

# ¿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)

Estas en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) Primeros pasos con Blender

## Últimas Noticias

- » Historia de la informática. Capítulo 65. 1987
- » Historia de la informática. Capítulo 64. 1986
- » Autentia en la Sun Open Communities Forum
- » Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank
- » Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
- » Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)
- » Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?
- » Vota AdictosAlTrabajo.com en DZone

## + Noticias Destacadas

- » Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
- » Quinta charla Autentia + Proyectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes
- » Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla
- » Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)

## + Comentarios Cómic

## + Enlaces

## Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)



En formato comic...

## Tutorial desarrollado por



### Roberto Canales Mora

**Creador y propietario de AdictosAlTrabajo.com, Director General de Autentia S.L., Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones y Executive MBA por el Instituto de Empresa 2007. Perfil Technorati**

**Experto en formación en:** Dirección de proyectos informáticos, análisis y diseño UML, arquitectura Web, patrones de diseño y JEE a todos los niveles.

Puedes consultar mi CV y alguna de mis primeras aplicaciones (de los 90) [aquí](#)

## Catálogo de servicios de Autentia

[Descargar \(6,2 MB\)](#)

[Descargar en versión comic \(17 MB\)](#)

AdictosAlTrabajo.com es el Web de difusión de conocimiento de Autentia.



[Catálogo de cursos](#)

Descargar este documento en formato PDF: [moscayblender.pdf](#)

**Fecha de creación del tutorial: 2009-02-26**

## Primeros pasos con Blender

Me he propuesto construir la mascota de Autentia en 3D con Blender y tratar de animarla a que de unos pasitos. La muestra a utilizar es el muñeco de poliuretano que tan generosamente nos hizo [Angel](#) ([ver tutorial](#)):



## Últimos tutoriales

2009-02-26  
[Instalación y configuración de Eclipse Galileo](#)

2009-02-26  
[Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.](#)

2009-02-26  
[Primeros pasos con Blender](#)

2009-07-06  
[DBUnit-Exportar e Importar BBDD](#)

2009-07-05  
[JMeter, Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones](#)

2009-07-02  
[Axis2: Invocación de Servicios Web usando distintos MEP](#)

2009-07-02  
[Instalación OpenOffice](#)

2009-07-02  
[Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine](#)

2009-06-20  
[StAX \(XML Pull Parser\): Streaming API para XML](#)

2009-06-15  
[Configuración de la desconexión de usuarios con ICEFaces](#)

2009-06-10  
[LWUIT: Una librería gráfica](#)



☐ Web

☒ [www.adictosaltrabajo.com](http://www.adictosaltrabajo.com)

Partimos de la base de que ya habéis visto el tutorial anterior sobre Blender y JMonkeyEngine <http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=BlenderaJMonkeyEngine>.

Lo primero que se me ha ocurrido es escribir en Google "Blender Tutorial" y he encontrado este estupendo tutorial: <http://blender.gulo.org/tutoriales3/1/tut1.htm>

Con él nos podemos familiarizar con los menús y controles básicos por lo que no tiene demasiado sentido que lo haga yo aquí. Es sorprendente como se puede encontrar de todo por internet y solucionarte la vida en cuestión de horas.



Sin tener ni idea de esto, supongo que tendremos que partir de figuras simples e ir uniéndolas para completar el muñeco.

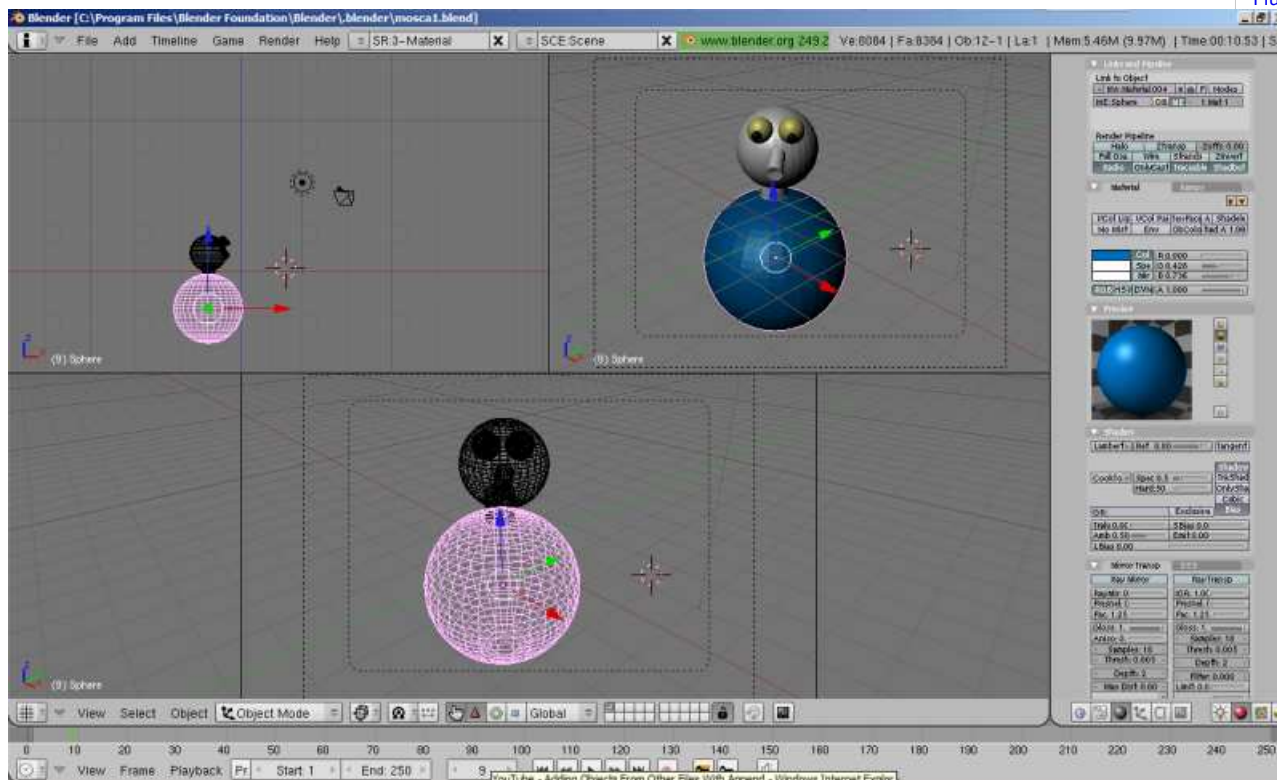
Unos consejos antes de seguir (hasta que los he descubierto i!!):

· Cacharread en un fichero de sucio para aprender a moveros y cambiar propiedades antes de empezar con algo más definitivo. No toquéis demasiadas cosas a la vez porque luego te vuelves loco al ver que tiene efecto en renderizado pero no en la pre-visualización.

<>. Usar Shift+F para cambiar la vista de un modo sencillo y navegar aunque **hasta que no descubráis que con el teclado numérico a secas o con la tecla control pulsada podéis mover las perspectiva y centrar los elementos os aseguro que no seréis personas.**

• Para ser ágiles debéis aprender el uso de las teclas: S para escalar la imagen. Una vez pulsado s y r para rotar. Una vez pulsadas estas teclas podéis pulsar x, y o z para que se aplique solo a esos ejes. Yo lo he usado muchísimo para, partiendo de esferas, aplanarlas y alargarlas para construir distintas partes de mi muñeco.

Si pierdes la ventana de controles pulsa Control+Flecha arriba o abajo.



Si pulsamos F12 o el botón render nos queda algo así de aparente (para mi gusto).

tipo AWT o Swing para J2ME

2009-06-10  
Mapas mentales con XMind

2009-02-26

09-06-08  
LoadFile con Icefaces +  
Hibernate + Anotaciones

0-06-05  
ilitar exportación en  
ay

09-06-01  
Registrar Liferay en Eclipse

09-05-29  
Day Social Office

0-05-28  
Broadcast con Ustream

0-05-25  
a datos accesible con  
enación y paginación

Primeros pasos con Audacity:  
Un editor de sonido libre y  
multiplataforma.

2009-05-11  
Introducción a TortoiseSVN

2009-05-07  
Hacer 'scp' de varios ficheros  
sin solicitud de clave

2009-05-02  
Plugin Hibernate3 para Maven

09-04-26  
eDraw: una técnica rápida  
modelado

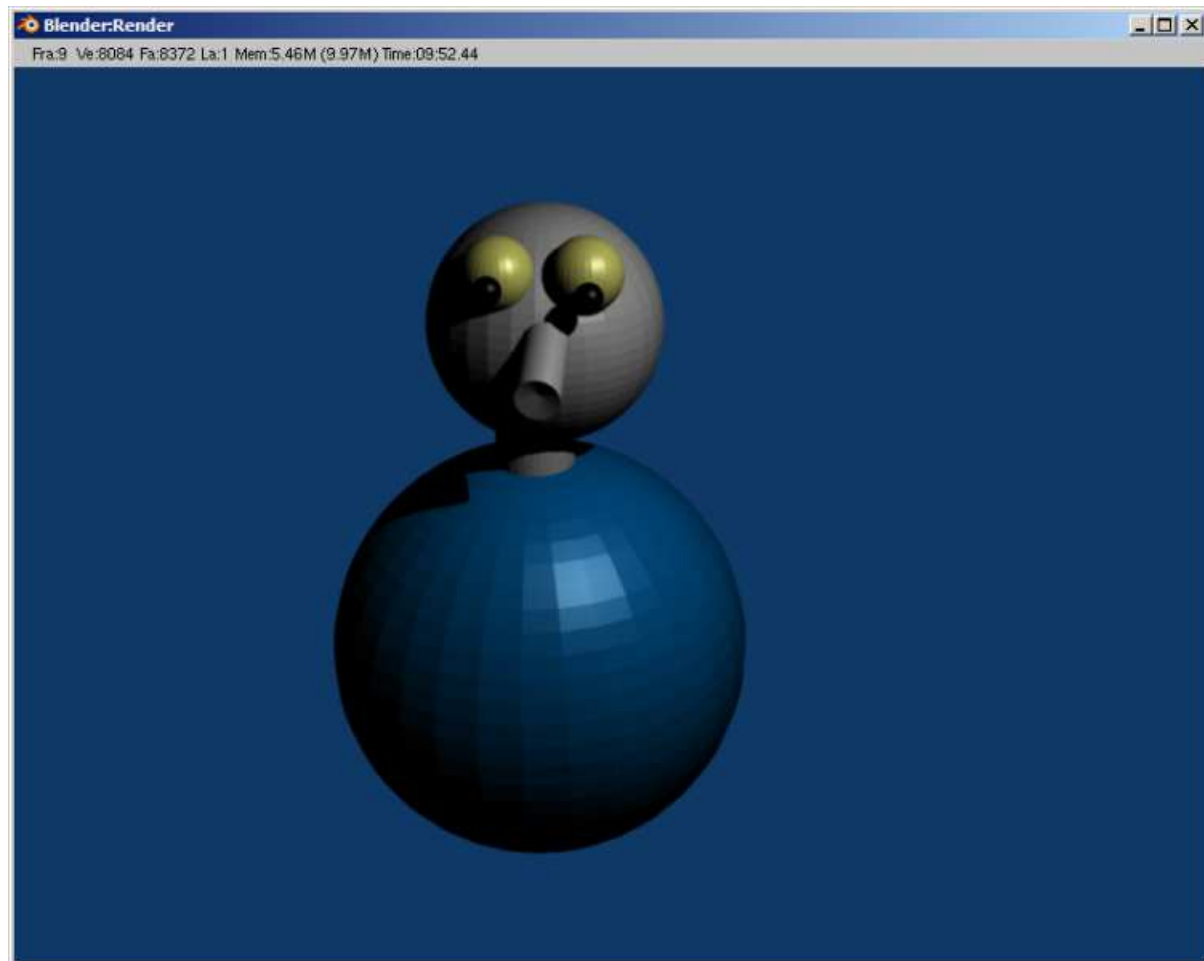
09-04-24  
ing AOP: Cacheando  
caciones usando  
caciones y aspectos con  
ecti

09-04-20  
Niveles de conocimiento con  
MapTools

9-04-16  
rmes Crosstab con  
ort

9-04-16  
 istrato de un fichero de  
 os personales con el  
 ulario NOTA

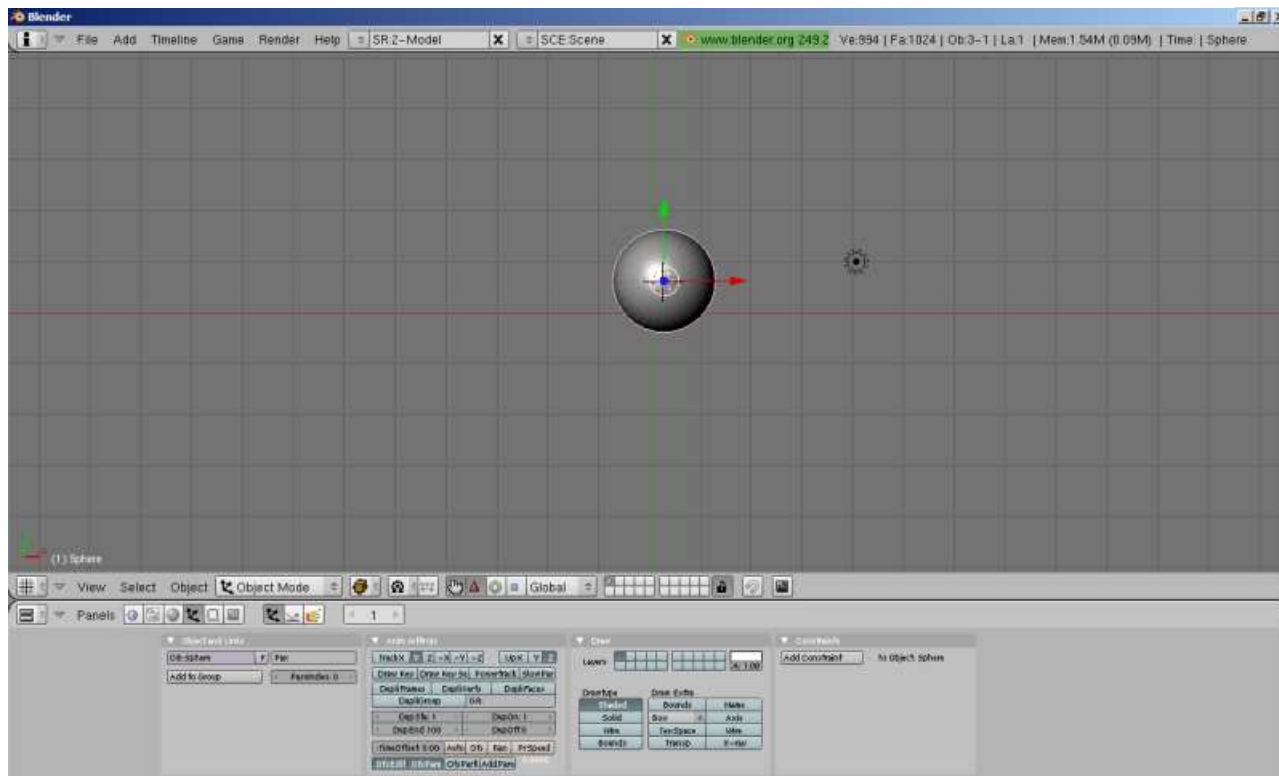
9-04-15  
dísticas de  
.....adictosaltrabajo.com  
Abril 2009



## Añadir pelo y peinarlo

Vamos a ponerle un poquito de pelo en la cabeza y volvemos a Google a ver como se hace. Esto lo he sacado de este video [http://www.youtube.com/watch?v=AmiyZ4sAdd8&feature=channel\\_page](http://www.youtube.com/watch?v=AmiyZ4sAdd8&feature=channel_page). Os lo recomiendo así como su Web. <http://nystic.com/> Hay decenas de videos paso a paso alucinantes.

Partimos de una esfera (para hacerlo en otro fichero y luego trasladarlo al nuestro).



El secreto es irse a paneles, seleccionar el botón que tiene los ejes de coordenadas, elegir también el de partículas (amarillo), elegir en sistemas de partículas Hair y el physics un valor de Normal y Random. Veréis como el pelo crece ante vuestros ojos.

2009-04-15  
[Iniciación a OSWorkflow con Spring](#)

2009-04-14  
[Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.](#)

2009-04-13  
[JTAPI. El API de Telefonía para Java](#)

2009-04-13  
[Registro de Web Services con Apache jUDDI. Configuración y ejemplo](#)

2009-04-13  
[Cómo hacer UML con Eclipse y el plugin UML2](#)

2009-04-09  
[Spring WS: Servicios Web a través del correo electrónico](#)

2009-04-02  
[Creación de cursos con Moodle](#)

2009-03-31  
[Integrar Liferay Portal 5.2.1 con Pentaho BI 2.0.0 sobre MySQL 5.1](#)

2009-03-31  
[Spring WS: Construcción de Clientes de Servicios Web con Spring](#)

2009-03-30  
[Administración de sitios de Moodle](#)

2009-03-29  
[Empaquetamiento de aplicaciones de escritorio \(Mandelone\) con Maven](#)

2009-03-27  
[Varios pasos con Moodle](#)

2009-03-26  
[Introducción a JSF Java](#)

2009-03-25  
[Website Analyzer](#)

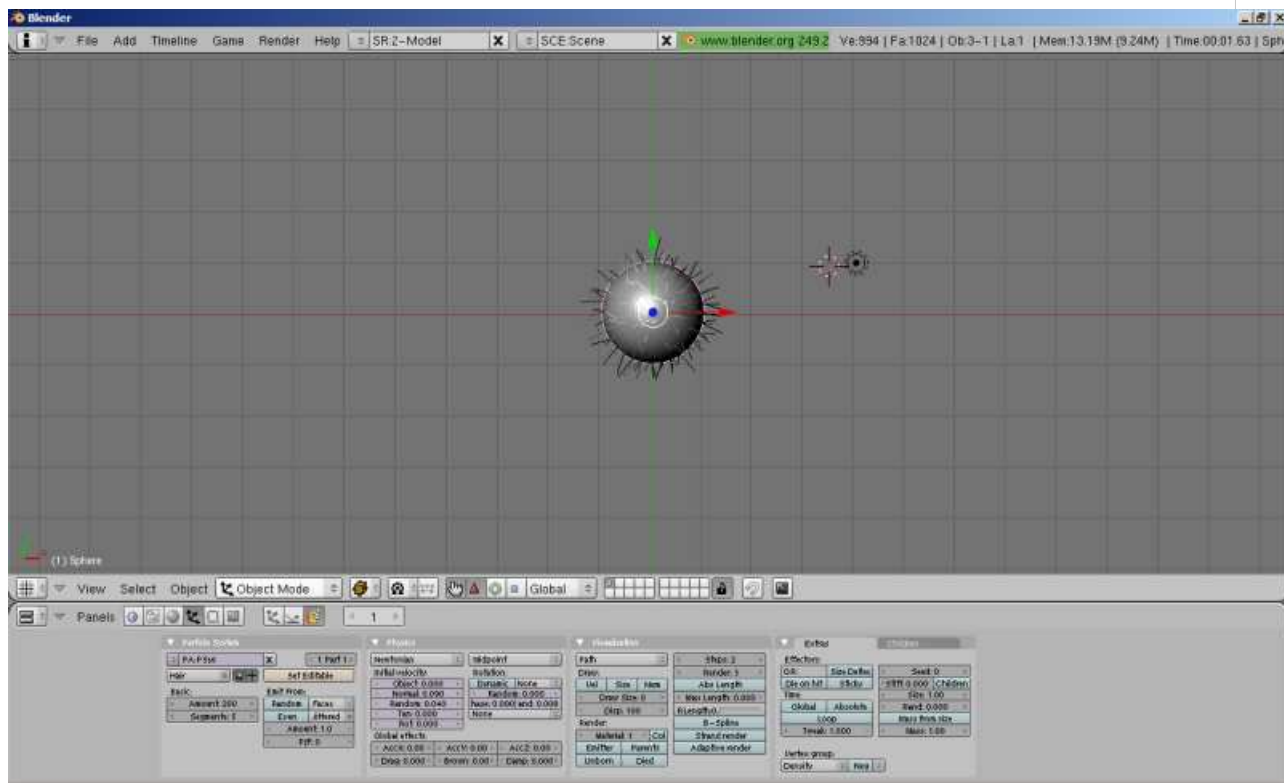
2009-03-24  
[Cómo ver el correo de Gmail con conexión a Internet](#)

2009-03-20  
[Maven Reports Maven Plugin](#)

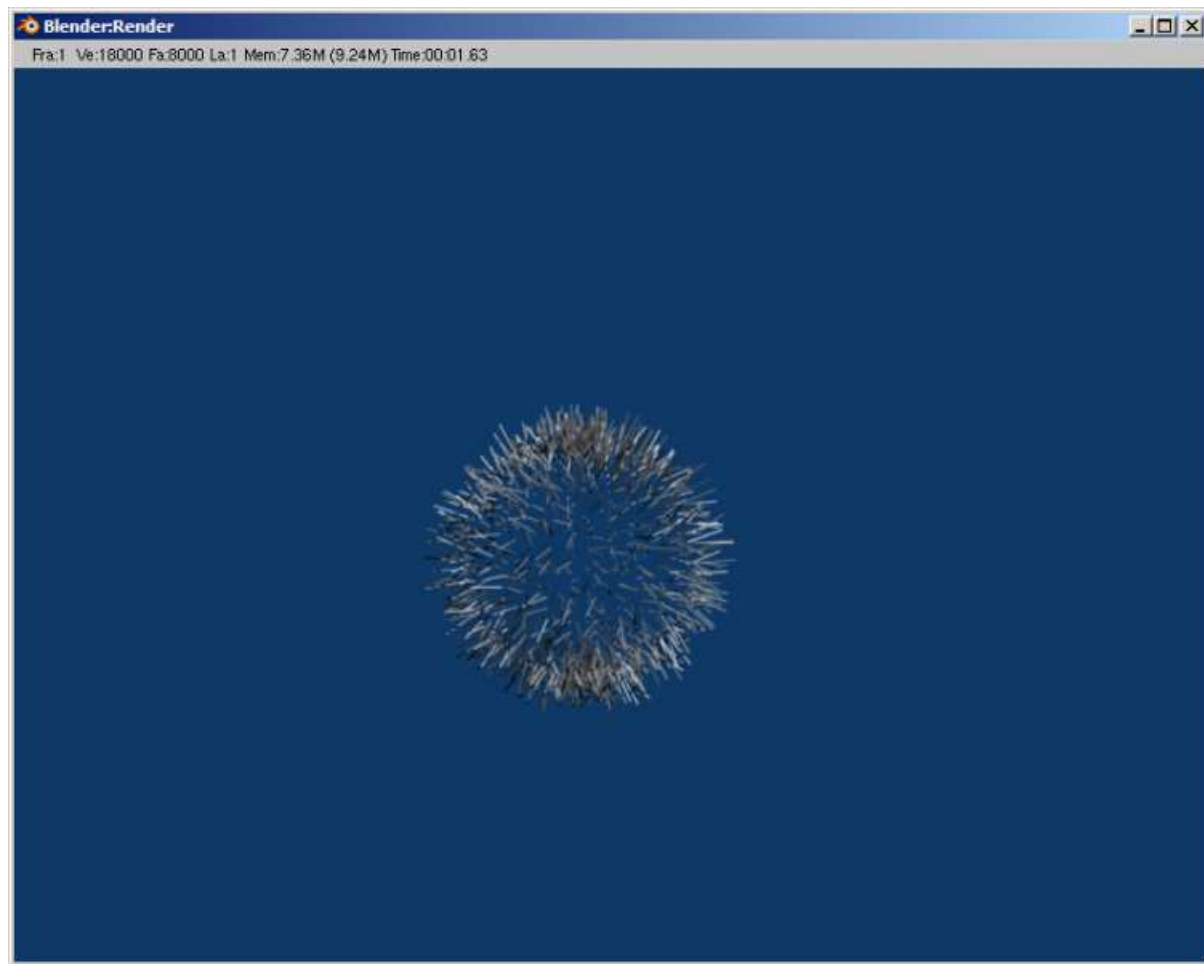
2009-03-16  
[Creación de contenidos SCORM: eXe](#)

2009-03-15  
[Spring WS: Creación de Servicios Web con Spring](#)





Renderizamos para ver cómo queda.



Ahora vamos a acotarlos a una zona aunque siendo una mosca podríamos tenerlo por todos sitios. Elegimos la opción Weight paint y marcamos sobre la esfera la zona deseada.

La parte inferior derecha, en extras hay que ir a vertex Group y pinchar al botoncito que hay a la derecha de Neg para que quede seleccionado Group. Con eso ya lo tenemos.

03-13  
[Alcalación Alfresco \(Labs\)](#)

02-26  
[en JXR Plugin: publica el código fuente en el site](#)

03-15  
[Conversión de XML Schema \(XSD\) y DTD a partir de documentos XML](#)

**mas ofertas de empleo**

06-29  
[Asesoría a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

06-25  
[Asesoría a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

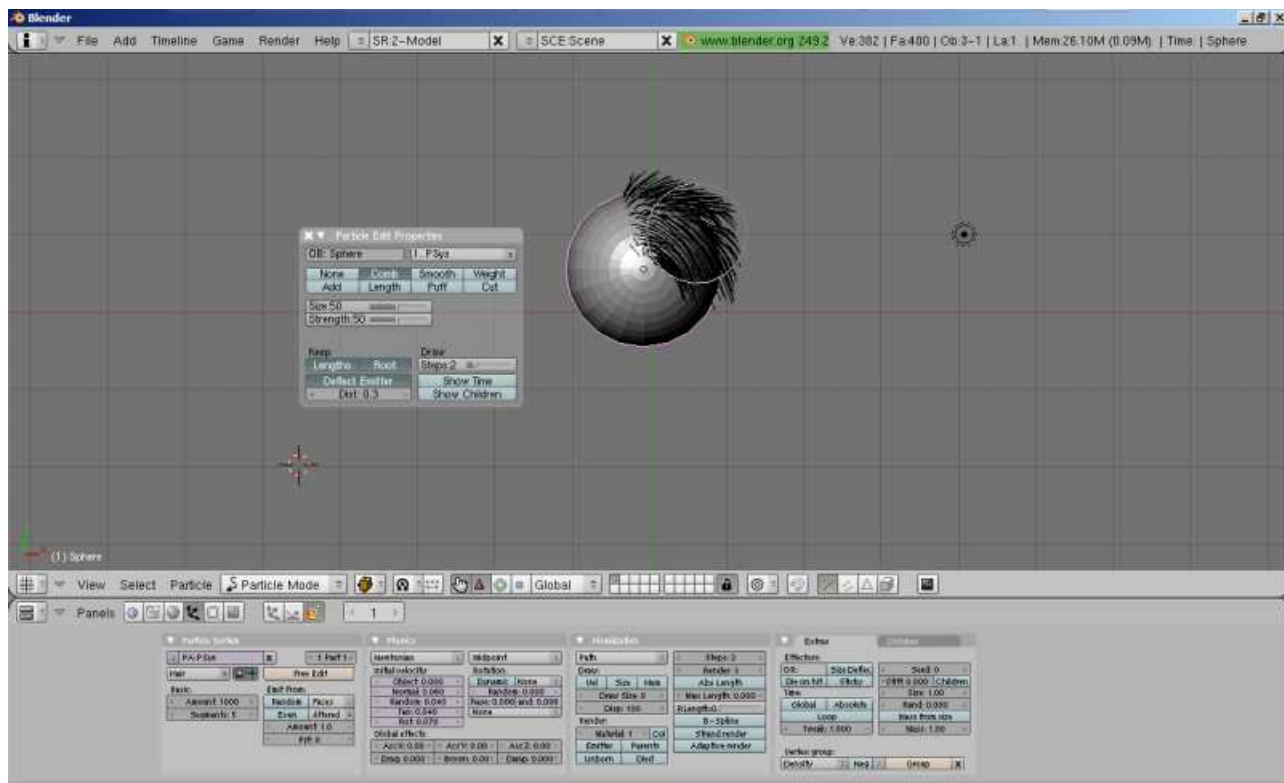
06-20  
[Comercial - Ventas - TELLON.](#)

2009-06-19  
[Otras - Ingenieria \(minas, puentes y puertos\) - VALENCIA.](#)

2009-06-17  
[Comercial - Ventas - ALICANTE.](#)

**Anuncios Google**  
[Animacion 3D](#)  
[Tutoriales](#)  
[3D Studio Max](#)  
[3D Art Gallery](#)



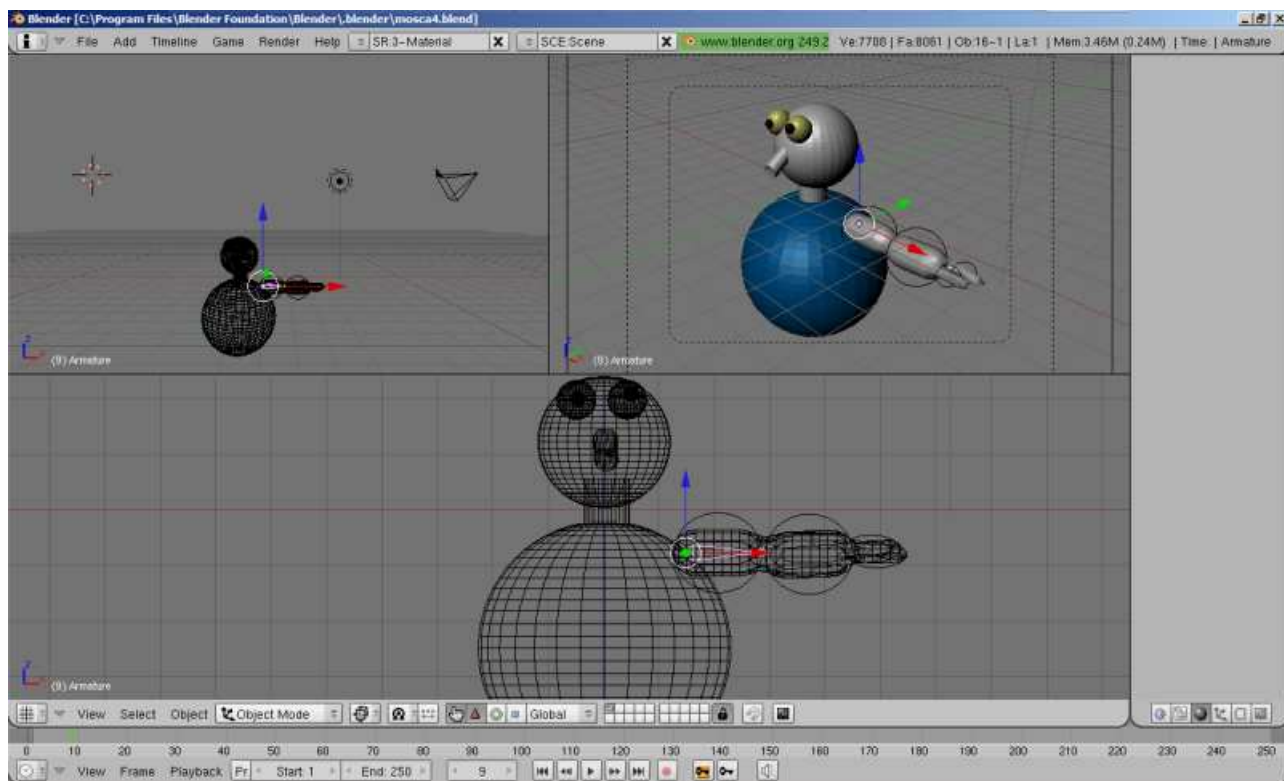


## Articular el muñeco

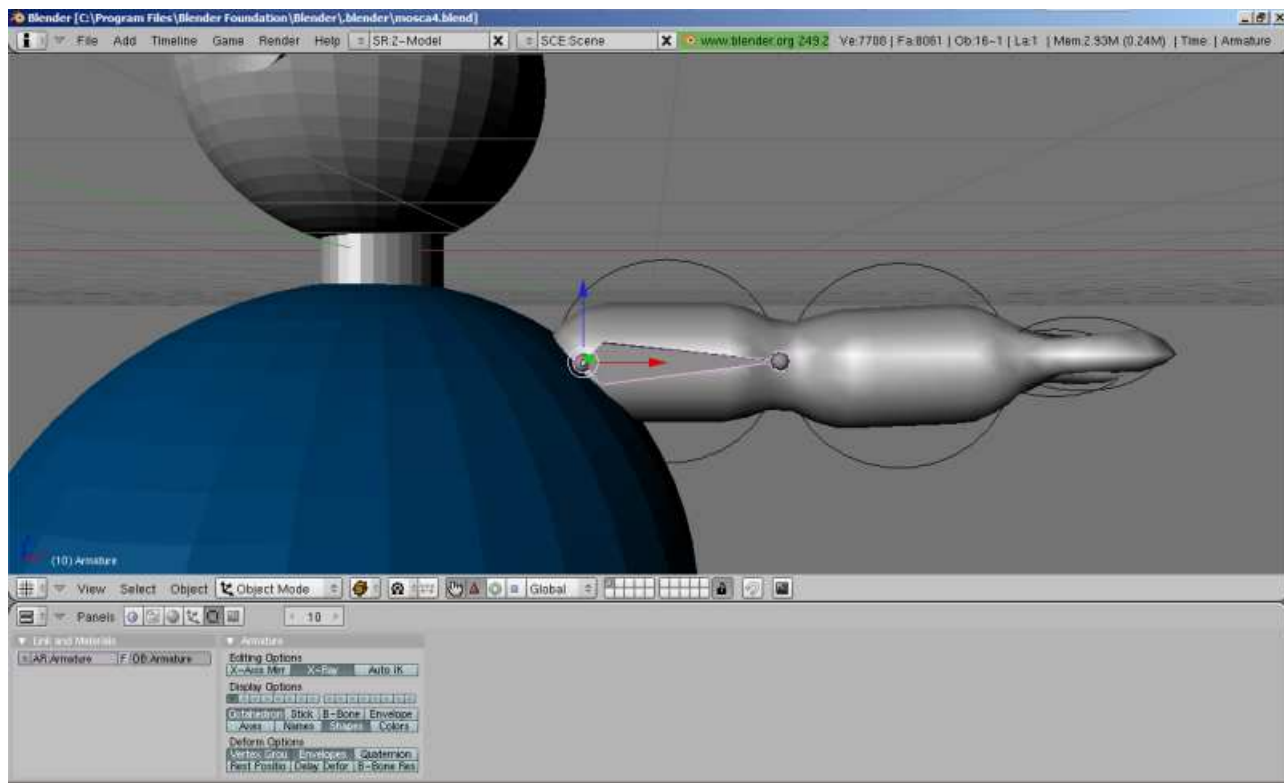
Ahora vamos a construir los brazos e incluir puntos de articulación.

En principio he usado formas no simples pero al seguir los tutoriales me di cuenta que no me aparecían las opciones deseadas. El tutorial recomendado es <http://www.youtube.com/watch?v=3mFge8E20zU>

Vemos los pasos aunque luego cambiare el Meta->Tube por un cilindro normal para los segmentos de los brazos.

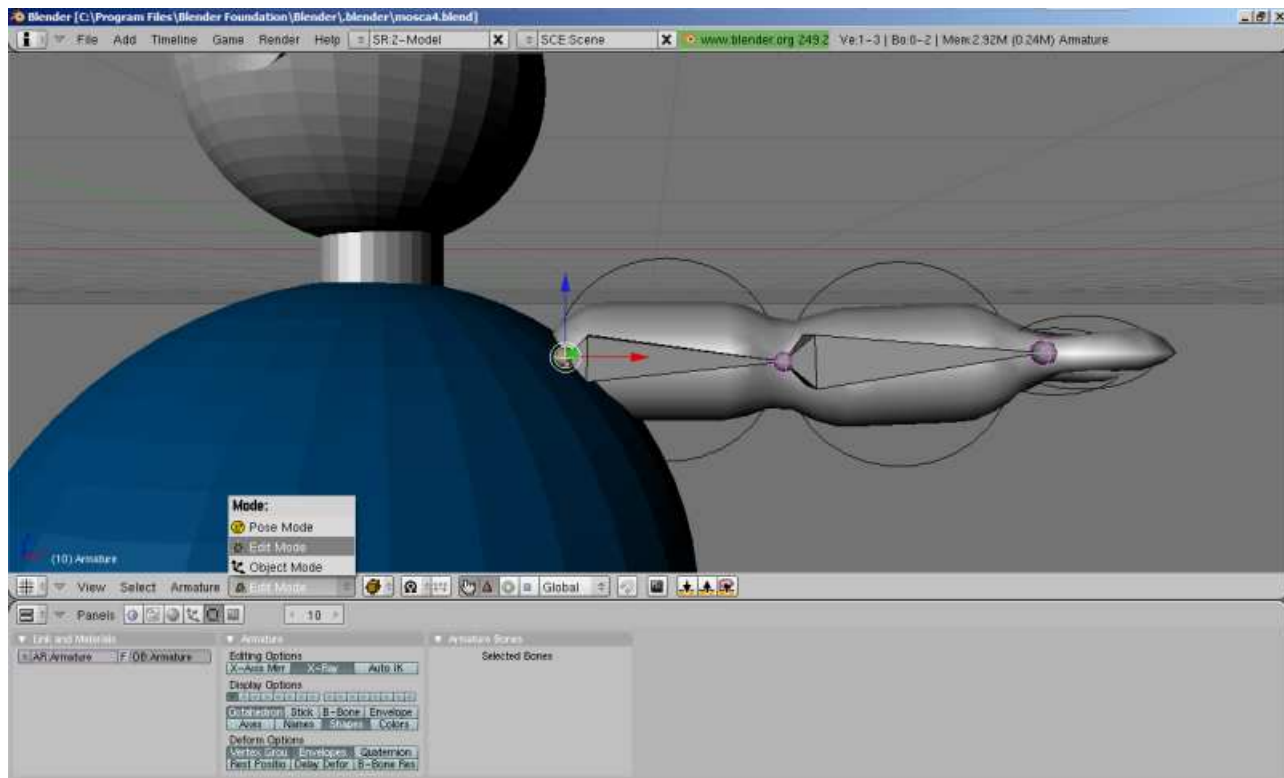


Una vez pintado nuestro brazo, damos a Add->Armature. Vamos a crear el esqueleto.



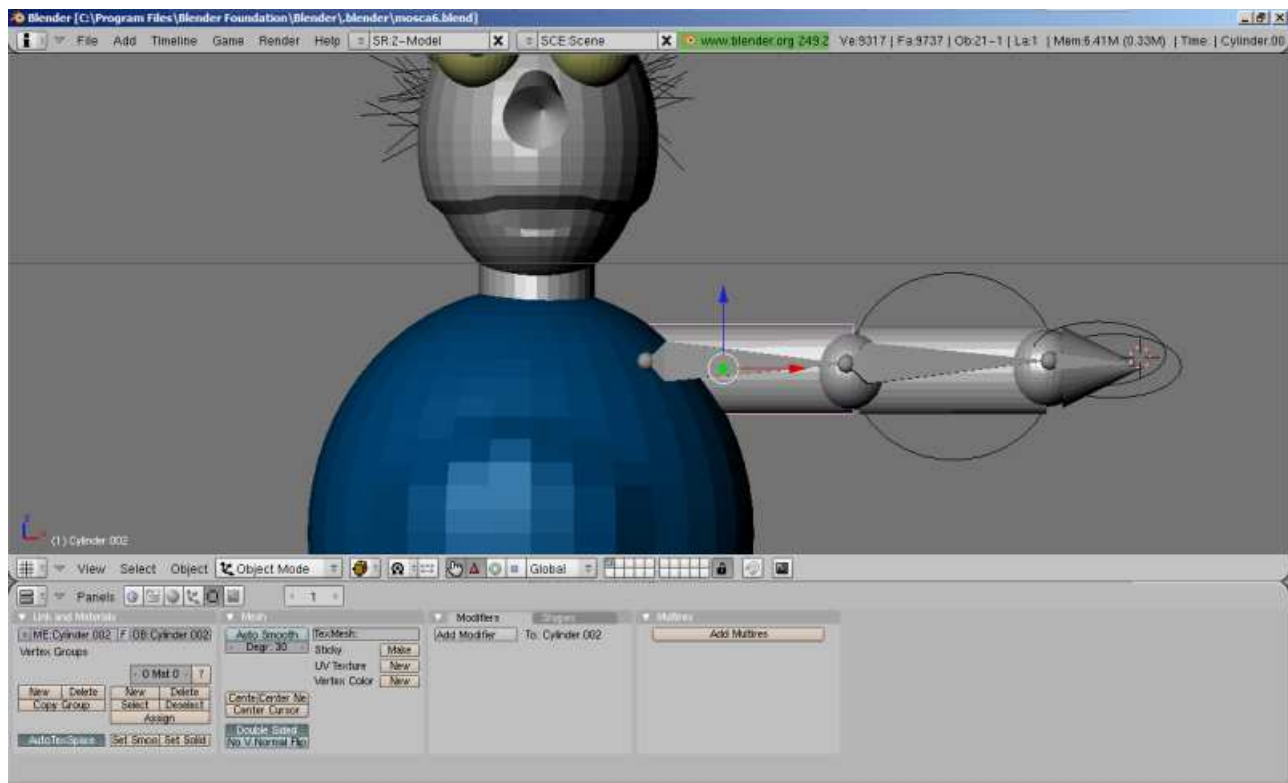
>

Pulsando E en modo edición aparece otra extremidad en el nodo de esqueleto. Las hacemos coincidir con los nodos de articulación.

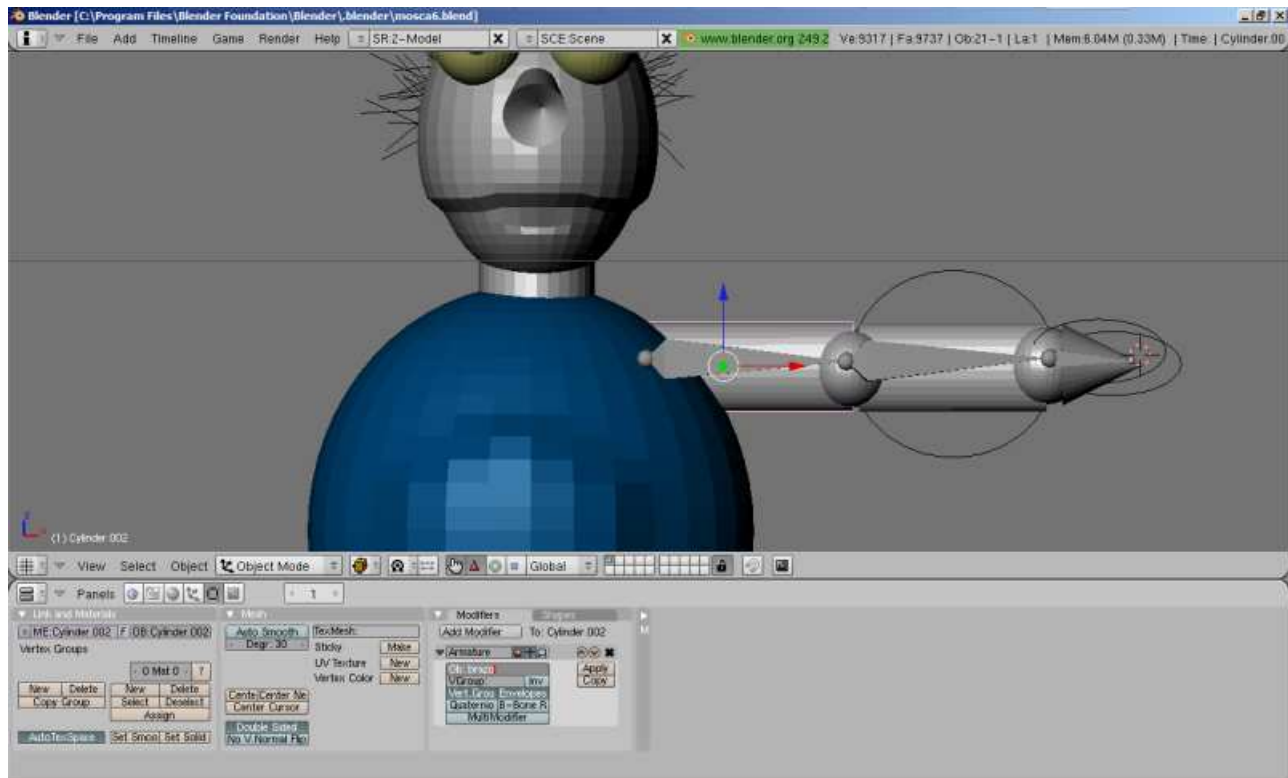


Cambiamos a modo de edición para hacer un ajuste fino (ya he cambiado a cilindros y refinado un poquito la cara y tripilla). Fijaos en Modifiers que no hay nada dentro. Pulsamos añadir y Armature. Fijaos en la captura anterior el Pose Mode. Es el que tenéis que usar luego para mover la armadura y que se mueva el muñeco.





A la armadura le tenemos que dar un nombre y asignarle a nuestro modificador recién creado esa armadura.



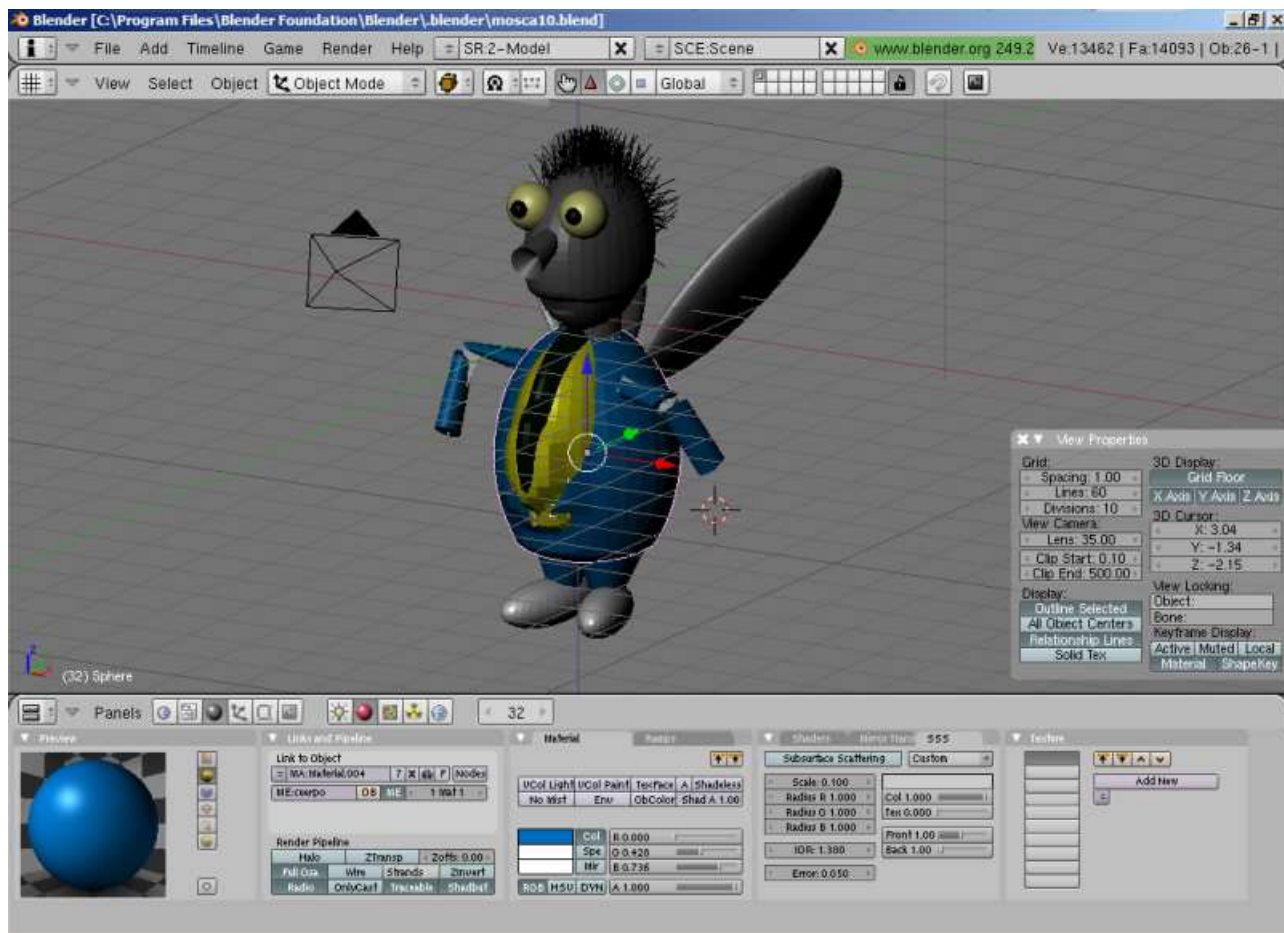
En la armadura es útil activar la opción de Rayos X para aunque el objeto este medio renderizado vemos la armadura. Jugar con las opciones de Display de la armadura.



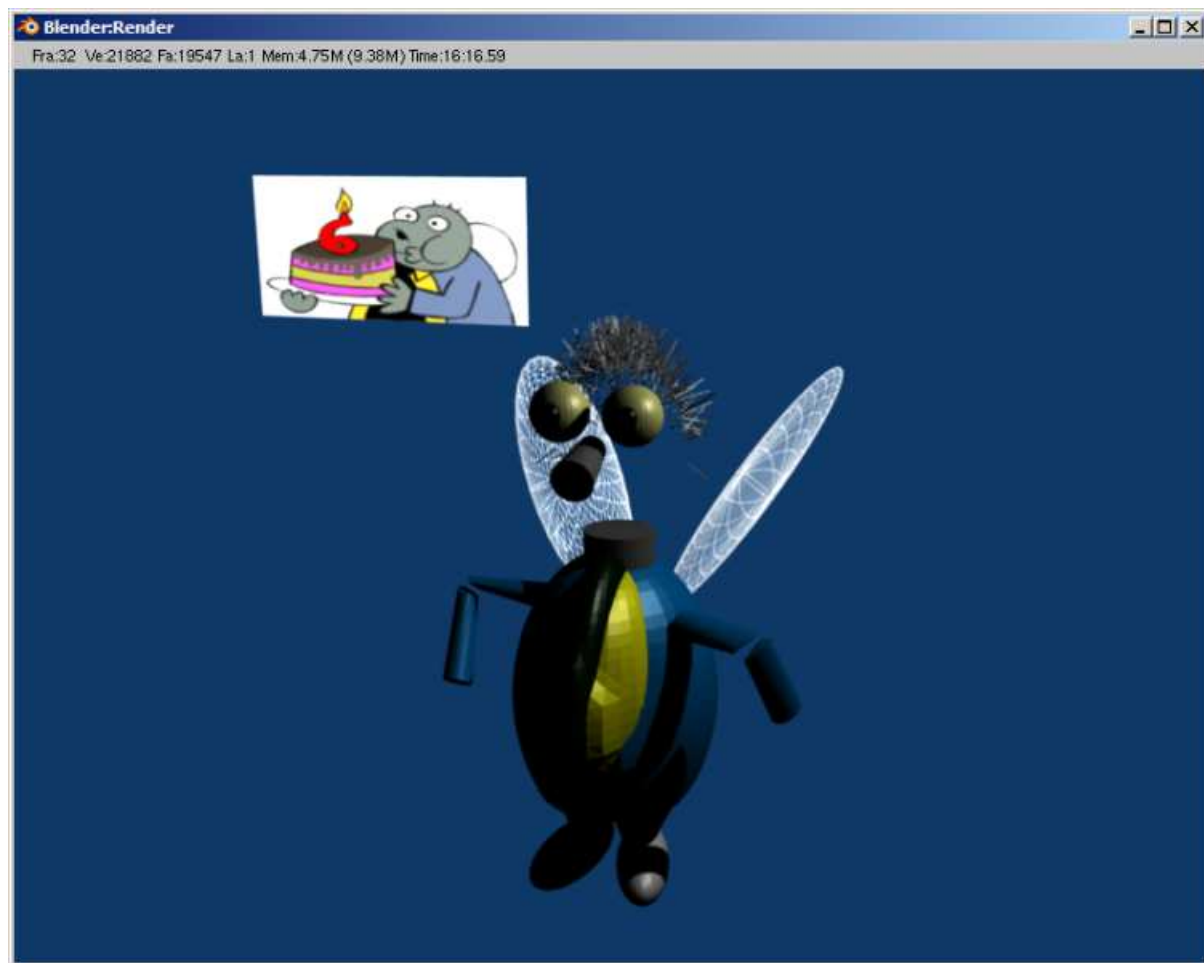
Bueno, una vez pintado el brazo, lo elegimos y con Shift+d lo duplicamos. Si lo movemos y pulsamos x (para acotar el movimiento a ese eje) lo podemos poner en el otro "hombro".

No sé si veis que el dibujito va evolucionando. Os cuento como he hecho cada cosa:

- La cabeza es una esfera deformada.
- La boca es una edición por puntos de la misma esfera (poner en edit mode y retocar la estructura de nodos)
- El cuello es un cilindro.
- El cuerpo es una esfera editada por puntos para que le salga la tripa.
- > La camisa es la misma esfera pero comprimida en el eje X y un poquito en él Y y pintada de amarilla. La sacamos un poquito.
- > La corbata es lo mismo que la camisa pero todavía más estrecha.
- Los pies son cilindros estrechados por un extremo (como la nariz)
- > Las alas son esferas aplanadas y alargadas (han quedado estupendas). También he jugado con el material para que queden blancas, transparentes y con la maya visible.
- > Los pies son elipses deformadas.



La renderizamos a ver cómo queda. Las alas son totales. No sé porqué desaparece la cabeza y solo se ve el pelo... será alguna chorrada.



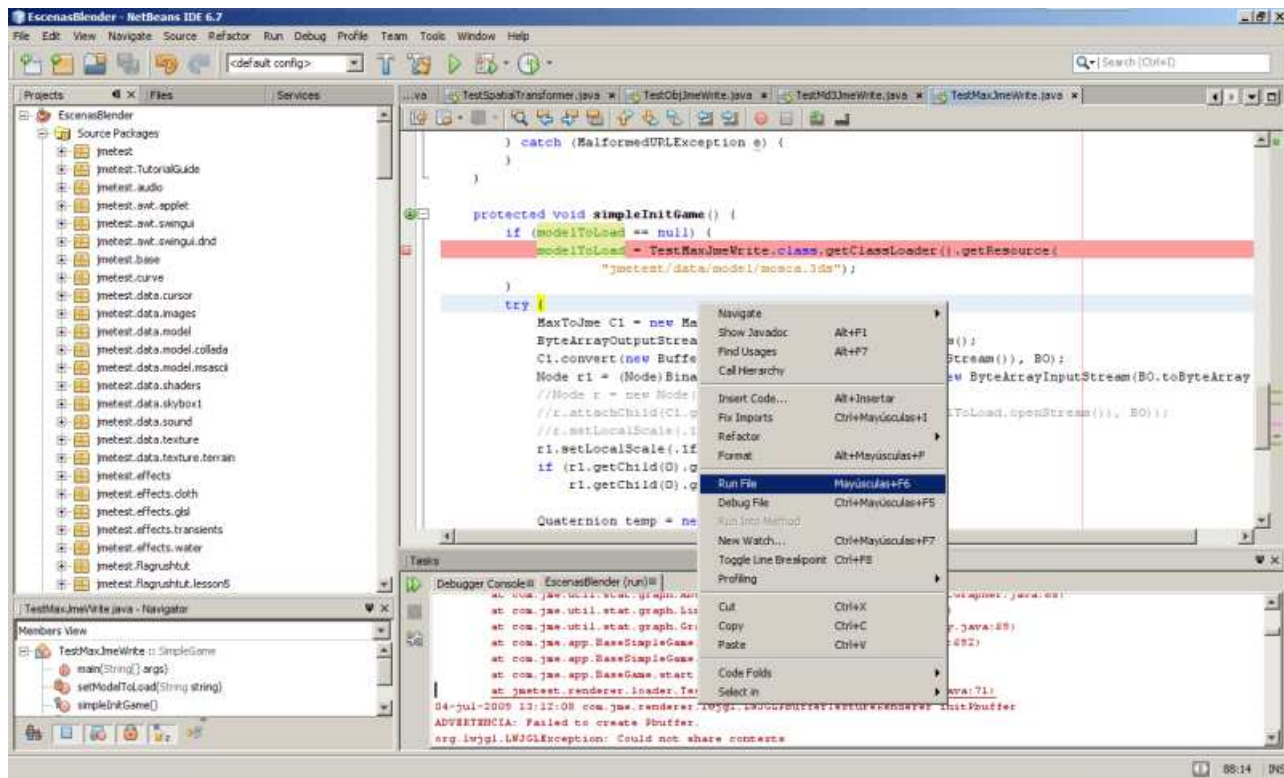
Bueno, no vamos por mal camino y os dejo el fichero por si queréis jugar y mejorarlo: [La mosca de AdictosAlTrabajo en 3D](#).

### Carga del muñeco en nuestro programa JMonkeyEngine

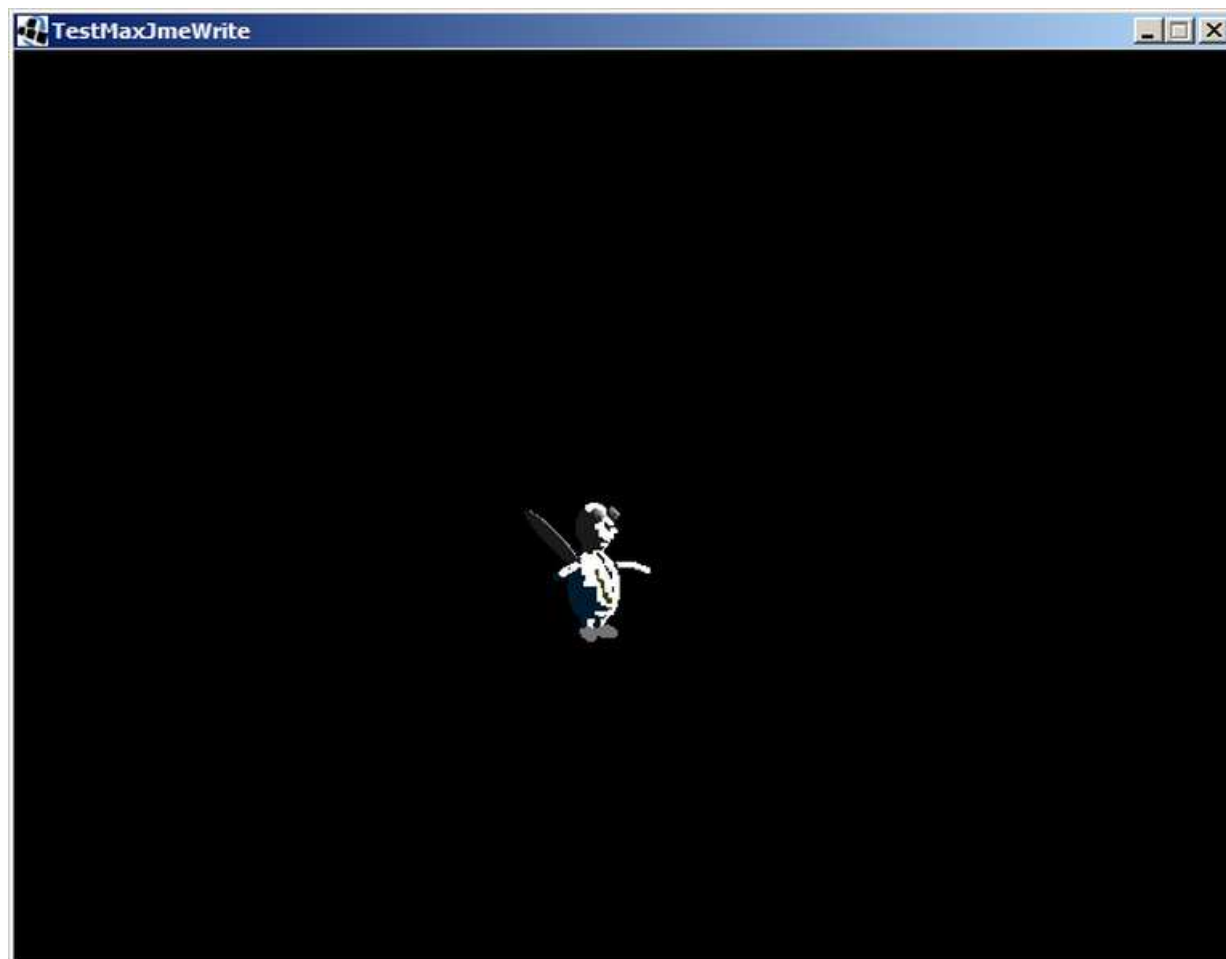
Ahora, en vez de usar la herramienta de exportación de Blender a JMonkeyEngine he decidido probar otra estrategia y así voy probando otros ejemplos de código: He seleccionado todas las clases que cargan de distintos formatos de programas 3D para ver lo que sale. Con el TestMaxJmeWrite se carga ficheros 3ds.

Exportamos de Blender a 3ds y modificamos el nombre del fichero. Es un poco chapuzas porque si se lo pasas por la línea de argumentos funciona pero sino no vais a comprobar una cosa. Si seguisteis el tutorial anterior, en las librerías añadimos el jar de JME. Dentro están también los ejemplos. Os podéis volver locos si tratáis de cambiar y compilar sin sacar del jar los ejemplos

porque siempre caerá las clases compiladas o sea que no os lo he advertido)



Bueno, parece que tenemos a nuestro muñeco pero hemos perdido materiales.



Hemos dado otro pasito aunque queda todavía mucho. No está mal para un par de días ;-)

En los siguientes vamos a empezar a animar dentro de Blender y ver como exportamos e importamos en nuestro programa JMonkeyEngine sin perder nada (a ver si somos capaces).

Tengo en mente, buscar bibliotecas de elementos y ver como usarlas: edificios, pies, manos, cabezas, etc. `porque sino parecer realmente difícil hacerlo todo desde cero.

**¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y ivota!**

Muy malo    Malo    Regular    Bueno    Muy bueno



Votar



## Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre:

E-Mail:

Comentario:

Enviar comentario

[Texto Legal y condiciones de uso](#)

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones [haciendo clic aquí](#).
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas [haciendo clic aquí](#).
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING [haciendo clic aquí](#).
- [Añadir a favoritos Technorati](#).



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

## Recuerda

[Autentia](#) te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido ([Ver todos los tutoriales](#)). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

**¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?**









**Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...**

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

[info@autentia.com](mailto:info@autentia.com)

Creatividad Internet

# Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
<a href="#">Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine</a>	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico JMonkeyEngine	2009-07-02	375	Muy bueno	12	
<a href="#">Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.</a>	Primeros pasos con Jmonkey engine	2009-02-26	126	Muy bueno	6	
<a href="#">Introducción a Google Chart API</a>	En este tutorial vamos a hablar sobre una nueva herramienta de Google llamada Google Chart API que nos permitirá la creación de gráficas en forma de imágenes PNG que podremos usar en nuestras aplicaciones web	2009-01-05	1989	Muy bueno	33	
<a href="#">Modelado BPMN con Bizagi Modeler</a>	En ésta ocasión, nuestro compañero Roberto os enseña una herramienta muy útil de modelado BPMN, llamada Bizagi Modeler	2008-12-10	3345	Bueno	29	
<a href="#">Manejar presentaciones con UNO</a>	En este artículo de nuestro compañero Daniel vamos a aprender a usar el API UNO para manejar presentaciones con el formato de Open Office.	2008-05-29	1852	-	-	
<a href="#">Cómo integrar Eastwood en nuestras aplicaciones web</a>	Nuestro compañero Raúl nos facilita la tarea de integrar Eastwood en nuestros desarrollos y generar gráficas con facilidad	2008-05-05	2064	Muy bueno	2	
<a href="#">El API Java Printing</a>	En este tutorial aprenderemos muchas de las características del API de impresión en Java.	2007-12-10	5586	Bueno	4	
<a href="#">Introducción a TIBCO Business Studio</a>	En este tutorial veremos cómo podemos crear un proceso mínimo usando TIBCO Business Studio y simular su comportamiento	2007-10-15	3813	Bueno	4	
<a href="#">Gráficos con iReport</a>	En este tutorial vamos a realizar ejemplos y a explicar como crear y configurar gráficas con iReport para poder dar un aspecto más profesional y funcional a nuestros informes.	2007-05-17	44467	Bueno	58	
<a href="#">Hojas de Estilo en Cascada, nivel 2 (CSS2)</a>	Con este documento se pretende describir brevemente las Hojas de Estilo en Cascada (CSS) imprescindibles para el desarrollo de nuestras soluciones web, así como mostrar los aspectos y características más relevantes de las CSS y las nuevas propiedades de l	2007-01-08	4625	Muy malo	1	

## Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador [rcanales@adictosaltrabajo.com](mailto:rcanales@adictosaltrabajo.com) para su resolución.