

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España



Boolean

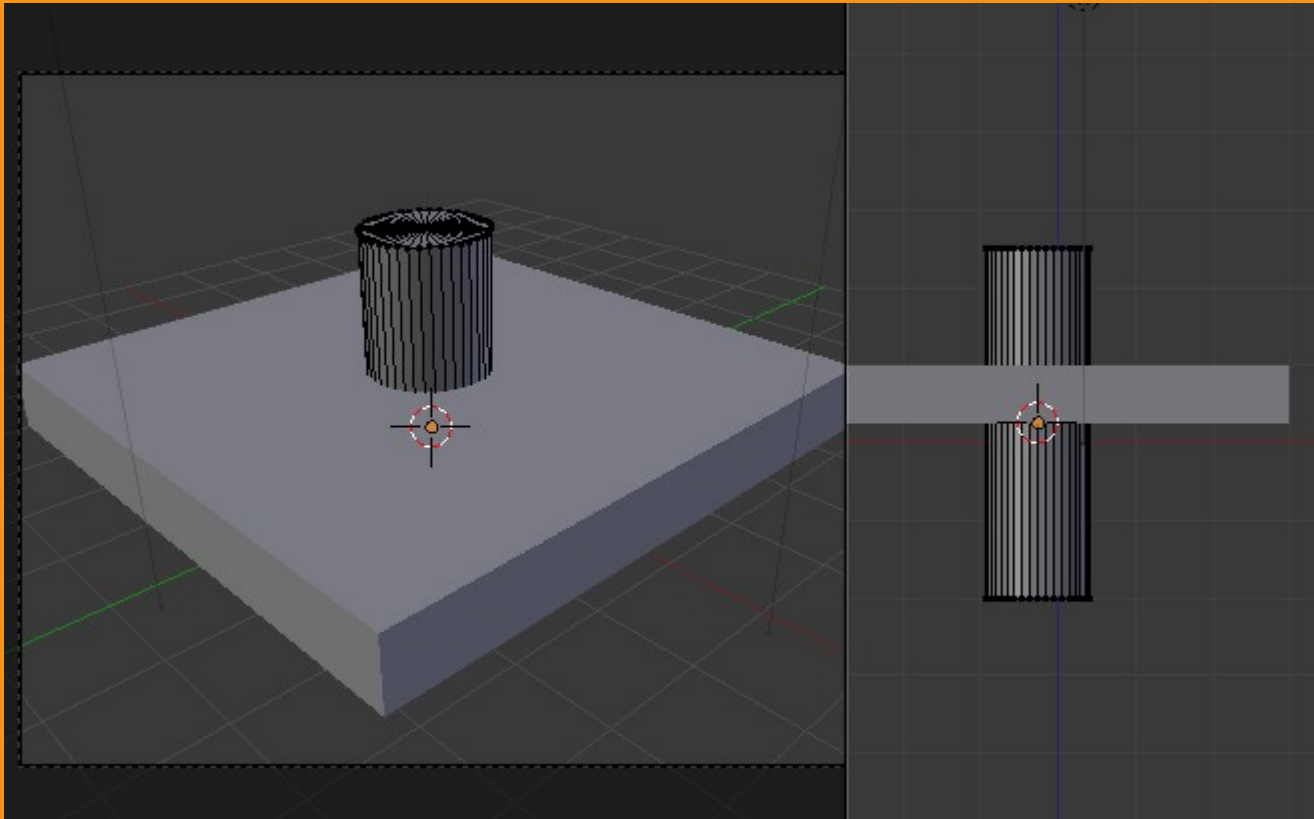
Se pueden conseguir modelado de objetos, quitándole o añadiéndole parte del objeto con la forma de otro objeto.

Esto es lo que hace el modificador Boolean.

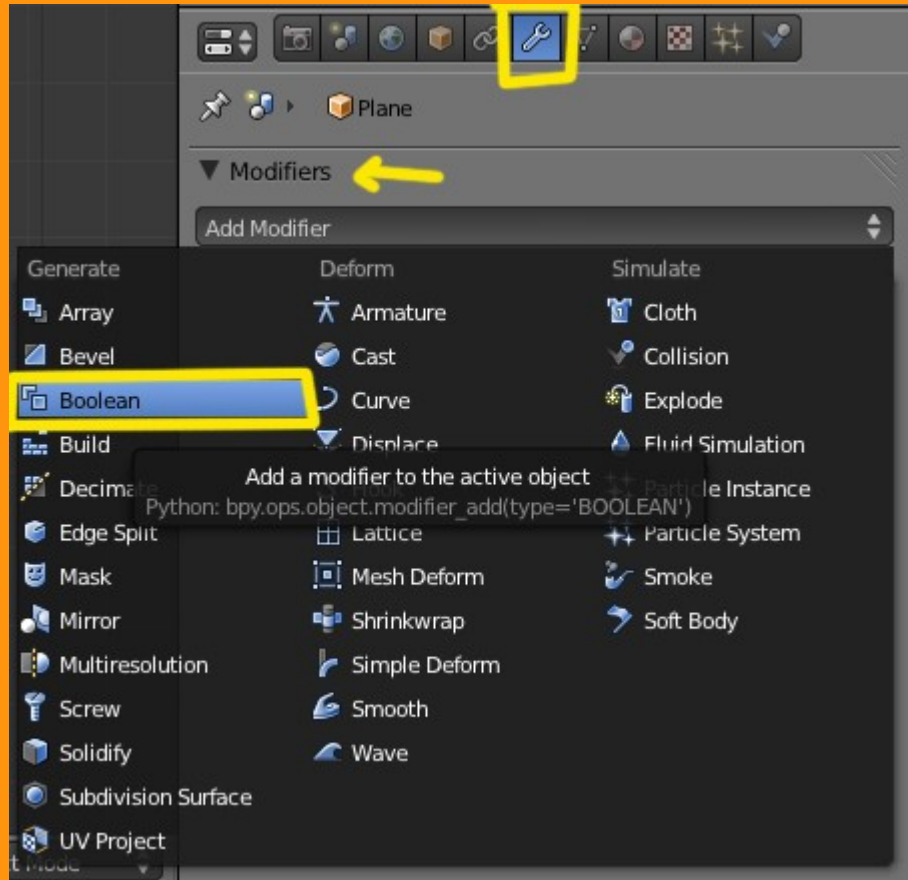
El ejemplo más sencillo puede ser el de hacer un agujero en un objeto plano.

Lo primero que hay que saber es que se utilizan entre objetos con volumen.. directamente de un plano no funciona.

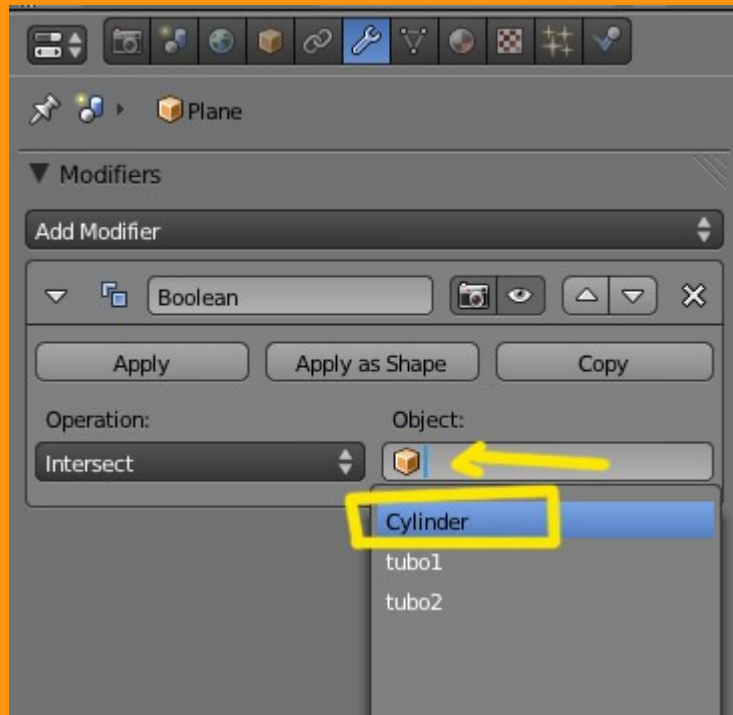
Por lo que vamos a crear una escena que consista en una especie de tabla y un cilindro que será el que va a producir el agujero en esa tabla.



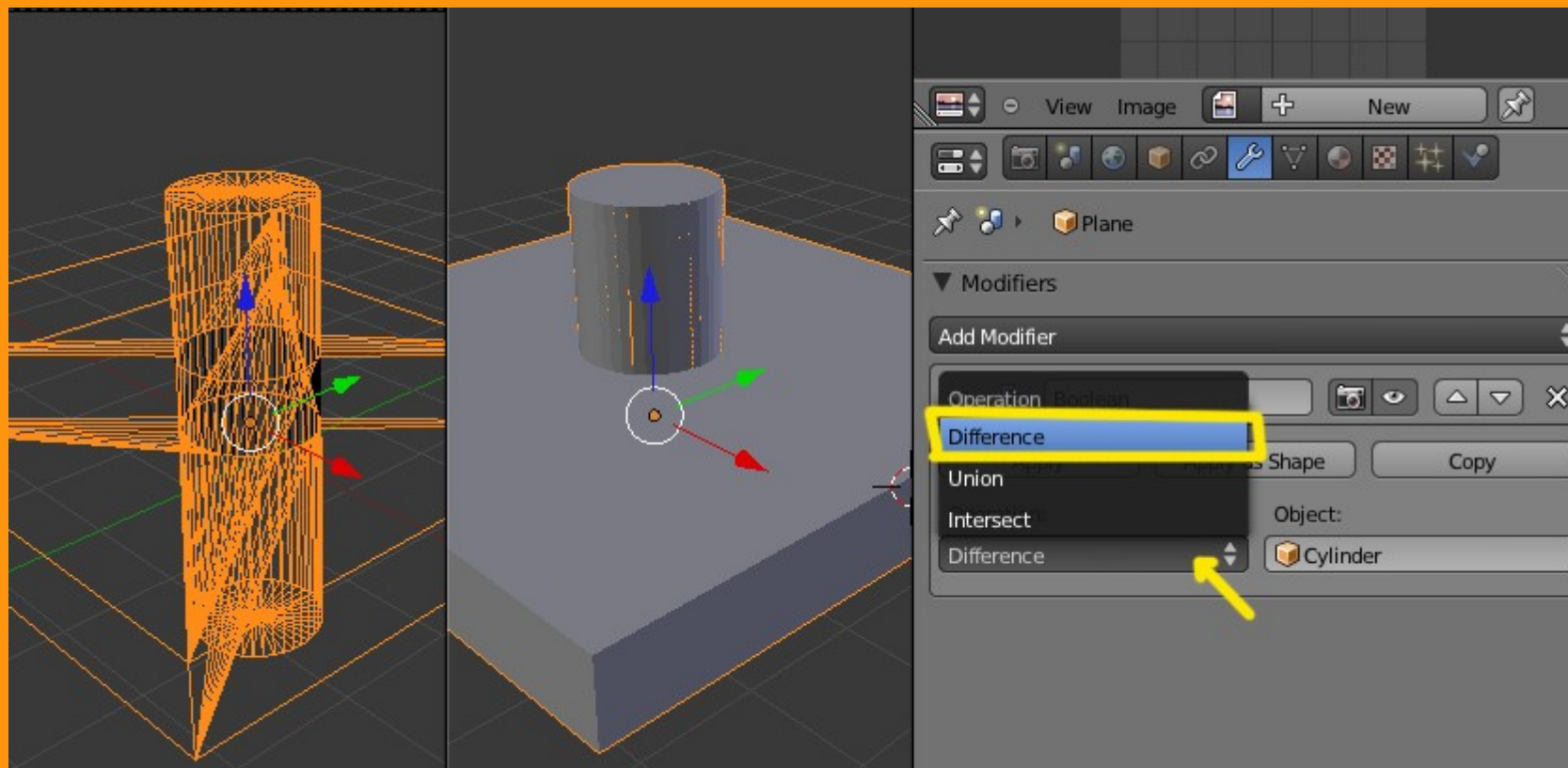
Como la operación booleana la vamos a ejecutar en la tabla, le seleccionamos en Object Mode la tabla y añadimos un Modifier de tipo Boolean



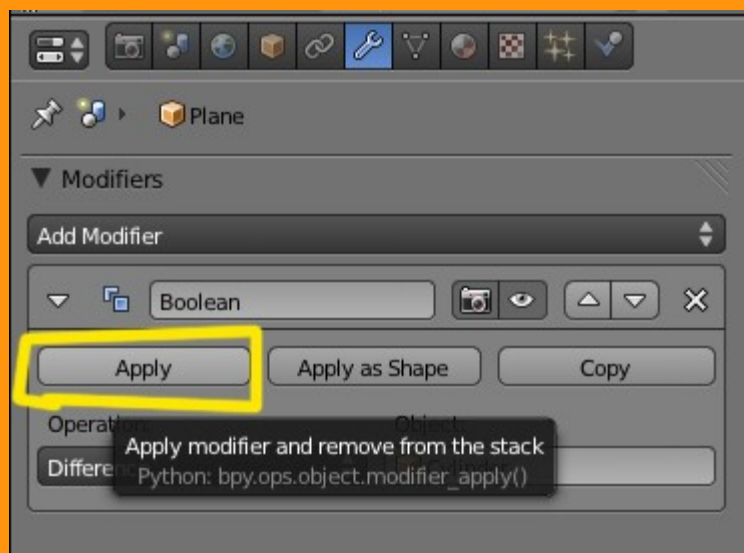
Y le vamos a indicar cual es el otro objeto que vamos a utilizar para esa operación (en este caso Cylinder)



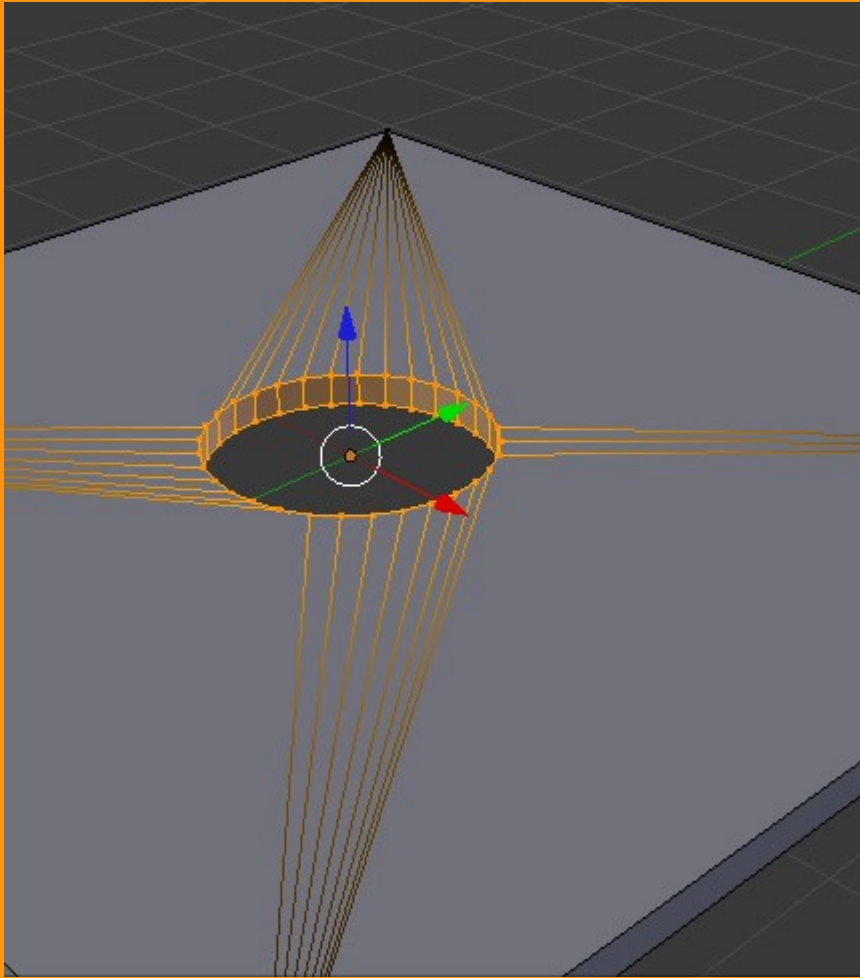
Y lo cambiamos a Difference



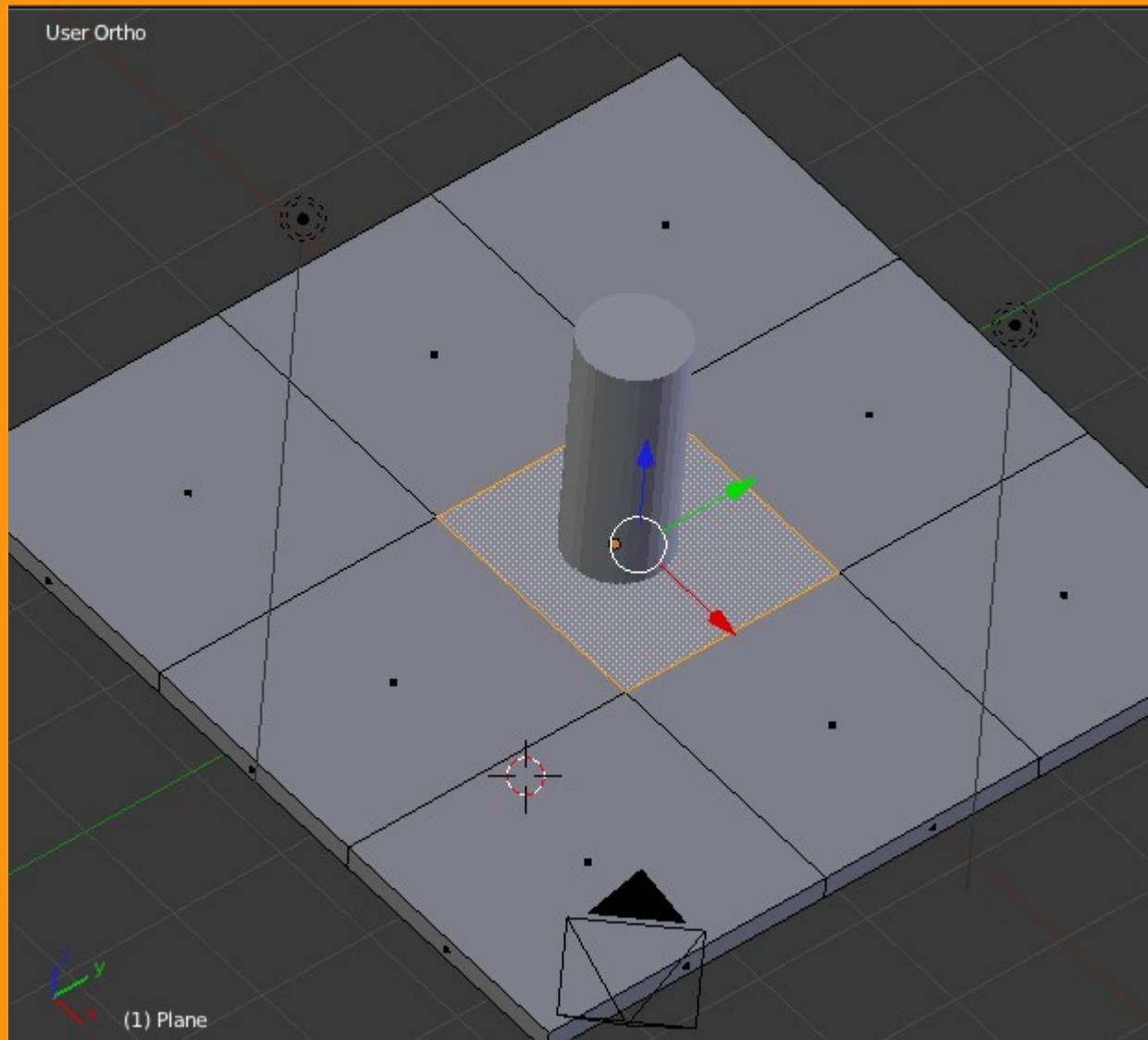
Y presionamos el botón Apply, para aplicar la operación booleana. Luego solo hay que quitar el cilindro y ver el resultado.

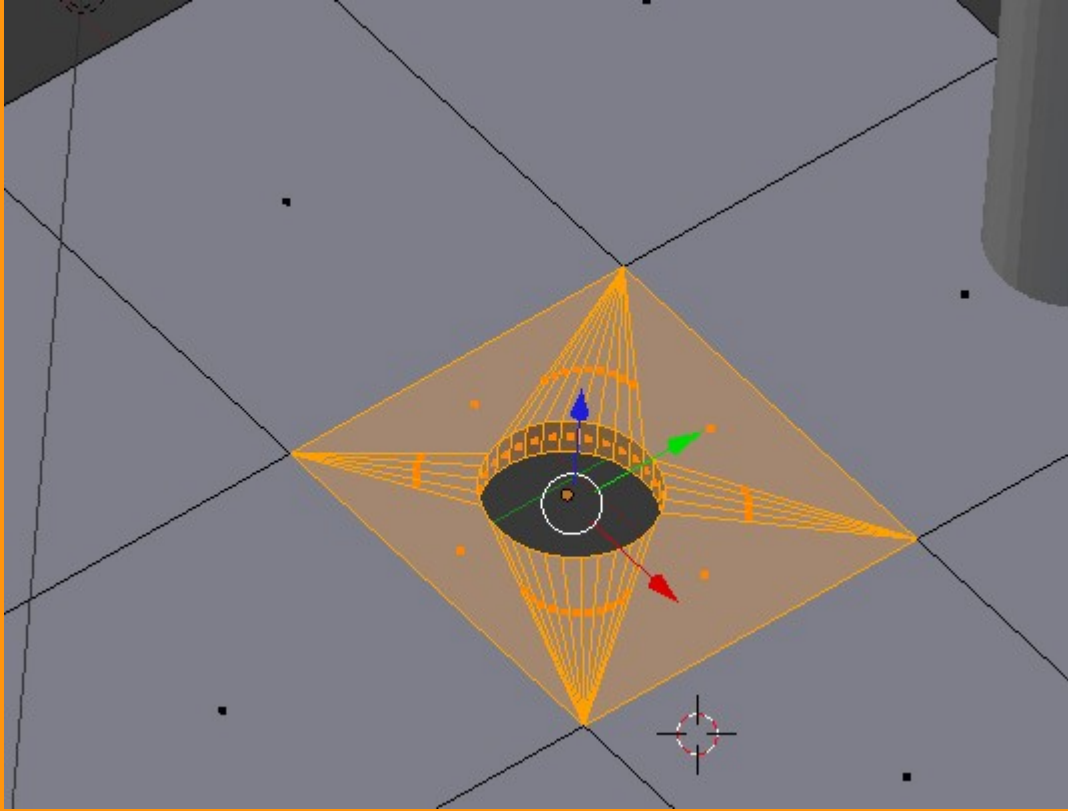


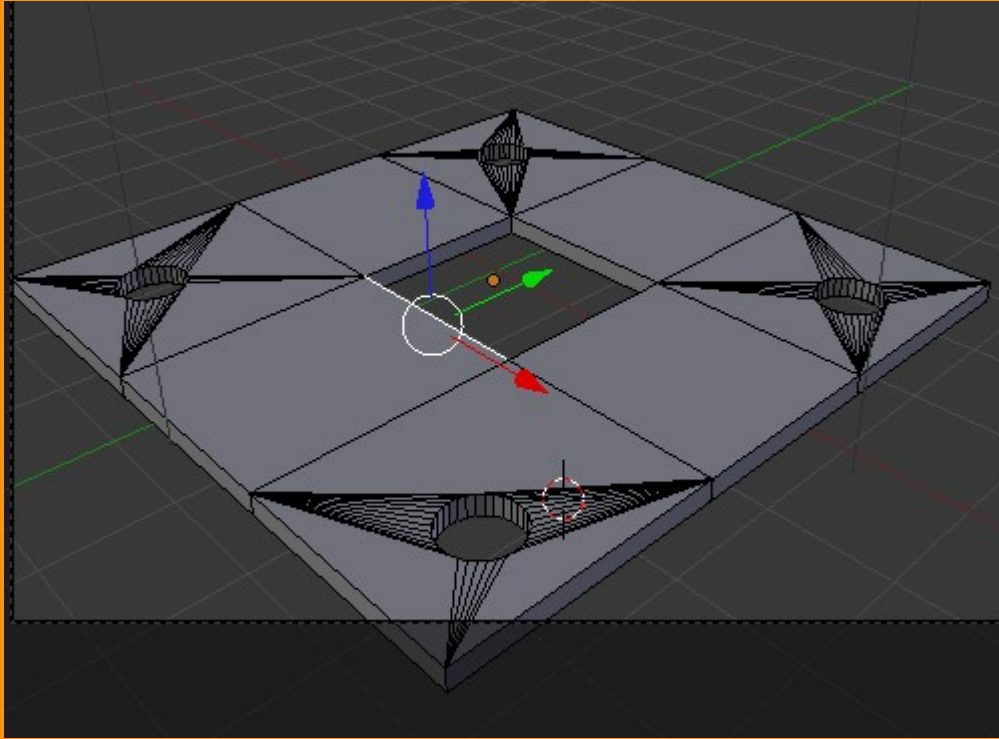
Y veremos que ya tenemos el agujero aunque la malla ha quedado bastante complicado.



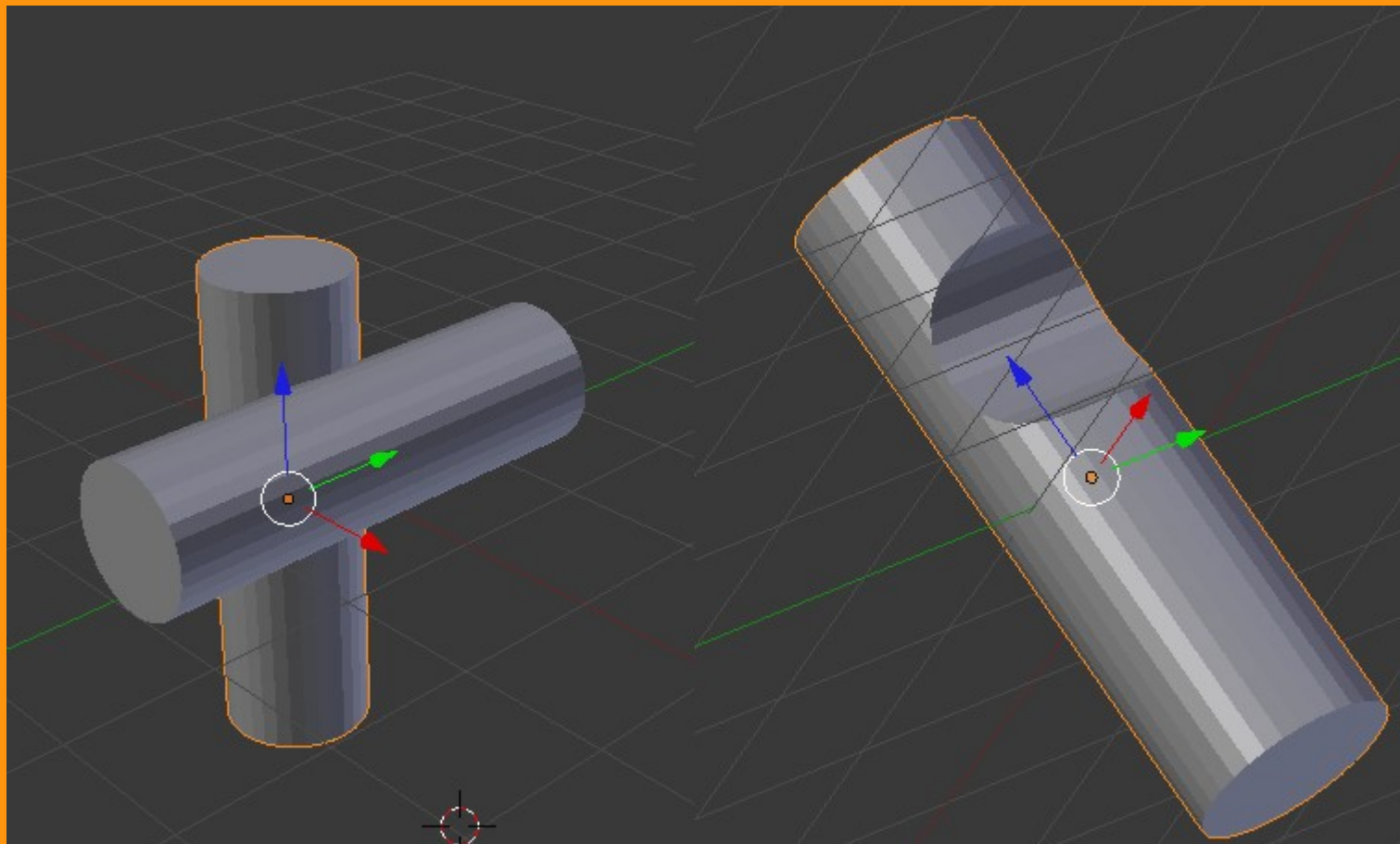
Podemos preparar el plano de diferentes formas para que la geometría no quede tan horrible. En este caso se podría preparar como en la imagen; pero eso ya depende de los modelos o cantidad de booleanas que queramos hacer.





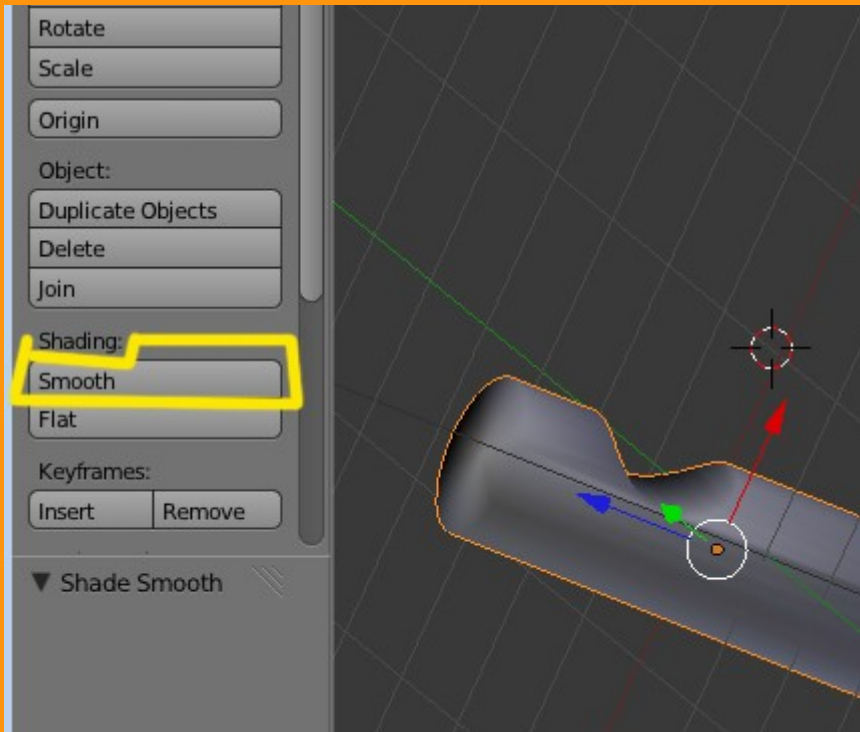


Un ejemplo de dos cilindros.

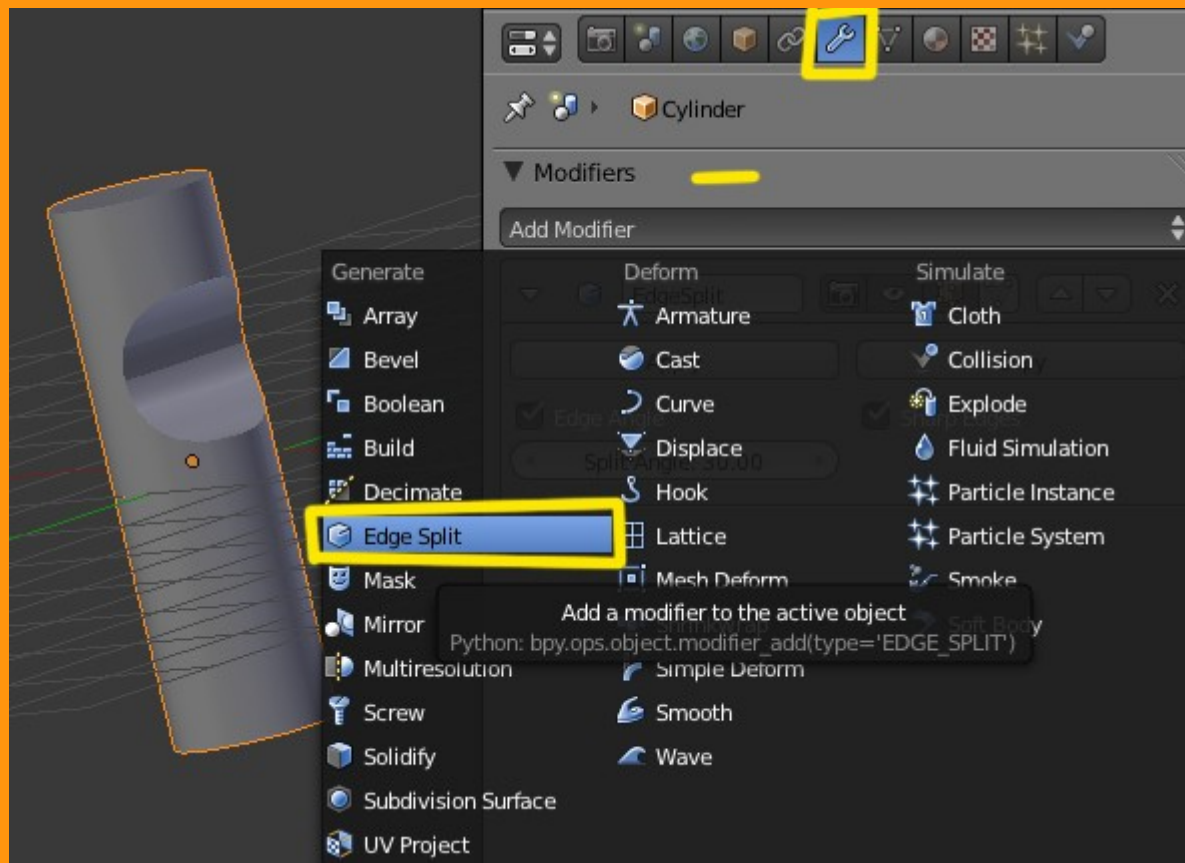


Como podemos ver nos falta suavizarlo, pero este tipo de malla la mejor forma de hacerlo es aplicando un Smooth y también un modifier llamado Edge Split.

Presionamos primero la opción Smooth (letra T) (panel Tool Shelf)

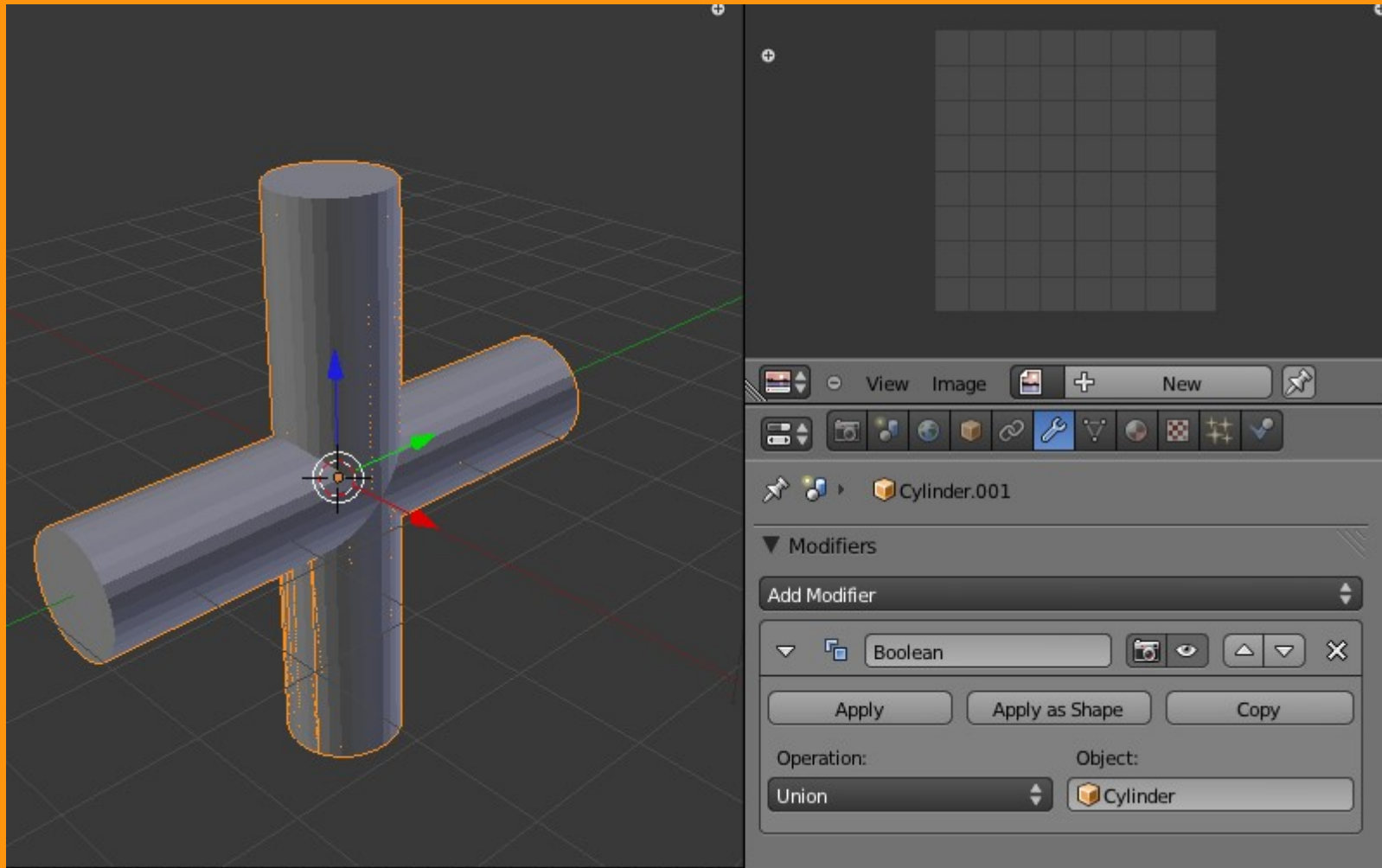


Y veremos que la el objeto queda con sombras. Lo siguiente es aplicarle el modificador Edge Split

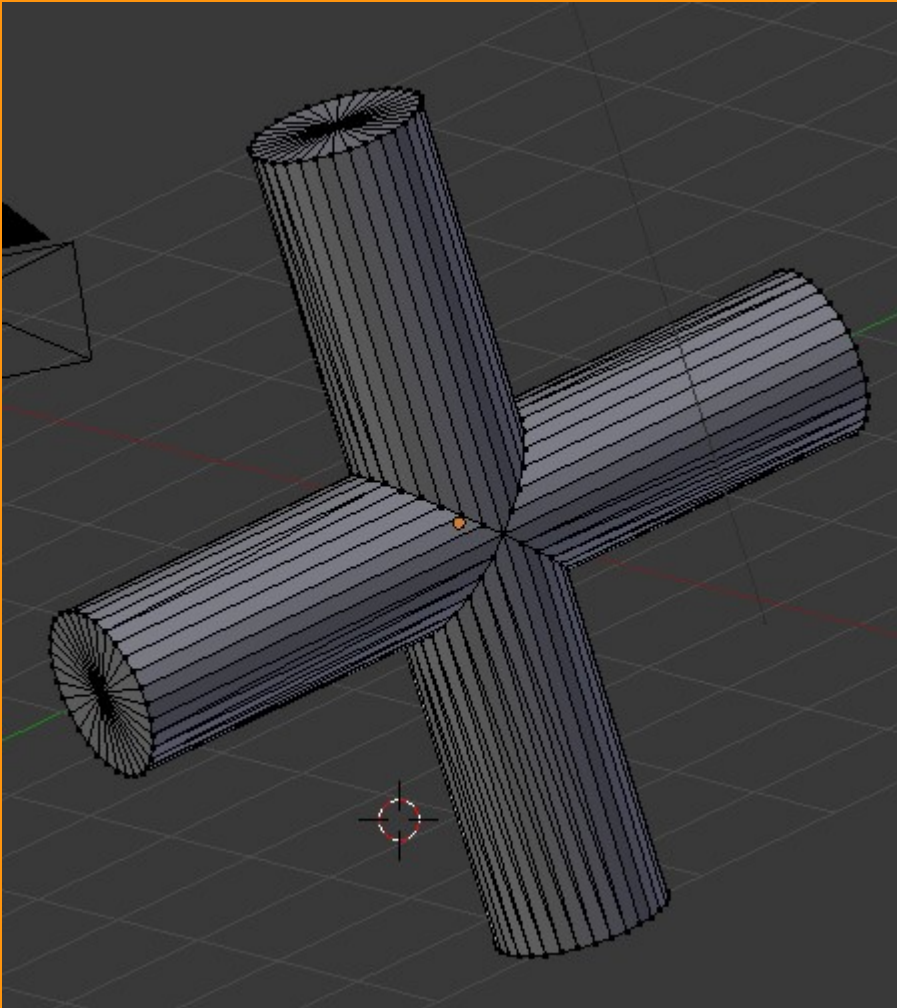


Y veremos que ya a mejorado el resultado.

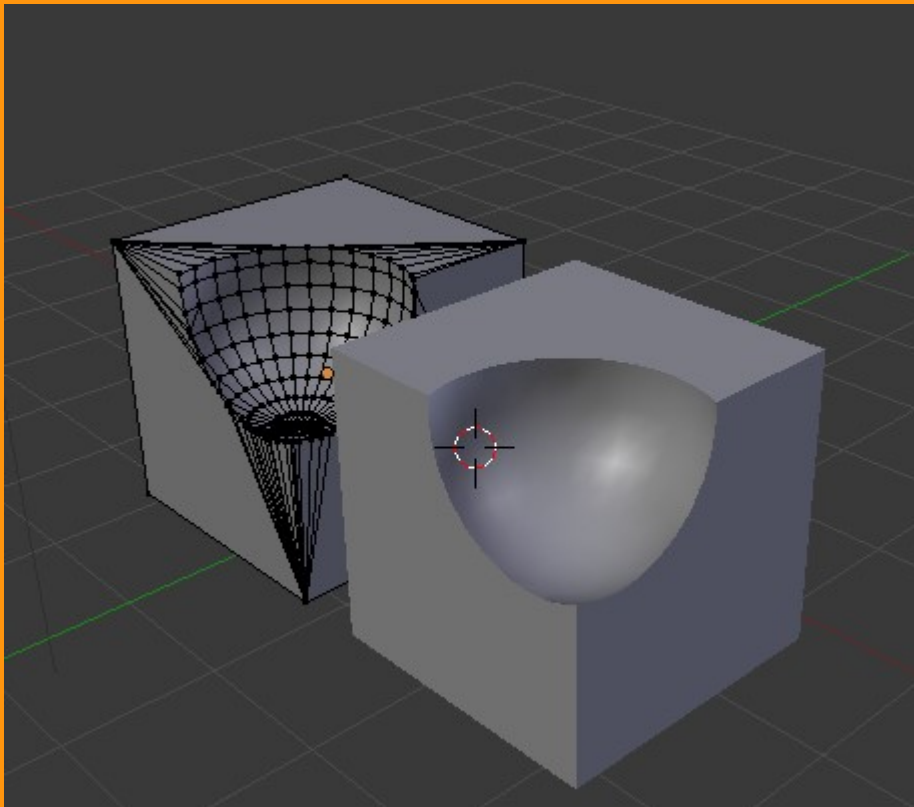
También tenemos la opción booleana de Union. Esta es bastante fácil de comprender. Un ejemplo de dos cilindros con Unión.



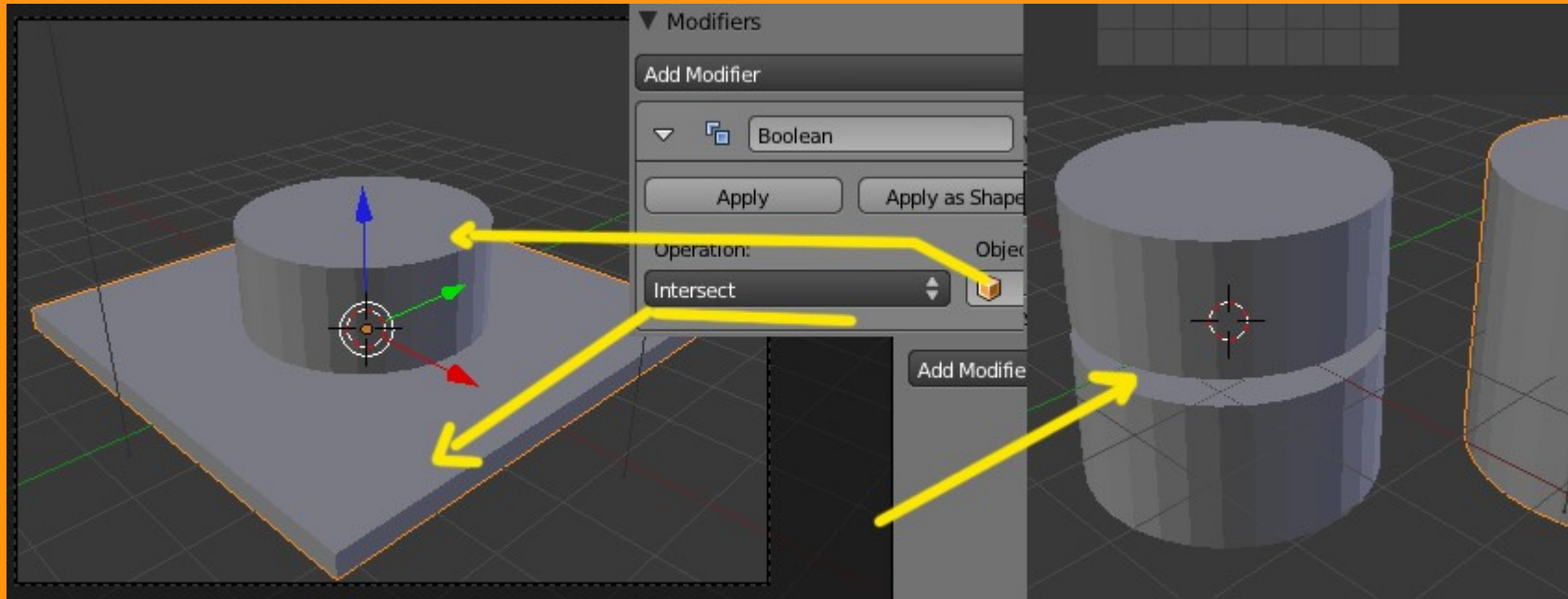
Y obtendremos una malla como la imagen inferior.



Otro modelo de un cubo y una esfera.



Otro ejemplo con Intersect entre el plano y el cilindro nos da el resultado de un cilindro cortado.



Recordar que al hacer el Apply, debemos luego quitar la pieza original, para poder ver el nuevo resultado, pues quedan las piezas debajo del original.