

Tutorial Blender



Tema:

<http://coolrocker911.wordpress.com/>

Crear una capa

Ing. Edison Gallardo

Tutorial

Tutorial Blender



Tutorial Blender

Es un tutorial que está creado con fines didácticos,
trabaja con un lenguaje simple y se apoya
con imágenes.

Autor:

Ing Edison Gallardo

Quito – Ecuador

Contactos:

coolrocker911@hotmail.com

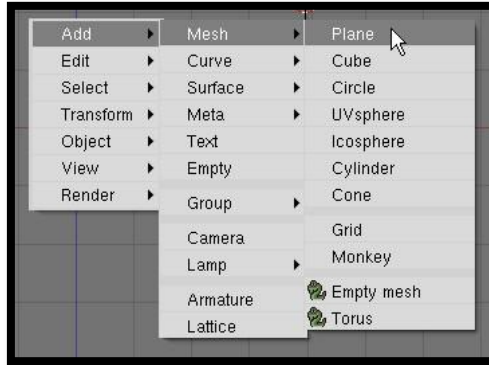
Blog:

<http://coolrocker911.wordpress.com/>



1. Añadimos un plano al escritorio

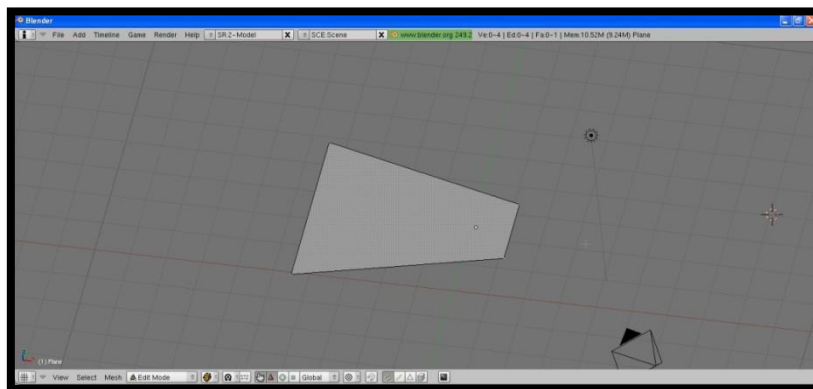
- Presionamos la tecla **TAB** y escogemos las opciones **ADD / MESH / PLANO**



- Para poder ver el plano rotamos la vista (Presionamos el **Scroll** del mouse y arrastramos el mouse).

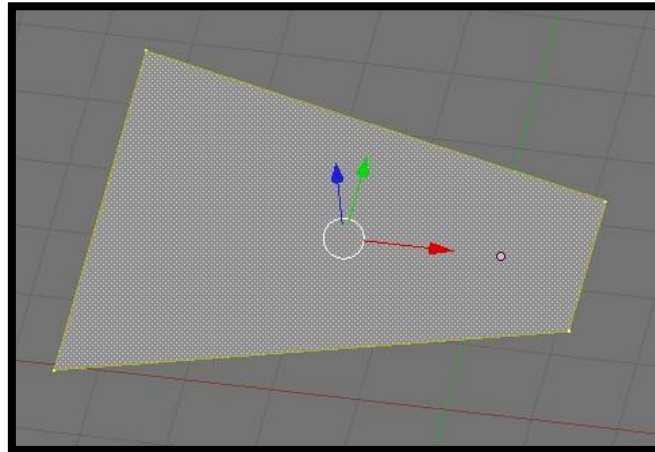
2. Modelamos el plano hasta obtener la figura que necesitamos, en el caso de este ejemplo trabajaremos con una capa.

- Entramos al modo Edición
 - o Seleccionamos el plano (clic derecho)
 - o Presionamos **Tab**
- Una vez que estamos en **modo edición** seleccionamos los puntos que vamos a modificar (clic derecho sobre el punto que vamos a modificar, el punto que está seleccionado se marca de color amarillo).
 - o Para seleccionar los puntos debemos escoger el icono de selección de puntos.
- Modificamos el plano hasta obtener la figura que deseamos.



3. Subdividimos la figura

- Continuamos en **modo de edición**
- Seleccionamos todos los vértices de la figura (Tecla **A**)
Recordemos que están seleccionados los vértices cuando están de color amarillo.



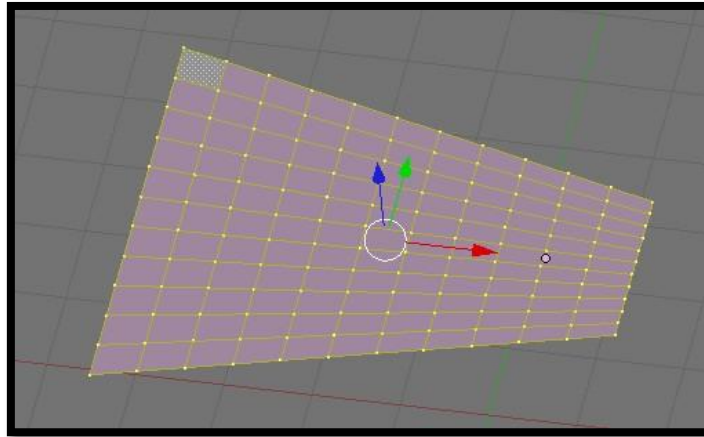
- Presionamos la tecla **W**
- Escogemos la opción **Subdivide Multi**



- Le asignamos el número de veces que deseamos subdividir, en este caso digitaremos **10** y damos clic en **OK**.

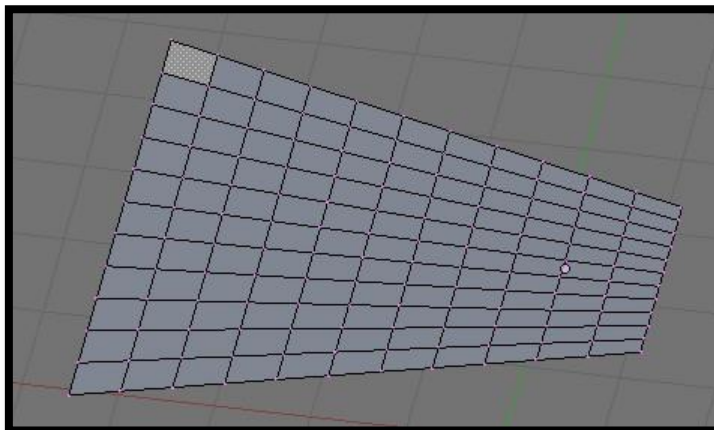


- Cuando presionamos Ok nuestra figura se subdividirá dividiendo a nuestro plano en varias partes.

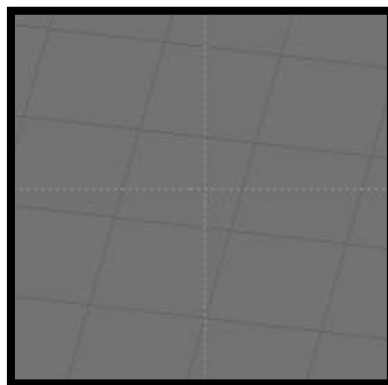


4. Ahora vamos a escoger cuales puntos se van a quedar fijos.

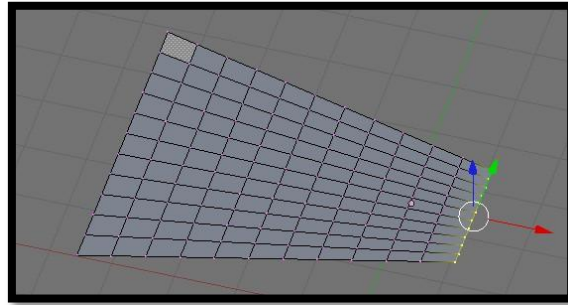
- Deseleccionamos todos los puntos presionando la tecla **A**




- Presionamos la tecla **B**, la cual nos permita seleccionar los puntos que quedaran fijos.
 - o Cuando presionamos **B** el cursor cambia y se pone como una mira.

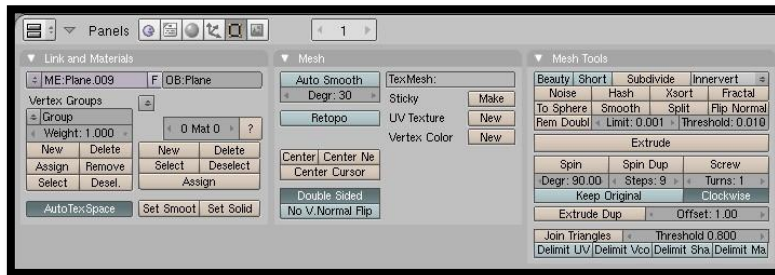


- Damos clic sostenido y seleccionamos los puntos.



5. Vamos al menú de edición  (F7) (comando + F7 si trabajamos en MAC)

- Vamos a trabajar en la **ventana de botones**



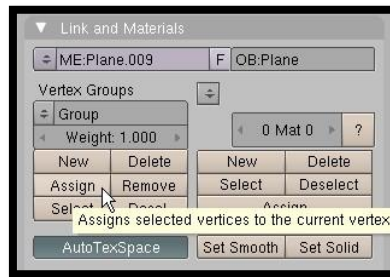
- Vamos a la pestaña **Link and Materials**




- Damos clic en **New** (Para crear un nuevo grupo que contendrá los puntos que estarán fijos).

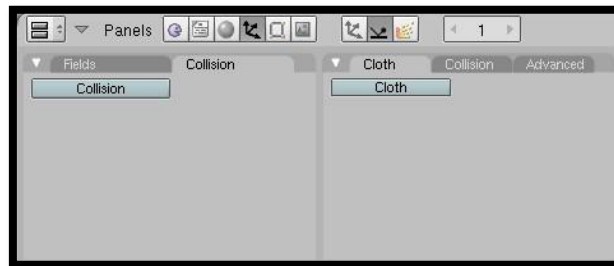


- Clic en **Assigning** (Para asignar al grupo los puntos que seleccionamos).



- En el espacio de **Weight** le ponemos el valor de 1 que será el valor del peso correspondiente.

6. Vamos al menú **Object**  (**F9**) (comando + F9 si trabajamos en MAC)



- Damos clic en **Cloth**

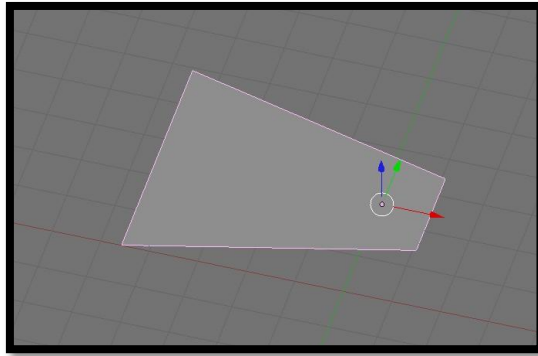


- Clic en **Pinning of cloth**



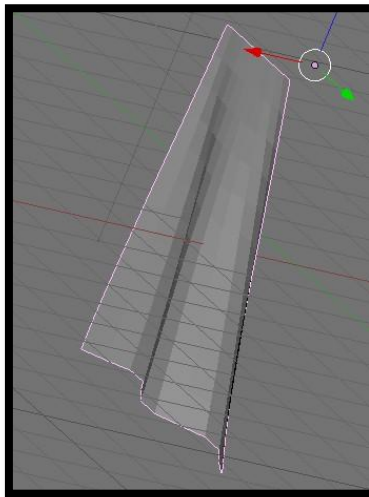
- Seleccionamos el grupo que creamos en el menú anterior *(Si creamos un solo grupo como es el caso del ejemplo que se está trabajando se pondrá por defecto ya el grupo que creamos)*

7. Salimos del modo Edición (Tecla TAB)



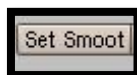
8. Presionamos la combinación Alt+A para visualizar el resultado.

- Al presionar **Alt+A** comienza la animación.
- Tenemos que esperar unos cuantos segundos hasta que la capa caiga.

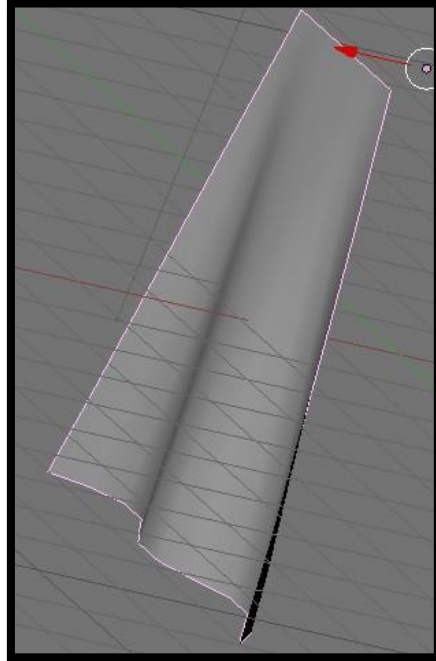


9. Si queremos que la capa tenga una textura mucho más suave.

- Vamos al menú edición  (**F7**) *(comando + F7 si trabajamos en MAC)*
- Seleccionamos la opción **set smoot**



- Una vez aplicado **Set Smooth** presionamos nuevamente la combinación **Alt+A**





Tutorial

<http://coolrocker911.wordpress.com/>
Ing. Edison Gallardo