Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

soliman





Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Bevel (a un lado o arista)

Para aplicar Bevel a solo uno de los lados (o los que se quiera) se hace de la siguiente manera...

Partimos de la escena de un cubo simple. Nos vamos a Modificadores y seleccionamos Bevel

			🔹 🖉 🖉 🔍 🚳 🖾	₩ *
	\leq	🖈 🐉 🛛 🌒 Cube		
		▼ Modifiers		
	1	Add Modifier		\$
	Gene	rate	Deform	Simulate
6	🖫; Ar	тау	🕆 Armature	📓 Cloth
١	Ве	evel	🤌 Cast	📌 Collision
	🖬 Bo	oolean	Curve	🗣 Explode
	🖬 Bu	uild Add a m	odifier to the active object object.modifier add(type='Bl	EVEL')
	🔊 De	ecimate	S Hook	+ Particle Instance
	🧉 Ed	lge Split	🗄 Lattice	똮 Particle System
	🐸 Ма	ask	🔲 Mesh Deform	🦢 Smoke
	🎝 Mi	irror	📲 Shrinkwrap	쫫 Soft Body
	E M	ultiresolution	🍃 Simple Deform	
1	🚏 Sc	rew	💪 Smooth	
	🗊 So	olidify	🚄 Wave	
	🔘 Su	ubdivision Surface		
1	🚯 U\	V Project		

Una vez en bevel, seleccionamos Weight

o 🗣 🕑 🐂 🖬 🛟	2 🖉 🗸 💿 🖾	<u> </u>
🖈 😺 🔍 🕡 Cube		
Modifiers		
Add Modifier		\$
▽ 🖉 Bevel		• 🗈 🔺 🗙
Apply		Сору
(Width: 0.1000	🕞 📄 Only V	/ertices
Limit Method:		
None	Angle	Weight
	Charmont	Largor

Cambiamos a Edit Mode



Y abrimos la Tool Self si no la tenemos ya con la letra T



En la ventana de Tol self en la parte inferior aparece una opción llamada Mesh Options.

Presionamos donde pone Select y cambiamos a Tag Bevel



Cambiamos a selección lado (arista)



Y se trata de seleccionar el lado (o lados) que queremos con Bevel, con la combinación de tecla_ratón... CTRTL+Botón Derecho del Ratón.

Una vez seleccionados veremos que automaticamente se van convirtiendo en Bevel. En este caso he seleccionado los tres lados vistos del cubo.



Podemos cambiar el tamaño en Width:

Y ya tenemos nuestro cubo con solo unos lados con bevel y otros lados sin bevel.

