



Instalación de Blender

¿Qué es Blender?

Instalación

Configuración -

Preferencias

Interfaz

Vista 3D

¿Qué es Blender?



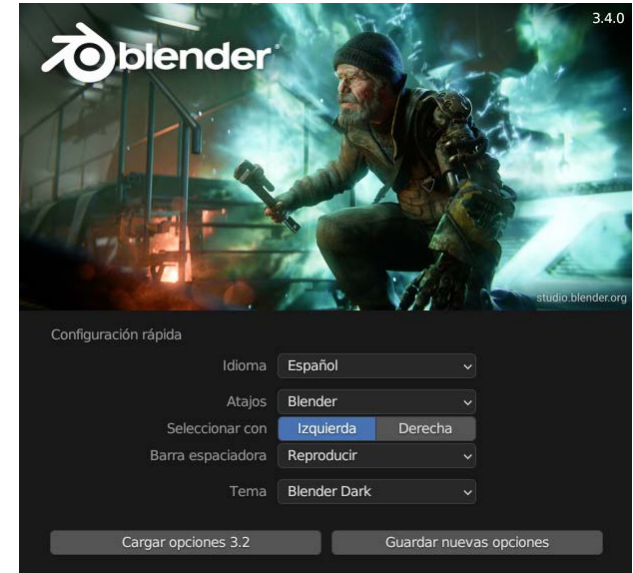
- ▶ Blender es un software libre de modelado 3D de objetos para después hacer representaciones de ese modelado.
- ▶ Incorpora la posibilidad de dar texturas y materiales, iluminar la escena...
- ▶ Incluye las tecnologías más utilizadas en el diseño 3D: mallas, textos, meta-objetos, curvas, superficies y modelado escultórico.
- ▶ Permite crear animaciones, motor de juegos, edición de vídeo, edición de nodos
- ▶ Descarga e instala la versión 3.4:
 - ▶ <https://www.blender.org/download/>



¿Qué es Blender?



- Hay mucho material para la versión 2.8 - 2.9, que sirve para la versión 3



¿Qué es Blender?



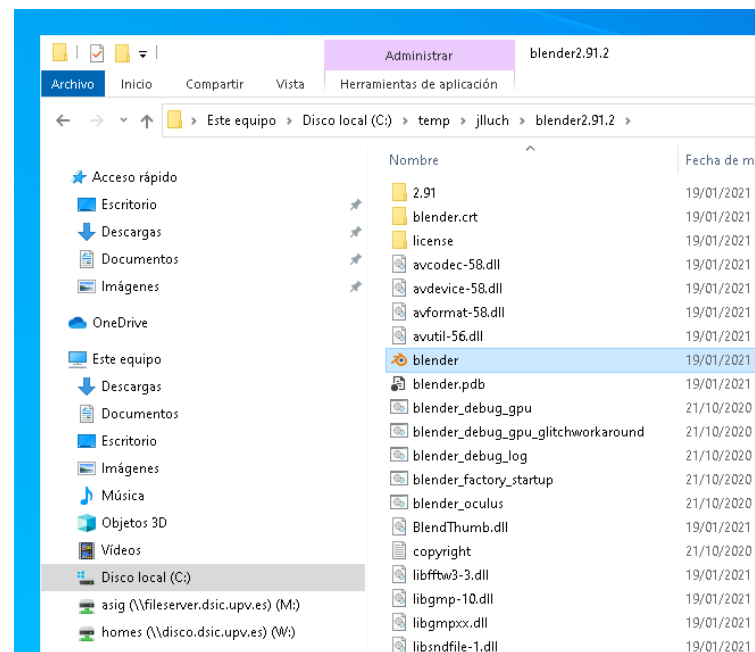
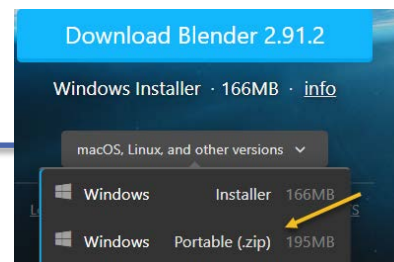
- ▶ **Objetivos:**
 - ▶ Conocer las técnicas de modelado 3D más importantes
 - ▶ Asignar materiales y texturas
 - ▶ Iluminar la escena
 - ▶ Conseguir efectos interesantes para añadir a las presentaciones
 - ▶ Hacer animaciones para crear presentaciones
- ▶ **Curso Online, 2.80:**
 - ▶ <https://www.blendtuts.es/intro280>
- ▶ **En Youtube hay mucho material, recomendados:**
 - ▶ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLBn8E6Sfz0f0UCTEHQ7pL7KKsrvi6HK-8>
 - ▶ https://www.youtube.com/playlist?list=PLd-Ko-lua91mZE_KQPuHAqBHTf2v_N5j-
- ▶ **Otros enlaces interesantes:**
 - ▶ <http://www.blender.org/support/>
 - ▶ https://youtu.be/_3JTx64C8q8
- ▶ **También hay polimedias (versión 2.79)**



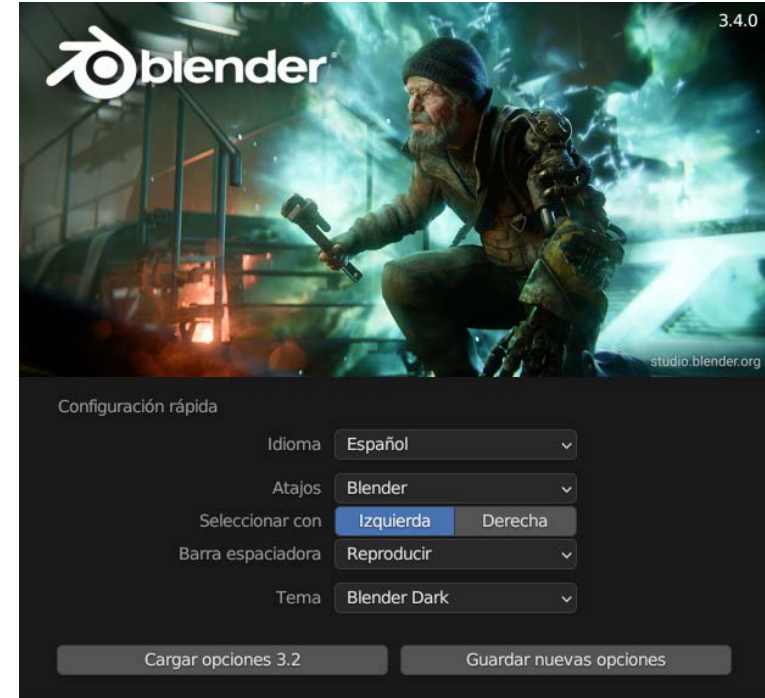
Instalación



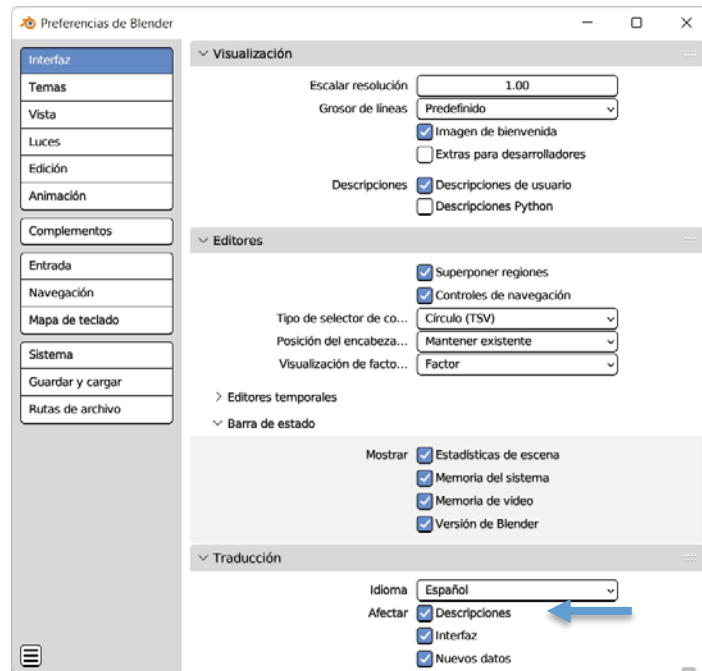
- ▶ En el laboratorio está instalada la versión 3.4
 - ▶ Puedes descargar la versión portable
 - ▶ Crear una carpeta en Temp
 - ▶ Descomprimirla
 - ▶ Y ejecutar Blender



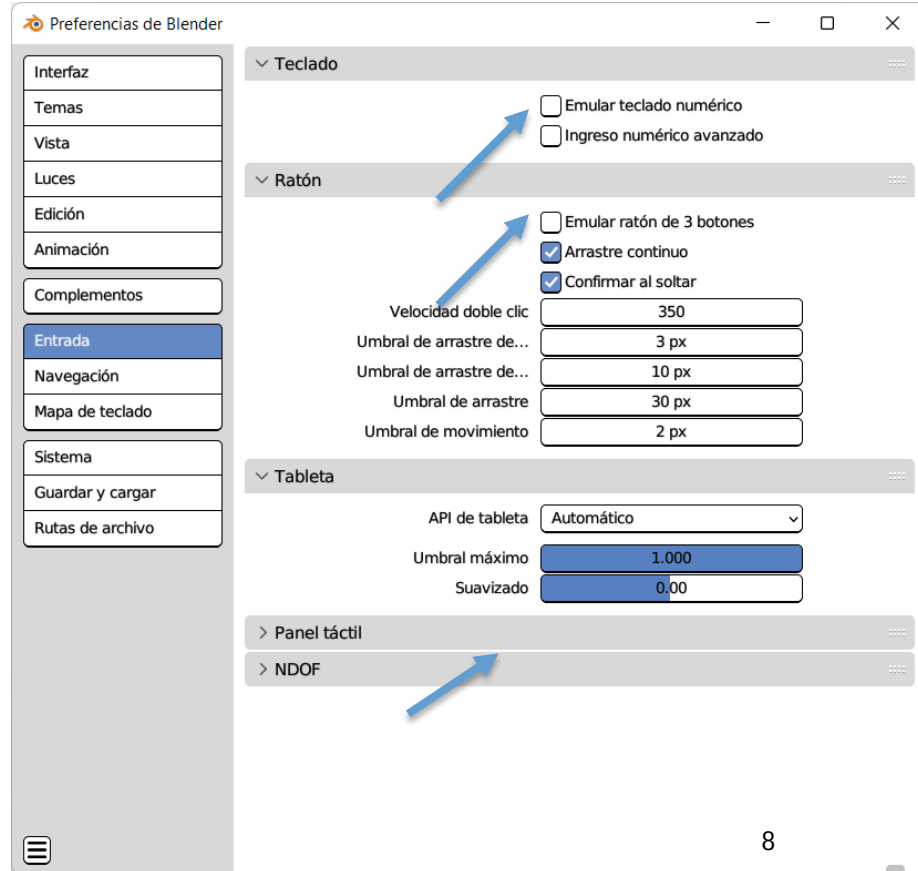
- ▶ Pantalla inicial:
 - ▶ Cambio de idioma



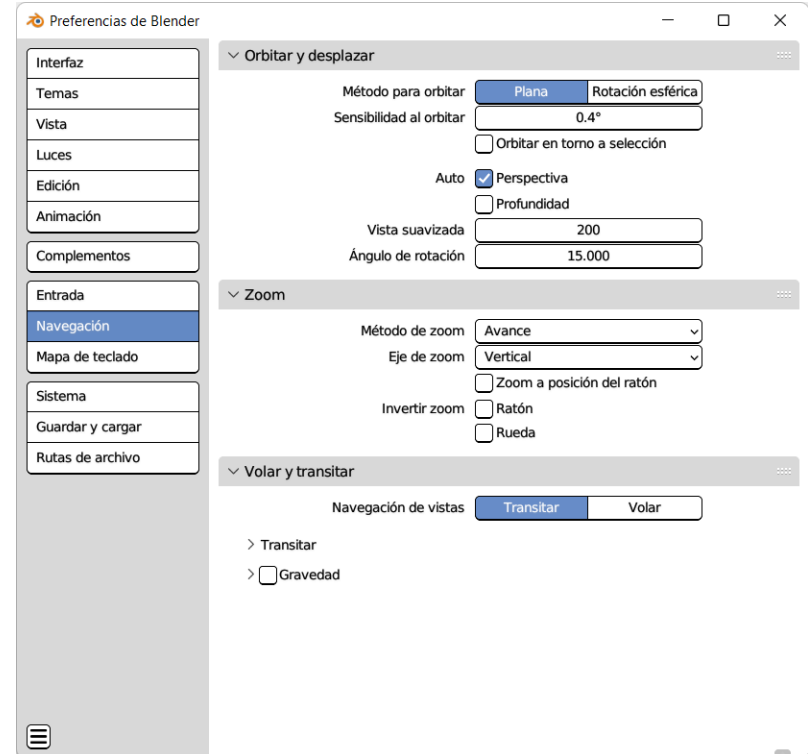
- ▶ Edición -> Preferencias
 - ▶ Interfaz
 - ▶ Temas (colores)
- ▶ Revisar diferentes opciones



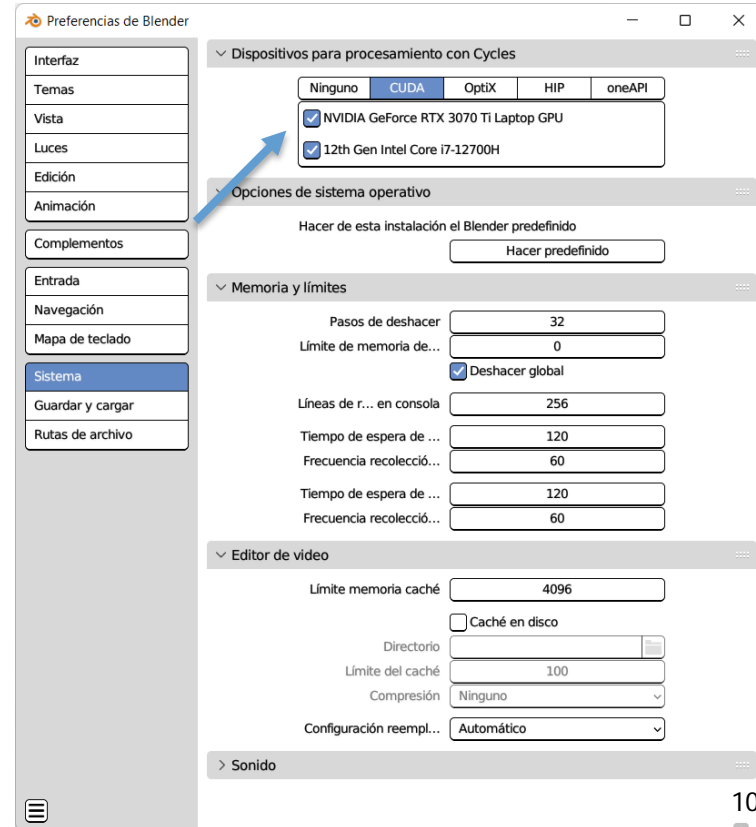
- ▶ Edición -> Preferencias
 - ▶ Entrada, si se trabaja con portátiles



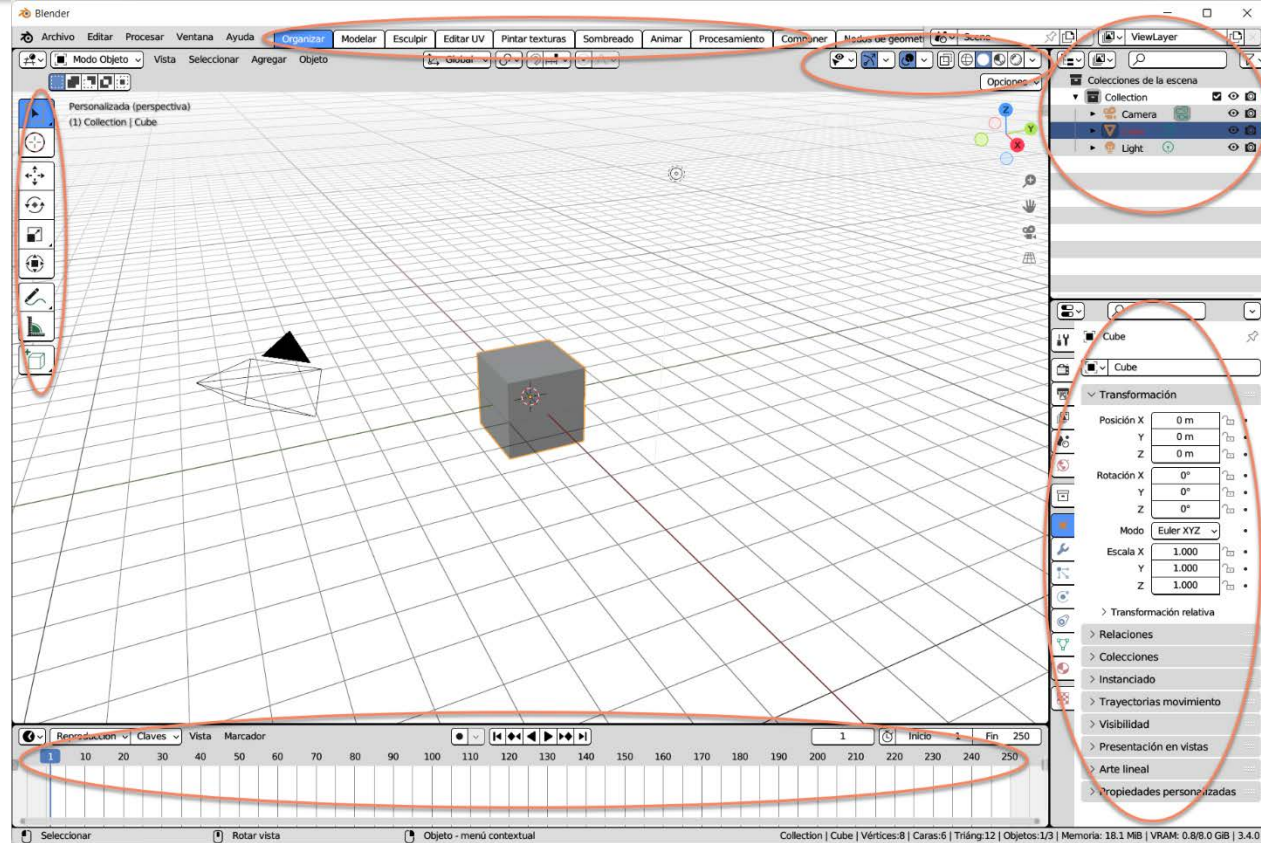
- Edición -> Preferencias
 - Navegación



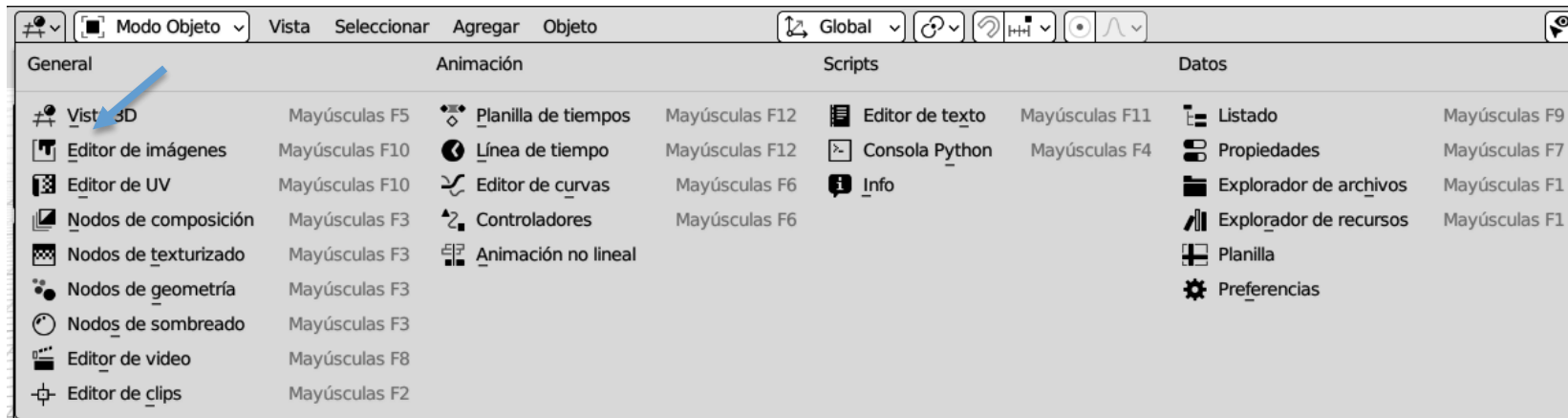
- ▶ Edición -> Preferencias
 - ▶ Sistema, si se trabaja con una tarjeta gráfica potente hay que activarla



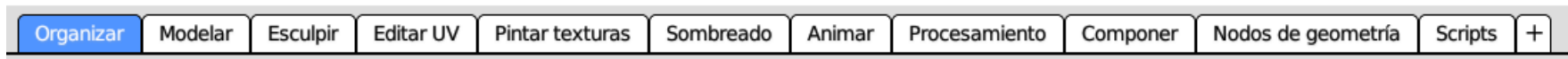
Interfaz



- ▶ En cada ventana puedo elegir lo que quiero visualizar, se llaman Editores



- ▶ En función de lo que hagamos se selecciona un workspace



- ▶ Vista 3D
 - ▶ Herramientas a la izquierda tecla T
 - ▶ Propiedades a la derecha tecla N



▼ Transformación

Posición:

X	0 m	🔒
Y	0 m	🔒
Z	0 m	🔒

Rotación:

X	0°	🔒
Y	0°	🔒
Z	0°	🔒

Euler XYZ ▼

Escala:

X	1.000	🔒
Y	1.000	🔒
Z	1.000	🔒

Dimensiones:

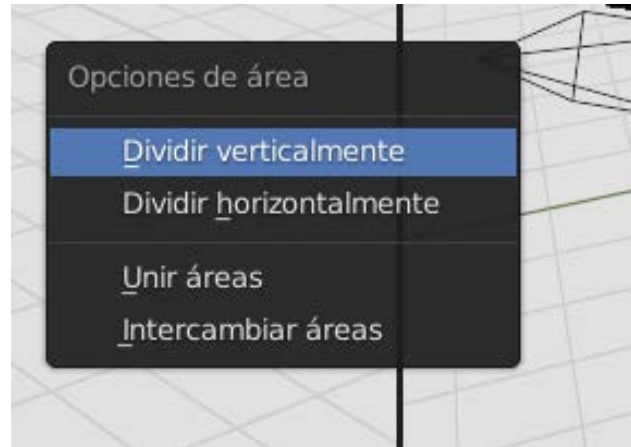
X	2 m
Y	2 m
Z	2 m

Elemento
Herramienta
Vista



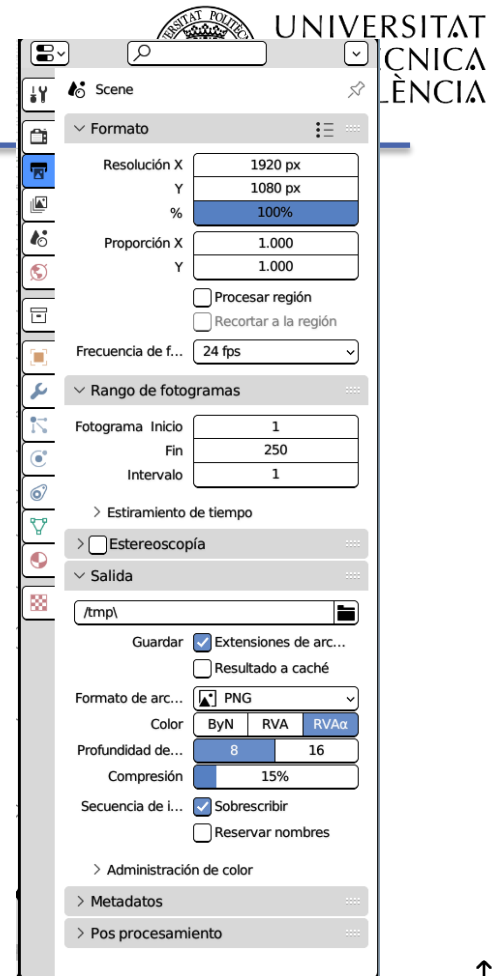
▶ Ventanas

- ▶ Podemos dividir las pinchando con el botón izquierdo en las esquinas o en la unión con el botón derecho



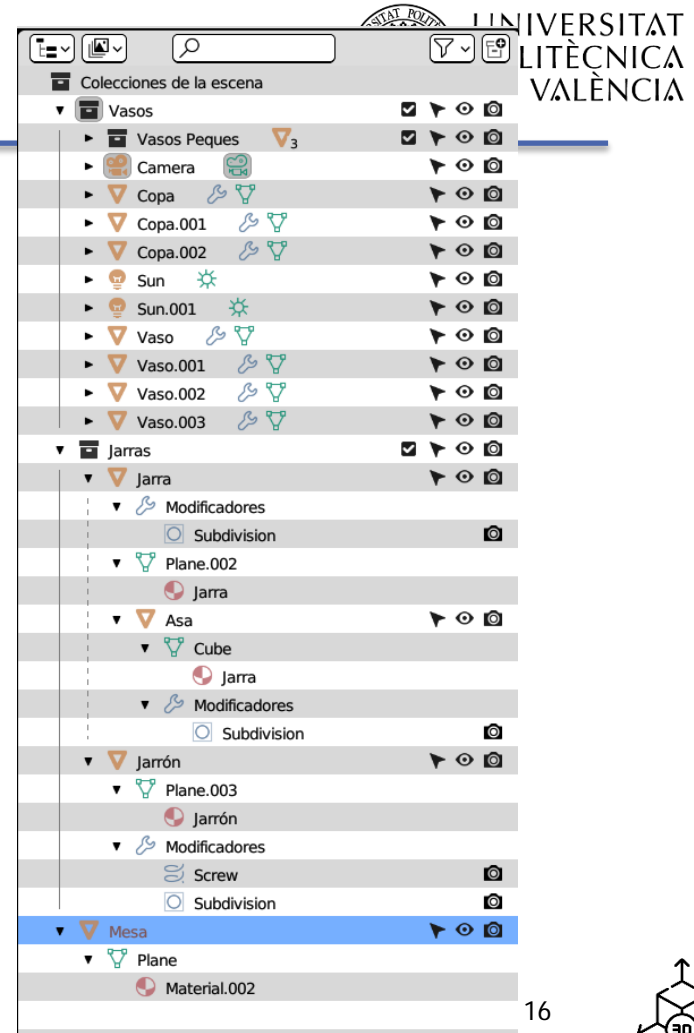
Interfaz

- ▶ En la parte derecha de la interfaz están los paneles:
Workspace, Render, Salida,
Capas, Escena, Mundo, Objeto,
Materiales, Texturas,... y en ellos encontraremos todos los parámetros configurables

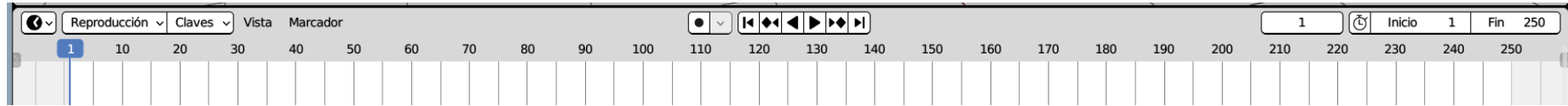


Interfaz

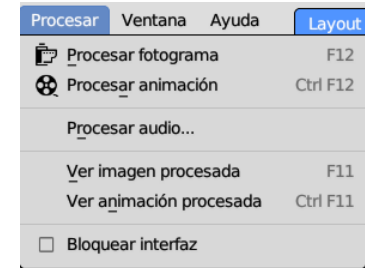
- ▶ **Listado:** Grafo de la escena, permite acceder a cada elemento de la escena con rapidez además de determinar desde allí algunas de sus propiedades como la visibilidad/no visibilidad.
- ▶ **Importante** nombrar todos los elementos de los objetos



- ▶ **Línea de tiempo.** Para realizar animaciones, indica en qué fotograma nos encontramos tan solo con desplazar la línea vertical de color azul.



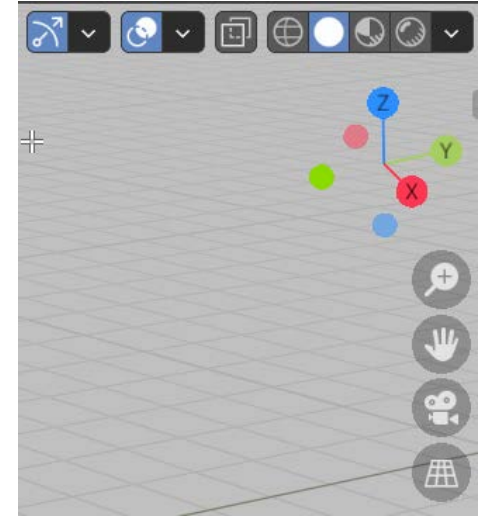
- ▶ **Zona de menú:** Varía en función del workspace, se usan mucho los atajos de teclado



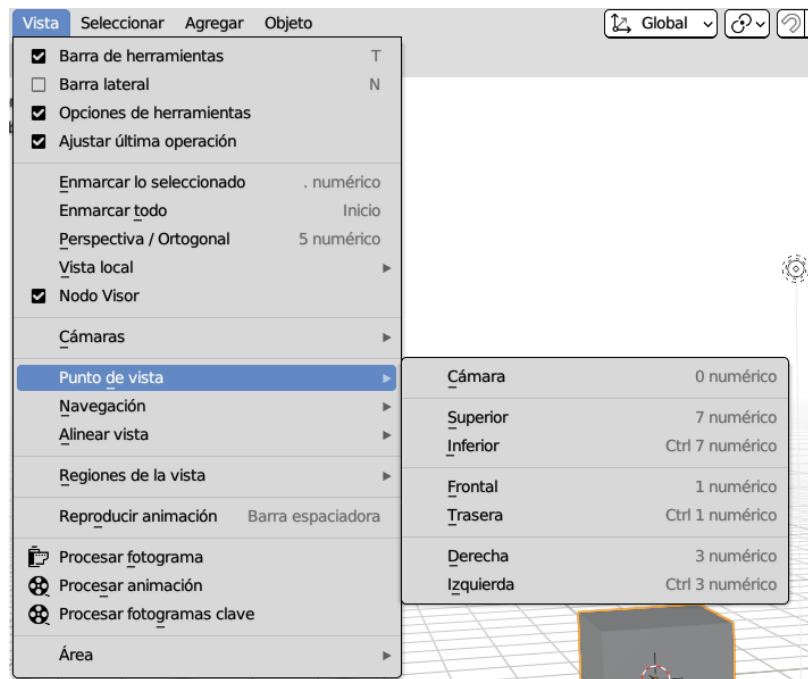
- ▶ Conocemos el editor Vista 3D y sabemos que ahí es dónde se materializa la tridimensionalidad de nuestro trabajo.
 - ▶ La navegación.
 - ▶ Cuadro de Propiedades ("N"). Muchos de los aspectos del objeto que tengamos seleccionados se editan aquí
 - ▶ Cuadro de Herramientas ("T"). Un primer contacto nos sirve para empezar a comprender qué tipo de ediciones se pueden hacer desde aquí.

- ▶ **Navegación con el ratón:**
 - ▶ **Clic con el botón izquierdo:** selección de objetos
 - ▶ **Rueda del ratón pulsada y movimiento de ratón:** Es el efecto órbita, cambia el punto de vista. Es decir, esta edición no supone una transformación geométrica en los objetos.
 - ▶ **Tecla "Shift" pulsada, rueda del ratón pulsada y movimiento de ratón.** Es el efecto panorámico, nos desplazamos por un plano paralelo al monitor del ordenador.
 - ▶ **Giro de la rueda:** zoom

- ▶ Navegación con los gizmos, ideal para trabajar con trackpad o ratón de 2 botones:
 - ▶ **Lupa:** zoom
 - ▶ **Mano:** Es el efecto panorámico, nos desplazamos por un plano paralelo al monitor del ordenador.
 - ▶ **Pinchando en el S.C. :** Es el efecto órbita, cambia el punto de vista.
 - ▶ **Pinchando en un eje del S.C.:** Cambia a la vista correspondiente
 - ▶ **Cámara:** vamos a la vista de la cámara 3D
 - ▶ **Plano:** cambiamos entre ortográfica y perspectiva



► Navegación con el menú vista:



- ▶ **Navegación desde el teclado numérico:**
 - ▶ **Visión en perspectiva/Visión ortográfica.** La alternancia de estos dos modos de representación la conseguimos con "NumPad 5".
 - ▶ **Vistas frontales.** planta ("NumPad 7"), alzado ("NumPad 1"), perfil ("NumPad 3"), vista inferior ("Control_NumPad 7"), vista trasera ("Control_NumPad 1") y lateral izquierda ("Control_NumPad 3")
 - ▶ "NumPad + y -". zoom in y out
 - ▶ "NumPad Supr". zoom al objeto seleccionado
 - ▶ "NumPad 0". punto de vista de la cámara virtual
 - ▶ NumPad /". Esta tecla esta destinada a aislar el objeto seleccionado para trabajar más cómodamente.
 - ▶ "Control_Alt_NumPad 0" Colocar la cámara desde el lugar donde vemos la escena en el monitor.
 - ▶ **Tecla Inicio:** Zoom a pantalla completa

► Resumen de teclas:

- <https://zao3d.com/mapa-de-teclado-de-blender-2-80/>



Teclas especiales

