Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman



Torrevieja-Alicante-España

Modifier_Subdivision Surface

Vamos a partir de una escena simple con solo el cubo. Seleccionamos el cubo y le añadimos un modificador de tipo Subdivision Surface.



Veremos que nuestro cubo se ha convertido en otra cosa (tirando a esfera).

×
▼ Modifiers
Apply Copy
Subdivisions: Options:
Render: 2 Deptimal Display

Si le subimos el valor de View (por ejemplo a tres) veremos que ya parece una esfera. (para que en el render final salga con las tres subdivisiones, hay que poner el valor de render también a tres)

	Stratifiers	
	1 Houmers	
	Add Modifier	\$
	Subsurf	5 • 8 🕅 🗠 🗙
	Apply	Сору
	Catmull-Clark	Simple
	Subdivisions	Options:
	(View: 3)	🗹 Subdivide UVs
	Render: 3	Optimal Display
$\times \times \times$		

Esta opción va muy bien cuando queremos modelar algo parecido a una esfera, pues la primitiva de UVSphere crea unas caras muy desiguales en los polos.



Si queremos suavizar las caras solo tenemos que presionar Smooth en el panel de Tool Shelft (letra T lo enseña/esconde)



Voy a coger otro modelo para enseñar como se puede utilizar otra opción que tenemos.

	▼ Modifiers	
K-	Add Modifier	÷
AL	▶ ⊘ Cast 🛅 ● 💱 🛆 🤉	> ×
HARACHU	Subsurf	7 ×
THE THE	Apply Copy	
	Catmull-Clark Simple	
	Subdivisions: Options:	
	🚺 View: 0 🕑 🗹 Subdivide UVs	
HIT I I	Render: 2 Optimal Display	
ATTERN .		
	Add Modifier	¢
	Add Modifier	• 7 ×
	Add Modifier Cast Cast Cast Control Cast Co	• 7 × 7 ×
	Add Modifier Image: Copy	• 2 × 2 × 2 ×
	Add Modifier Image: Cast Image: Copy Catmull-Clark	• 7 × 7 ×
	Add Modifier Image: Cast Image: Cast Image: Cast Image: Cast Apply Copy Catmull-Clark Subdivisions: Options:	
	Add Modifier Image: Cast Image: Cast <	
	Add Modifier Cast Subsurf Subsurf Apply Copy Catmull-Clark Subdivisions: Options: View: 2 Subdivide UVs Render: 2	

Vemos que con el "View" a 0 se ve el original y con el "View" a 2 se ven las caras subdivididas.

Pues nos vamos a ir a Object > Display y vamos a activar Wire. Esto es para ver en pantalla el wire (estructura de alambre) del objeto.

	° ▽ ● ⊠ 丼 ♥
🖈 🐉 🔍 Cube Object	
Cube	
► Transform	li l
Delta Transform	
Transform Locks	
Relations	
► Groups	
▼ Display	
Type: Textured	Bounds Box 🗘
Name	Texture Space
Axis	X-Ray
🗹 Wire	Transparency
Object Color:	

Si presionamos sobre Optimal Display, nos enseñara la estructura de alambre base del objeto estando en Object Mode. (veremos que las curvas del modelado mejoran en pantalla, esto se puede utilizar para crear capturas de pantalla)



Para hacer una prueba, presionamos sobre la cámara que hay en la barra inferior y veremos un render de lo que tenemos en pantalla.





Si la Subdivision Surface se la aplicamos a un objeto con más caras, ese suavizado solo afecta a las zonas que tengan más esquina. Un ejemplo de un cubo subdividido anteriormente.



Al aplicarle el modificador quedaría de esta manera.

🖈 🎝 🛌 💽 Cube
▼ Modifiers
Add Modifier 🔷
▼ Subsurf Subsurf
Apply Copy
Catmull-Clark Simple
Subdivisions: Options:
View: 2 🕑 Subdivide UVs
Render: 2 Optimal Display

Y la primitiva de ese cubo es esta en Optimal Display

