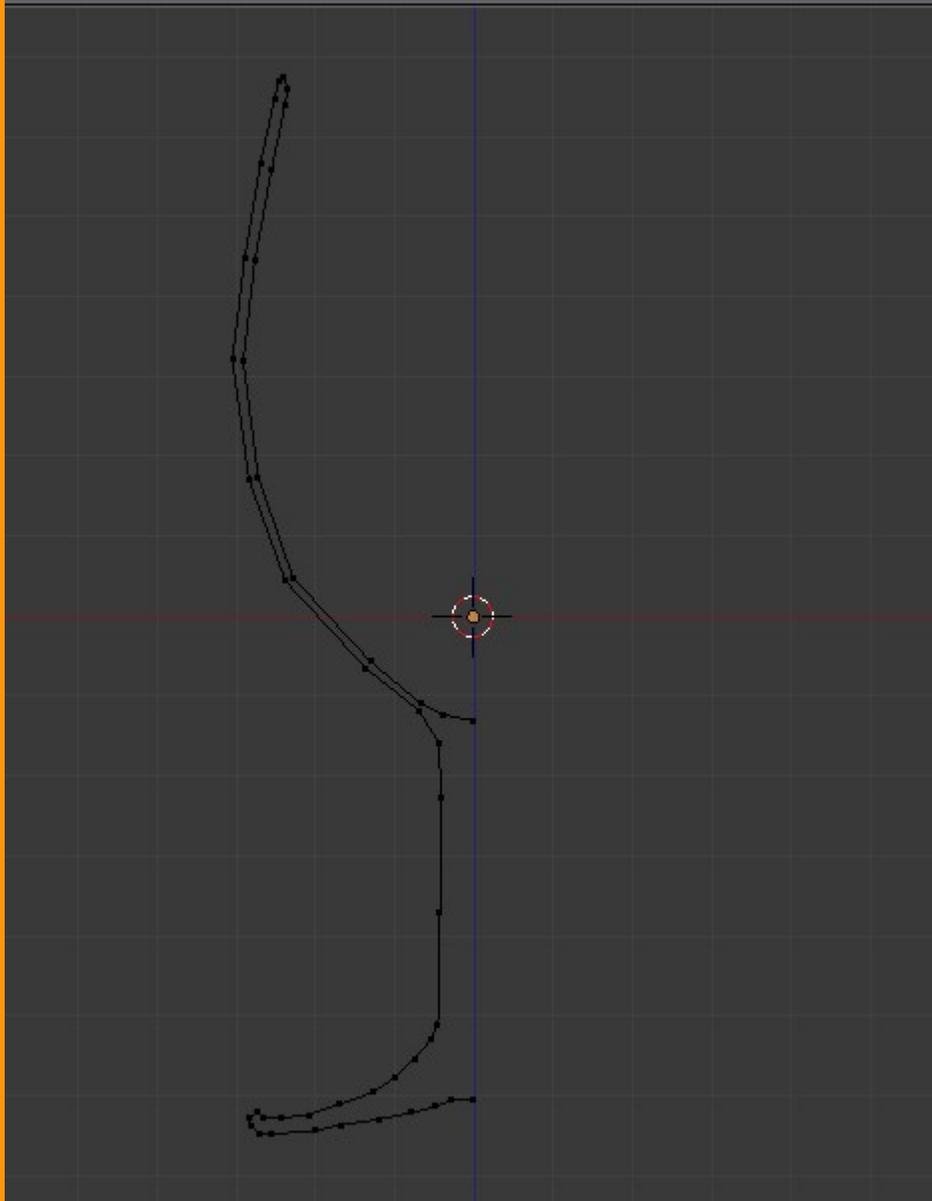
Una vez subdividido, vamos a seleccionar todos los vértices, menos el del centro y los vamos a borrar (letra X > Vertices)



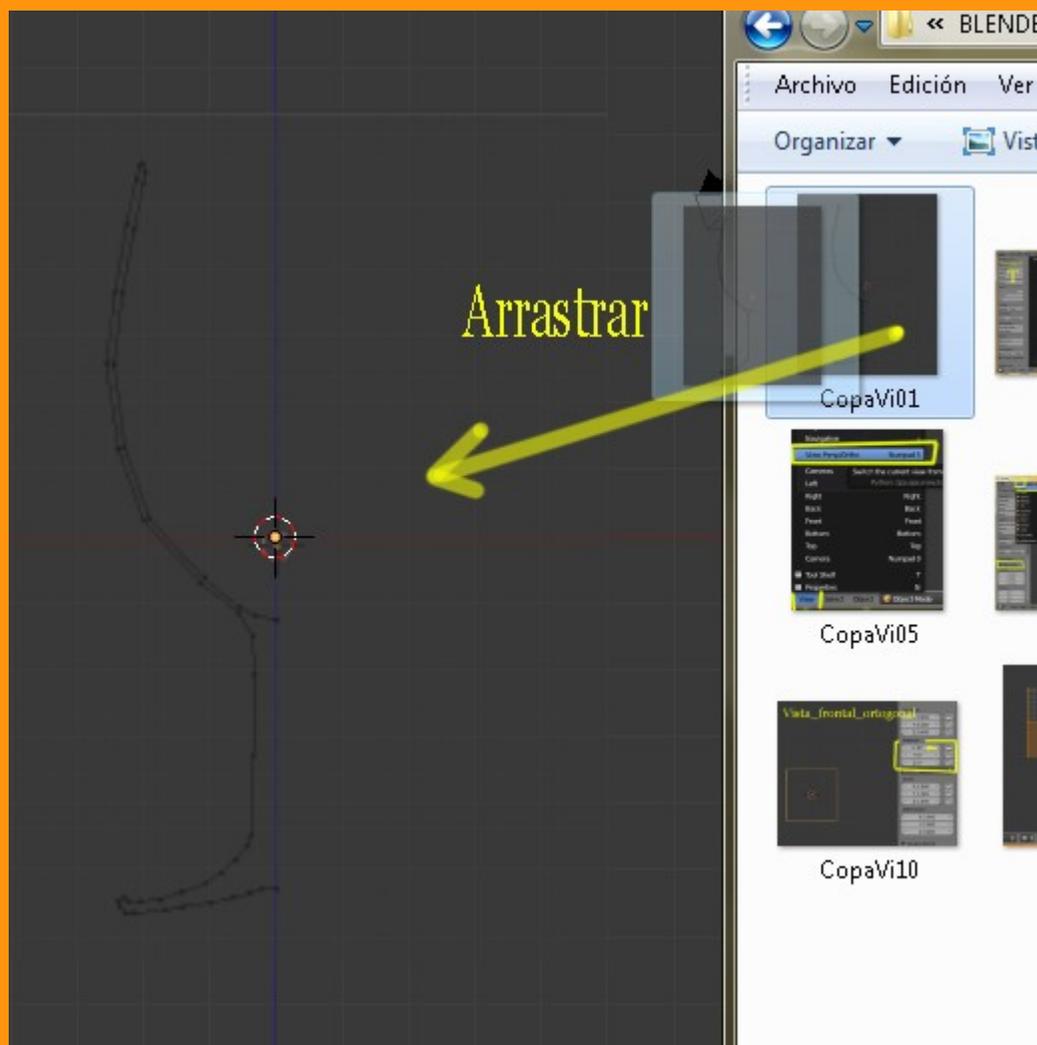
Y toda esta parte del tutorial, solo para poner un vértice en el centro del visor 3D. Parece complicado, pero con hacer varias practicas, se consigue hacer apenas en segundos. Hay otras formas de hacerlo, pero creo que con esta se practica el manejo de las vistas y coordenadas.



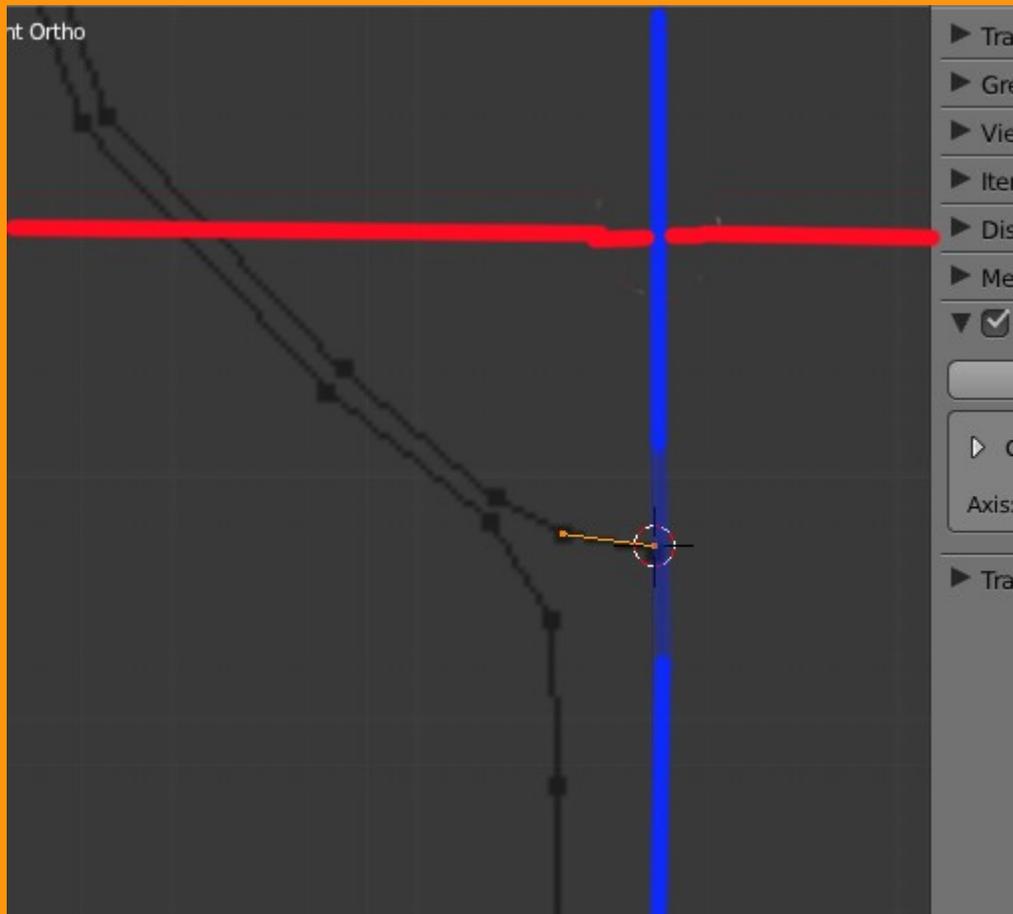
Ahora viene la parte del modelado vértice a vértice. Pero para poder modelar, necesitamos un modelo sobre el cual actuar. En este caso se trata de el perfil de una copa de vino.



Para colocar la imagen de fondo, solo tenemos que arrastlarla sobre el visor 3D. O si quieres se puede hacer mediante el Background Images, que ya tengo otro tutorial hecho por si alguien lo quiere seguir.

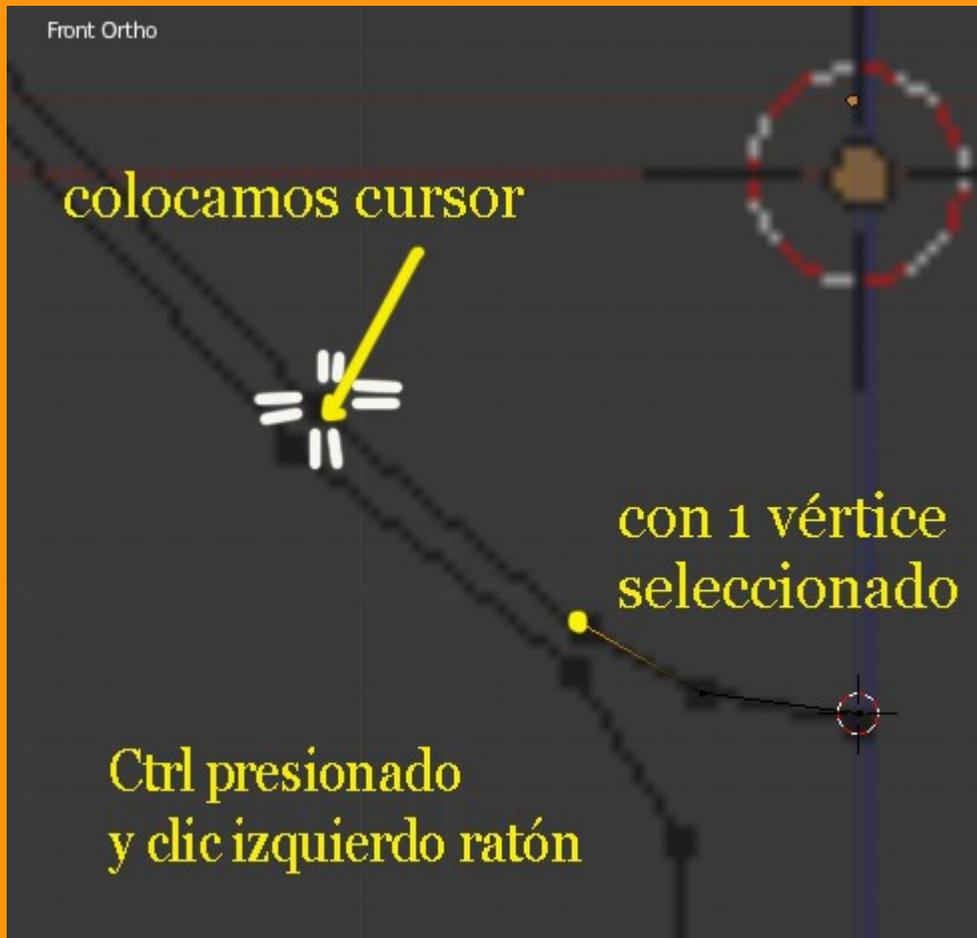


Y a partir de aquí, ya podemos empezar a perfilar el modelo, o sea, ya podemos mover el vértice (respetando el eje central (color azul)) y empezar a extrudir.



Se trata de o bien ir extrudiendo (letra E) y mover el puntero al siguiente vértice del modelo, o bien de la forma de la siguiente imagen, que se trata de seleccionar un vértice y moviendo el puntero del ratón a la siguiente posición, con Ctrl presionado y se hace clic con el botón izquierdo del ratón.

Esta forma de hacerlo es muy rápida y cuando te acostumbras, bastante más sencilla.



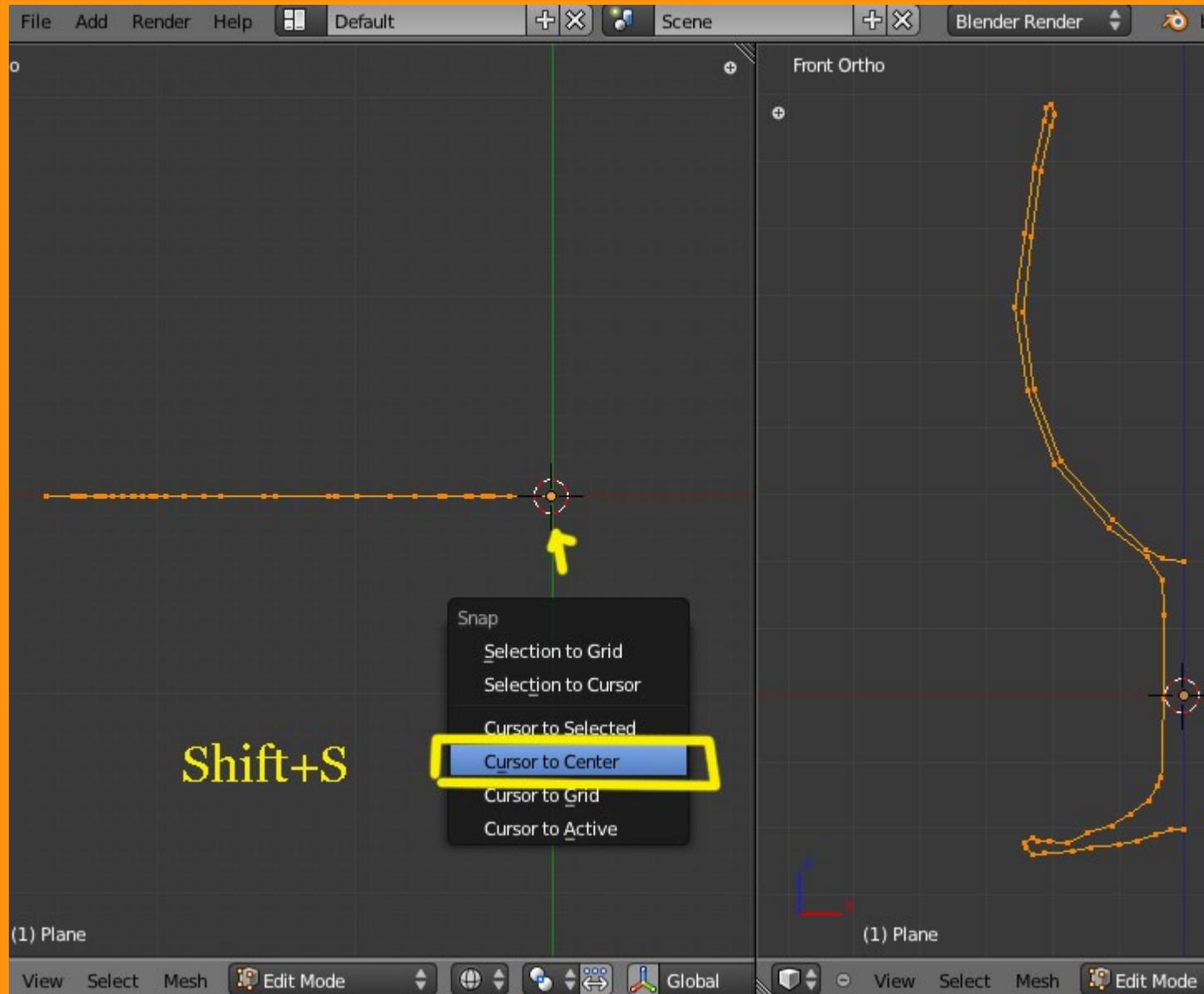
Hay veces que para modelar vértices muy juntos, el tener el manipulador activado nos crea problemas. Por lo tanto aconsejo que si alguien lo tiene activado, lo desactive.



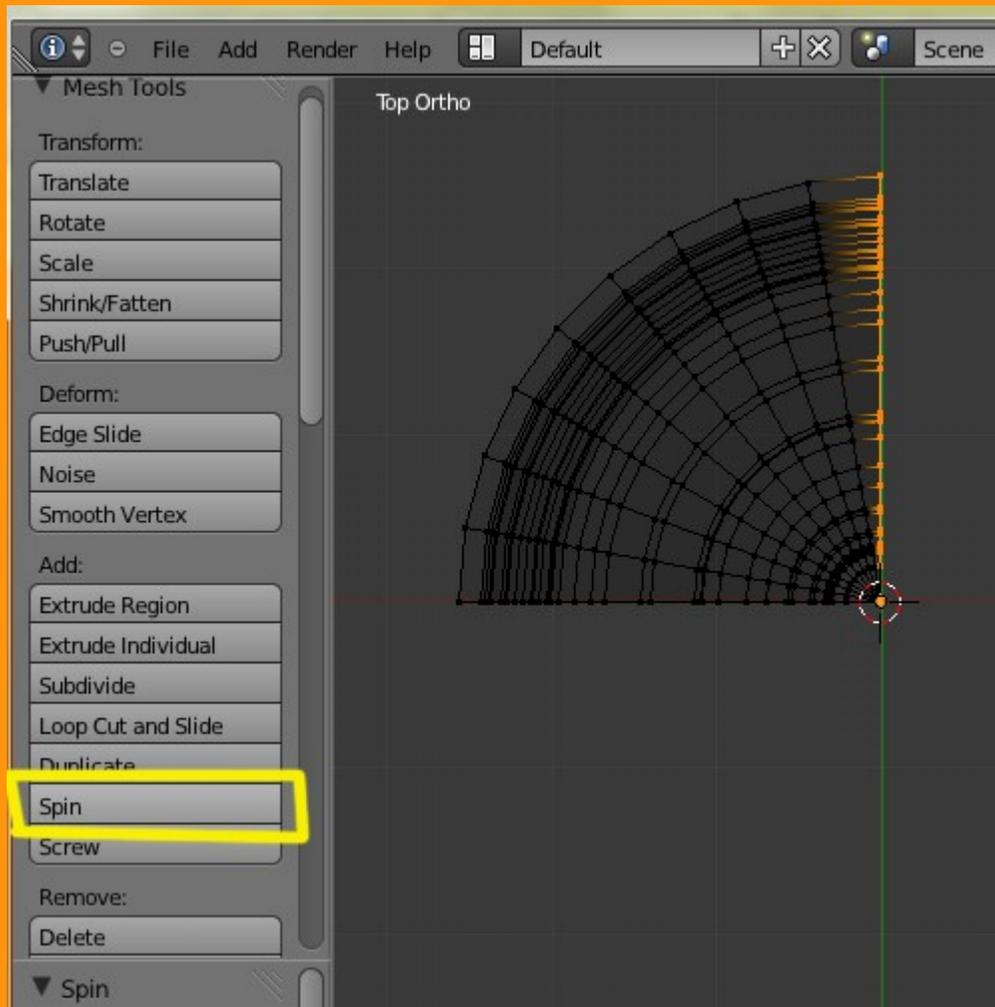
Una vez ya tenemos el contorno del modelo terminado, vamos a cambiar a vista superior, pues vamos a hacer un Spin de ese grupo de vértices.

Y nos aseguramos que el cursor está situado en lo que es el centro del objeto, puesto que el giro que va a efectuar Spin se basará sobre ese punto de rotación (Origin)

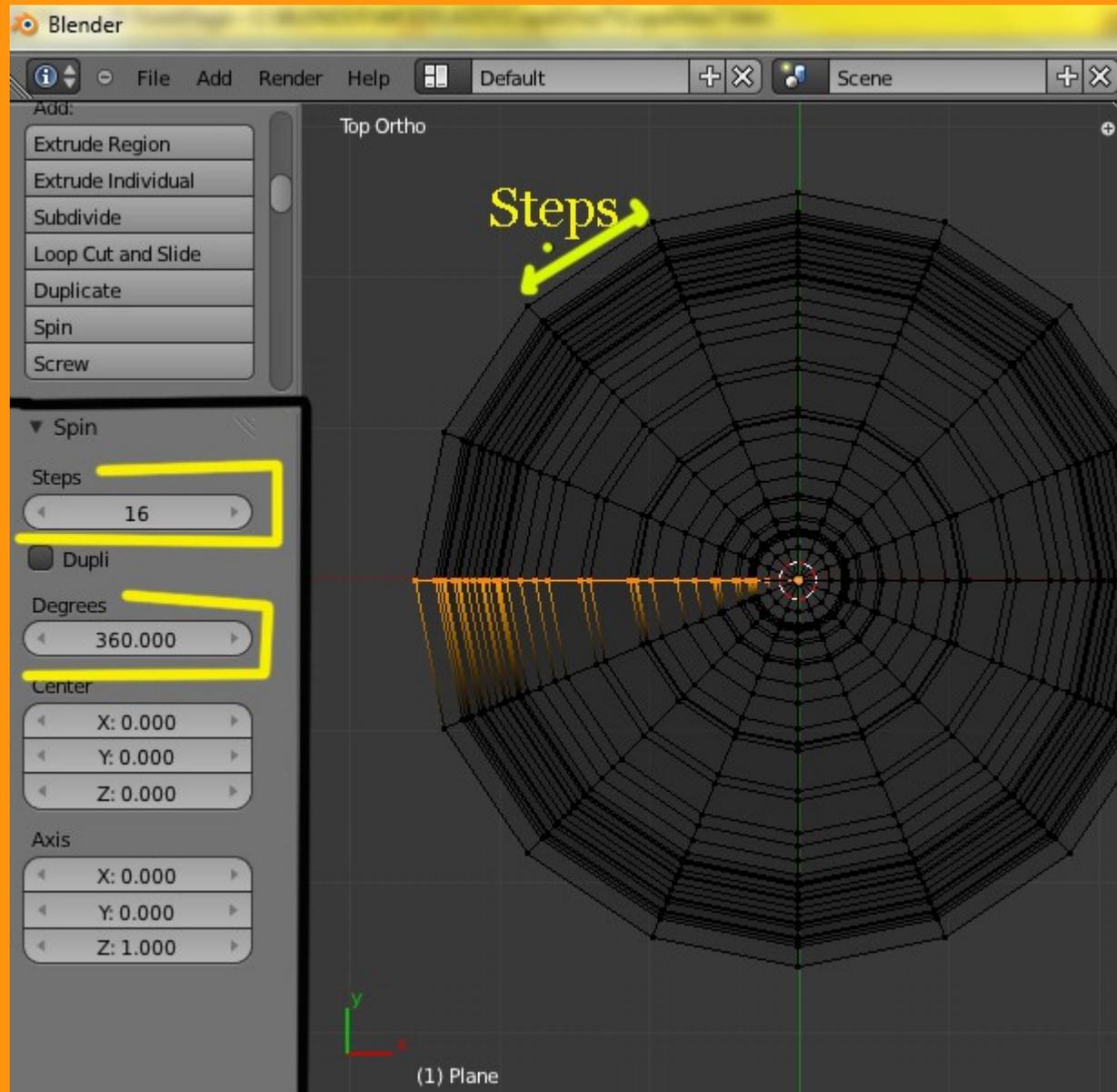
Para eso solo debemos de presionar Shift+S y elegir la opción de colocar el cursor en el centro del objeto (Cursor to Center)



Una vez tenemos el cursor en su sitio y estando en vista superior ortográfica y en Edit Mode, abrimos un panel de Tool Shelf (T) y presionamos sobre Spin.



Ese Spin, crea un cuarto de vuelta del objeto, pero si queremos indicarle la cantidad completa de los 360 grados, tenemos en el panel inferior una ventana con los valores que le podemos modificar manualmente. Tanto de los grados (360) como los de los Steps. (en este caso he puesto 16 steps que da bastante calidad, pero si se buscan objetos simple sin mucha definición se pueden poner menos).

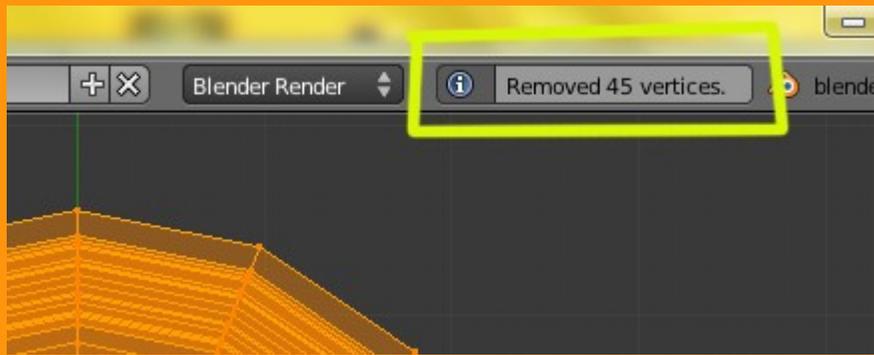


Al hacer el giro completo del Spin, da como resultado que la primera línea se vea duplicada, por lo que los vértices de ese lado los tenemos repetidos uno encima del otro.

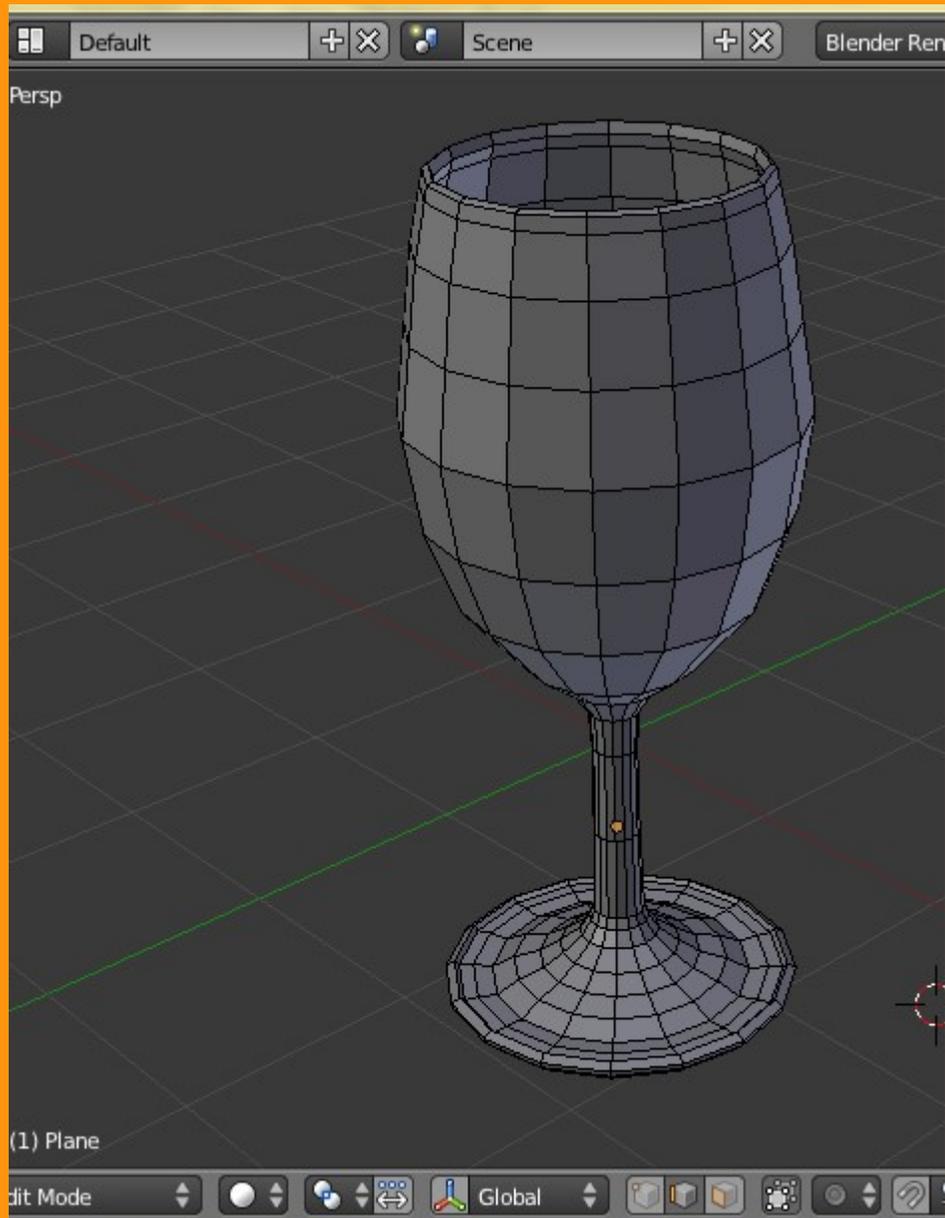
Para solucionar eso vamos a seleccionar todos los vértices (letra A) y presionamos la letra W y Remouve Doubles



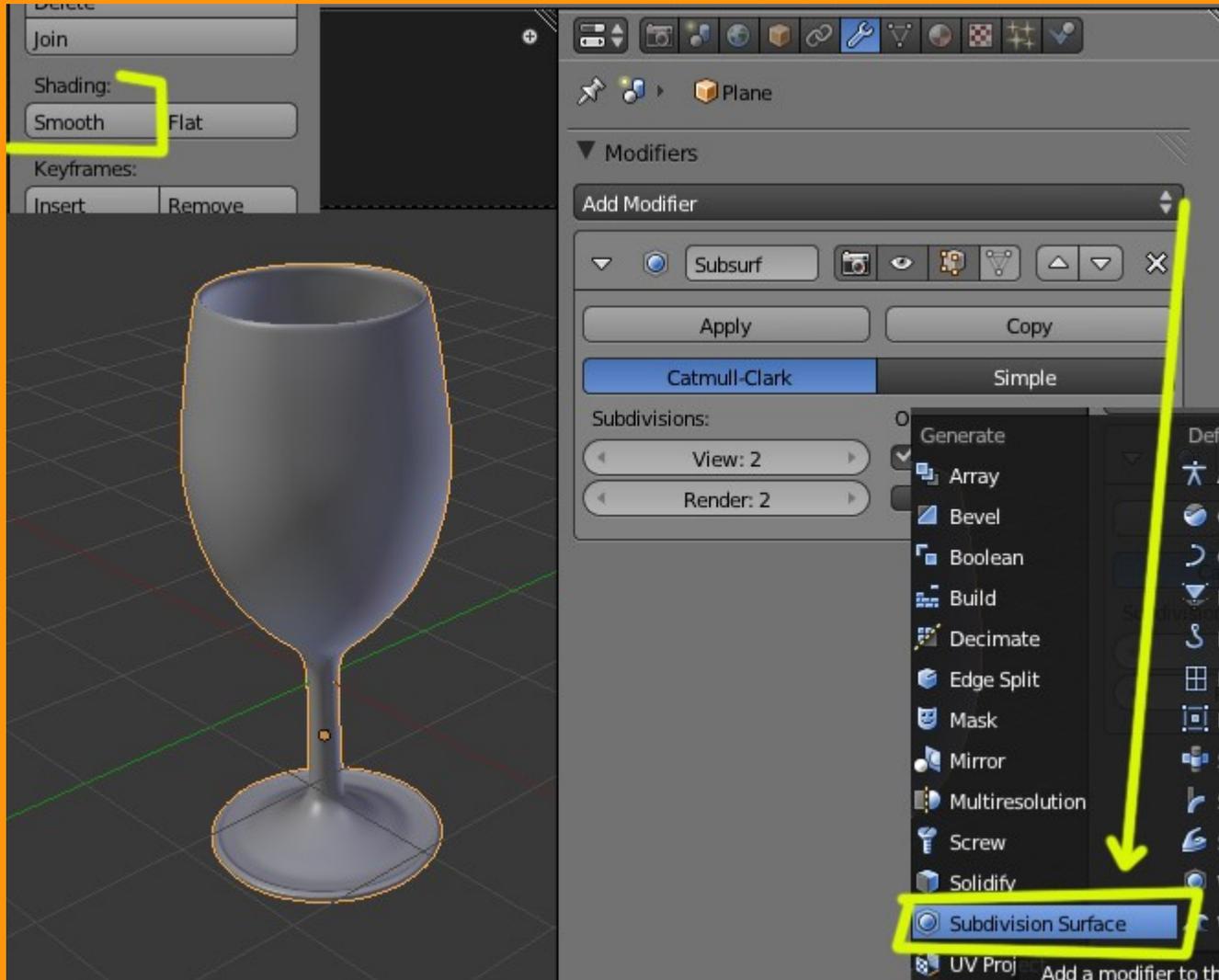
Esto hace que los vértices repetidos se borren.



Y ya tenemos modelada la copa.



Y ya solo falta poner un suavizado (Smooth) y un Modifier de tipo Subdivision Surface



Y poniéndole un material transparente adecuado...

