

Blender tridimensional: Modelando un baÑol



by Katja Socher
<katja(at)linuxfocus.org>

About the author:

Katja es la editora de LinuxFocus en idioma alemÃn. A ella le gustan Tux, los grÃficos digitales, el cine, la fotografÃa, viajar y el mar. Puedes encontrar su pÃgina [aquÃ](#).



Abstract:

En este artÃculo modelamos un baÑol con Blender.

Modelando un baÑol

Observa la imagen de arriba y verÃs el baÑol que vamos a crear. Para ello abrimos el escenario que construimos en mi primer artÃculo sobre Blender. Si no has leÃdo este artÃculo ni construiste el escenario te sugiero que lo veas aquÃ- [Blender Tridimensional: Primeros pasos](#) antes de continuar con este artÃculo. Con este escenario tenemos algo asÃ- como una configuraciÃn preestablecida con luces en la que colocaremos nuestro baÑol.

Dicho sea de paso, la versiÃn de Blender a la fecha en que escribo este artÃculo es ahora la 2.31a. La interfaz de Blender ha cambiado mucho pero despuÃs de trabajar un poco con ella advertirÃs que los cambios son realmente muy buenos. Â¡Felicitaciones y gracias al equipo de Blender por su excelente trabajo! :)

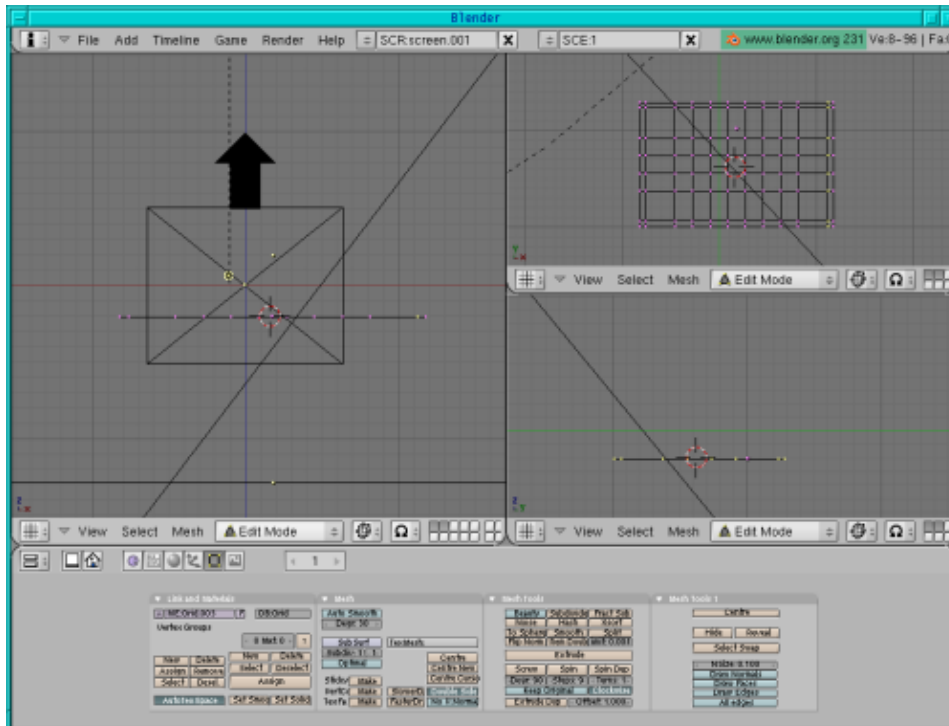
Las formas

Si observas el baÑol verÃs que las dos formas principales son simplemente una caja y un cilindro que se encuentra cortado por la mitad. Lo complicado es dar la impresiÃn de espesor. En el mÃtodo que

describir se utiliza mucho la extrusión o estirado. Si tienes alguna otra sugerencia con respecto a cómo modelar el balm, ¡hazmela saber!

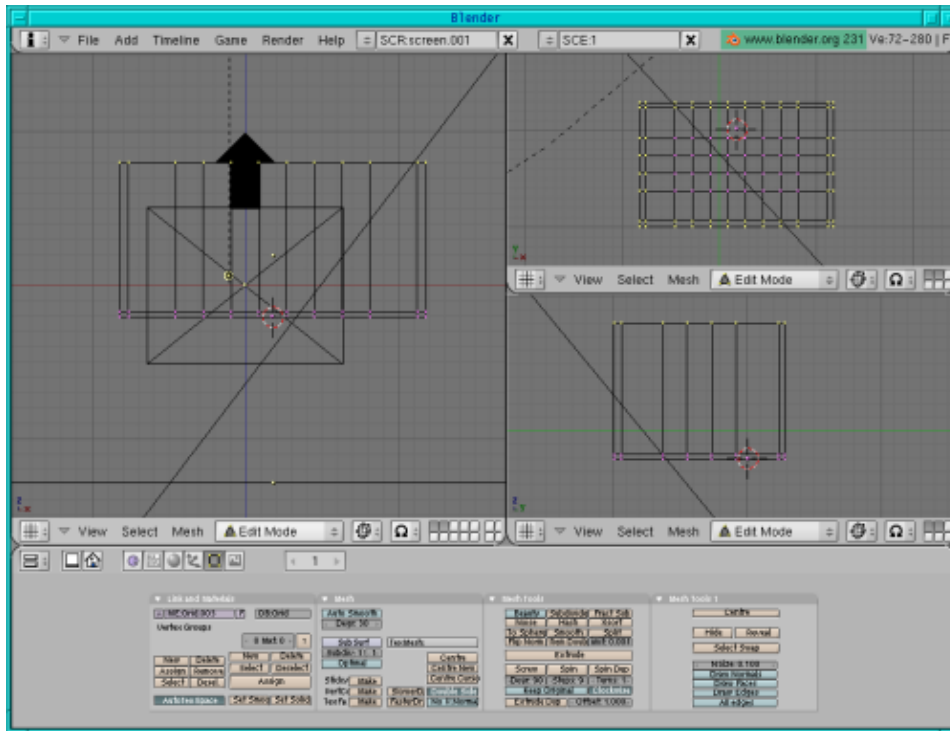
La caja del balm

Para la caja agrega una red con $x_s=12$ e $y_s=8$ (Space → Add → Mesh → Grid with $x_{res}=12$ and $y_{res}=8$) en la vista superior (en la capa 2). En el segundo rectángulo interior selecciona las líneas simples y muévelas hacia afuera cerca del rectángulo exterior: Comienza con la segunda línea de la izquierda y selecciónala. Luego presiona g y luego muévela con la tecla de la flecha hacia la izquierda. Haz lo mismo con las otras tres segundas líneas del rectángulo.



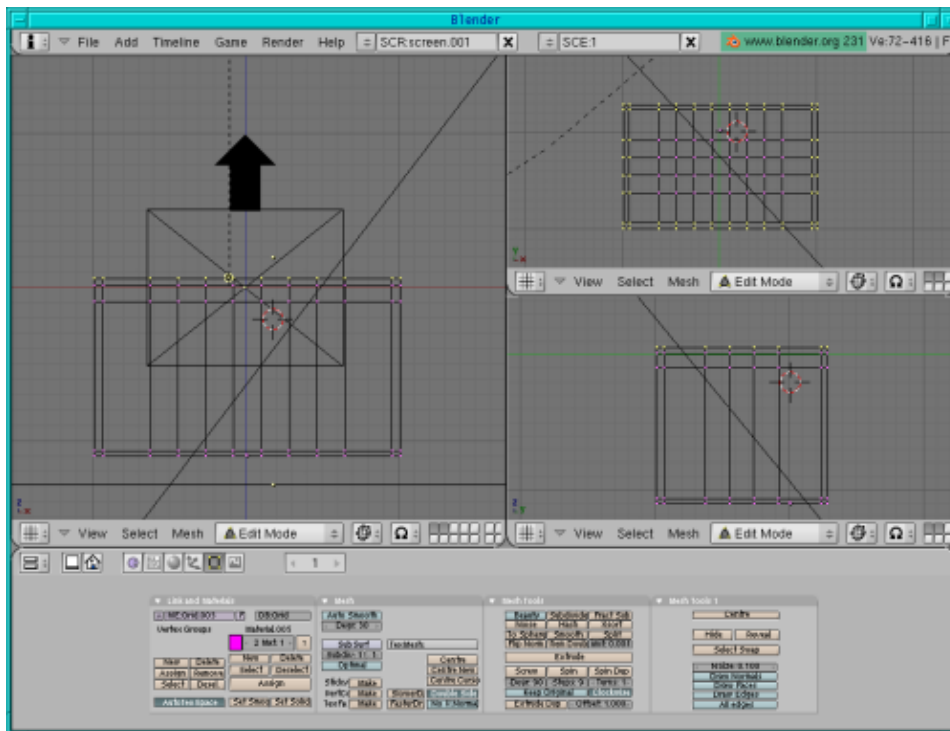
Ahora selecciona todo (presiona a dos veces) y en vista frontal estira un poco (presiona e, enter, tecla de flecha, enter) para conseguir un tablero.

En la vista superior selecciona los dos rectángulos externos (desactiva los dos puntos interiores presionando b y el botón derecho del ratón) y en la vista frontal estíralos y muévelos hacia arriba (presiona e, enter, tecla de flecha, enter).



Un simple modelo de caja estÃ¡ terminado.

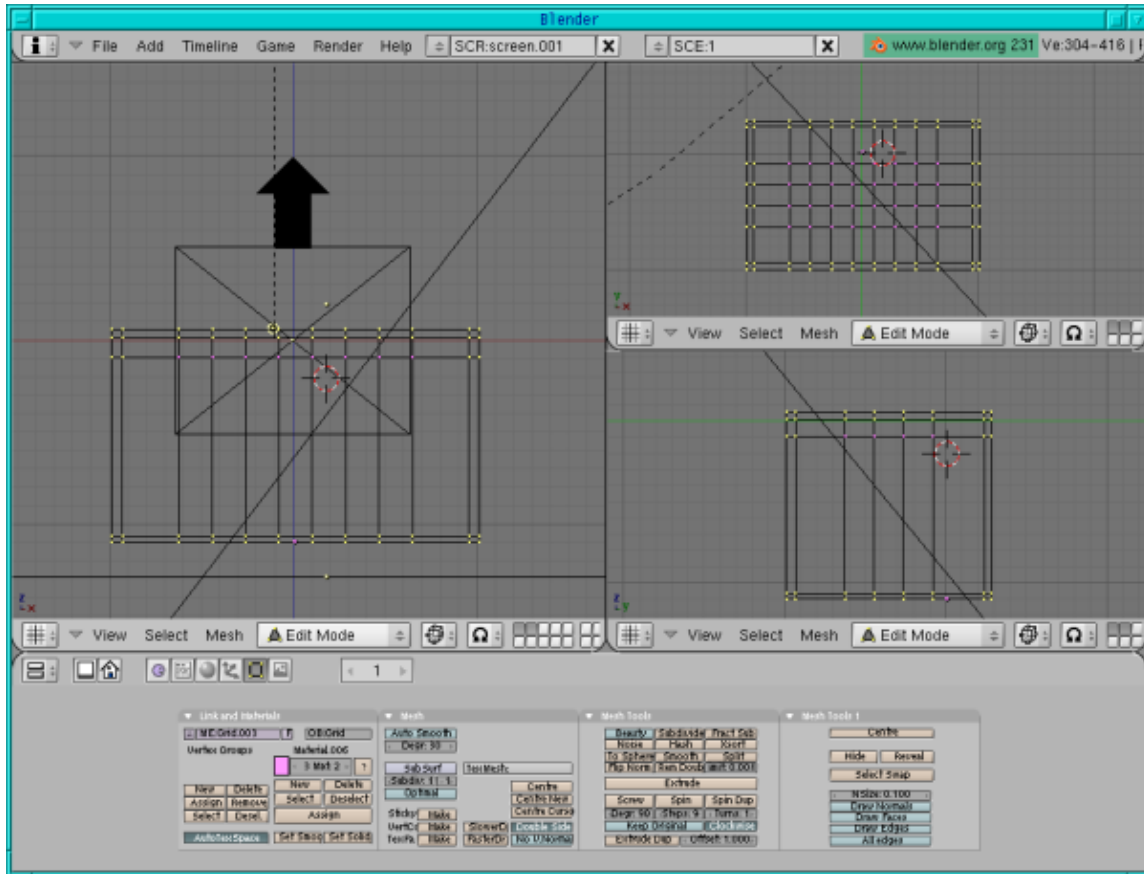
Selecciona la lÃ­nea superior en la vista frontal (si no estuviera ya seleccionada) y estira un poco (un poco mÃ¡s que la distancia entre las dos lÃ­neas en la parte inferior), luego presiona e nuevamente y estira un poco (tanto como la distancia en la parte inferior).



Asigna un color rosa a toda la caja (en los botones de material presiona "add new" (agregar nuevo) y mueve los deslizadores de color a R=1,G=0,B=1), luego selecciona el interior de la caja (menos las cuatro lÃ­neas en las esquinas en la vista superior y la lÃ­nea inferior en la vista frontal) y asigna un color rosa claro (en los

botones de edición presiona "New" (nuevo), "Select" (seleccionar), luego utiliza los botones de material, presiona "add new" (agregar nuevo) y mueve los deslizadores de color a R=1,G=0.6,B=1. Regresa a los botones de edición y presiona "Assign" (asignar)).

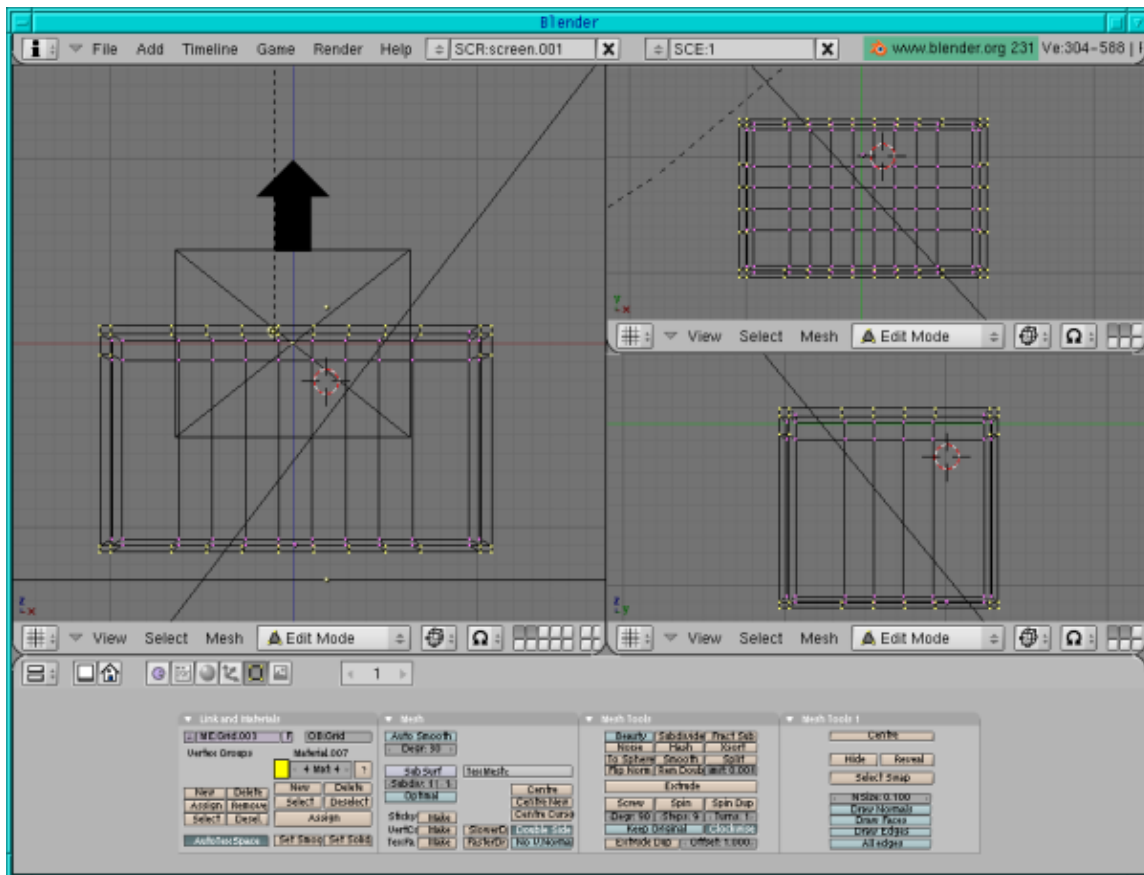
Ahora selecciona todos los puntos (presiona a dos veces), luego desactiva (presiona b y el botón derecho del ratón) los puntos internos de las vistas superior, lateral y frontal respectivamente (observa la figura a continuación).



Asigna un color amarillo (en los botones de edición presiona "New" (nuevo), "Select" (seleccionar), luego ve a los botones de material, presiona "add new" (agregar nuevo) y mueve los deslizadores de color a R=1,G=0.1,B=0, regresa a los botones de edición y presiona "Assign" (asignar)).

En la vista superior estira y aumenta la escala (presiona e, enter, s, tecla de la flecha, enter).

Asigna el color amarillo nuevamente (simplemente presiona nuevamente "Assign" (asignar)).



La caja estÃ¡ lista.

Las manijas

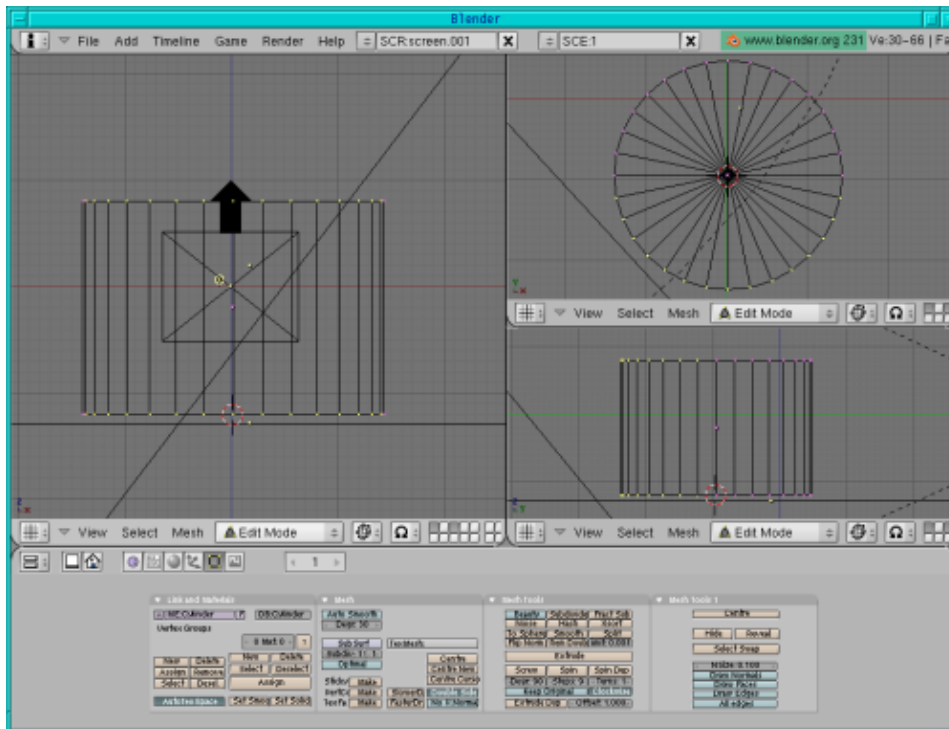
Sobre los dos lados mÃ¡s pequeÃ±os colocaremos manijas: en la vista frontal pulsa Space, Add-->Mesh-->UV Sphere, establece los Segmentos y Aros en 32 (suele ser el valor por defecto), reduce la escala (presiona s) y aplana un poco la esfera (presiona s y sosteniendo el botÃ³n central del ratÃ³n, retiene la escala hasta el espesor). MuÃ©velo para que se encuentre en la esquina del lado en la vista frontal y en el medio de la caja en la vista lateral. En los botones de ediciÃ³n presiona smooth (suavizar), y dale un color rosa suave (R=1,G=0.6, B=1). CÃ³pialo (mayÃºsculas + d) y muÃ©velo (presiona g) hacia el otro lado.

Para el aro agrega un cÃrculo de engranaje (pulsa Space, Add-->Mesh-->Circle (VÃ©rtices=32)) en la vista lateral, luego reduce la escala, en la vista lateral (en modo ediciÃ³n) presiona e y s y aumenta la escala hasta lograr el espesor correcto. Selecciona todos los puntos (presiona a dos veces), estira (presiona e) y lleva a escala (presiona e) en la vista frontal. Dale un color. En el menÃº de los botones de ediciÃ³n presiona "Set Smooth" (establecer suave). Luego cÃ³pialo (mayÃºsculas + d) y muÃ©velo (presiona g) hacia el otro lado.

En la vista lateral copia (mayÃºsculas + d) la esfera comprimida y reduce su escala (presiona s). Luego en la vista frontal muÃ©velo hacia afuera de la gran esfera para hacerlo visible. CÃ³pialo (mayÃºsculas +d) y muÃ©velo (presiona g) hacia el otro lado.

La tapa

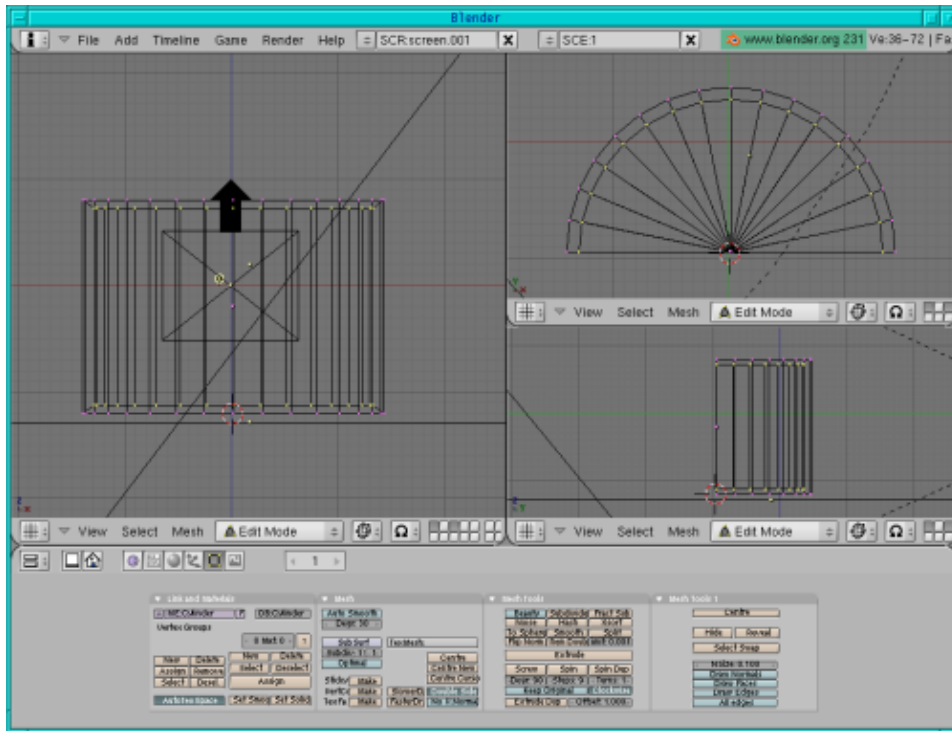
Para la tapa agregamos un cilindro (pulsas Space, --->Add--->Mesh--->Cylinder, dale a los vÃ©rtices un valor de 32) en la vista superior (en la tercera capa). Presiona a para desactivar de la selecciÃ³n a todos los puntos, luego presiona b y marca el botÃ³n en la mitad.



Luego presiona x y borra los vÃ©rtices.

Presiona a para seleccionar todos los puntos, luego y aÃ± en la vista superior, presiona e (para estirar), enter y s para reducir un poco la escala de todo.

Ahora presiona g y mueve el medio cilindro interior un poco hacia abajo para que su lÃ­nea inferior se encuentre exactamente sobre la lÃ­nea inferior del medio cilindro exterior.



Mantén seleccionado el medio cilindro interno. Dale a los "dos" medios cilindros un color rosa (en los botones de material/sombreado, presiona "add new" (agregar nuevo) y mueve los deslizadores de color a R=1, G=0, B=1). En los botones de edición asigna un nuevo color a la parte interior de la tapa que deberá verse en un tono de rosa más claro: Presiona "New" (nuevo), "Select" (seleccionar), y en los botones de material asigna el nuevo color rosa suave con "Add new" (agregar nuevo), lleva los deslizadores de color a R=1, G=0.6, B=1, regresa a los botones de edición y presiona "Assign" (asignar). Haz una representación preliminar (F12) para ver si todo está bien.

Ya tenemos listo un modelo simple de tapa.

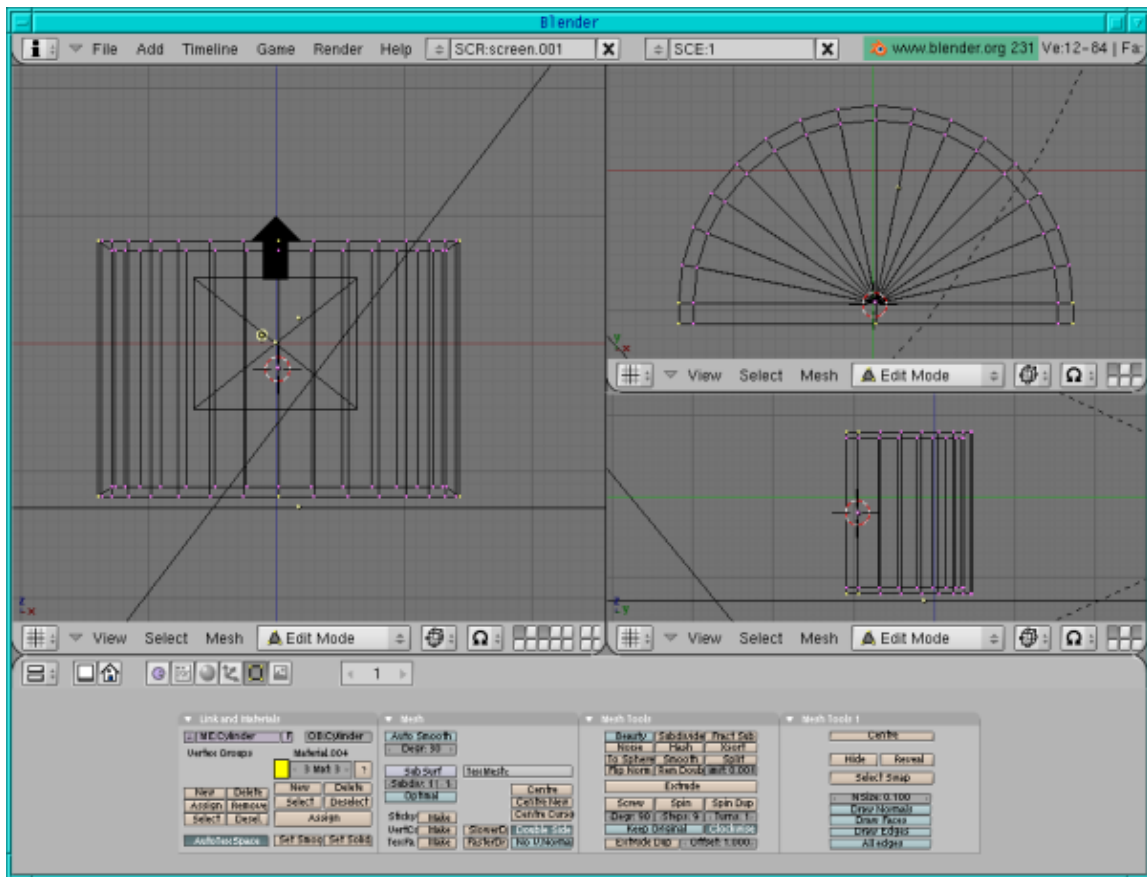
El borde superior de la tapa deberá verse amarillo. Para ello selecciona la línea inferior (presiona a para desactivar la selección de todos los puntos, luego b y marca la línea) y asigna un color amarillo: como hicimos antes, debes ir a los botones de edición, presionar "New" (nuevo), "select" (seleccionar) y en los botones de material presionar "Add new" (agregar nuevo) y llevar los deslizadores de color a R=1, G=1, B=0, luego volvemos a los botones de edición y presionamos "assign" (asignar).

Vayamos al espesor del rectángulo de la tapa:

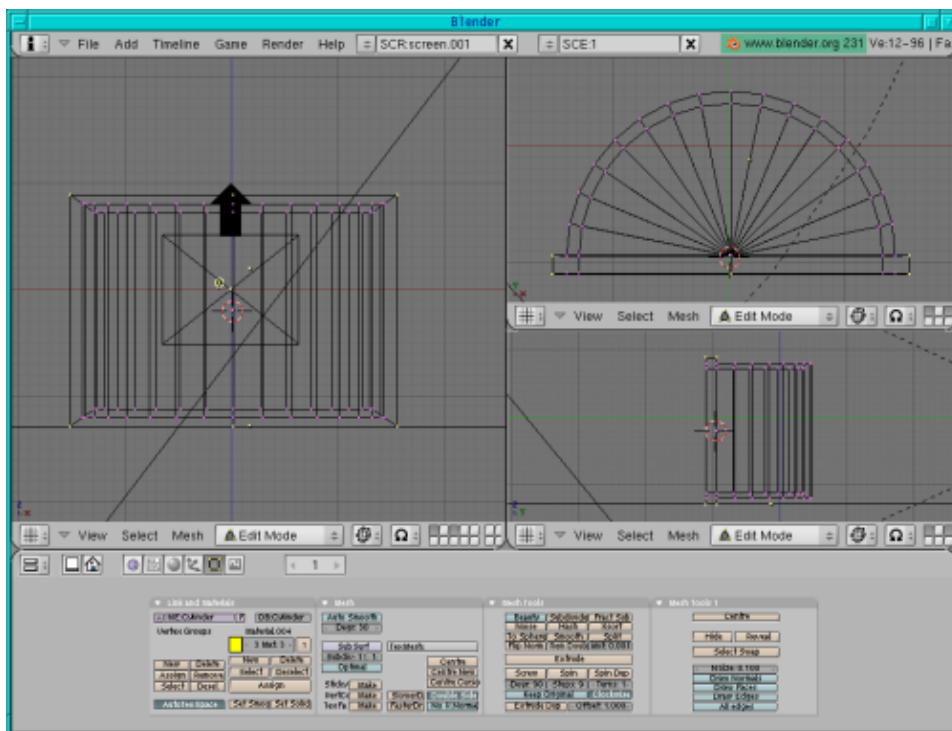
Selecciona la línea inferior en la vista superior (presiona b y marca la línea) si es que no se encuentra seleccionada ya.

En la vista superior presiona e, enter, la tecla de la flecha para mover un poco los puntos hacia abajo, enter.

En la vista superior, selecciona los dos puntos externos sobre los dos lados más todos los puntos internos en el medio del rectángulo, luego en la vista frontal desactiva la selección de los dos puntos interiores en el medio (observa la figura a continuación).

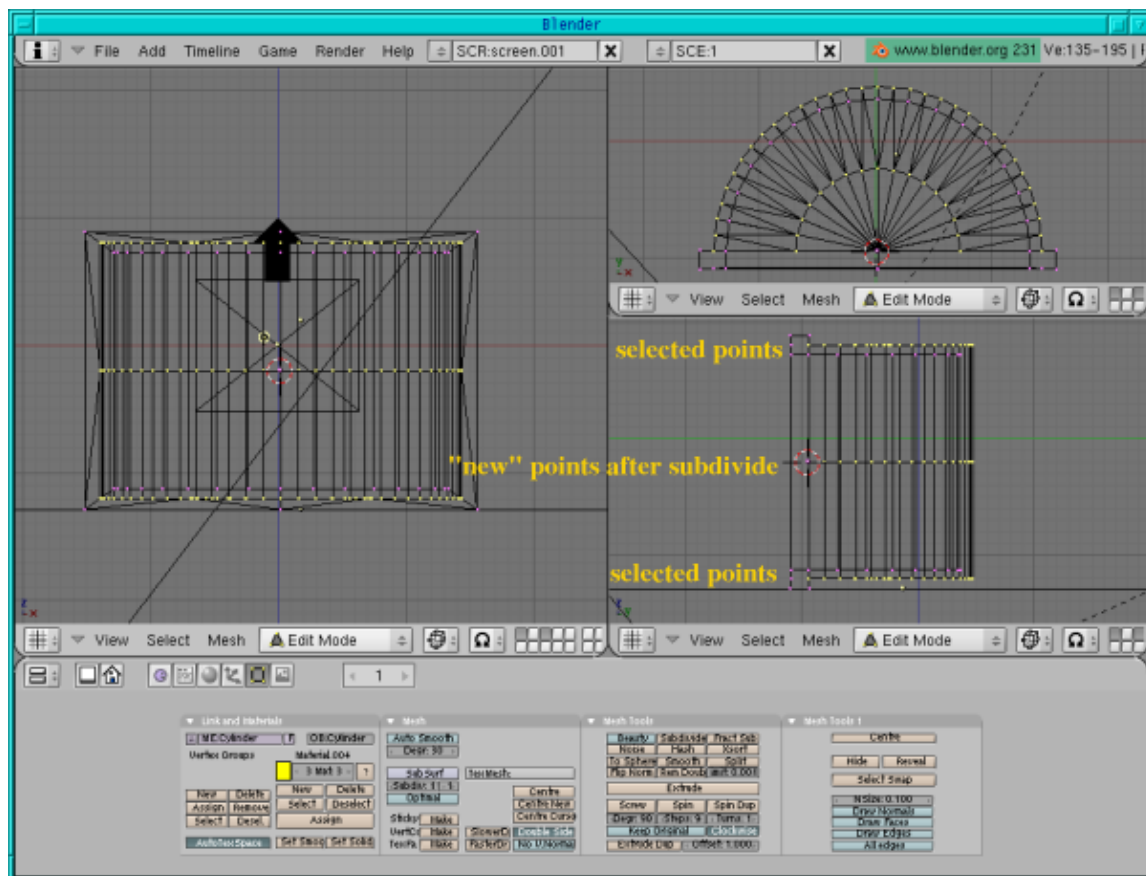


En la vista superior presiona e, enter, s, tecla de flecha, enter (para aumentar la escala en los lados) y ya tenemos listo el espesor del rectángulo.



El espesor de los arcos:

En la vista lateral selecciona el arco exterior en la parte inferior y superior, luego presiona "subdivide" (subdividir) (el botón está entre los de edición con el nombre de "Mesh tools" (herramientas de engranaje), junto a "Beauty" (belleza) y "Fractal Subdivide" (subdivisión fraccionada).

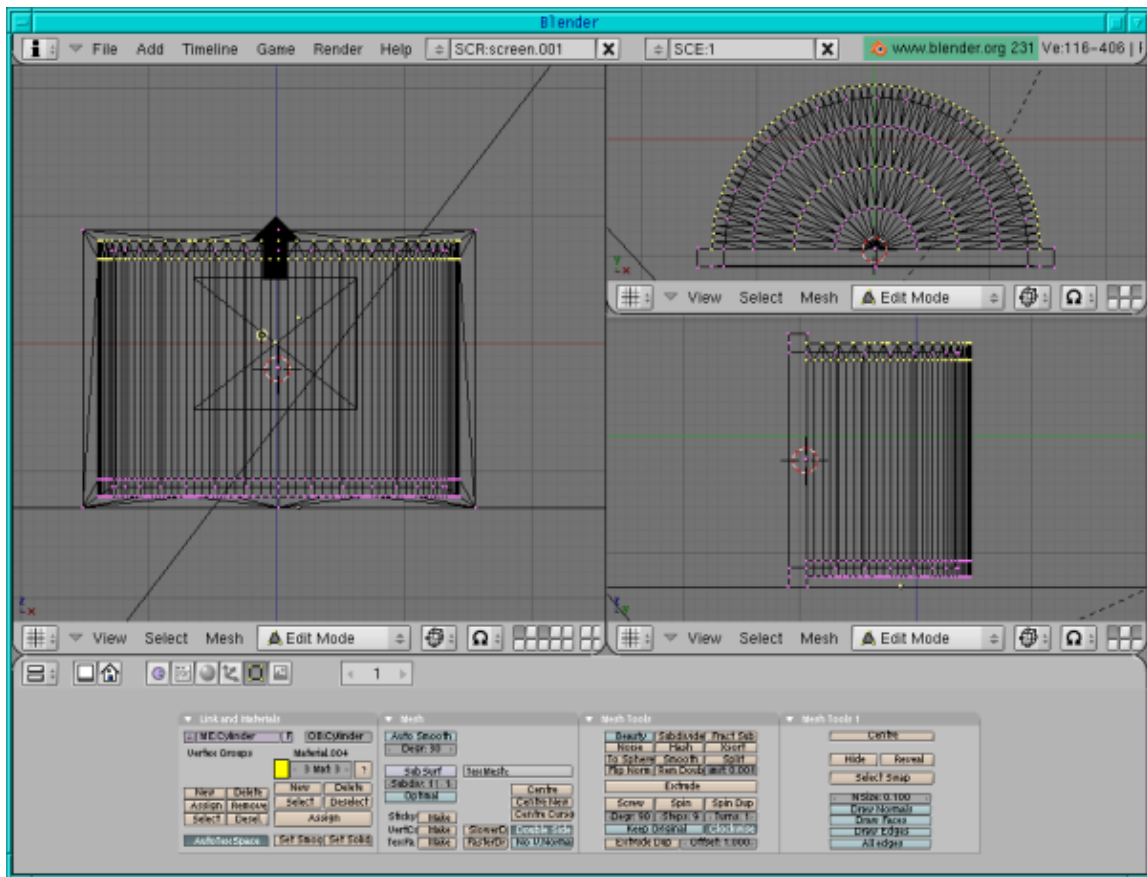


Como necesitamos el espesor en ambos lados, debemos volver a subdividir: en la vista lateral desactiva la selección (presiona b y marca con el ratón, luego haz un click con el botón derecho del ratón) de la línea superior del arco y vuelve a presionar subdividir.

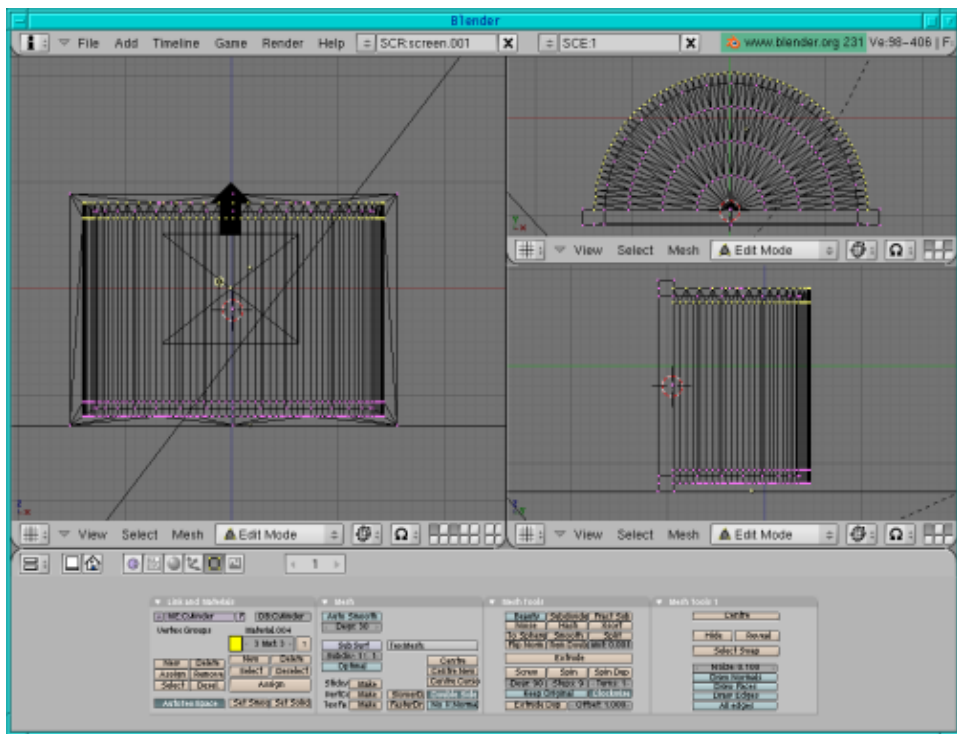
En la vista lateral desactiva la selección de las líneas superiores e inferiores que se encuentran seleccionadas, presiona g y la tecla de flecha para mover la línea de los arcos hacia abajo, luego presiona enter para finalizar la operación.

Ahora selecciona los puntos de los arcos que obtuvimos con nuestra primera subdivisión, presiona g y la tecla de flecha para mover esta línea de arco hacia arriba, luego enter.

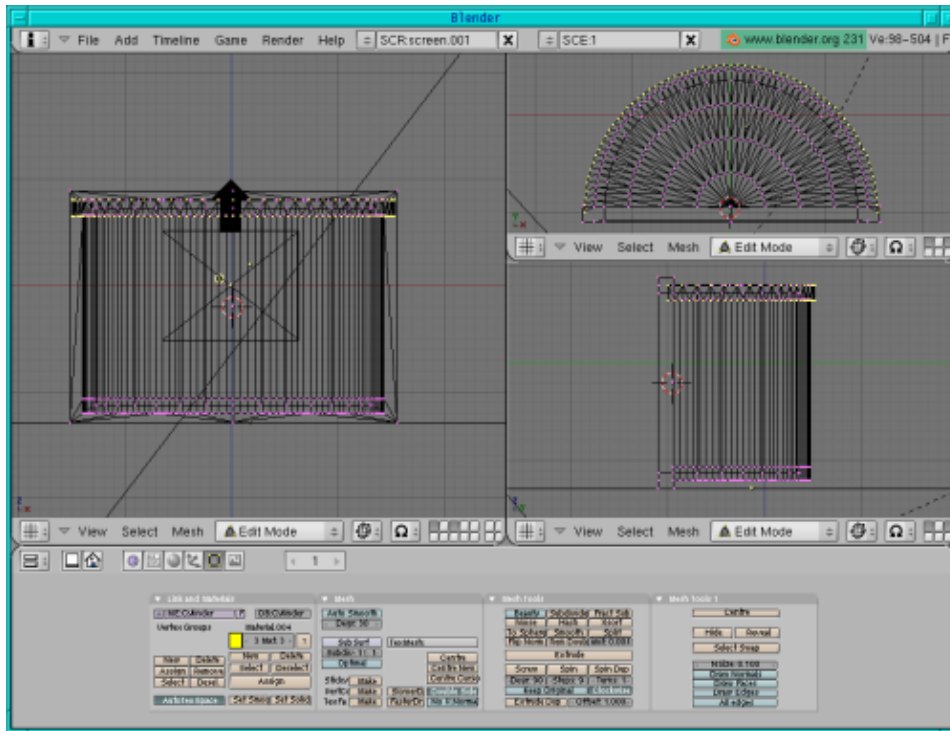
En la parte superior de la vista lateral selecciona la primera y tercera línea (observa la figura a continuación, no selecciones el punto que pertenece al rectángulo).



En la vista superior, desactiva la selección del círculo y puntos interiores.

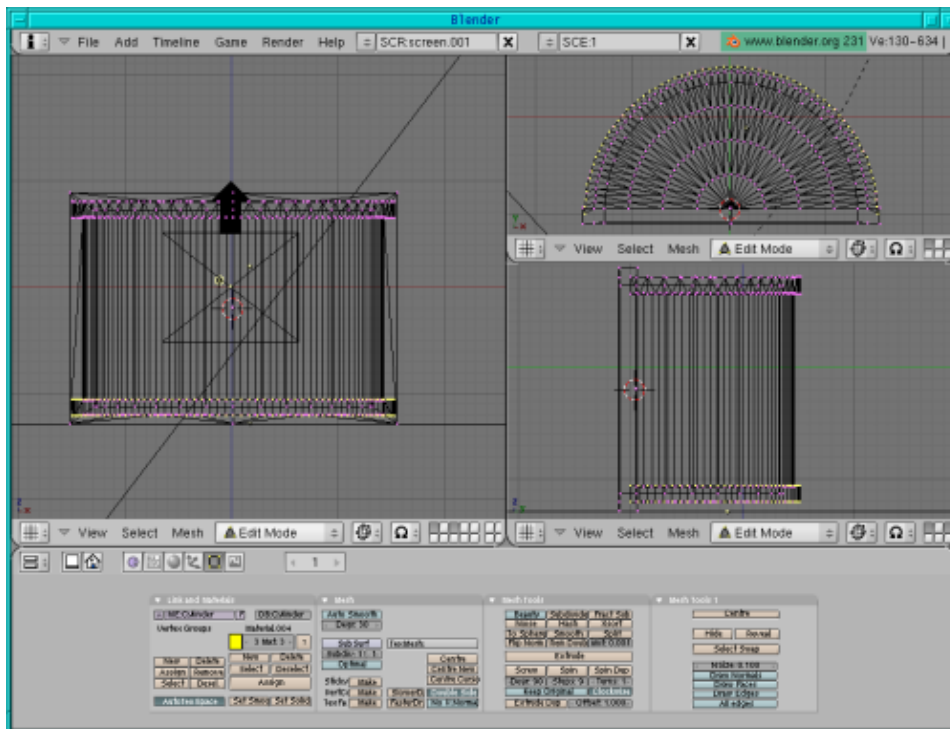


En la vista superior presiona e, enter, s, tecla de flecha (para aumentar la escala del arco), enter. En los botones de edición presiona "Assign" (asignar) para establecer el color amarillo.



Ahora hacemos el otro lado:

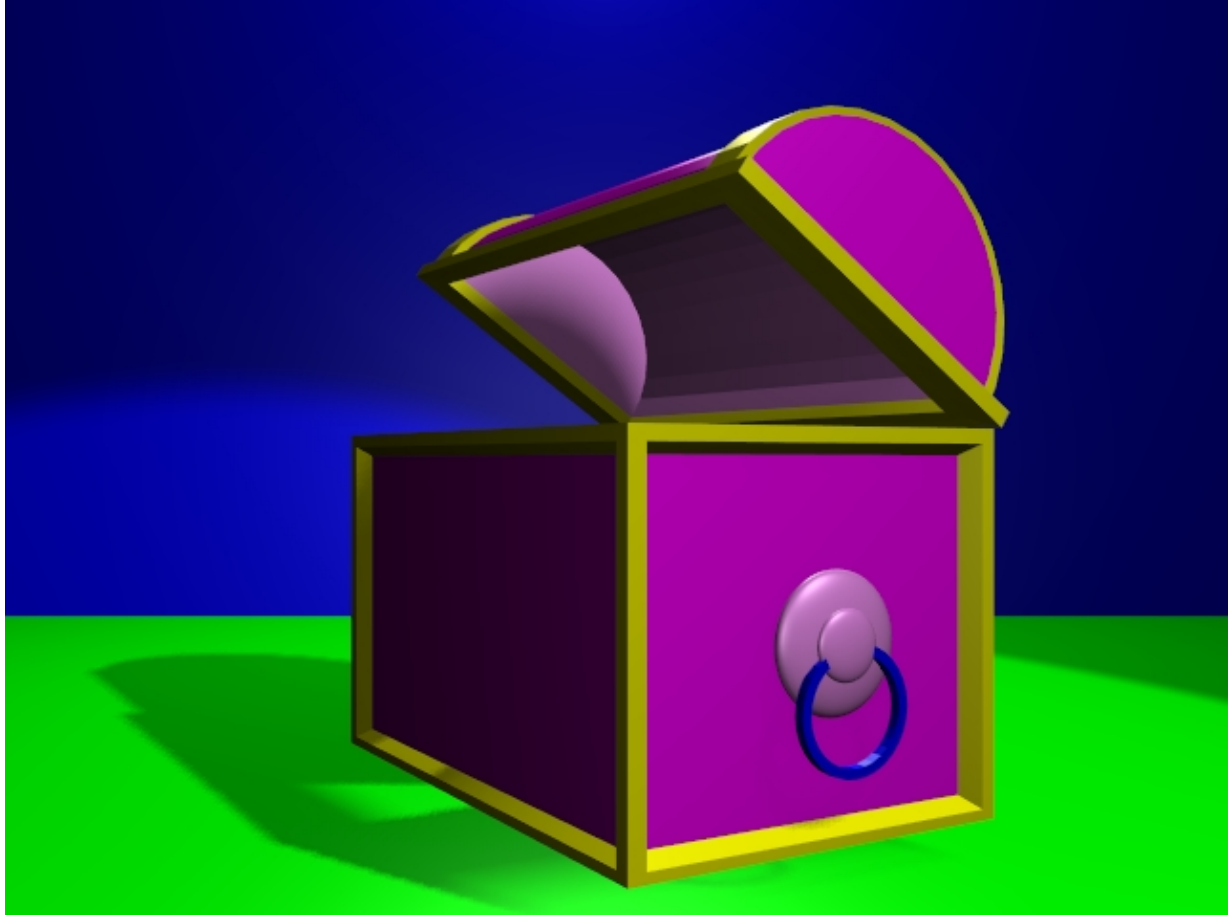
En la vista lateral selecciona la primera y tercera línea en la parte inferior. En la vista superior desactiva la selección de los círculos y puntos interiores. En la vista superior presiona e, enter, s, tecla de flecha (para aumentar la escala del arco) y presiona enter cuando hayas alcanzado exactamente los puntos del otro arco. En los botones de edición presiona "Assign" (asignar) para establecer el color amarillo.

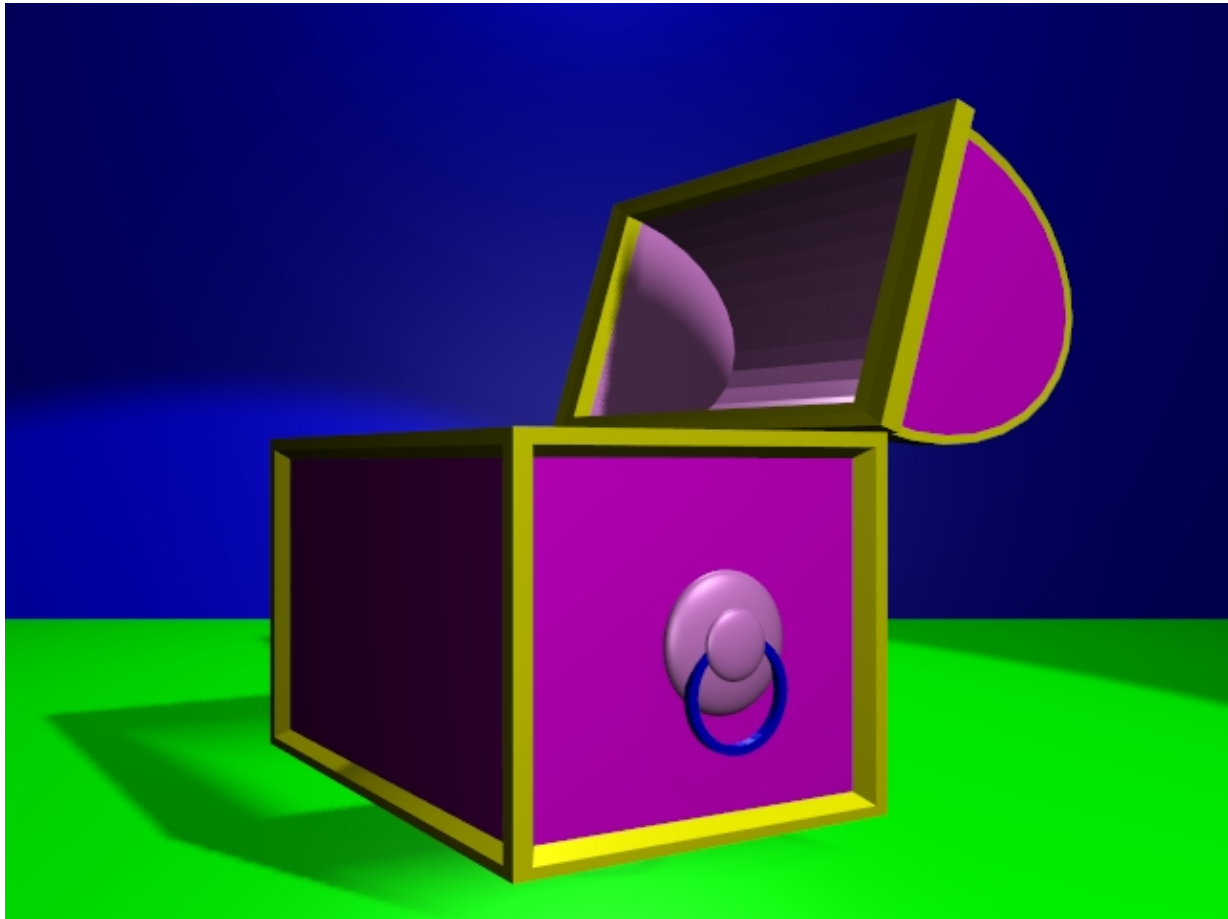


¡La tapa está lista!

Uniando la caja con la tapa

La tapa está en la capa 3 y la caja en la 2. Mantén las dos capas visibles, gira la tapa 90 grados, luego mueve a ambas sobre s- respectivamente y llóvalas a escala. Eso es todo.





¡Que te diviertas y feliz blending! :)

Referencias

- El sitio oficial de Blender (aquí obtendrás la última información con respecto al último desarrollo de Blender, puedes descargarla, hay tutoriales ..): <http://www.blender.org>
- Blender Café (en inglés y en francés):
<http://www.linuxgraphic.org/section3d/blender/pages/index-ang.html>
- El sitio Elysiun: una página de la comunidad de Blender:<http://www.elysiun.com>
- Artículos generales sobre gráficos tridimensionales o 3D y animación:
<http://webreference.com/3d/>

Webpages maintained by the LinuxFocus Editor team

© Katja Socher

"some rights reserved" see linuxfocus.org/license/

Translation information:

en --> -- : Katja Socher <katja(at)linuxfocus.org>

en --> es: Gabriela González <tradugag(en)yahoo.com>

