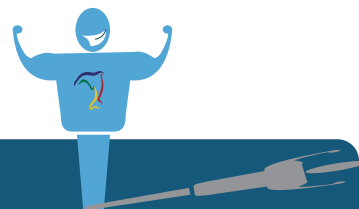


¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

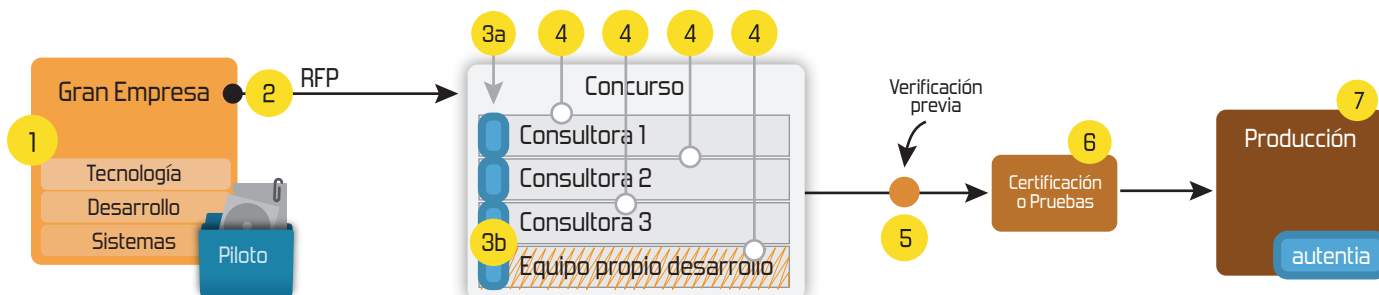
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
Gestor de contenidos (Alfresco)
Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
Gestor documental (Alfresco)
Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
acceso (Spring Security)
UDDI
Web Services
Rest Services
Social SSO
SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
Motor de búsqueda empresarial (Solr)
ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
Metodologías ágiles
Patrones de diseño
TDD

BPM (jBPM o Bonita)
Generación de informes (JasperReport)
ESB (Open ESB)



» Estás en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) [Modelando a Pólux en Blender \(1/3\)](#)



Cristina Fernández Alvario

Licenciada en Arquitectura Superior en la ETSAV (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia) de la UPV.

Master de Diseño Gráfico y Web en ESDIP (Madrid).

Puedes encontrarme en [Autentia](#): Ofrecemos servicios de soporte a desarrollo, factoría y formación

Somos expertos en Java/JEE

[Ver todos los tutoriales del autor](#)



PDF Creator

Fecha de publicación del tutorial: 2012-04-20
PoluxEnBlender

Tutorial visitado 1 veces [Descargar en PDF](#)

Modelando a Pólux en Blender (1/3)

En este tutorial vas a poder aprender, desde cero, a modelar un personaje en 3D con el programa **Blender (Versión 2.61)**. Blender es un software gratuito que te puedes descargar [aquí](#). Nosotros vamos a modelar a **Pólux**, uno de los personajes de nuestra famosa serie: [Terrakas](#).

Vamos por **pasos**:

1. [Comandos básicos](#)
2. [Preparar a nuestro personaje](#)
3. [Preparar el espacio de trabajo en Blender](#)
4. [Comenzar](#)
5. [Añadir una malla](#)
6. [Editar una malla](#)
7. [Conclusión](#)

1. Comandos básicos

ANTES DE NADA, será **muy importante** que aprendas a navegar por el espacio 3D, así como a familiarizarte con los comandos básicos de dicho programa, aquí tienes una lista de los principales (para comenzar):

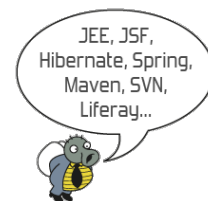
- **Un ratón con el tercer botón** (botón central) es IMPRESCINDIBLE = Nos permitirá girar en el espacio 3D en la dirección y ángulo que queramos, simplemente apretándolo y moviéndolo.
- **Botón central del ratón + Shift** = Nos moveremos en el mismo plano donde nos encontramos, sin que cambie el ángulo ni la perspectiva.
- **Rueda del ratón** = Hace zoom.
- **Teclado numérico**: Cada número del teclado numérico corresponde a un tipo de vista, las más importantes para nuestro tutorial serán el número **1 = front** y el **3 = right**, utilizando estas dos vistas ya podremos modelar un personaje como veremos más adelante. (Las diferentes vistas también las encontramos en una pestaña llamada "View").
- **Botón derecho del ratón**: Selecciona cualquier elemento.
- **letra "s"** = Escalar. Te permitirá escalar el elemento seleccionado. Además si después de darle a la letra "s" le das a las letras X, Y ó Z (que son los ejes), el elemento se escalará SÓLO en la dirección de dicho eje.
- **Letra "e"** = Extrusionar. Te permitirá extrusionar cualquier elemento seleccionado, de igual manera que con la "s", podrás limitar la extrusión clickando después la X, Y ó Z referente a los ejes 3D.

¡OJO!: Si cierras Blender sin guardar, no te aparecerá ninguna ventana que te pregunte si estás seguro de querer salir del programa sin guardar los cambios. Así que asegúrate de guardar los cambios cada vez que hagas algo, para asegurarte de no perder parte de tu trabajo. De todas formas, es posible abrir la última sesión si esto pasara.

2. Preparar a nuestro personaje

Lo primero que tienes que tener, antes de abrir si quiera el Blender. Es una imagen de tu personaje de frente y de perfil. Aquí te muestro la imagen de Pólux, preparada para ser utilizada en el Blender:

Catálogo de servicios Autentia



Síguenos a través de:



Últimas Noticias

» [Comentando el Libro: Lean StartUp \(el método\)](#)

» [VIII Autentia Cycling Day](#)

» [¿Por qué una empresa puede dar unos grandes beneficios y tener que despedir gente?](#)

» [Técnico en preventa: entre técnico y comercial](#)

» [Rotación en la empresa y el teorema de la niña mona](#)

[Histórico de noticias](#)

Últimos Tutoriales

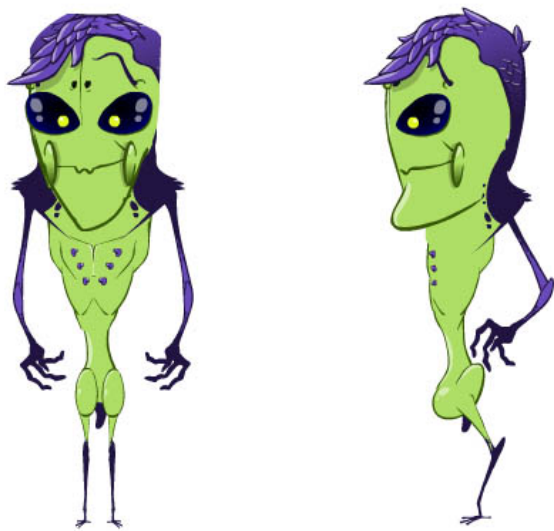
» [Balanceando la carga de MySQL con HAProxy](#)

» [Como internacionalizar nuestras aplicaciones iOS 5 \(iPhone, iPad, ...\)](#)

» [Subir una aplicación a BlackBerry App World](#)

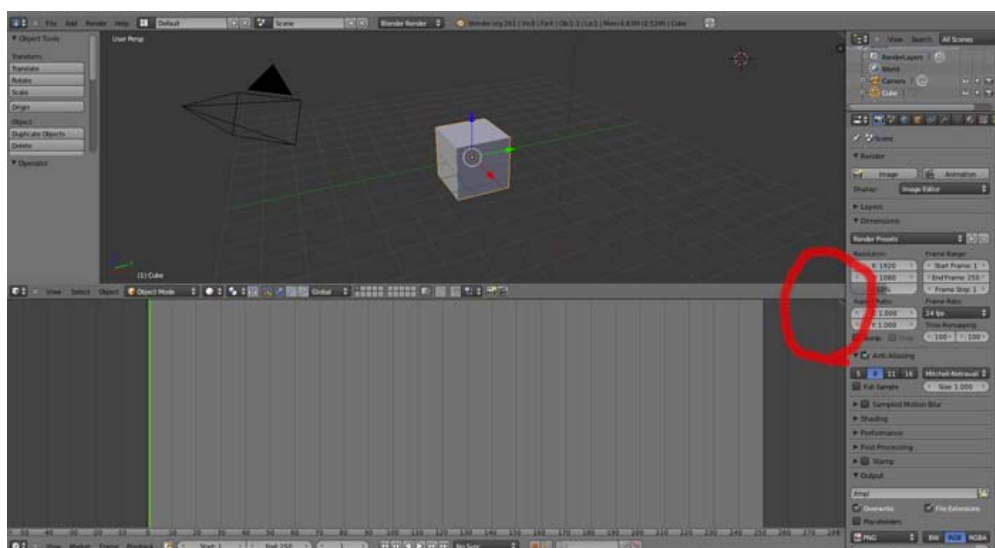
» [Montar un cluster de MySQL](#)

» [Transformar aplicaciones Android en aplicaciones BlackBerry](#)



3. Preparar el espacio de trabajo en Blender

Al abrir por primera vez el programa, o cada vez que le demos a File > New, nos aparecerá un cubo y una pantalla similar a esta:



Así que necesitamos reorganizar nuestro espacio de trabajo para adecuarlo a nuestras necesidades de modelado. Para ello, utilizaremos 3 ventanas, la superior la utilizaremos para la vista 3D, y abajo crearemos 2, a una le designaremos la vista frontal y a la otra el perfil. Con la pestaña "View" le asignaremos las vistas "Front" y "Right" respectivamente o con el teclado numérico 1 y 3.

Para añadir más ventanas de trabajo, sólo tendremos que clickar sobre la esquina de arriba derecha de cualquier ventana (señalada con el círculo rojo) y arrastrar hacia la izquierda. Así tendremos abajo las 2 ventanas que necesitaremos.

Una vez creadas, tendremos que asignarles la función que queremos, en este caso deberá ser la de Vista 3D, "3D View". Para ello, nos iremos al desplegable que encontraremos en todas las ventanas, abajo a la izquierda, y le asignaremos dicha función, y ya tendremos nuestro espacio de trabajo preparado para comenzar (si nos fijamos, arriba a la izquierda de todas las ventanas aparece el nombre de la vista de dicha ventana, la de arriba debería de ser "User Ortho", la de abajo a la izquierda "Right Ortho" y la de abajo a la derecha "Front Ortho", con la tecla numérica "5" se cambia de Ortho a Perspectiva. Nosotros deberemos de asegurarnos de que la vista es Ortho, ya que será la que trabaje siempre en paralelo a los ejes.

Últimos Tutoriales del Autor

» Cómo utilizar la herramienta "huesos" de Adobe Flash para hacer andar a Álex (Terrakas).

» Cómo centrar una página web en el navegador.

» ¡¡¡CORRE!!! ¡¡Deja el ordenador!!

» Parte 1. Aprendiendo HTML para crear una página web

» Cómo retocar una foto con Adobe Photoshop

Últimas ofertas de empleo

2011-09-08

Comercial - Ventas - MADRID.

2011-09-03

Comercial - Ventas - VALENCIA.

2011-08-19

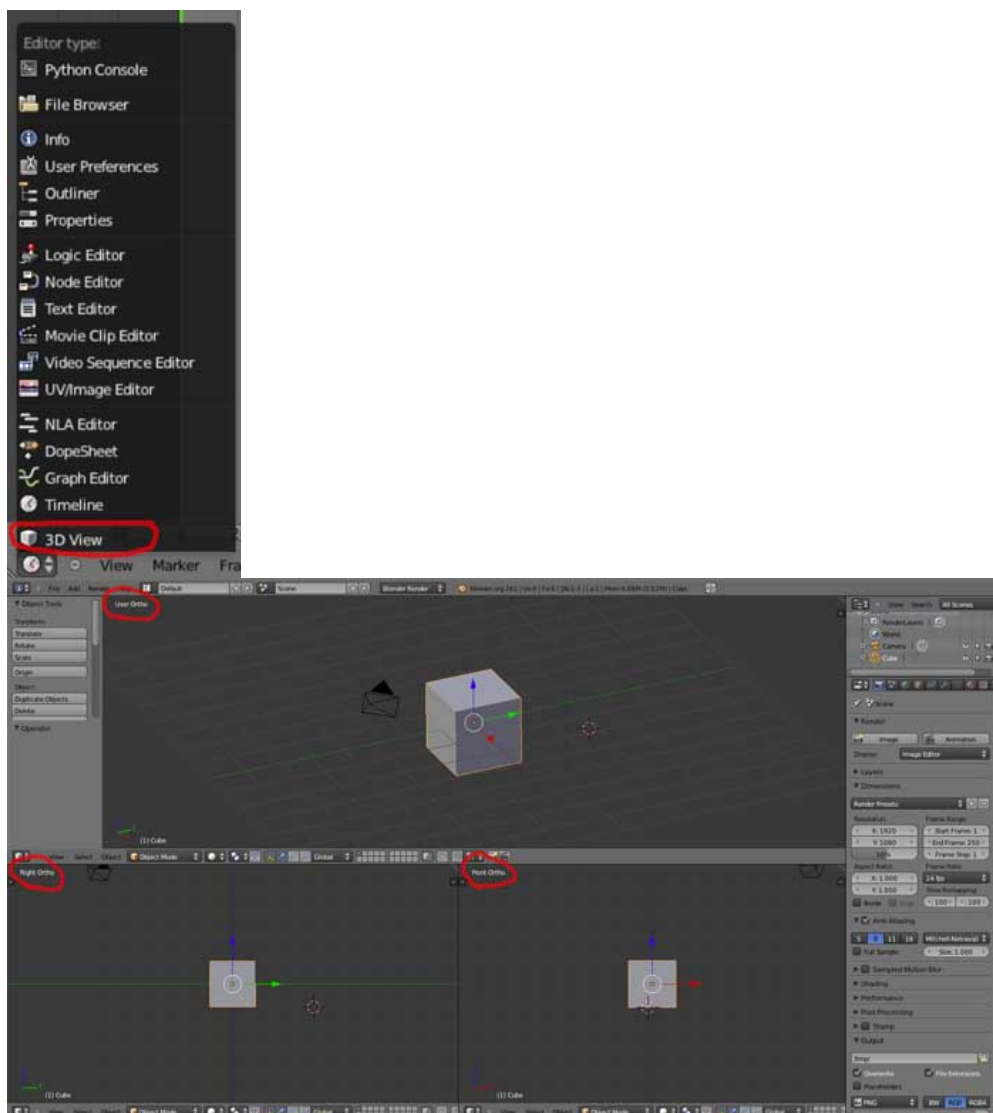
Comercial - Compras - ALICANTE.

2011-07-12

Otras Sin catalogar - MADRID.

2011-07-06

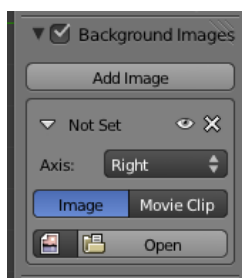
Otras Sin catalogar - LUGO.



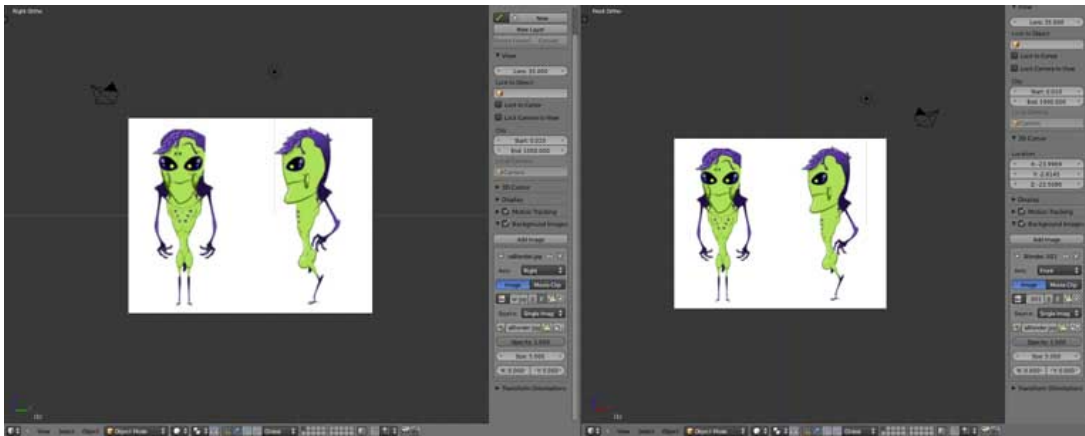
4. Comenzar

Para comenzar haremos 2 cosas:

- Eliminar el cubo que nos viene por defecto: lo seleccionamos clickando sobre él con el botón derecho y, o bien le damos a suprimir o bien, en el panel de la izquierda le damos a "Delete".
- Colocamos la imagen que hemos preparado de nuestro personaje en las dos ventanas inferiores. Para ello, le damos a la letra "N" (o a la pestaña de arriba a la derecha donde nos aparece un "+"), y en el menú que nos aparece buscamos la opción "Background Images" y le damos a añadir imagen "Add Image", entonces nos aparece un pequeño panel, aquí pondremos en "Axis" la vista en la que nos encontramos, es decir, en la vista "Right Ortho" pondremos Axis "Right", y en la vista "Front Ortho" pondremos el Axis "Front", le damos a "Open", elegimos nuestra imagen y listo! Tendremos la imagen de fondo en ambas ventanas.

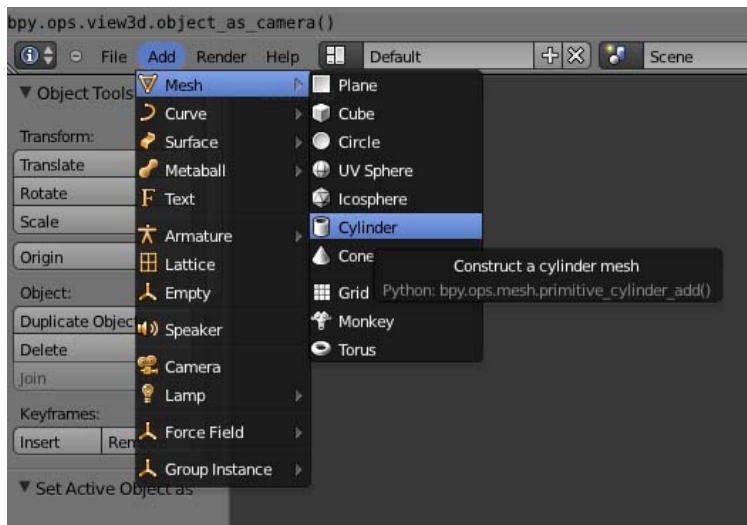


NOTA: Para movernos en estas vistas, deberemos usar el tercer botón del ratón (el botón central) + Shift, ya que si usamos sólo el central, la vista se nos moverá y dejaremos de ver la imagen de fondo, pero no te asustes, puedes volver a la vista en la que estabas, volviendo a apretar la tecla 1 ó 3, o en la pestaña "View" volviendo a poner Front o Right.

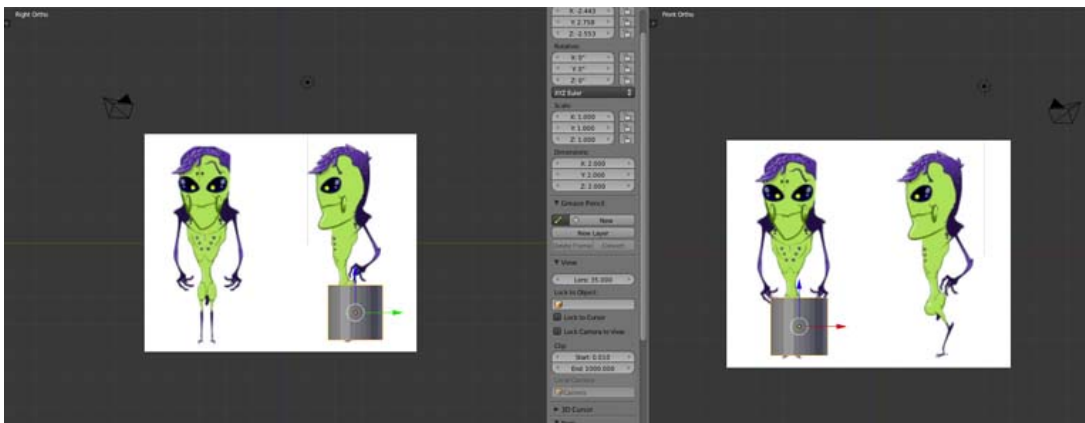


5. Añadir una malla

Ahora que ya tenemos todo preparado para empezar a modelar. Lo primero será añadir una malla, en nuestro caso, vamos a añadir un cilindro para comenzar a modelar las patitas de Pólux. Para ello, nos vamos a la pestaña de arriba a la izquierda que se llama "Add" > Mesh > Cylinder:



Al añadirlo nos aparecerá en una determinada posición dentro del espacio de trabajo, nosotros deberemos moverlo hacia la pata de Pólux que vamos a comenzar a modelar. Para moverlo basta con pinchar sobre las flechas y arrastrar hasta donde queramos. Tendremos que hacerlo en las 2 vistas inferiores usando el dibujo de fondo, en uno ("Right Ortho") usaremos el dibujo de Pólux de perfil y en "Front Ortho" usaremos el dibujo de Pólux de frente para guiarnos.



Por defecto, la ventana estará en Modo Objeto (Object Mode), que nos permitirá seleccionar los objetos completos:



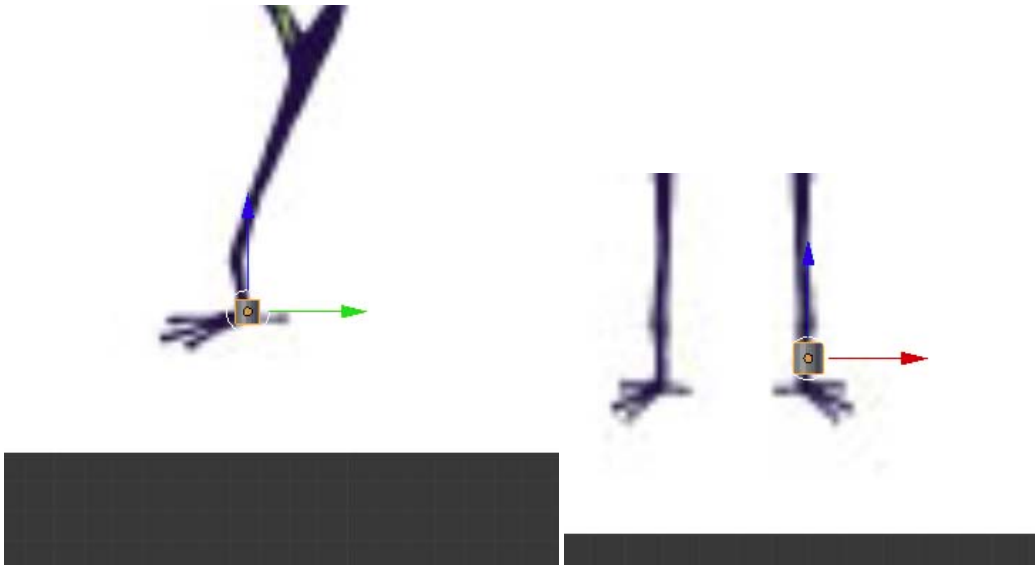
También podemos usar los siguientes botones para mover, girar o escalar respectivamente cualquier objeto que tengamos:



El siguiente botón nos permitirá elegir el modo en que queremos ver el objeto: sólido, malla, entre otros... Nosotros lo tenemos en "sólido".



Como vemos que el cilindro tiene un tamaño mucho mayor a lo que queremos. Tendremos que escalarlo, para ello, basta con darle a la tecla "s" (escalar) y moviendo el ratón conseguiremos modificar el tamaño. Es importante saber que con la letra "s" el elemento se escalará proporcionalmente en las 3 direcciones de los ejes. Sin embargo, si sólo queremos escalarlo en una de las direcciones manteniendo las otras como están, deberemos de darle a las teclas X, Y ó Z tras haberle dado a la "s" de escalar.



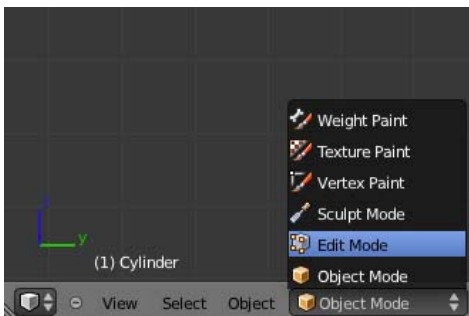
Por defecto, los ejes que se usan son los globales, pero según lo que queramos hacer, deberemos usar los locales, los normales, los de la vista, etc. Pero esto es cuestión de ir probando según nuestras necesidades.



6. Editar una malla

Ahora que tenemos una malla en nuestro espacio de trabajo, queremos editarla. Así que nos vamos al menú desplegable que nos aparece abajo a la izquierda de cada ventana. Por defecto estará en modo objeto u "Object Mode". Nosotros deberemos cambiar ese modo por el **"Edit Mode"**, modo edición, para comenzar a editar nuestra malla.

Al elegir el modo edición, el cilindro aparecerá con sus vértices, líneas y planos que se podrán seleccionar con el botón derecho del ratón. También podremos seleccionar varios a la vez apretando "Ctrl" y con el botón izquierdo creando un lazo que envuelve a los elementos que queremos seleccionar.



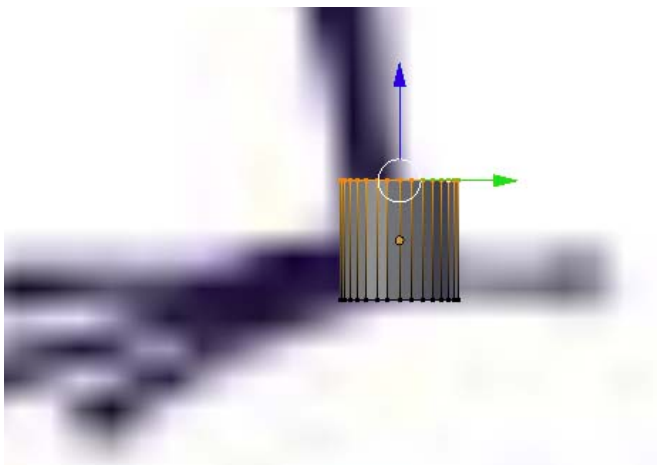
Cosas importantes del Modo Edición (Edit Mode): En este modo nos encontramos con varios botones importantes. Los primeros serán los que nos den a elegir si queremos seleccionar los vértices, líneas o planos de la malla:



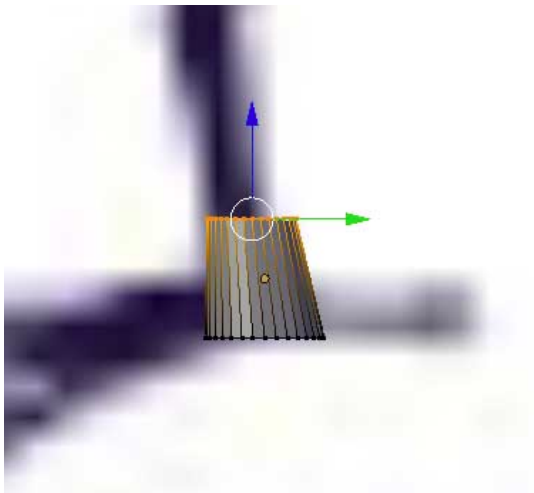
Y el segundo botón importante es el que nos permite seleccionar los vértices, líneas o planos que tenemos delante y detrás. Haciendo la malla "transparente" de manera que podamos seleccionar de una sola vez todos los elementos aunque en la vista que tengamos no podamos verlos.



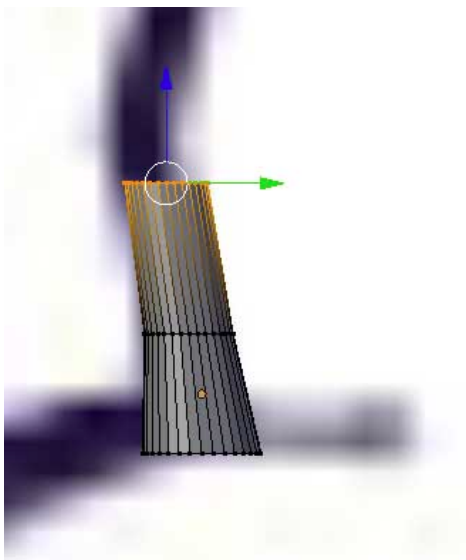
Vamos a darle al botón de seleccionar vértices, activamos el botón que nos hace la malla transparente, y dejando apretada la tecla "Ctrl" y con el botón izquierdo del ratón, creamos un lazo para seleccionar los vértices superiores:



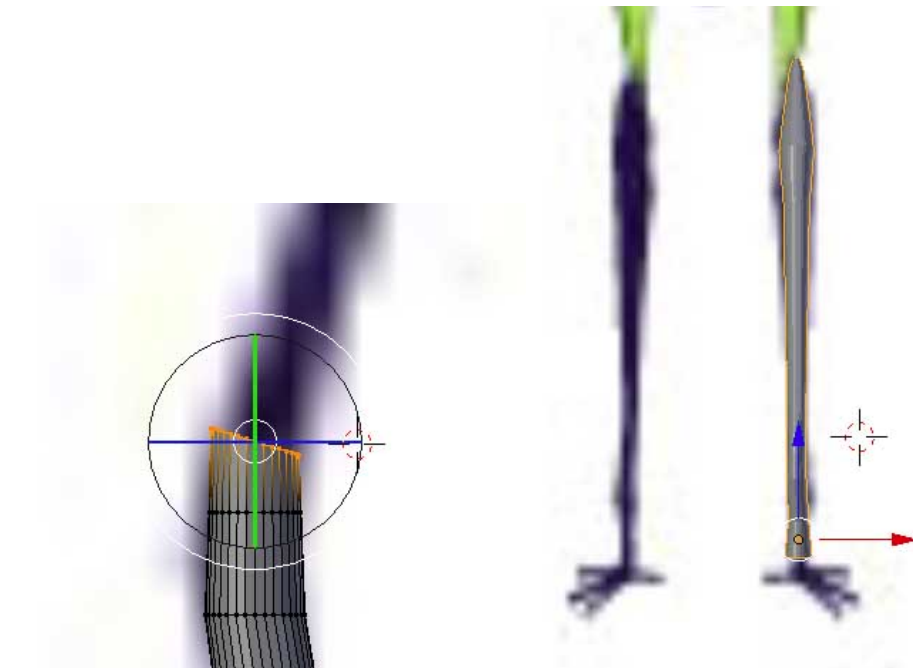
Una vez hecho esto, vamos a escalarlos para darle la forma del tobillo, así que le damos a la tecla "s" y movemos el ratón hasta que tenga el tamaño que deseamos. Una vez escalado, movemos la selección, con la flecha verde (eje Y) hacia la izquierda para seguir el dibujo que tenemos de Pólux.



Una vez hecho esto, llegamos a una parte esencial en el modelado 3D. Que es la **extrusión (tecla "e")**. Esto quiere decir que vamos a "extraer" un volumen de la selección que tenemos. Para hacerlo, seleccionamos los vértices (ya estarán seleccionados por defecto al haberlos escalado), le damos a la tecla "e" y veremos cómo cuando movemos el ratón sale un nuevo volumen de la selección. Si ahora le damos a la tecla "z", estaremos extrusionando sólo en ese eje y podremos subir el volumen lo que queramos, hasta formar el tobillo de Pólux.



Esta será la forma de actuar para el modelado de personajes: Seleccionamos, escalamos, extruimos y rotamos, siguiendo el modelo que tenemos de la imagen que hemos colocado de fondo. Lo haremos en las 2 vistas inferiores (frente y perfil), para que nuestro modelado sea lo más parecido posible a nuestro dibujo. Y en la vista superior, la vista 3D, podremos comprobar cómo nos va quedando viéndolo desde el ángulo que más nos interese.



7. Conclusión

Te recomiendo que antes de seguir avanzando con el siguiente tutorial, te familiarices con los atajos de teclado, los comandos, y la manera de moverte en el espacio de trabajo. Y que pruebes a seleccionar vértices, líneas y planos, y los muevas, rotates, escales y extrusiones. Juega con ello y sobretodo diviértete haciéndolo :-)

Espero que este tutorial te haya servido para comenzar a usar Blender, no dudes en escribirme o dejar un comentario si tienes alguna duda.

Un saludo y buena suerte!
Cristina

A continuación puedes evaluarlo:

[Regístrate para evaluarlo](#)

Por favor, vota +1 o compártelo si te pareció interesante

[Share](#) | 0

Ánimate y coméntanos lo que pienses sobre este **TUTORIAL**:

» **Regístrate** y accede a esta y otras ventajas «



Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

IMPULSA

ImpulsoresComunidad¿Ayuda?

sin clicks

0 personas han traído clicks a esta página

+

+

+

+

+

+

+

+

powered by [karmacracy](#)