Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España



Gráficos de sectores (quesitos)

Para crear la forma del quesito en Blender, vamos a partir de una simple arista. Para eso creamos un plano desde vista superior, y le borramos dos vértices.



Veremos que el centro del objeto (Origin) está desplazado del objeto. Por lo que vamos a seguir uno pasos para colocar ese punto central que es por donde va a rotar esa arista (línea).

Para eso estando en Edit Mode, seleccionamos el vértice con el que queremos rotar, presionamos Shift+S y elegimos la opción Cursor to Selected



Esto colocará el cursor encima de ese vértice.



Cambiamos a Object Mode y

Object > Transform > Origin 3D Cursor. Esto hace que el Origin del objeto se coloque donde teníamos el cursor.



Lo siguiente es colocarle un Modifier de tipo Screw



Nos saldrá una ventana donde vamos a cambiarle el valor de Steps a 60 (cuanto más alto el valor más calidad veremos en la circunferencia)

🖈 🐌 🕡 Plane	
▼ Modifiers	
Add Modifier	¢
▼ ¶ Screw Screw Screw	×
Copy	
Axis: Z Axis Screw: 0.000	
AxisOb: 😡 🔲 Object Screw	
Angle: 240°	
Steps: 60 🕑 🔲 Flip	
Render Steps: 6 Iterations: 1	

En la parte de Render Steps, debemos poner también una cantidad alta, pues es lo que nos va a salir en el render.

▼ Modifiers	le la
Add Modifier	\$
▽ 🚏 Screw) () • () • ()
Apply	Сору
Axis: Z Axis	(Screw: 0.000)
AxisOb: 🥡	Object Screw
Angle: 240°	Calc Order
Steps: 60	📕 Flip
Render Steps: 60	Iterations: 1
Render Steps: 60	Iterations: 1

Y si queremos hacer una prueba, veremos que si movemos el ángulo (Angle:) entre 1 y 360, se nueve el circulo. Pero todavía no tiene grosor.



Add Modifier		
マ ♀ Screw) _ ×
Apply		Сору
Axis: Z Axis	🗘 💽 Scr	ew: 0.000
AxisOb:	📄 🔲 Object So	rew
Angle: 240°	Calc Ord	er
(Steps: 60	🕑 🔲 Flip	
Render Steps: 60) (Ite	rations: 1

Para darle grosor, vamos a utilizar un modifier de tipo Solidify.



Y aquí le ponemos el valor que creamos que es necesario. En este caso le he puesto 0.3000

Add Modifier	;
Screw	
Solidify	
Apply	Сору
(Thickness: 0.3000	Offset: -1.0000
	Invert
Crease:	Even Thickness
Inner: 0.000	📄 🔳 High Quality Normals
Outer: 0.000	📄 🗹 Fill Rim
Rim: 0.000	
Material Index Offset:	

Y veremos que el quesito ya tiene grosor; pero salen como una manchas negras.



Para quitar esas manchas vamos a utilizar otro modificador de tipo Edge Split.



Y ya tenemos nuestro quesito perfectamente creado.

▼ Modifiers
Image: Screw Image: Screw ▷ ③ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Image: Split Image: Split Image: Split Image: Split

Ahora ya solo tenemos que seleccionar en screw la cantidad de ángulo que queremos para nuestro quesito y si queremos hacer más partes, pues podemos duplicar el objeto con Shift+D para no tener que repetir toda la operación.



Si tenemos que utilizar tantos por ciento en lugar de grados, solo se trata de multiplicar el tanto por ciento por 360 y dividir por 100 Por ejemplo el 50% sería

50 * 360 / 100 = 180

Que sería el valor que tendríamos que poner.