

Nombre: Logotipo Hecho en Mecánica

Por: Nicolás Ramírez Hernández

ID: Quetza.

Correo: quetza_82@yahoo.com.mx

Relativo a Blender v2.42



Que tal Blender adictos, este es la primer tutoría que me aventura a crear, yo comencé con esto del modelo 3D por ahí de mayo del 2006 con 3D Max, pero fue en agosto del mismo año que me tope con el magnífico programa de modelado Blender, para los que no lo conocen les será algo complicado familiarizarse con la interfaz, que si bien puede parecer sumamente compleja por lo distinta que es comparada con el resto de programas, es este pequeño detalle lo que hace paradójica mente que sea un programa fácil de manejar y de comprender.

A pesar de tener poco tiempo para dedicarle a Blender por la escuela y trabajo, he aprendido algo con los manuales de las siguientes páginas:

[Http://www.lokigfx.com/blenderdoc/html/p12833.html](http://www.lokigfx.com/blenderdoc/html/p12833.html)

[Http://mediawiki.blender.org/index.php/Manual.es/Manual](http://mediawiki.blender.org/index.php/Manual.es/Manual)

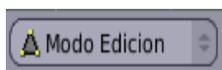
www.3dpoder.com

www.blender.guanajuato.net

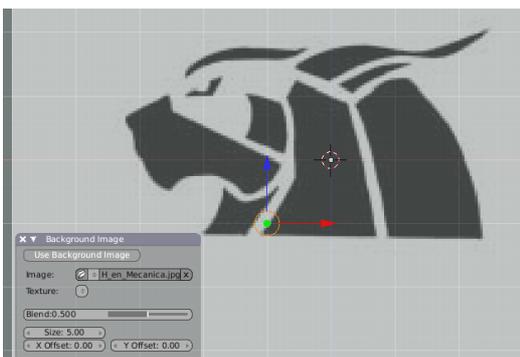
Dejando las charlas de lado vamos a lo que nos importa, primero que nada este tutorial está hecho para gente inexperta en el uso de Blender o que

comienza familiarizarse con el mismo, por lo que para alguien con experiencia no representa ningún reto ni muestra nada nuevo. Como saben el manejo de Blender está diseñado para manejarse con la mano derecha sobre el teclado y la izquierda con el ratón, por lo que la moría de los comandos se acceden presionando el teclado por lo que los términos **TecA** implican que se debe presionar la tecla A para acceder al comando, de ese modo **TecS**, la tecla S, **TecD** la tecla D. y **BIR**, **BDR**, **BMR**, implican presionar los botones izquierdo, Derecho y Medio (en caso de que tu mouse lo tenga) del ratón respectivamente. De este modo para las vistas se usan los el teclado numérico de (no funciona con los números sobre el teclado alfabético) **NUM1**, **NUM2**, **NUM3**

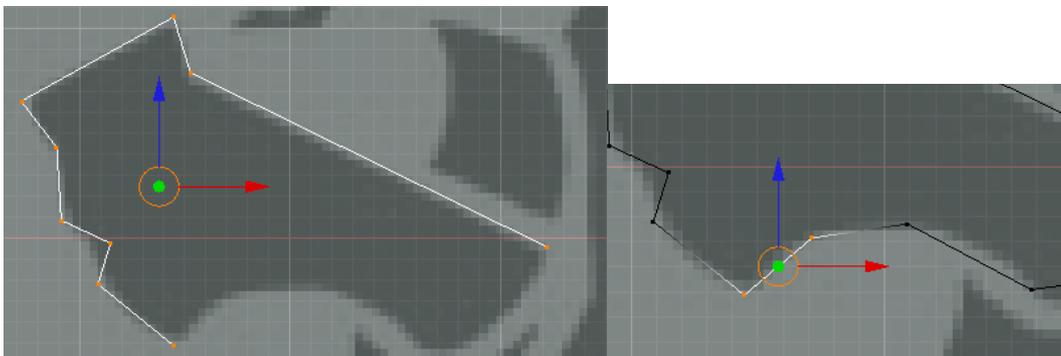
Primero que nada iniciamos Blender. Eliminamos la escena por defecto, cubo, lampara y cámara, esto lo logramos racionando **BDR** sobre el objeto que queremos borrar y **TecX**, ahora lo que sigue es posicionarse sobre la vista frontal **NUM1**, entrando al modo edición con **Tab** o en el panel



, creamos un plano, presionando la barra espaciadora, **Add>Mesh>plane** borramos tres de los cuatros vértices, y cargaremos la imagen que queremos modelar. En el cabecera de la vista 3D en **View>Background Image**. Nos aparecerá una ventana flotante, en ella cargamos la imagen que queremos (**H_en_Mecanica.jpg** para este caso) notarás que puedes escalar, mover y cambiar su saturación, puedes experimentar para que comiences a familiarizarte con ella.

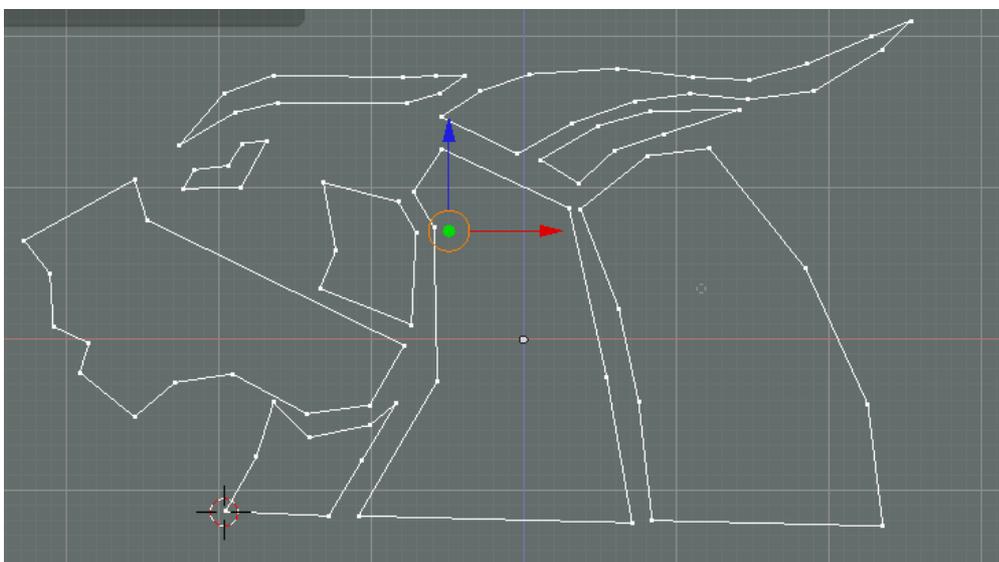


Comenzaremos a trazar el contorno del rostro del linco (como comentario, es una versión personal del logo de mi escuela emulando el escudo de Hecho en México), seleccionamos el único vértice que dejamos y lo colocamos bajo la barbilla presionando **TecG** para poder mover lo, una vez colocado comenzamos a trazar el contorno, con el vértice seleccionado, con la tecla **Ctrl** presionada damos click **BIR** donde queremos generar un nuevo vértice, no es necesario marcar demasiados vértices basta con dar una idea general de lo que se está dibujando. Si tienes problemas para ver los vértices aumenta el valor de *Blend* en la ventana de *Background Image*.



Para cerrar la pieza seccionamos el último y el primer vértice y presionamos **TecF** aparecerá una arista que une a ambos vértices, como ves, no es problema alguno as lo mismo para el resto de las piezas.

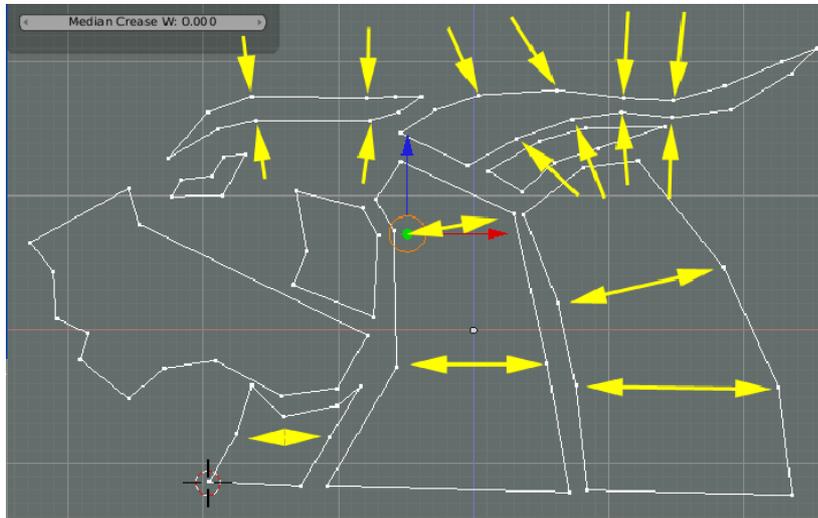
Para tener un nuevo vértice, selecciona uno cualquiera y presiona **TecD** para duplicarlo y colócalo donde tu quieras iniciar de nuevo. Cuando termines tendrás algo así:



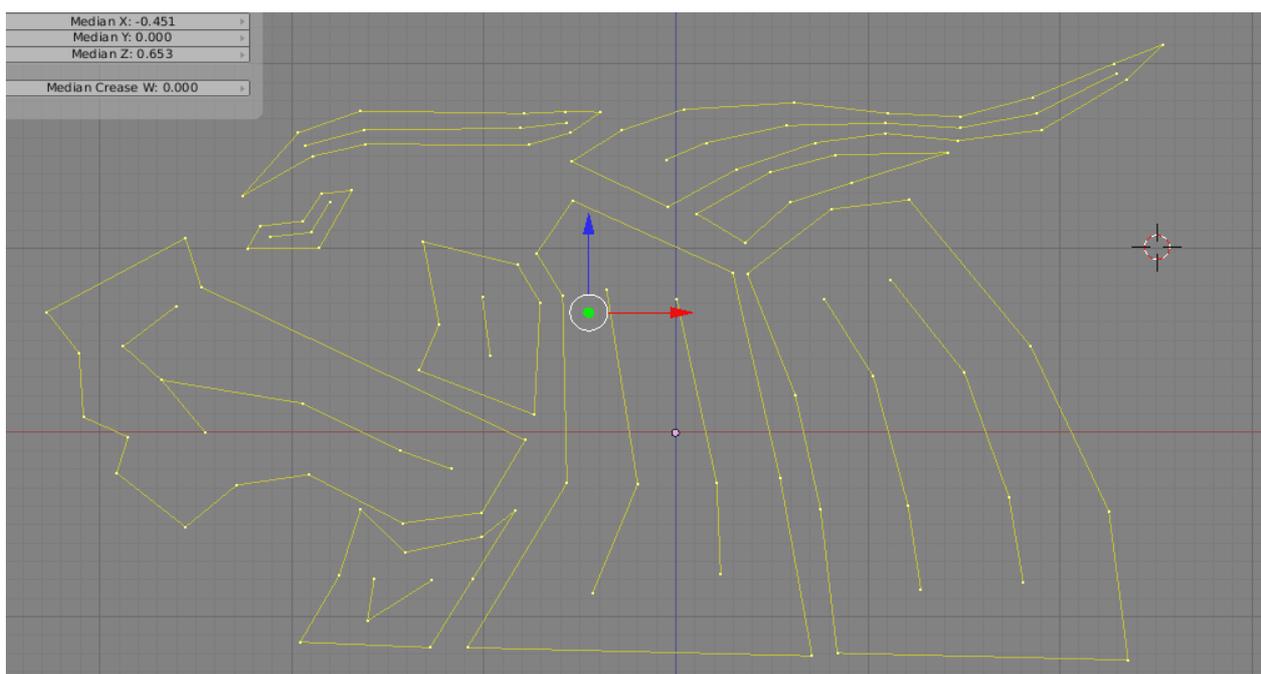
Nota:

Si un vértice está un lugar que no te gusta puedes mover lo con **TecG** o borrarlo con **TecX** y seleccionando Vértices en la ventana Erase.

Ademas trata de que los vértices estén a como dados en rejas es decir que frente a el exista otro vértice. Esto con el fin de facilitar la construcción de la malla y no crear caras de más.

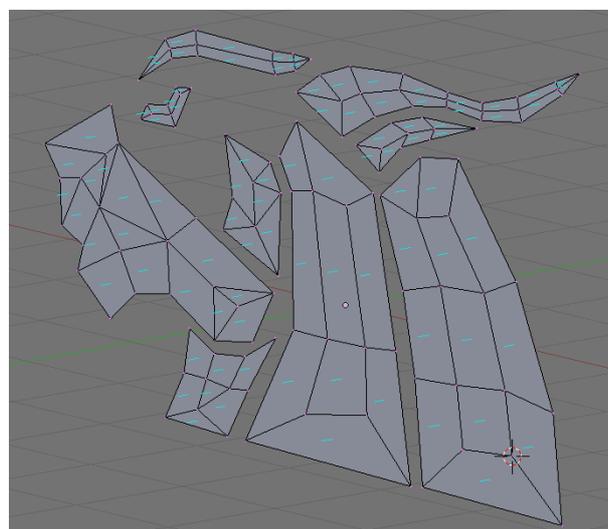
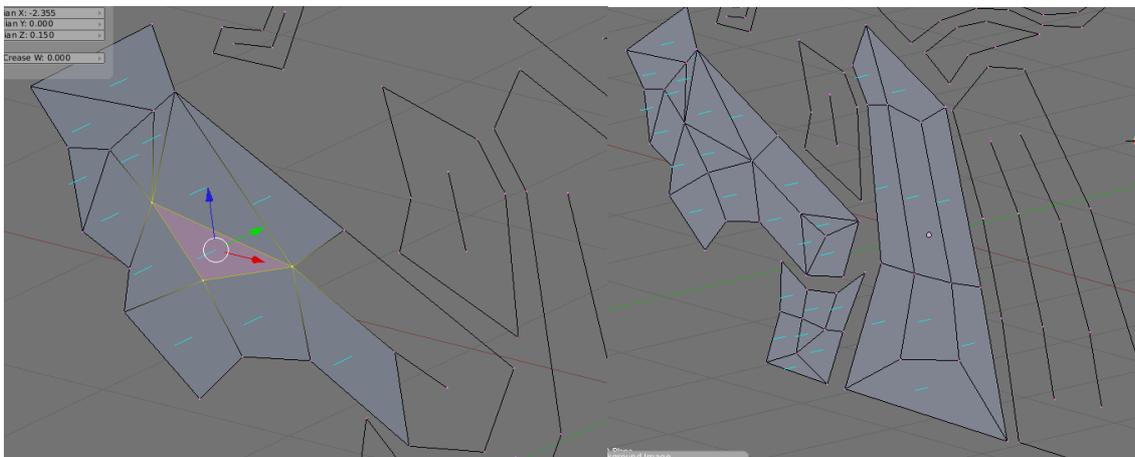
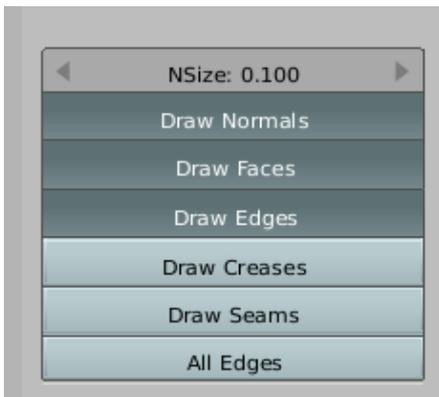


Bien hasta ahora todo bien lo que sigue es crear vértices en medio de cada pieza esto con el fin de darle volumen, trata que los vértices quede en los puntos que sobresaldrán más del resto de los vértices. De preferencia que queden en medio de vértices para generar cuadriláteros de la siguiente forma.

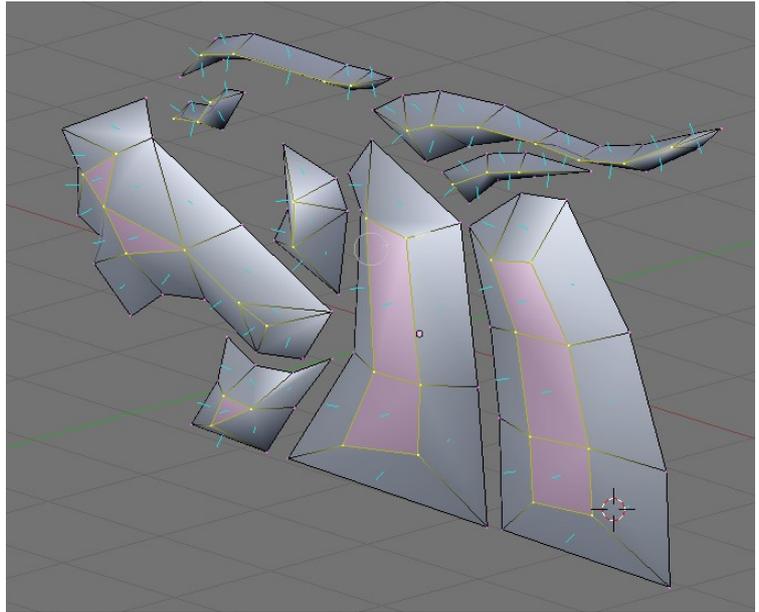


Ahora hay que construir caras esto lo haremos seleccionando tres o cuatro vértices cercanos y presionando **TecF** tratemos de generar la menor cantidad de polígonos posibles (es decir evitando los triángulos lo más que se pueda) es to para simplificar nuestra malla.

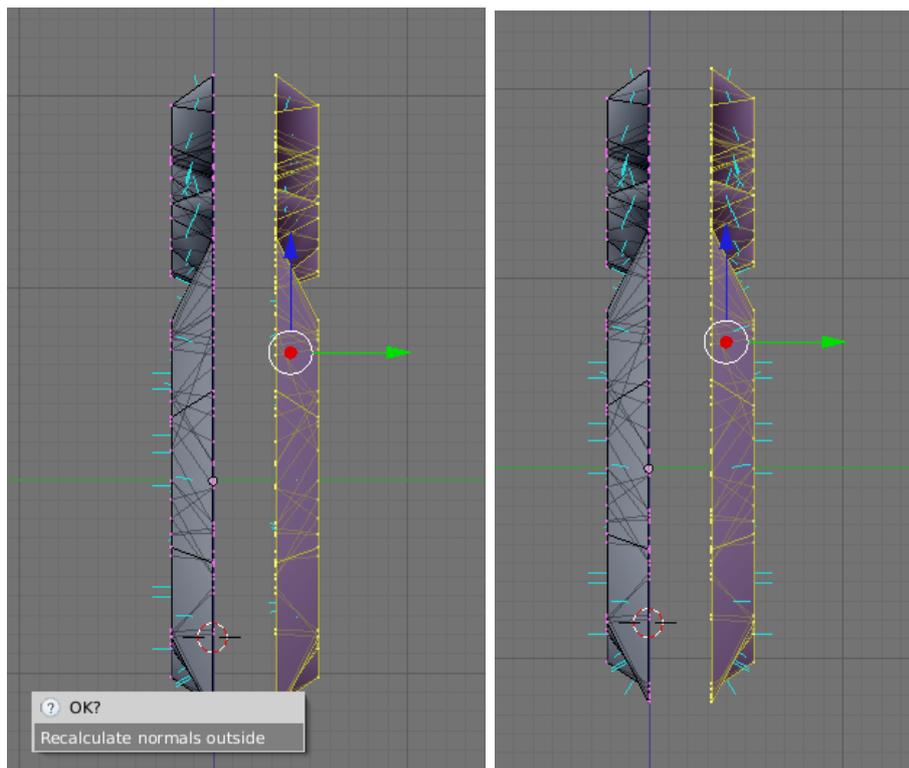
Mientras haces las caras te recomiendo presionar el botón Draw Normals del la ventana Mesh Tools 1, aparecerán unas líneas azules sobre las caras que estás generando, asegúrate de que vean todas hacia el frente de no hacerlo así presiona el **Ctrl+N** para reorientar las normales.



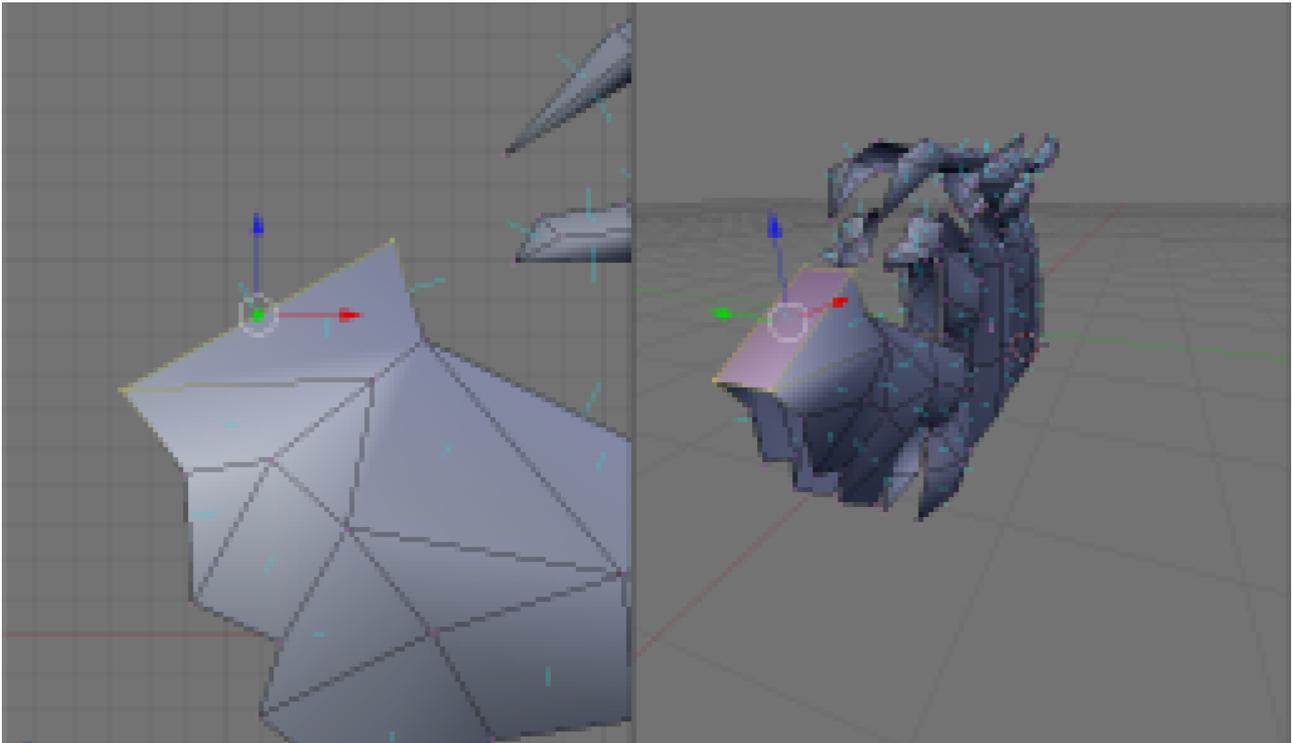
una vez terminado seleccionamos los vértices centrales con la herramienta circular presionando dos veces TecB, y los desplazamos por el eje Y, con la TecG para mover los y la TecY para restringir su movimiento al eje Y, con esto obtendremos algo así:



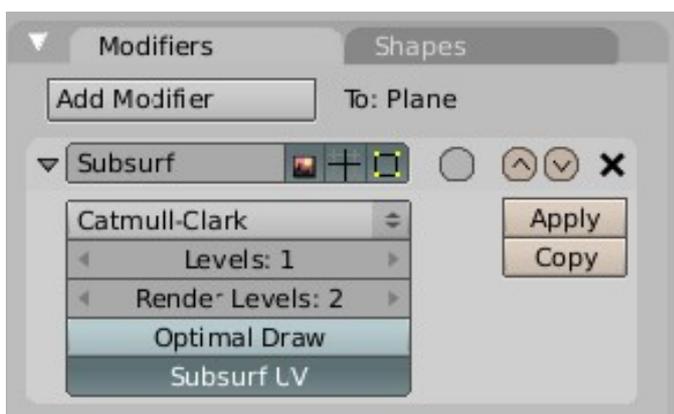
Ya casi terminamos el siguiente paso es seleccionar todos los vértices con **TecA** nos colocamos en la vista lateral **NUM3** y duplicamos todos los vértices con **Sheriff+D**, notarás que al mover el ratón los vértices duplicados se mueven con el, cancela esto con **BDR**, para voltear la copia presiona **TecM**, presiona **Y Global** en la ventana *Mirror Axis*, notarás que las normales apuntan hacia dentro, pues presiona **Ctrl+N** para reorientar las normales.



Cámbiate de nueva cuenta a la vista frontal **NUM1**, vamos a unir las dos mallas, con la caja de selección **TecB** selecciona grupos de 4 Vértices (como estas en la vista frontal basta con que selecciones 2, los otros dos que están de tras se seleccionarán automáticamente), y presiona **TecF** para crear una cara entre estos cuatro vértices. Repite este proceso hasta haber terminado de cerrar toda la malla.



Una ves que termines de cerrar toda la maya entra al panel edición (F9) presionamos el botón set smooth **Set Smooth** una solo ves, y en la ventana Modifiers aplicamos un Sub Surf



Y con esto podemos darlo por terminado está listo para agregar un material, luces cámara y poder hacer un bonito render, trata de experimentar por tu cuenta, agregando materiales y colores a la escena, abajo hay un render que hice Saludos y hasta la próxima. Para dudas contáctenme a mi correo.

