

Introducción Modelado Avanzado 3d

Blender 3.6 LTS





¿Qué es un vértice?

¿Qué es una arista?

Línea que une dos puntos

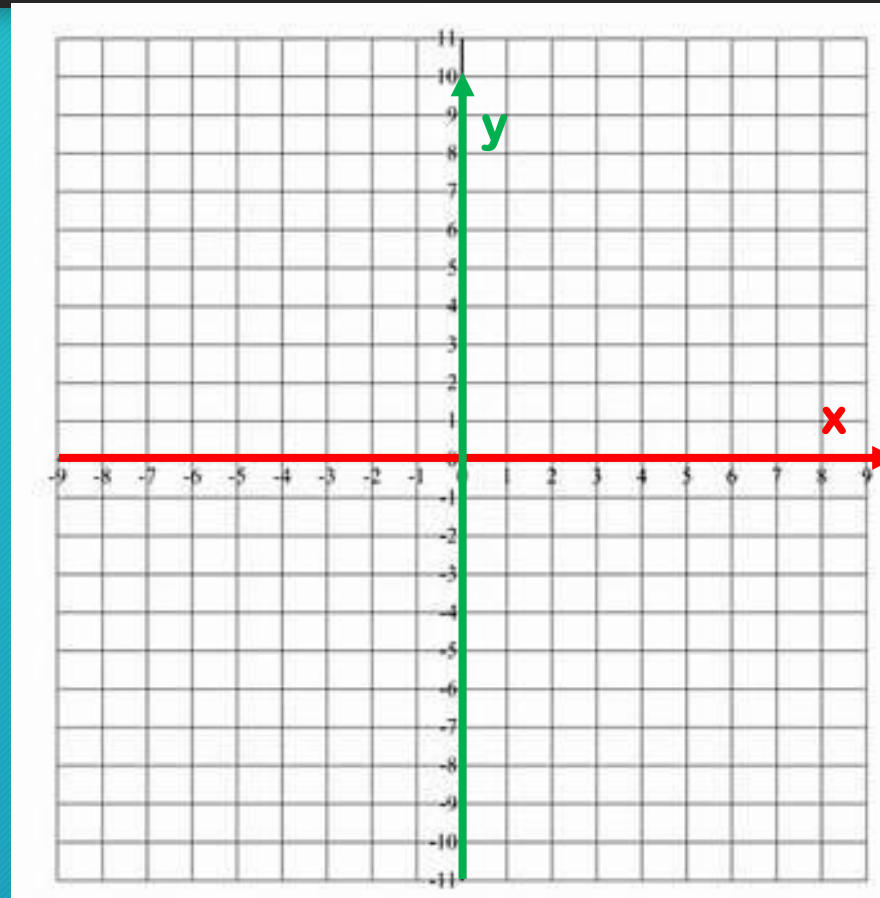


¿Qué es una cara?



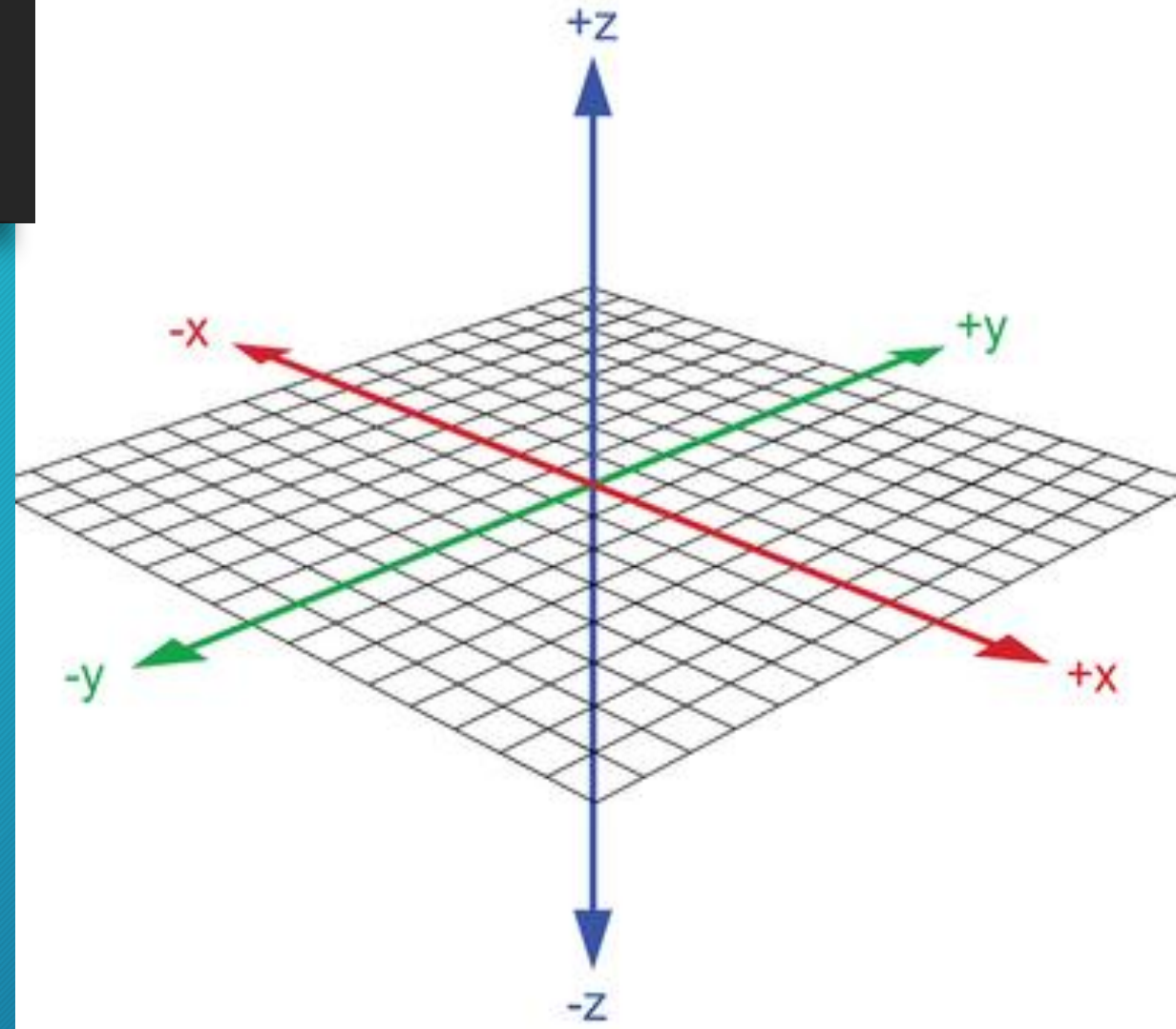
Unión de 3 o más
aristas por sus
extremos

2d - dos dimensiones = dos ejes: xy

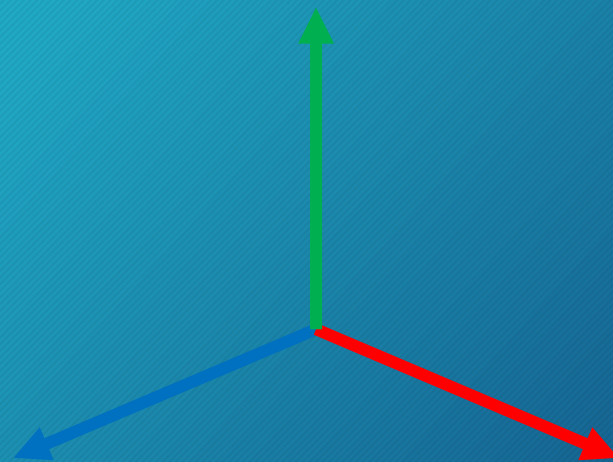
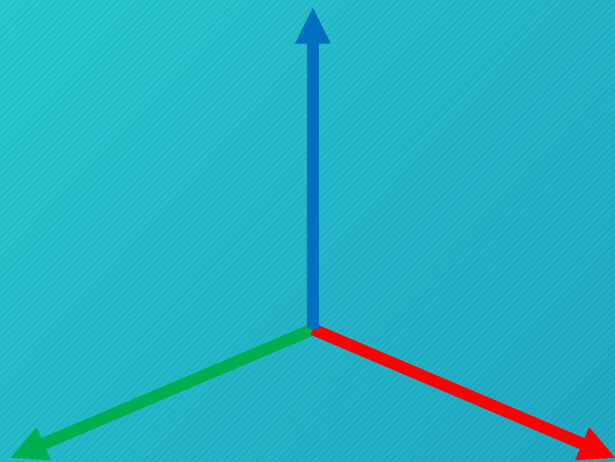


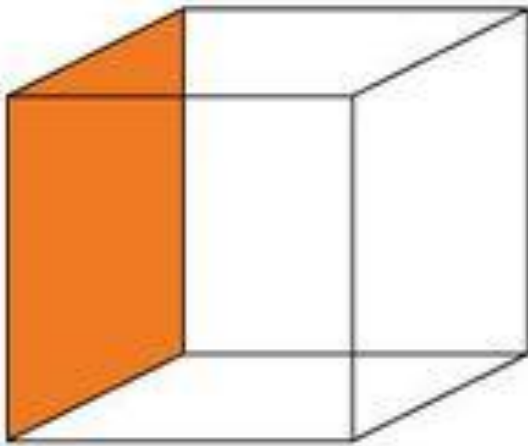
3d - Tres dimensiones = Tres ejes x y z

- Rojo = X
- Verde = Y
- Azul = Z

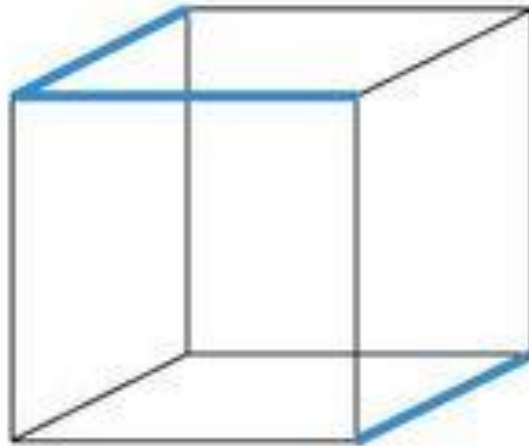


Variaciones de ejes

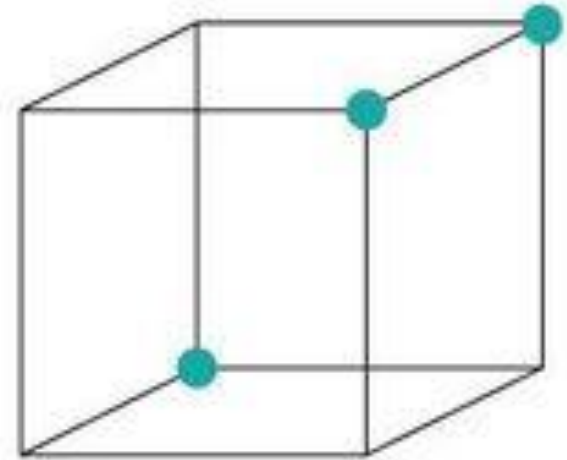




FACE



ARESTA



VÉRTICE

¿Qué es un modelo 3d?



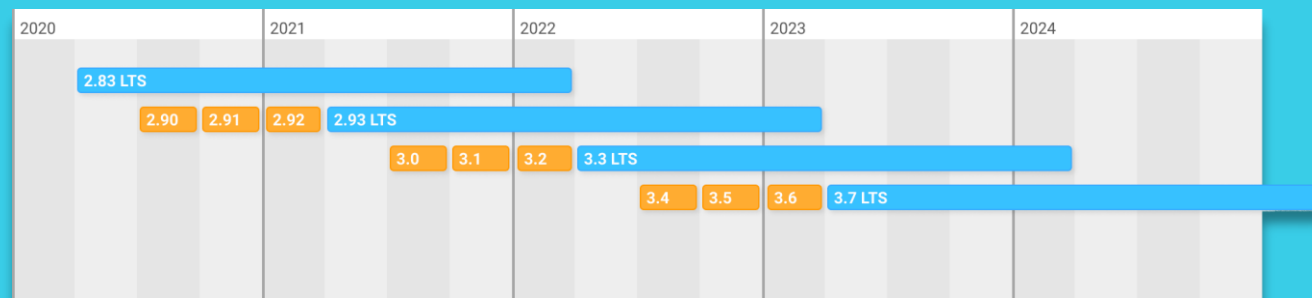
1er paso - blender

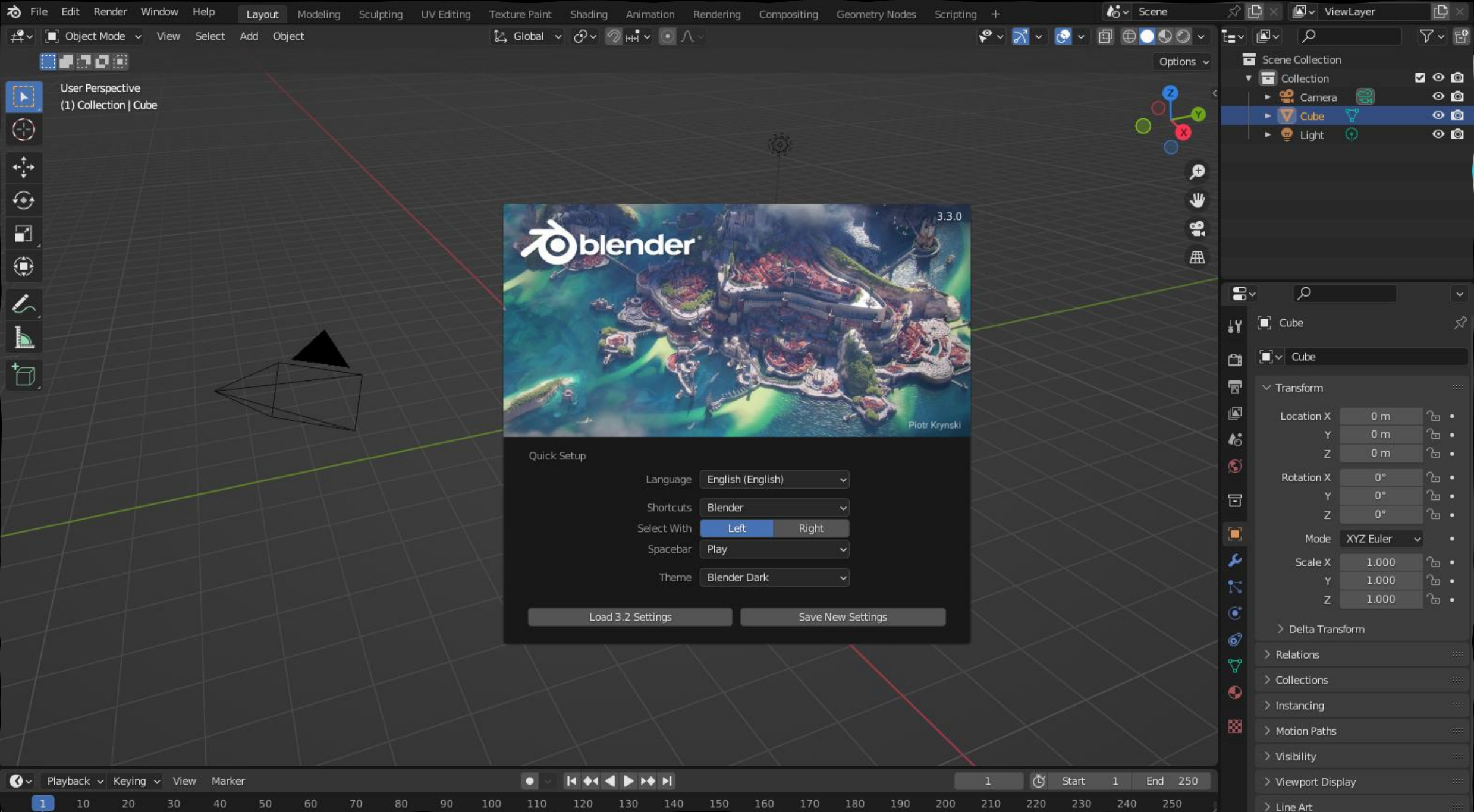
- Ingresar a la página principal
- Descarga el programa según tu sistema operativo
- Sigue los pasos para ejecutar el programa



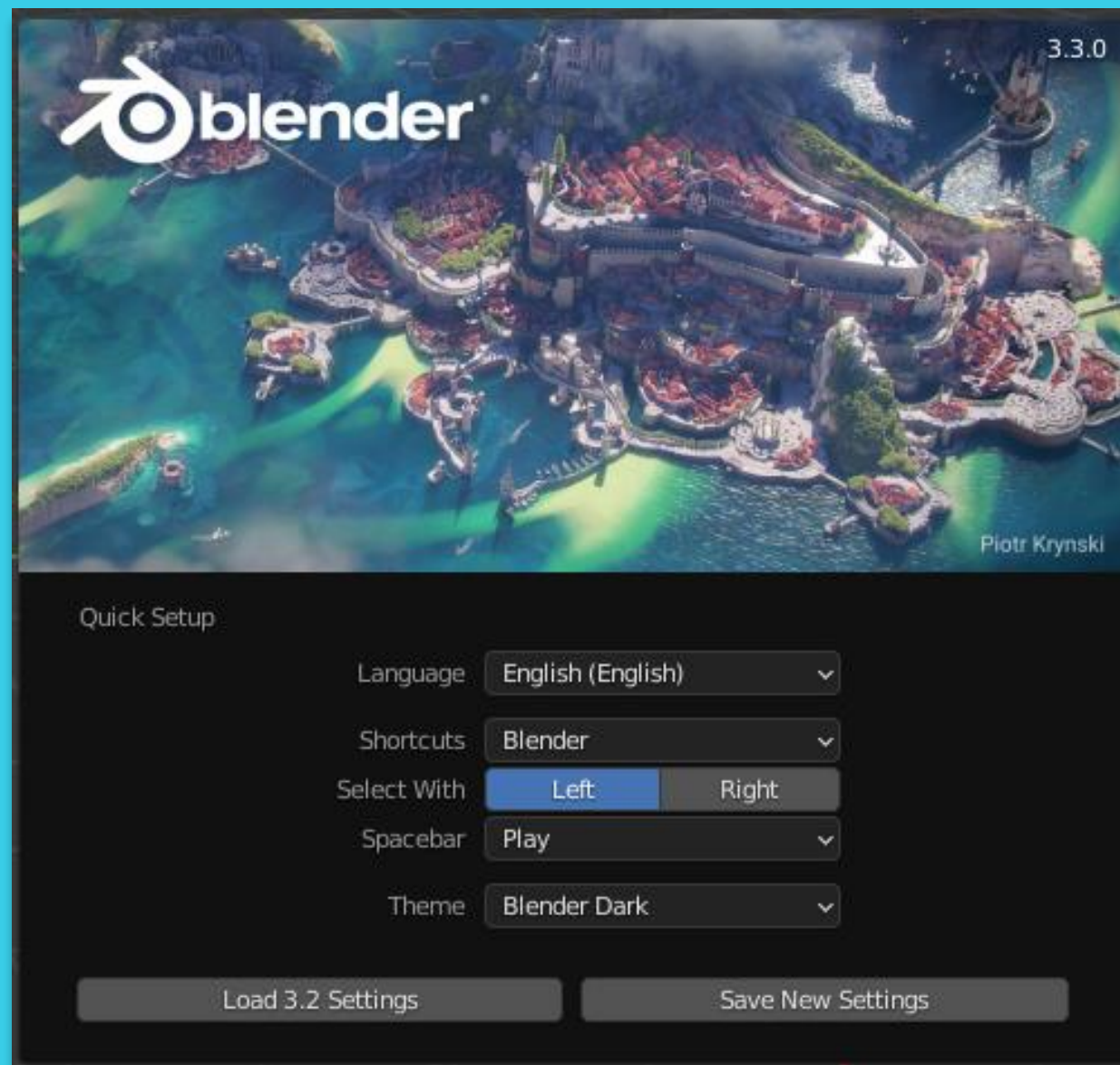
Long Term Support

- Cronograma de versiones

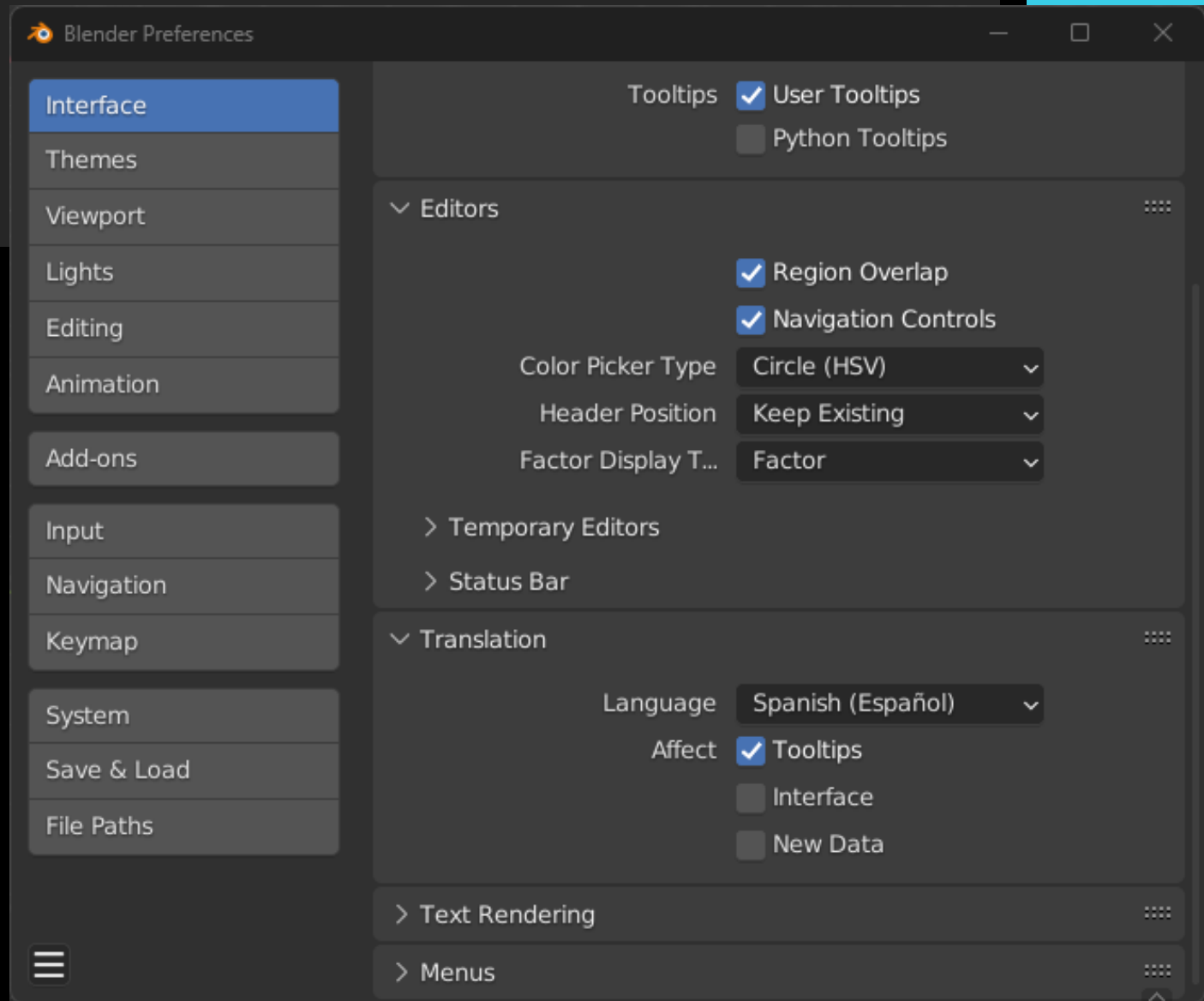




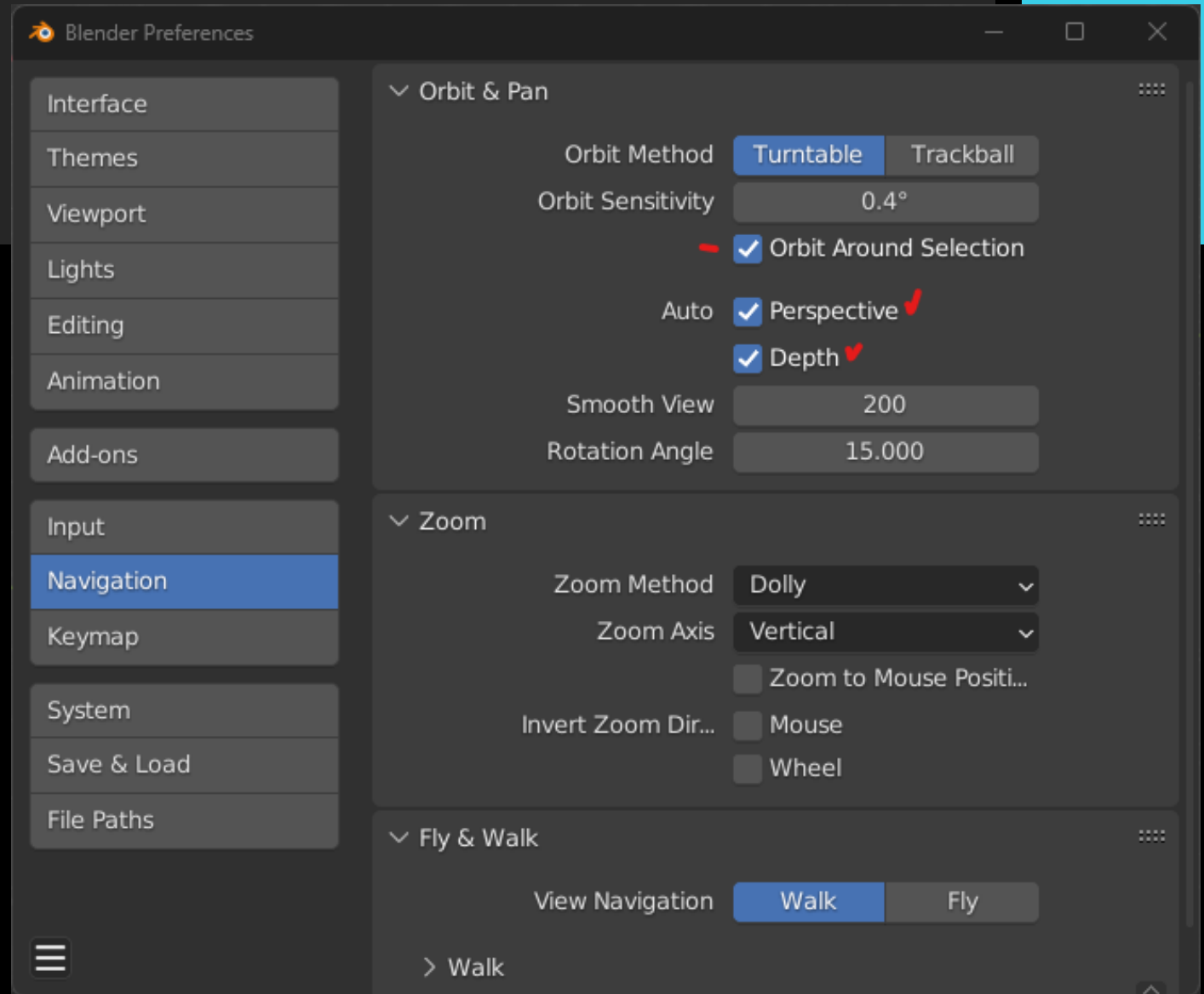
Configuración inicial



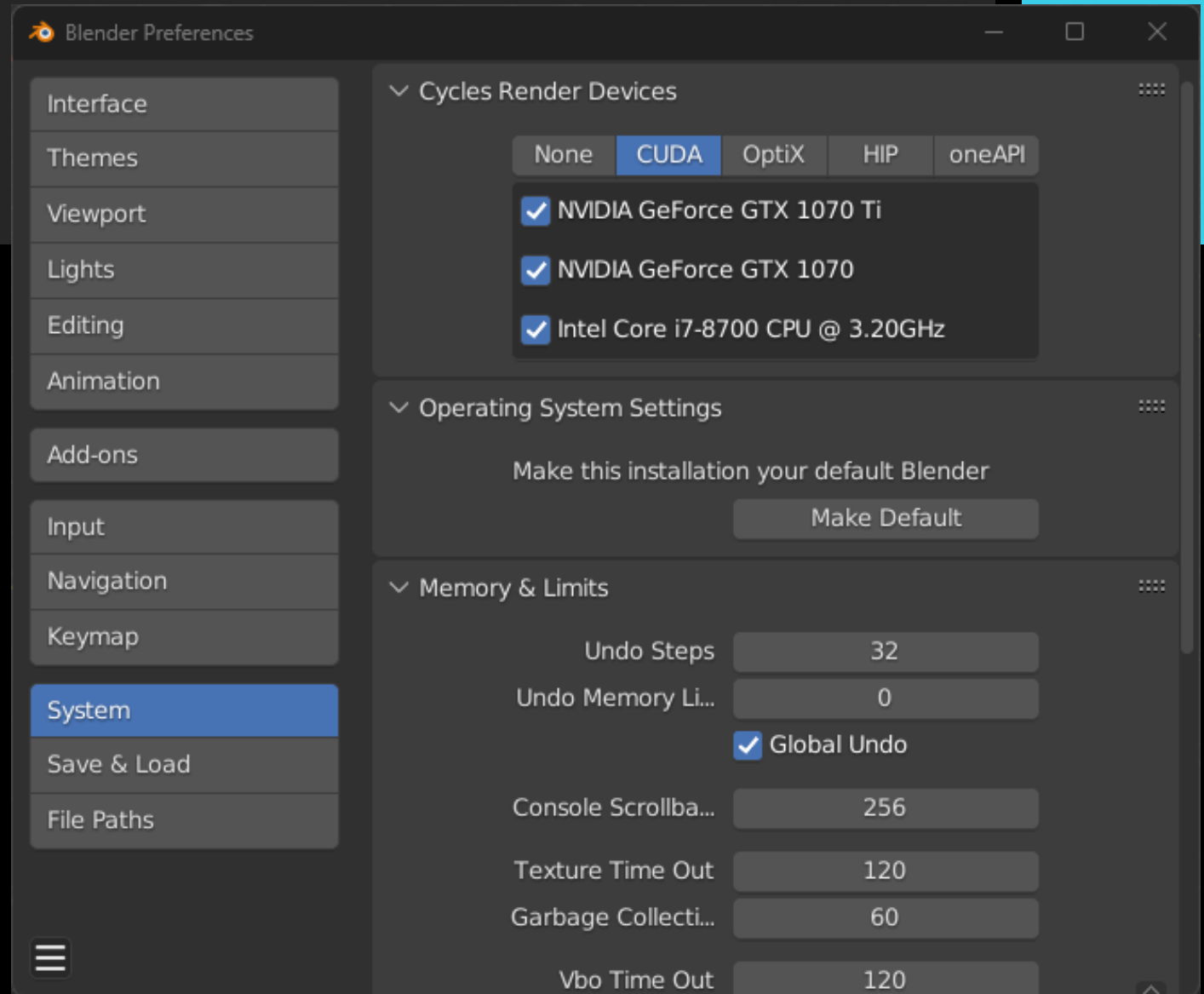
Config. interfaz

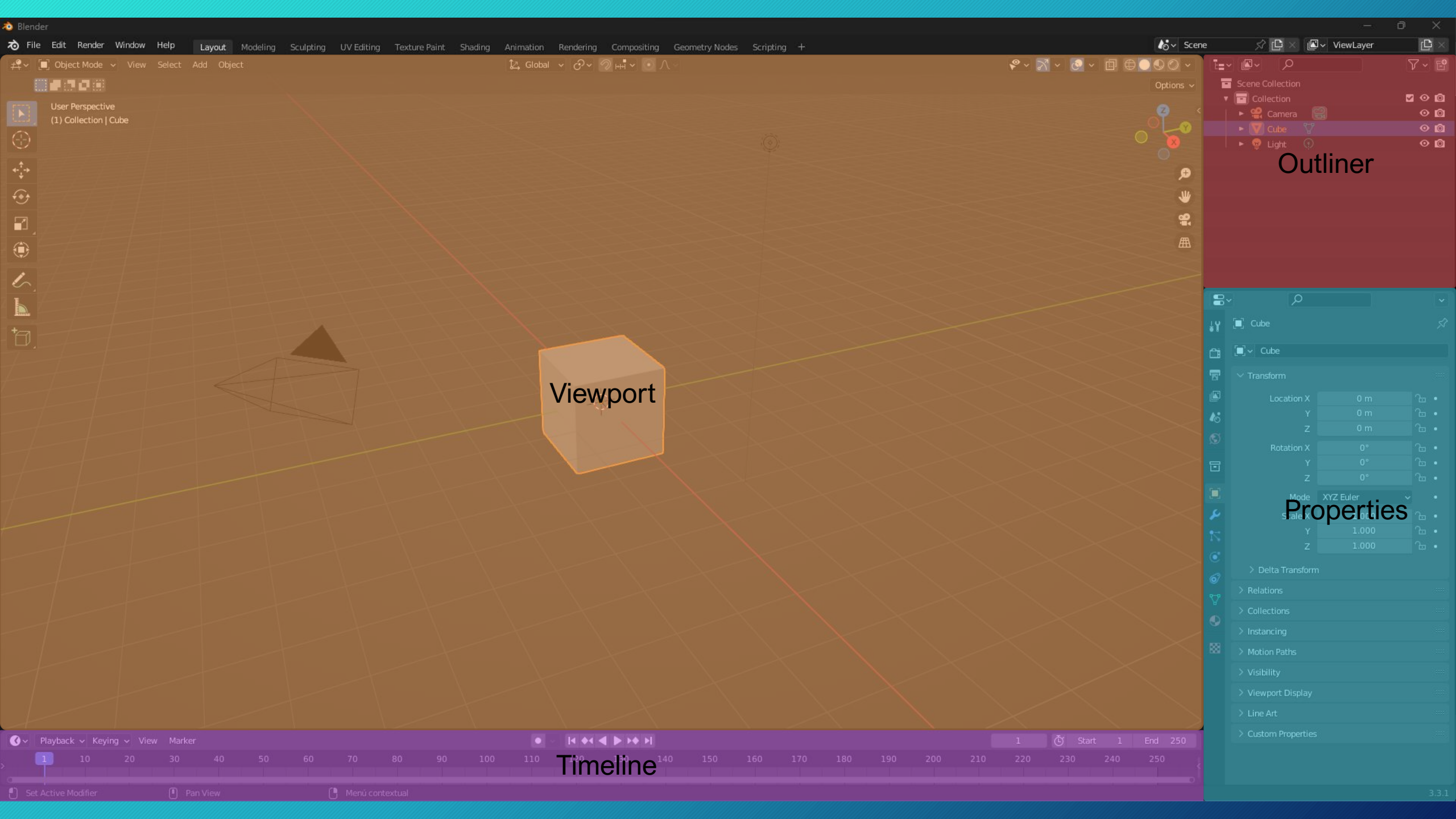


Config. navegación



Config. sistema



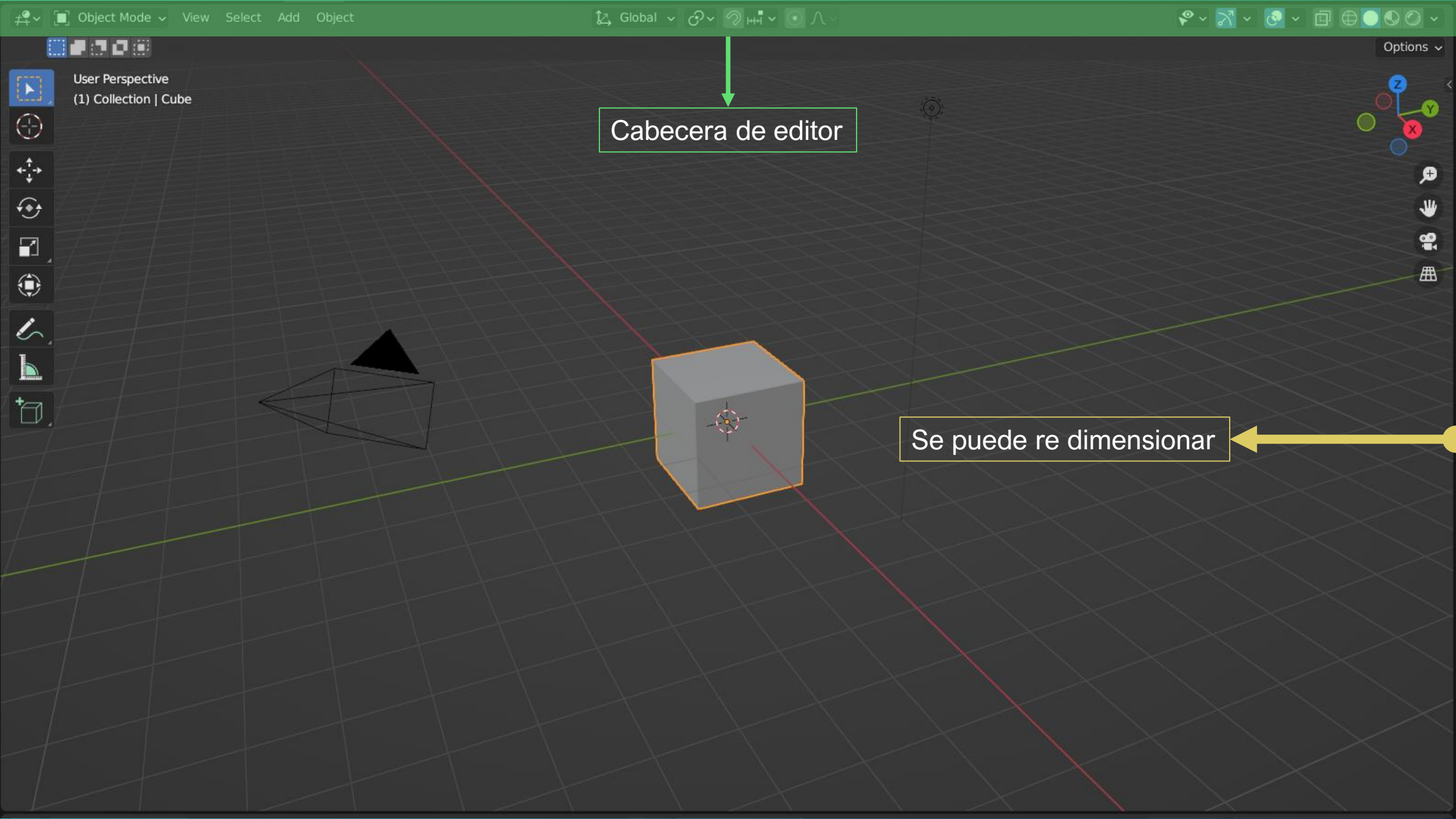


Viewport

Outliner

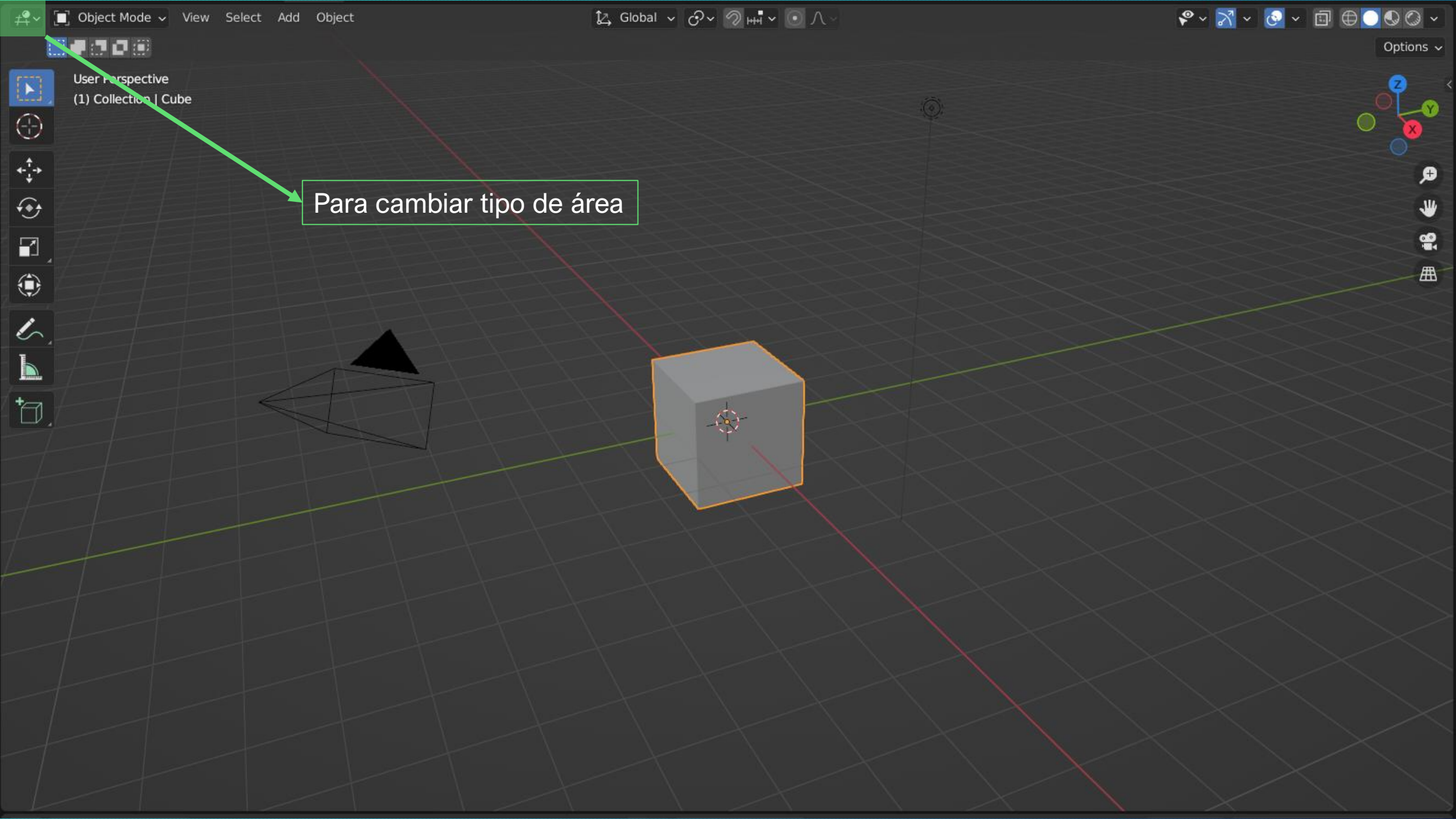
Properties

Timeline



Cabecera de editor

Se puede re dimensionar



Para cambiar tipo de área

Object Mode

View

Select

Add

Object

Global

General

Animation

Scripting

Data

3D Viewport

Shift F5

Dope Sheet

Shift F12

Text Editor

Shift F11

Outliner

Shift F9

Image Editor

Shift F10

Timeline

Shift F12

Python Console

Shift F4

Properties

Shift F7

UV Editor

Shift F10

Graph Editor

Shift F6

Info

File Browser

Shift F1

Compositor

Shift F3

Drivers

Shift F6

Asset Browser

Shift F1

Texture Node Editor

Shift F3

Nonlinear Animation

Spreadsheet

Geometry Node Editor

Shift F3

Preferences

Shader Editor

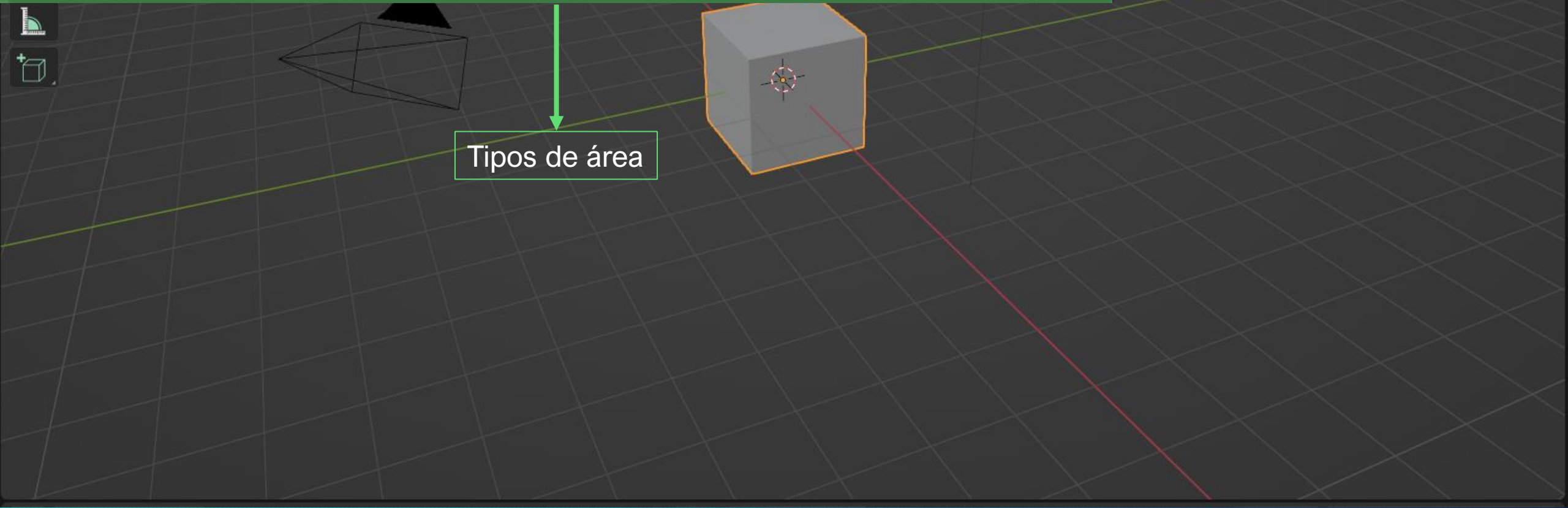
Shift F3

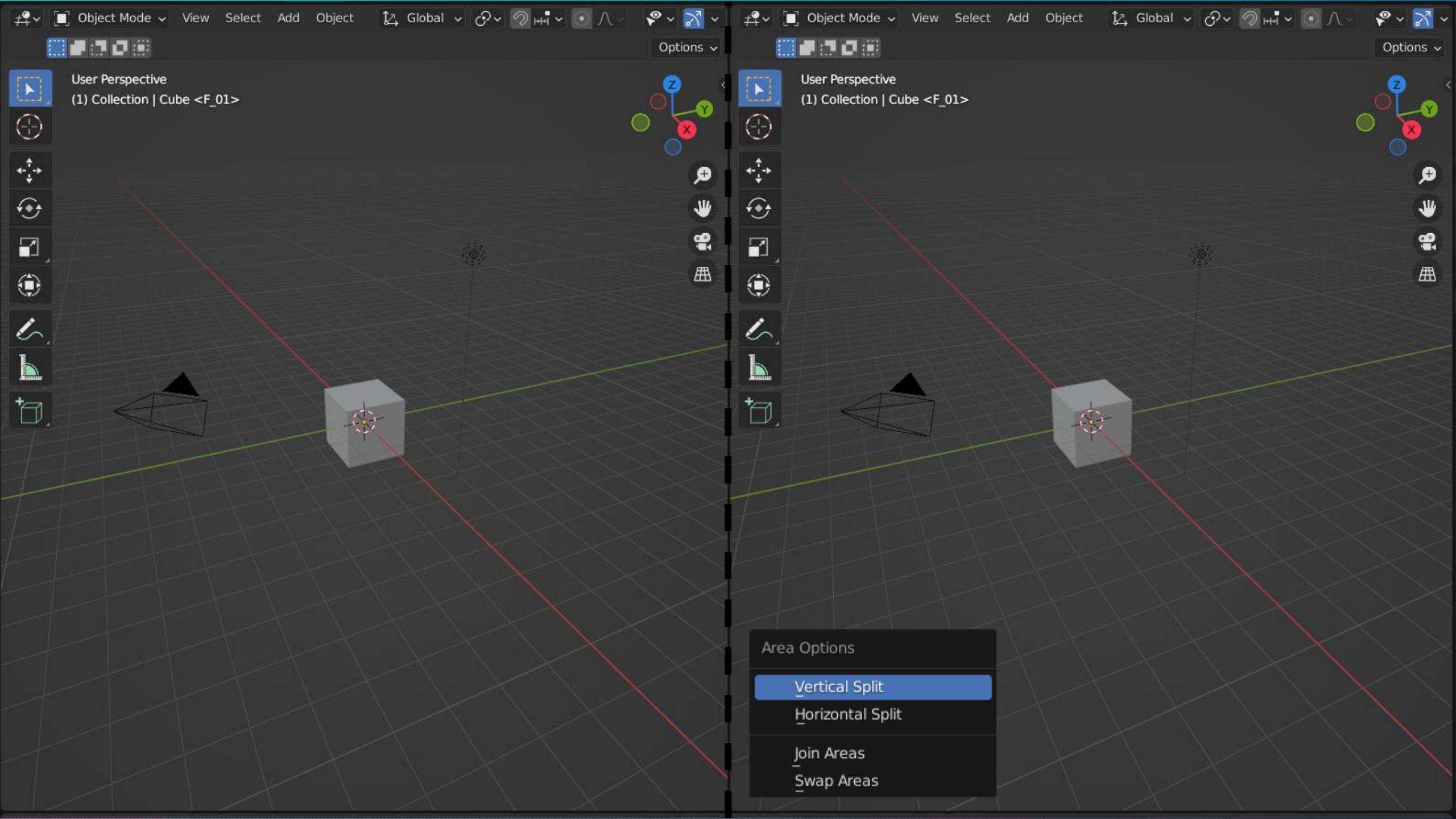
Video Sequencer

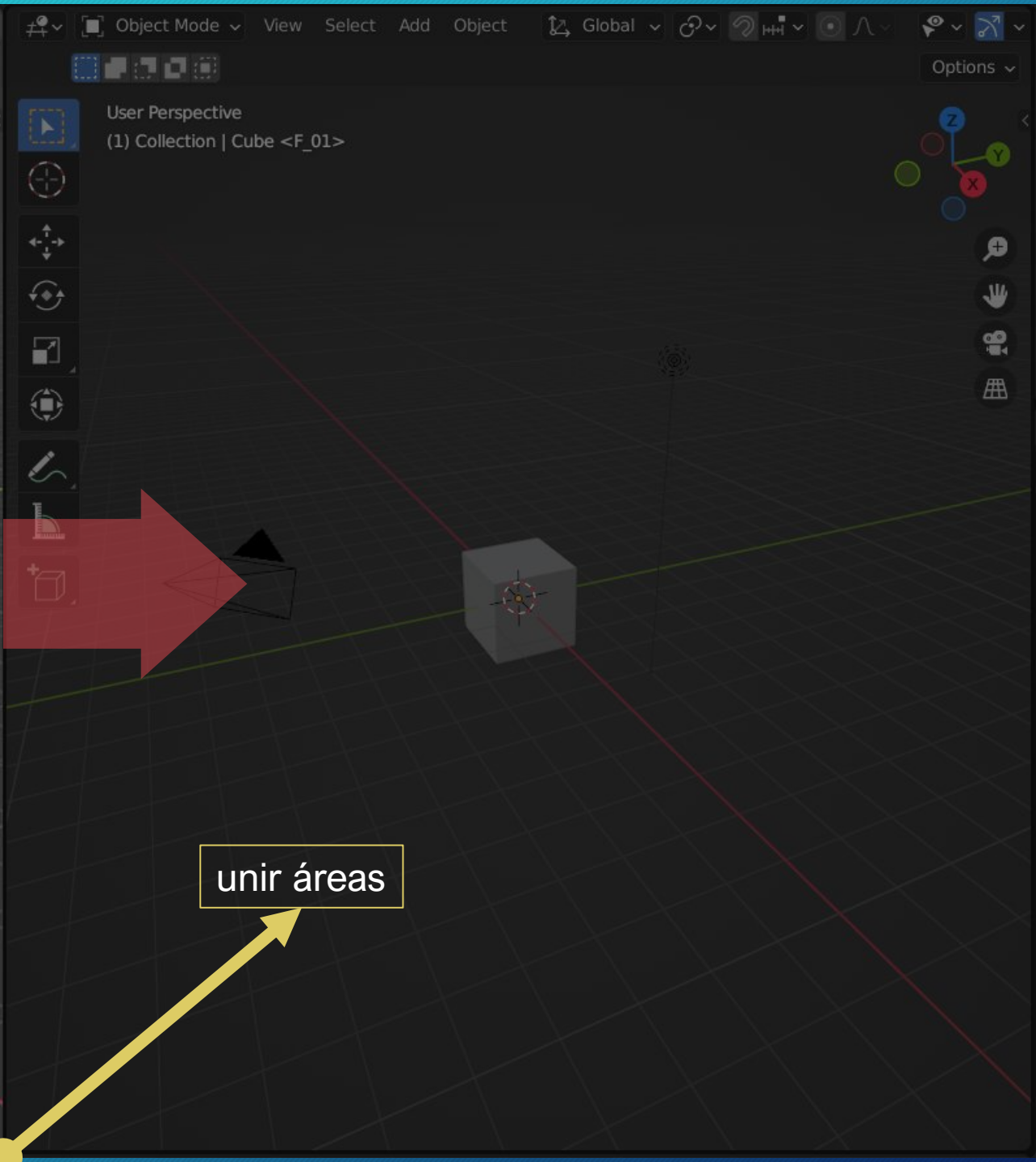
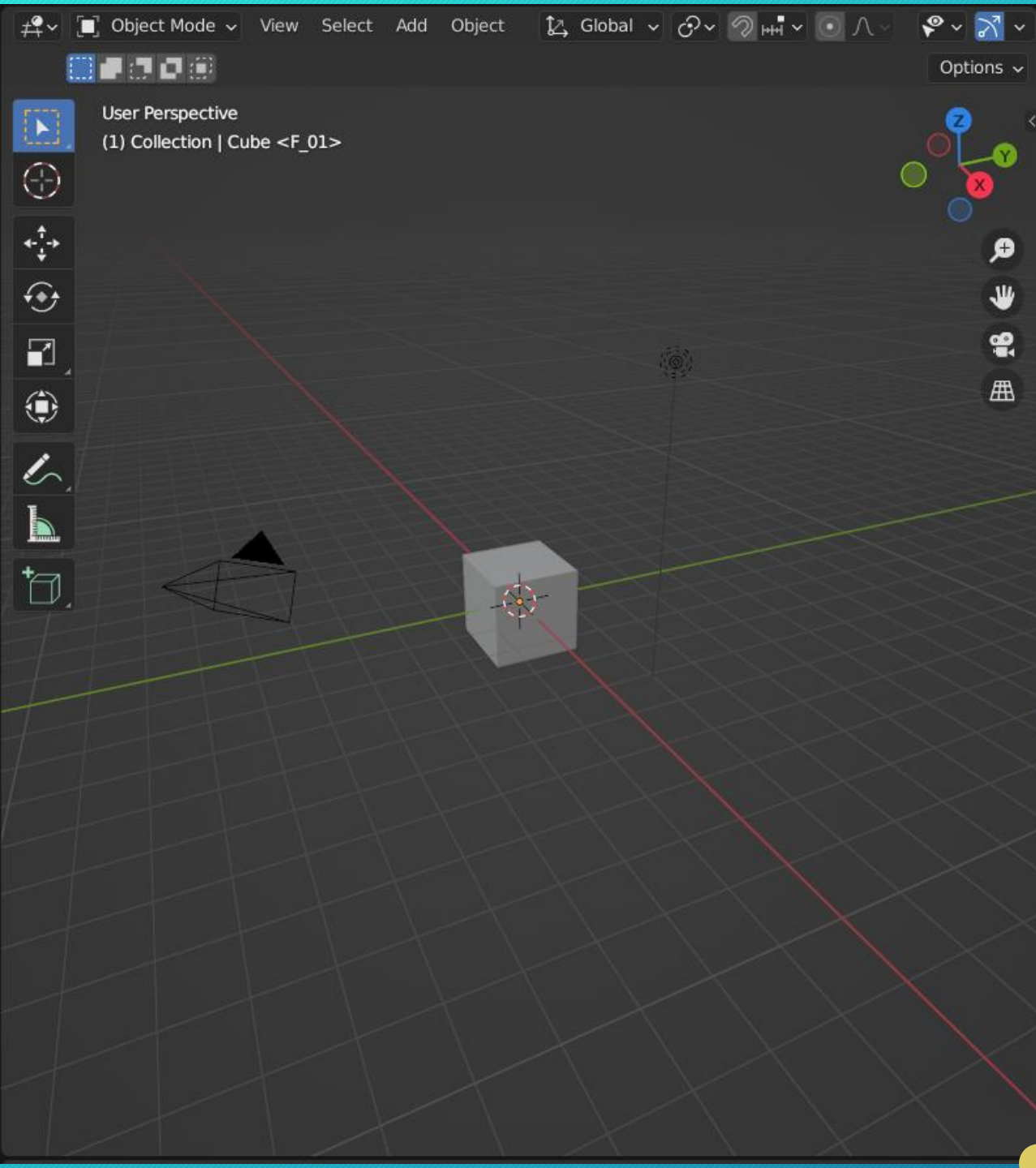
Shift F8

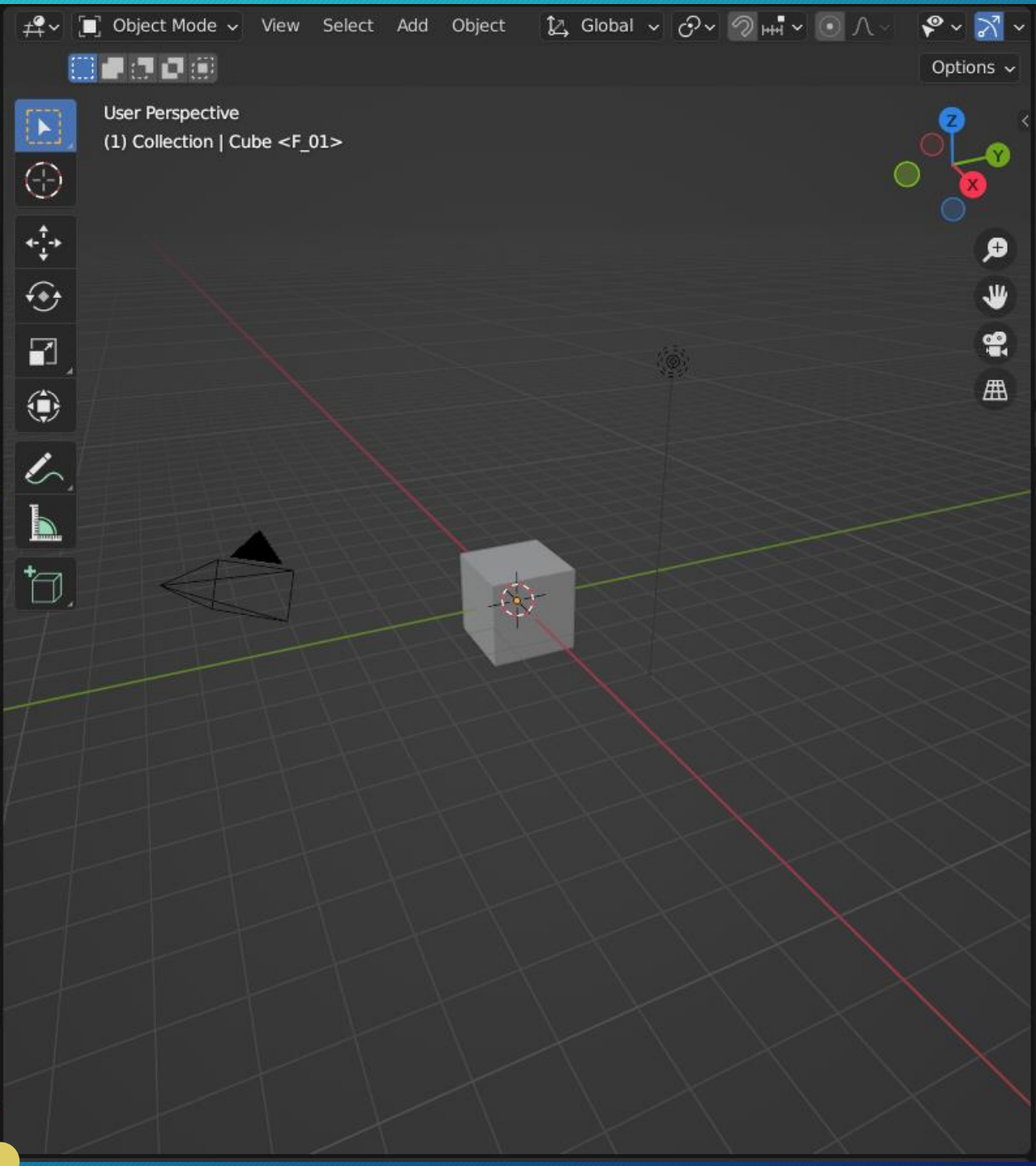
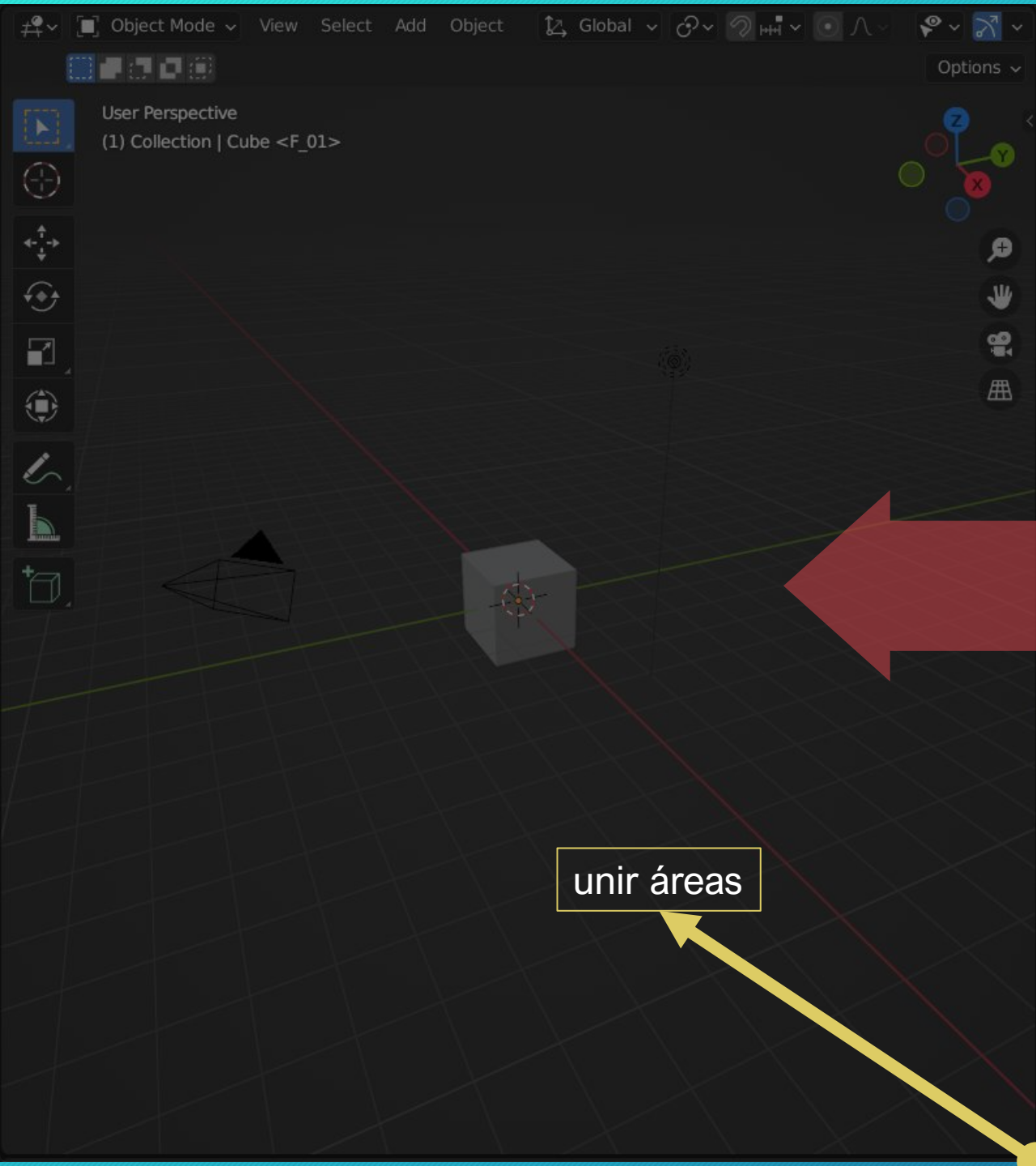
Movie Clip Editor

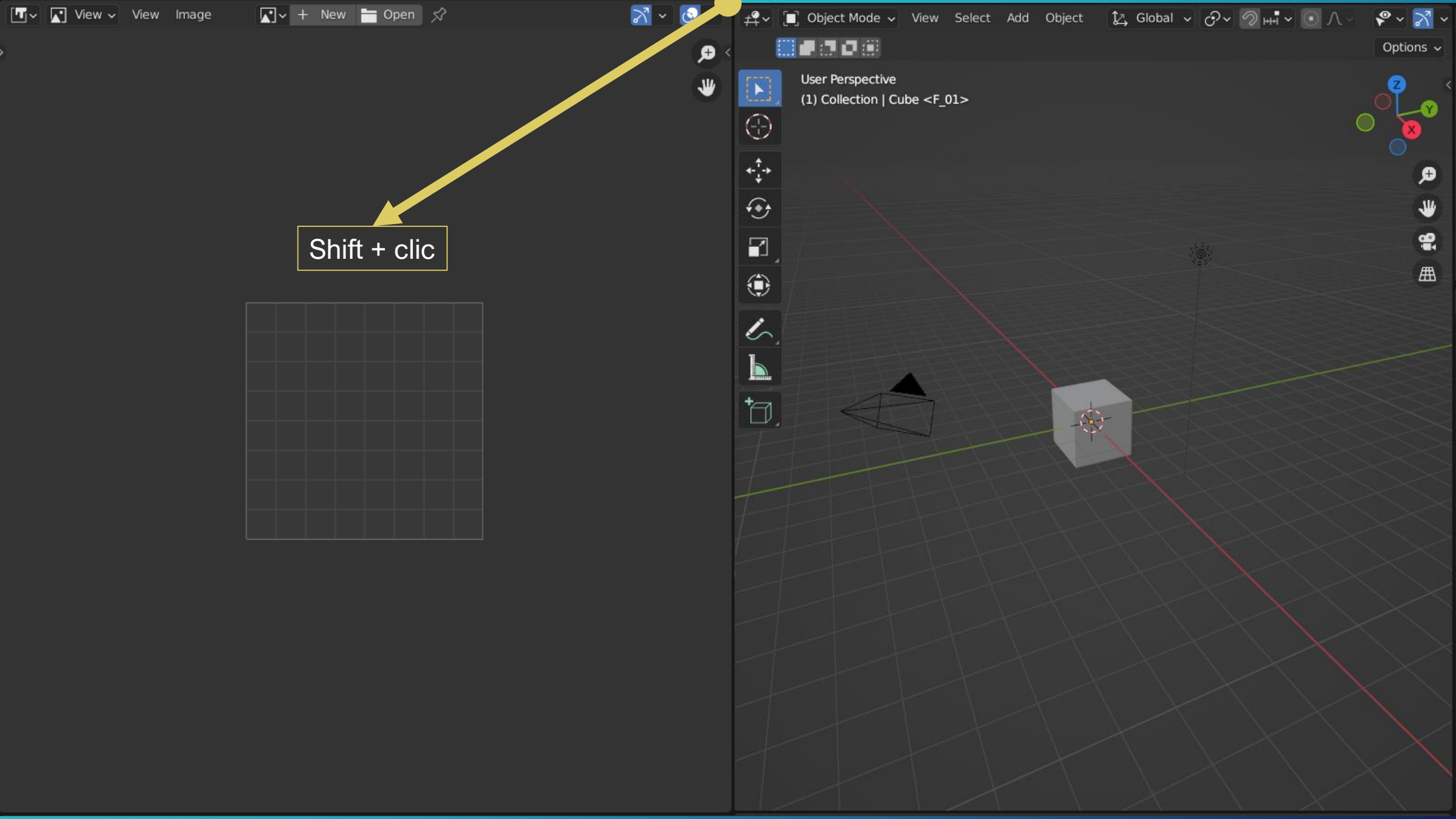
Shift F2

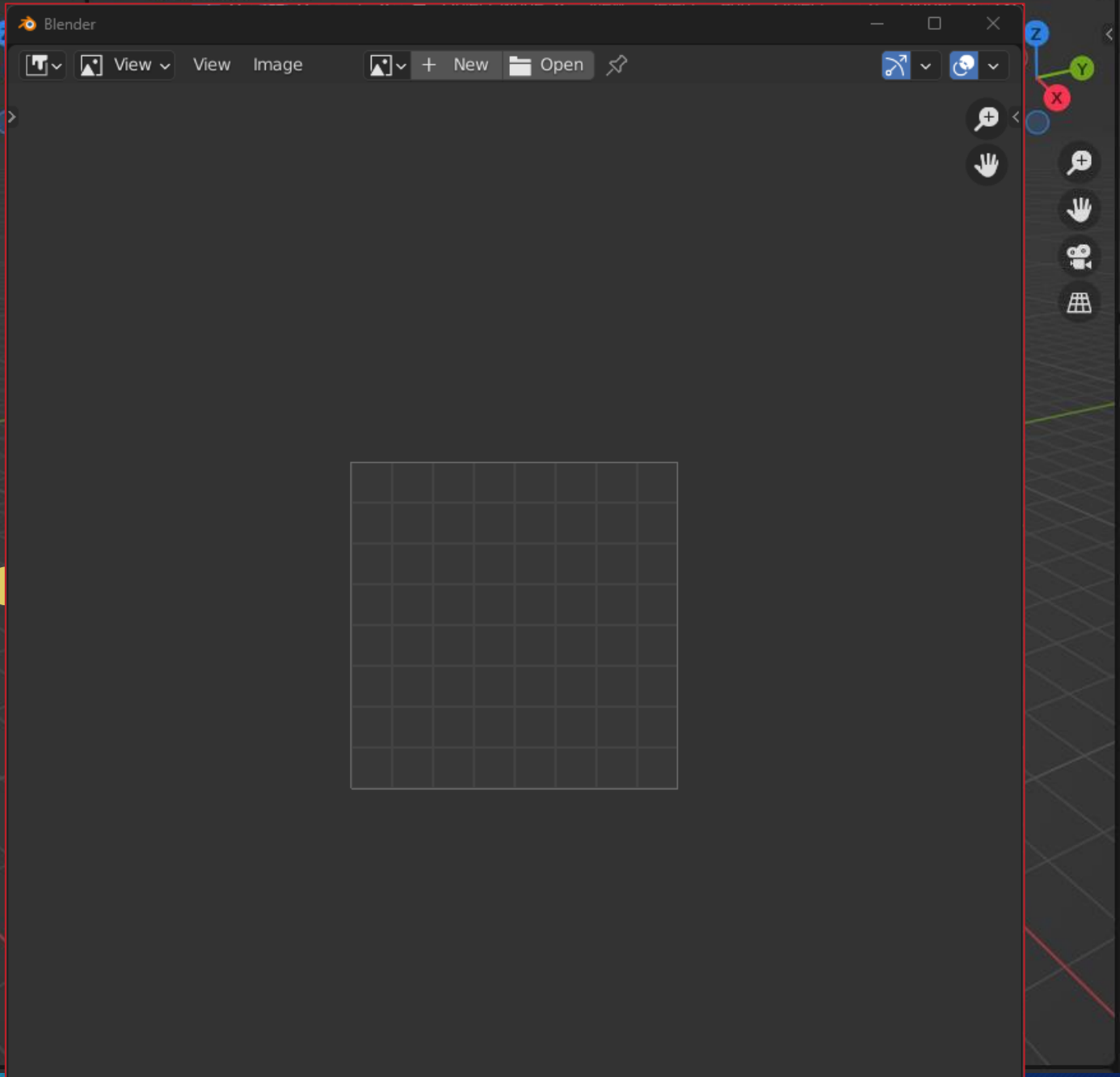
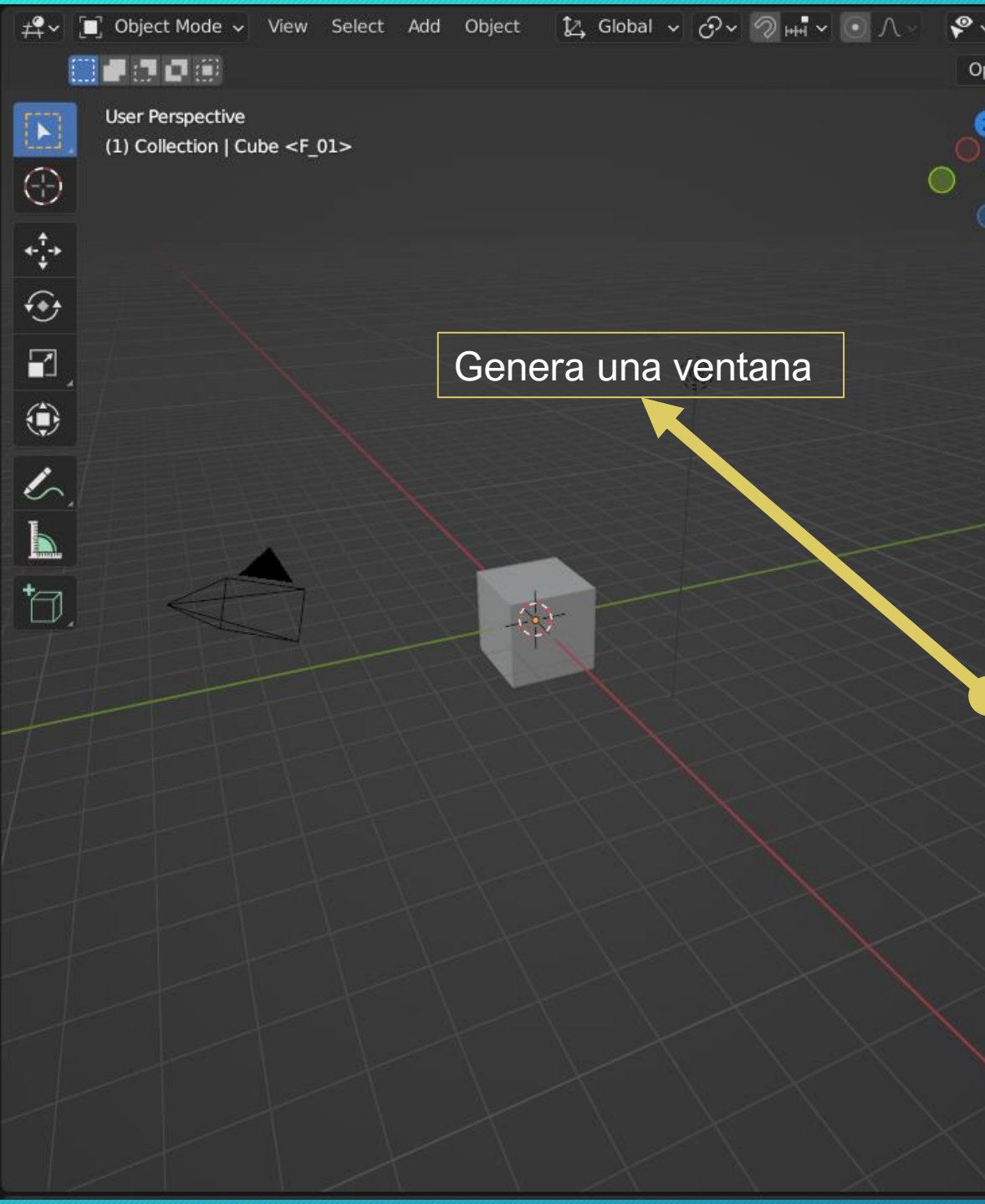


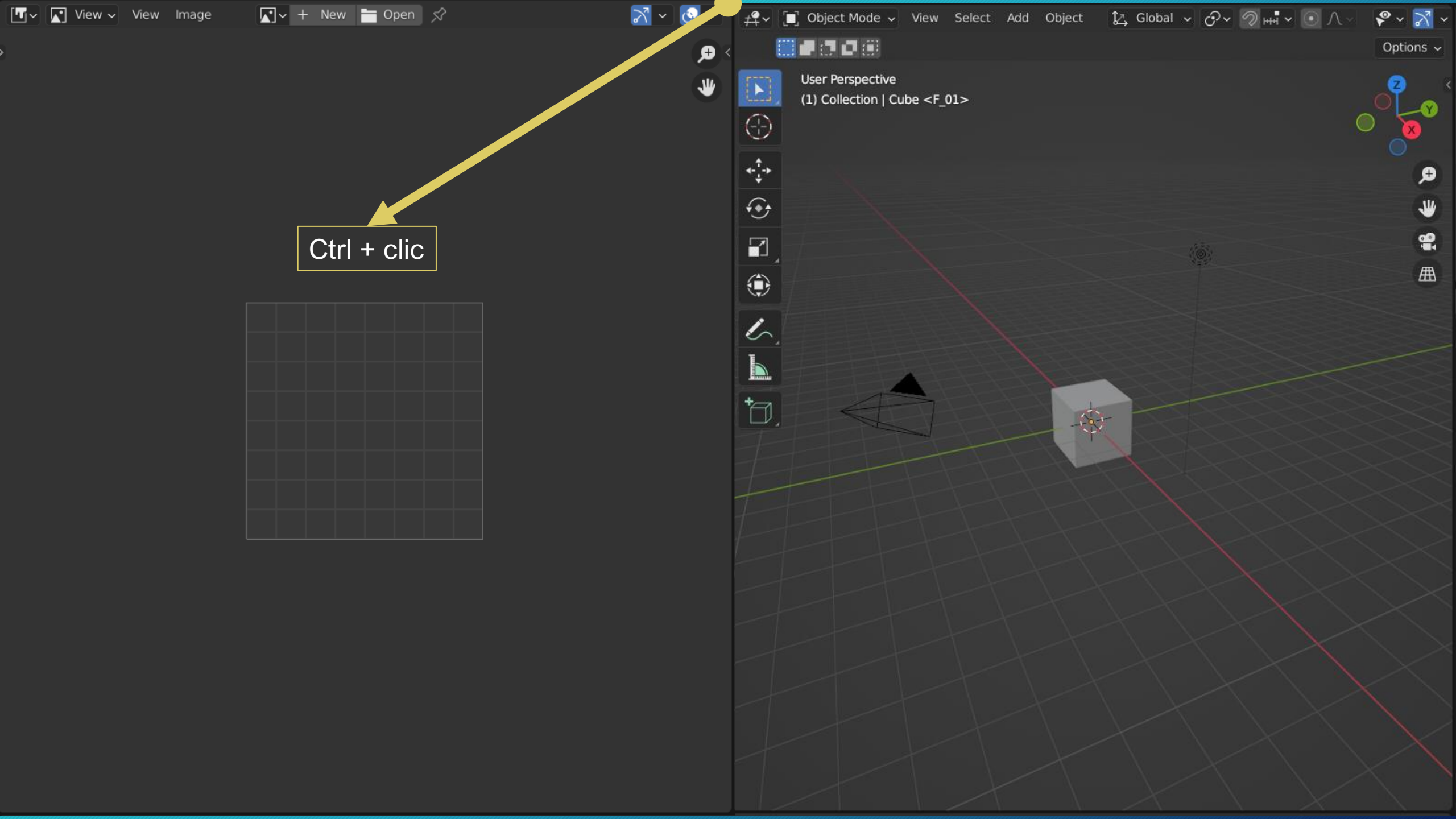




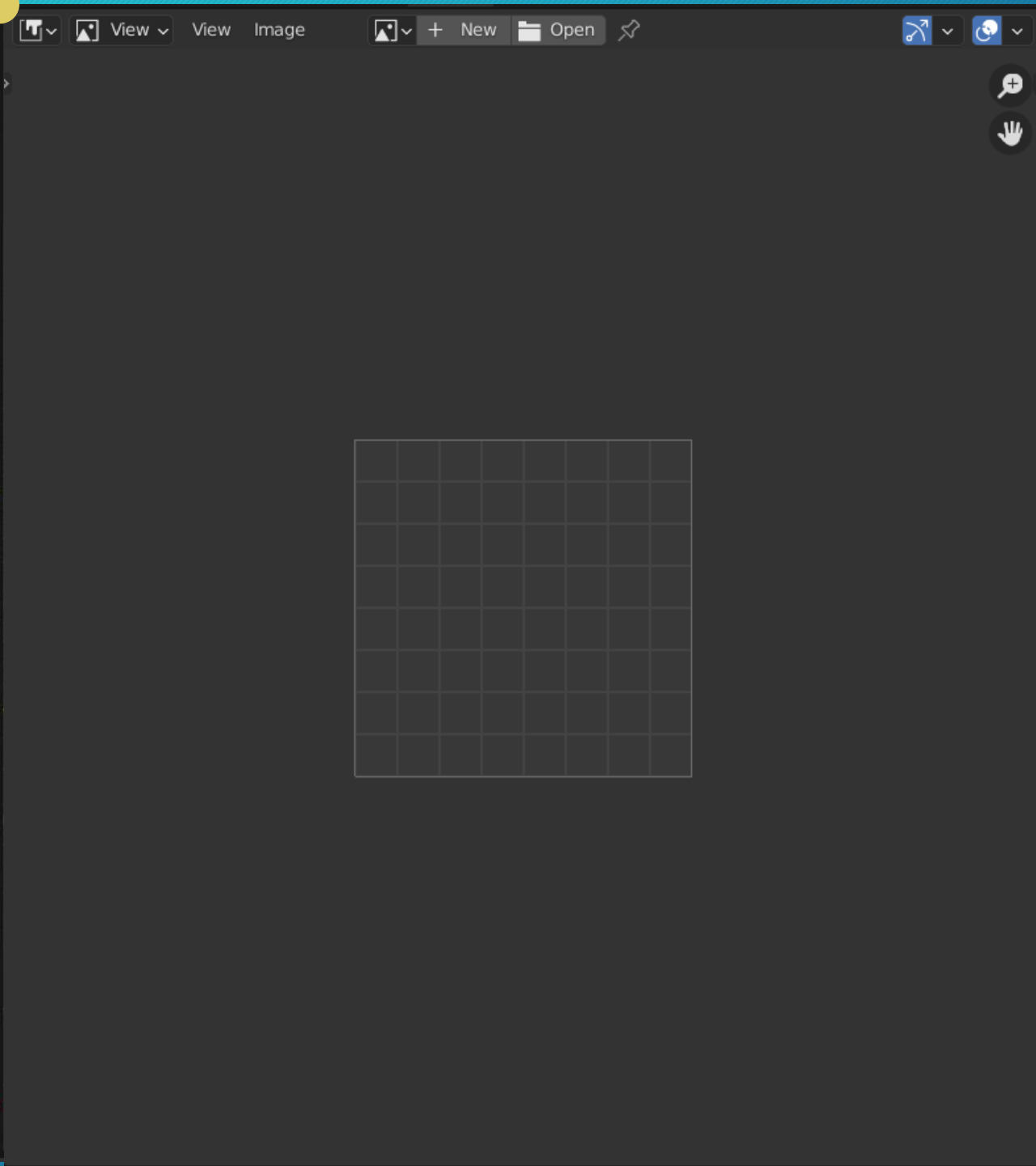
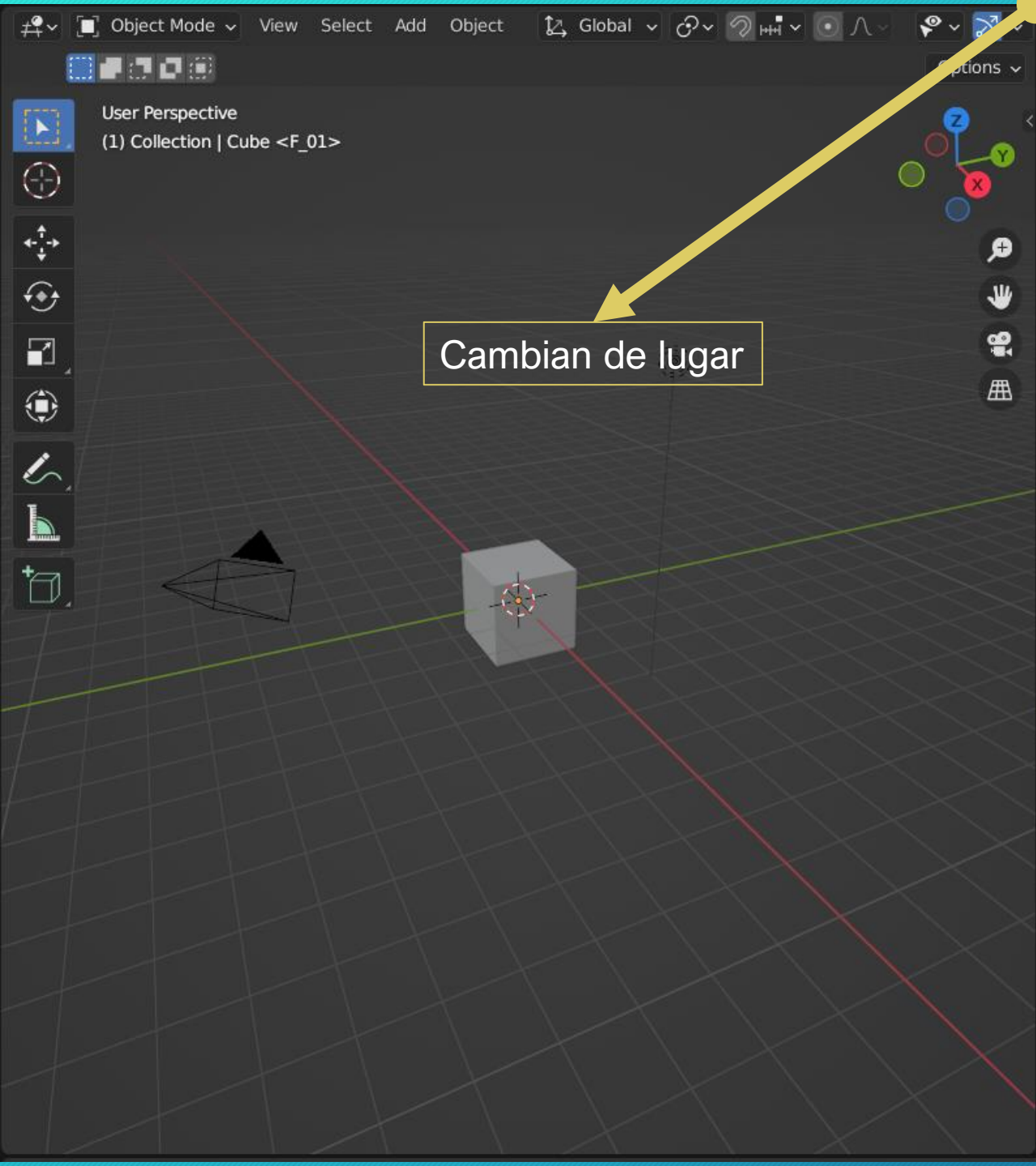






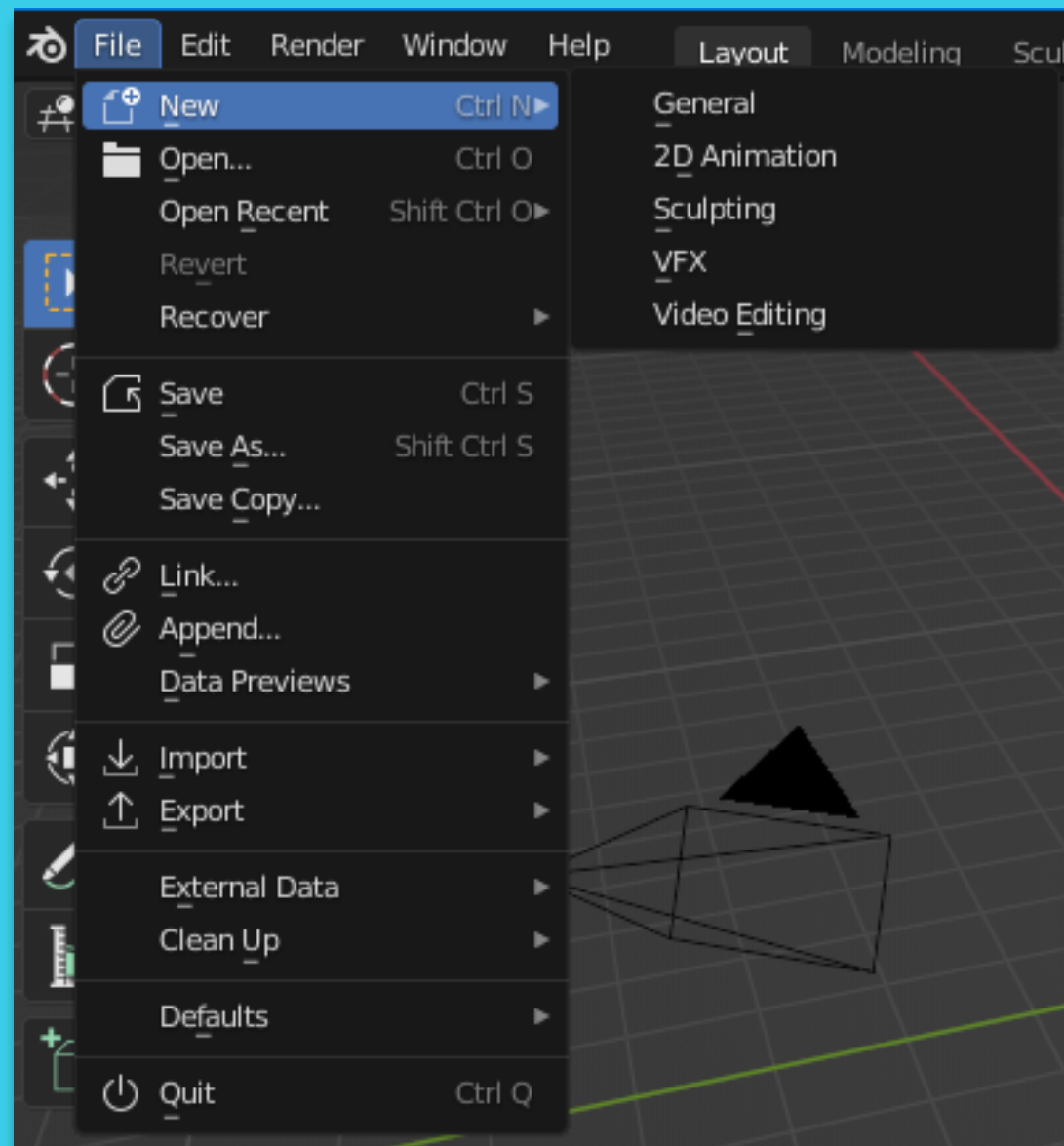


Ctrl + clic



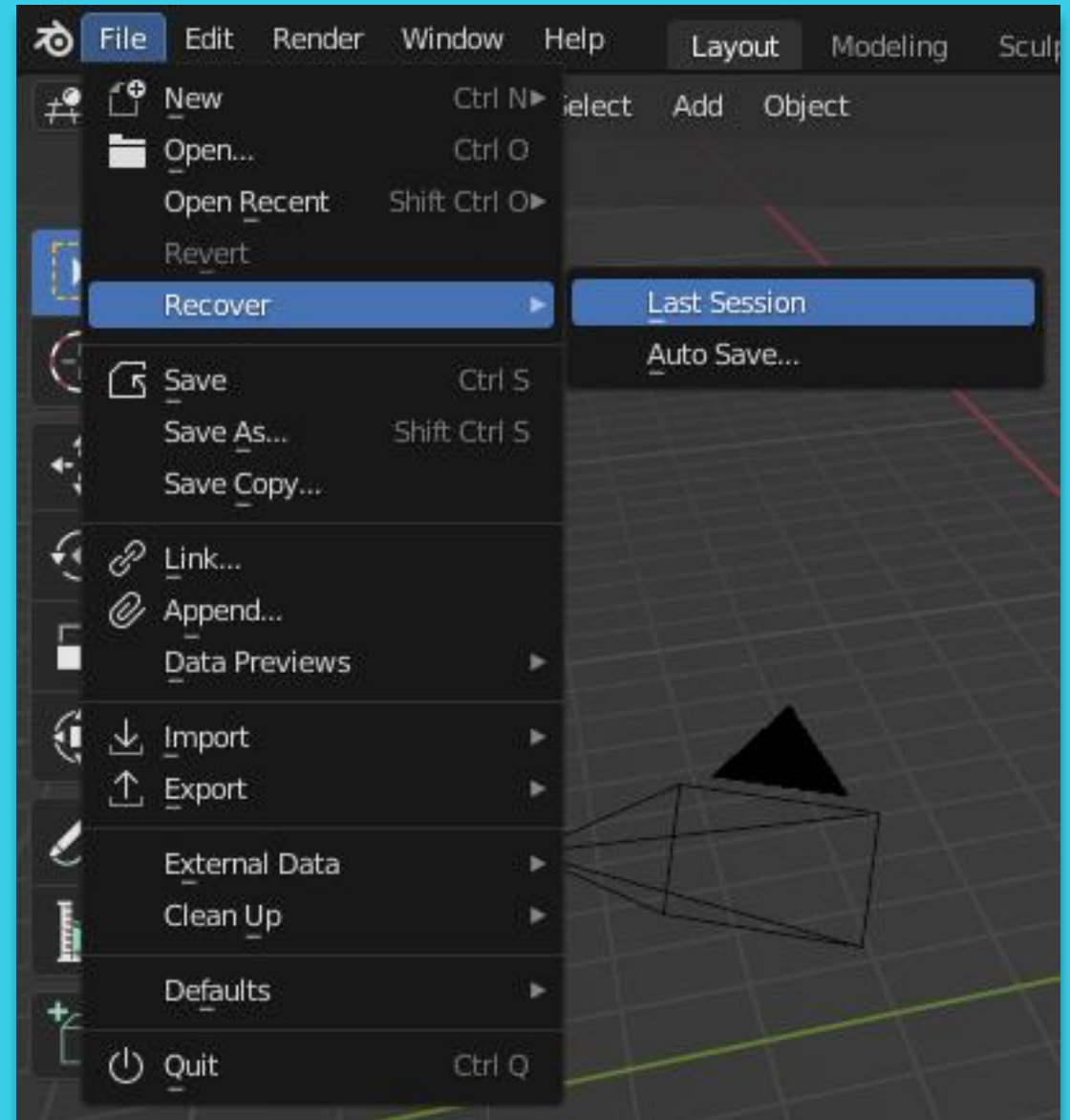
Crear

- Podemos iniciar Blender con alguna de las 5 opciones

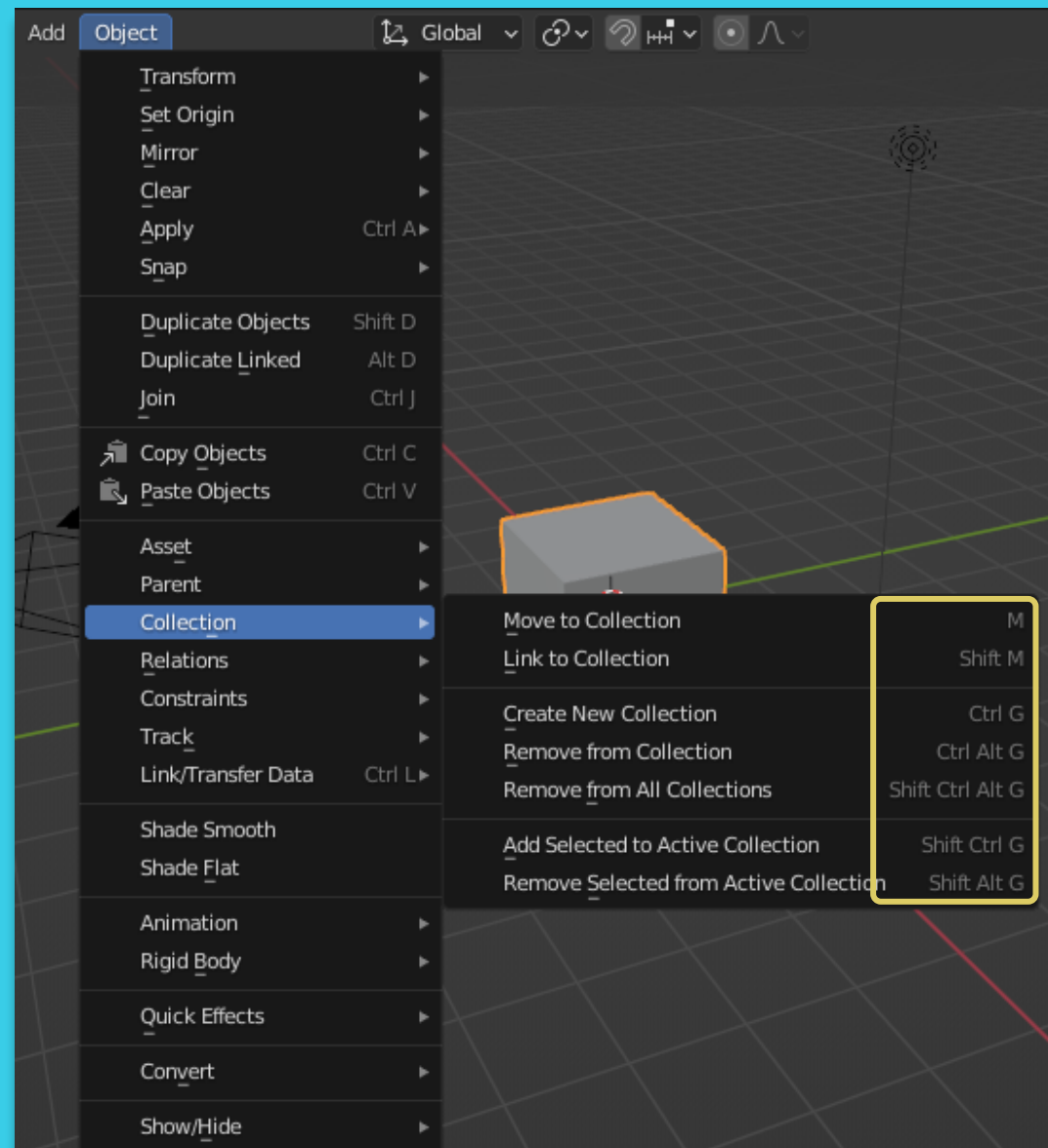


Guardar y recuperar

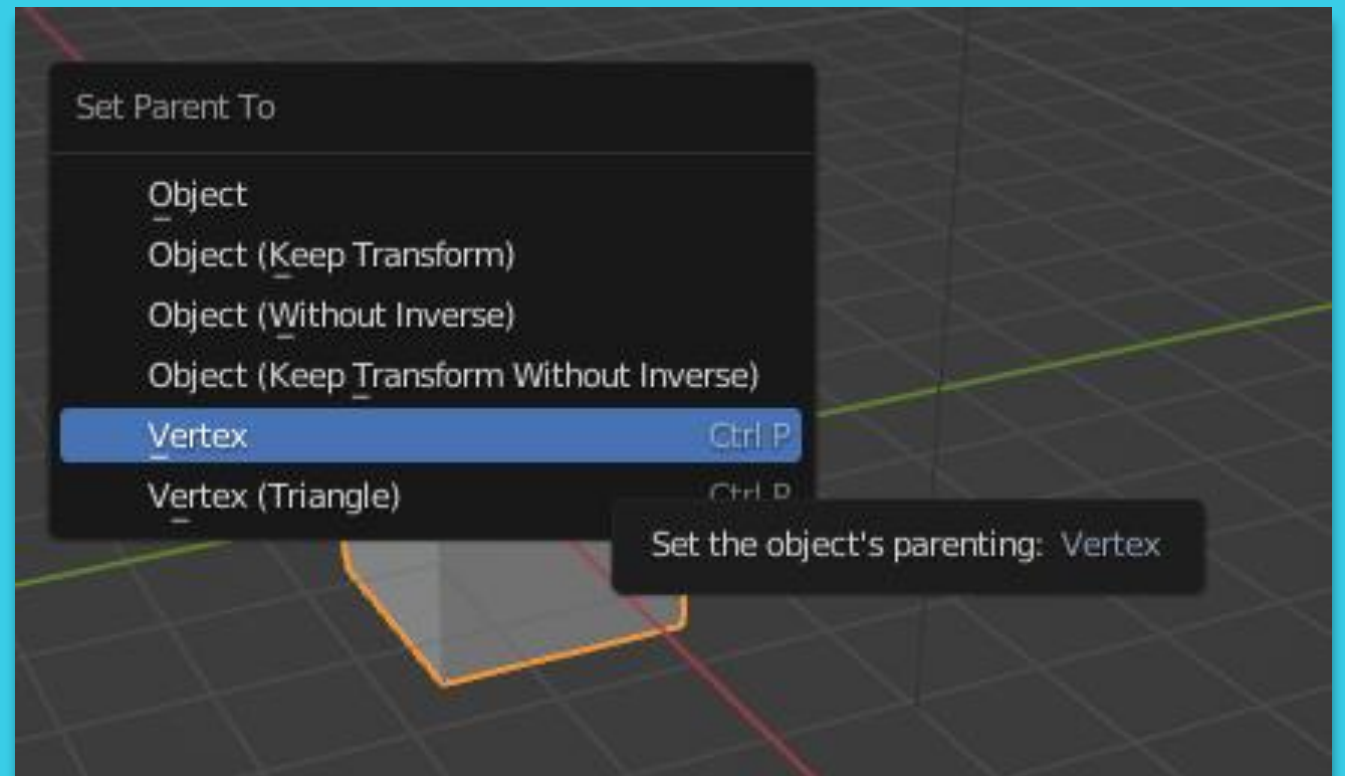
- Se pueden recuperar sesiones si llega a pasar algo cuando estemos trabajando



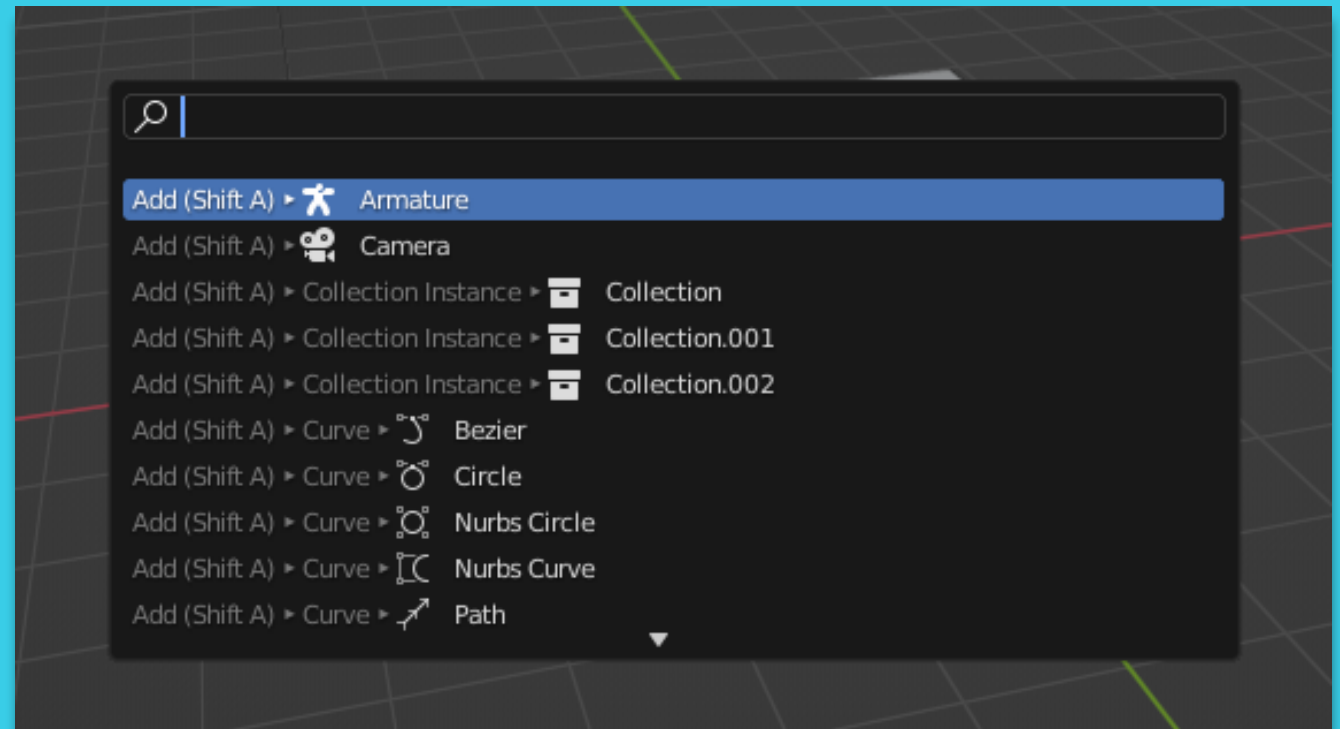
Atajos de teclado



Atajos agrupados

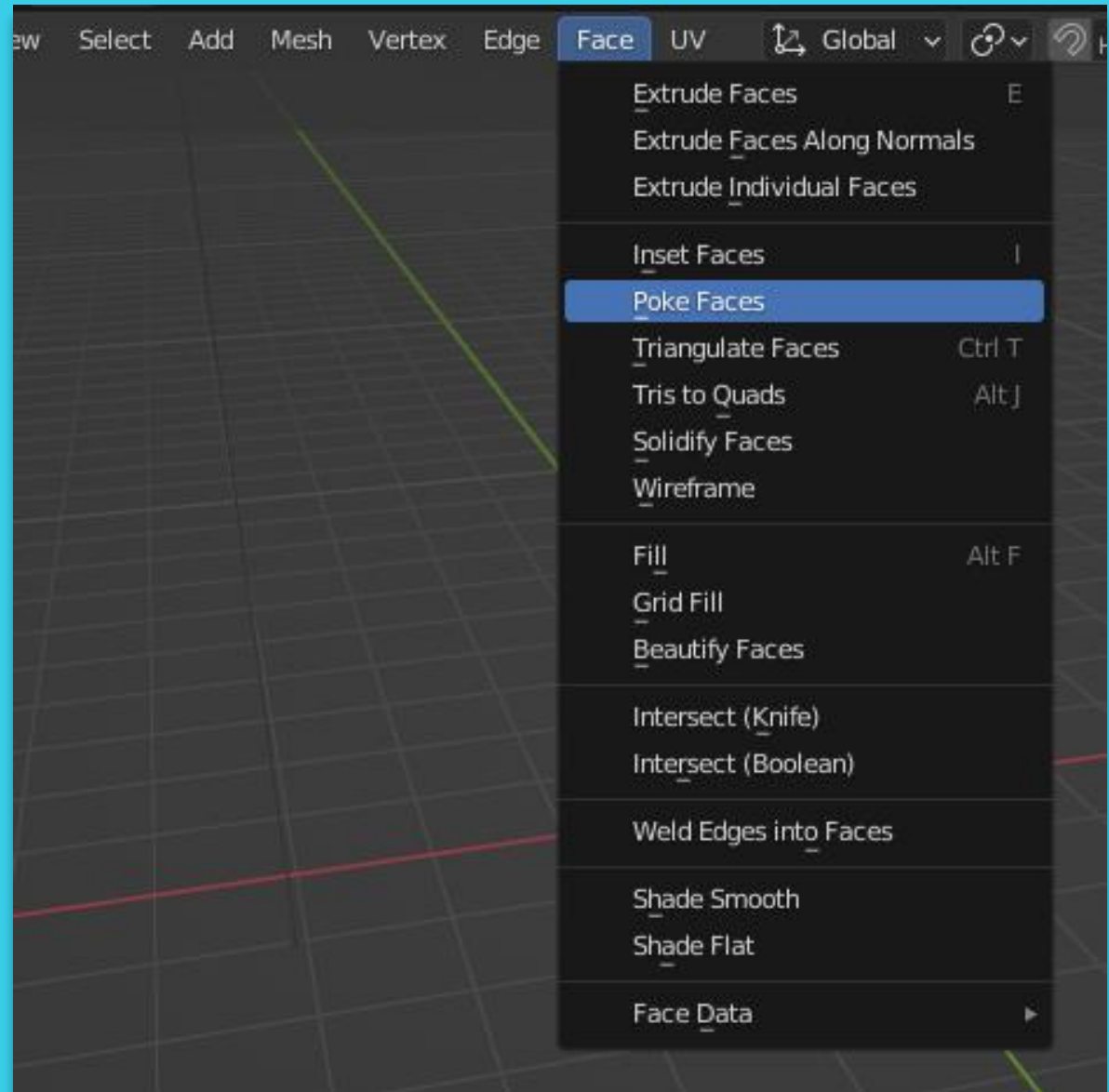


Búsqueda de atajos (f3)



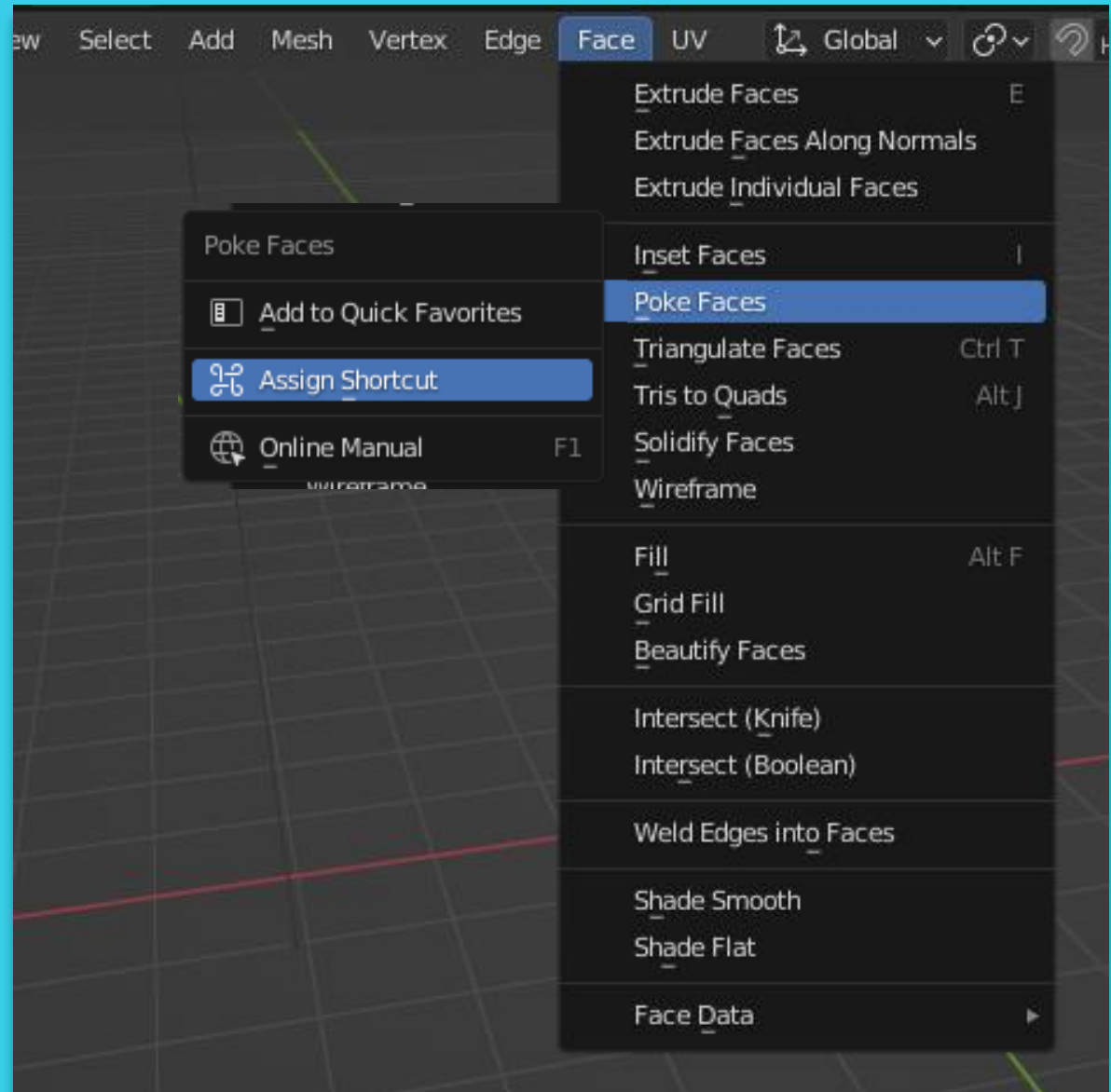
Añadir un atajo

- Edit mode
- Face
- Poke faces
- Clic derecho



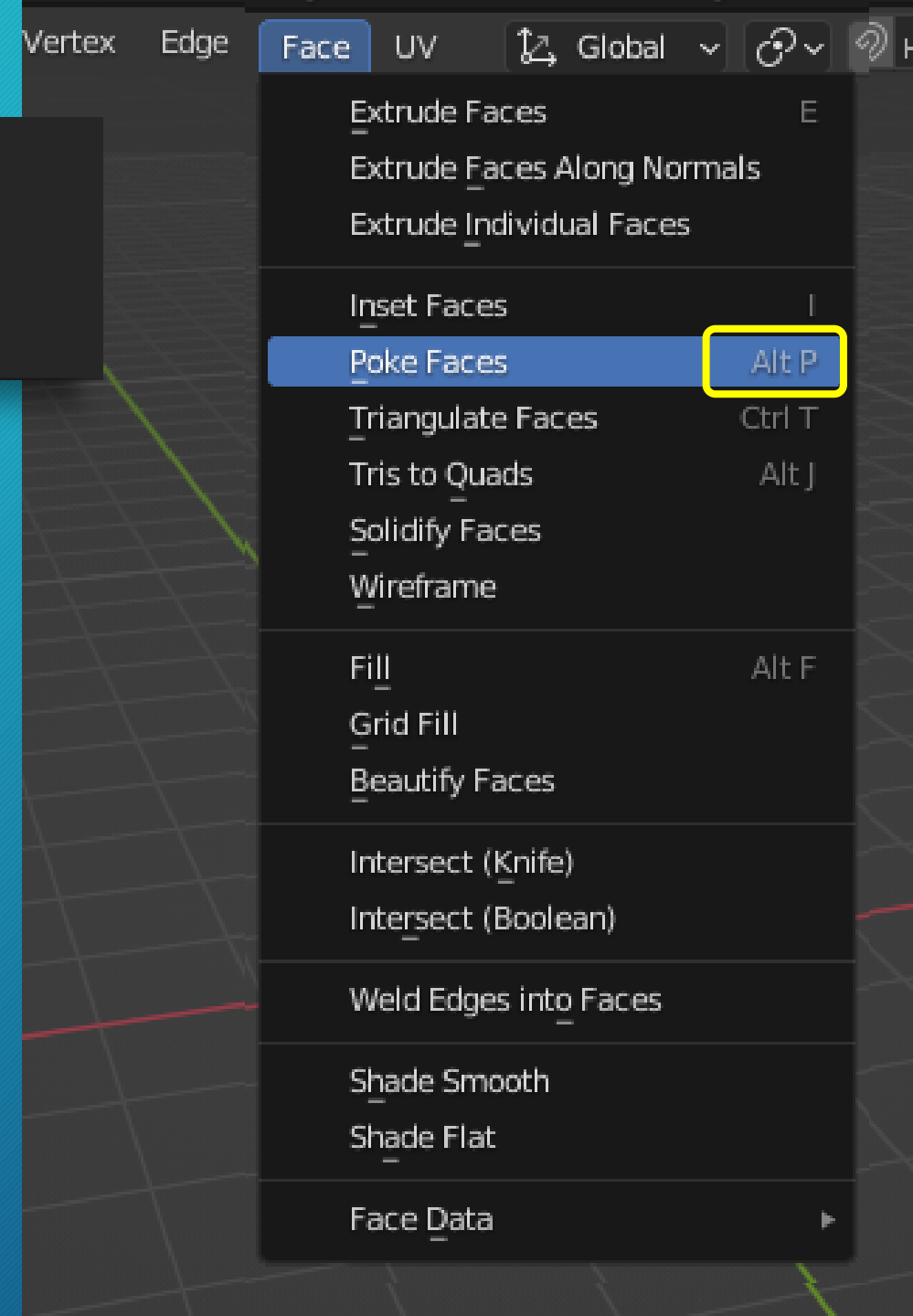
Añadir un atajo

- Presiona alt+p



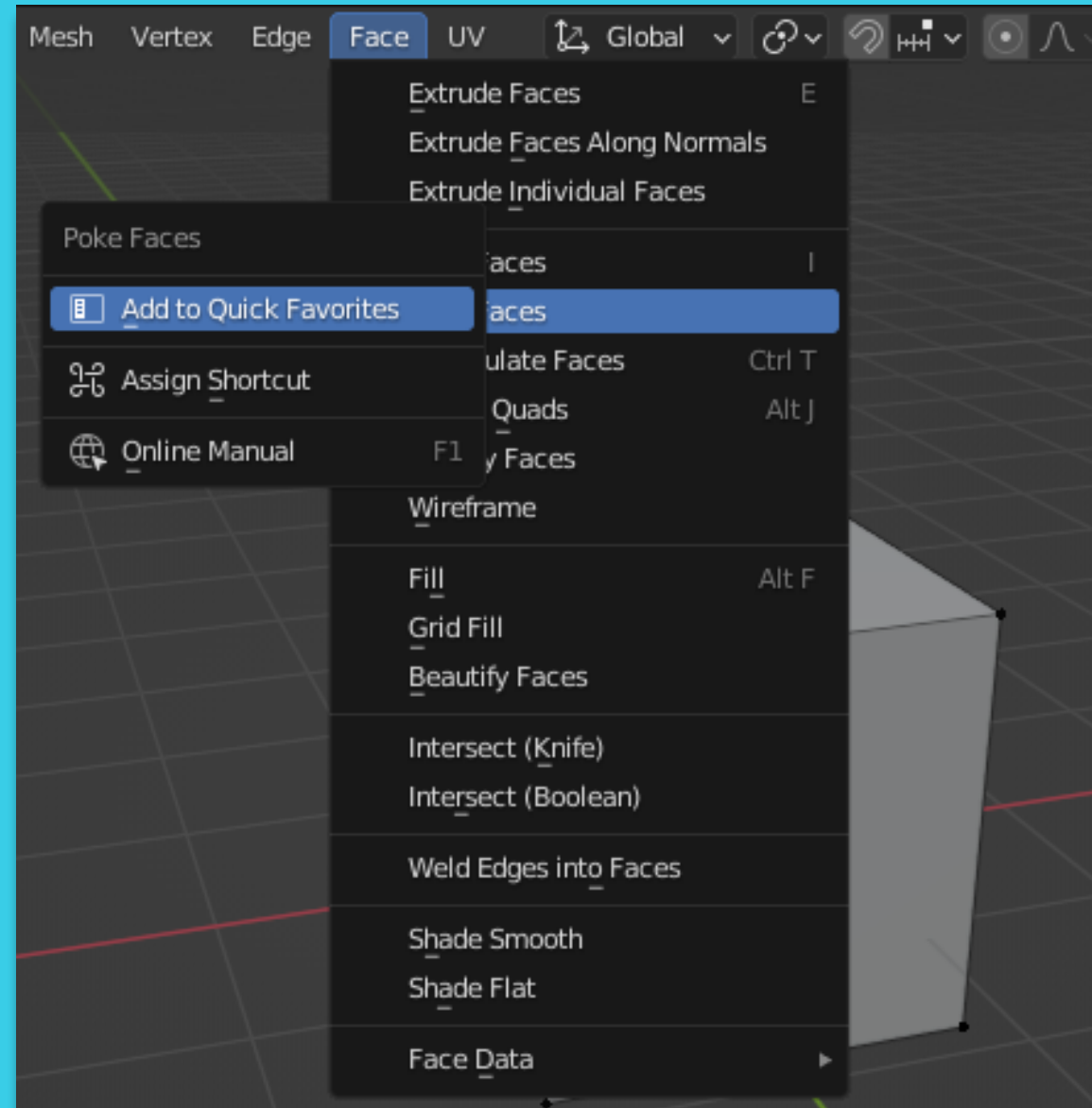
Añadir un atajo

- Quedó asignado el *shortcut*
- De la misma forma se puede eliminar



Quick menú

- Se puede añadir a un menú rápido que se activa con Q



Navegación - viewport

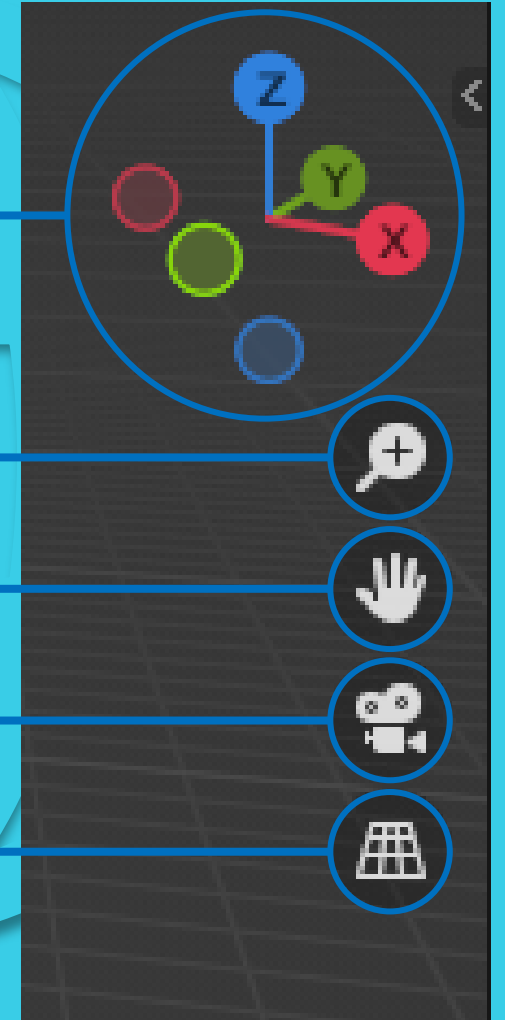
Vistas y órbita

Zoom

Paneo

Vista cámara

Persp. – isometría



Navegación mouse

Vistas y órbita

Clic central

Zoom

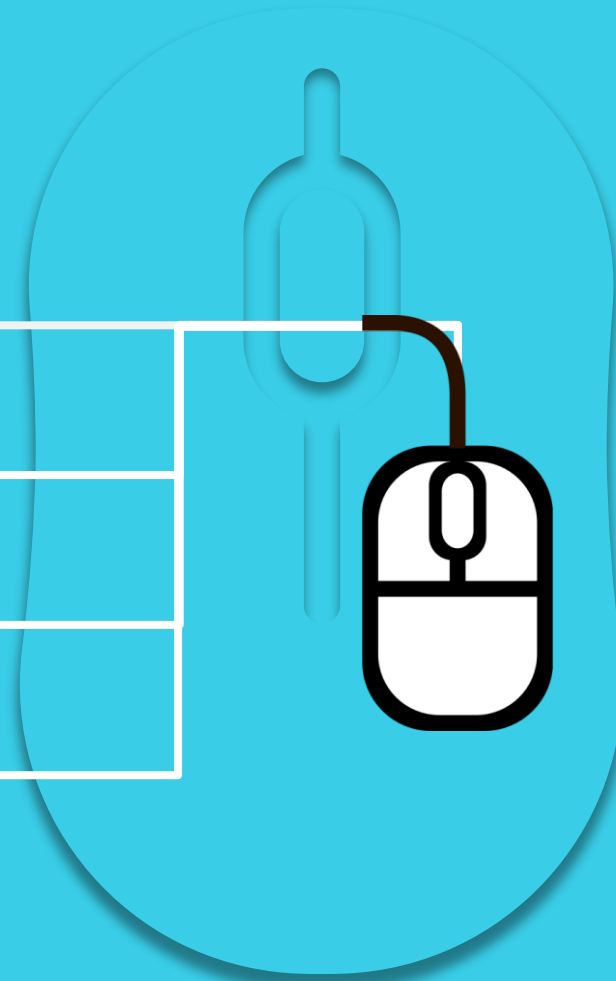
Ctrl + CC

Paneo

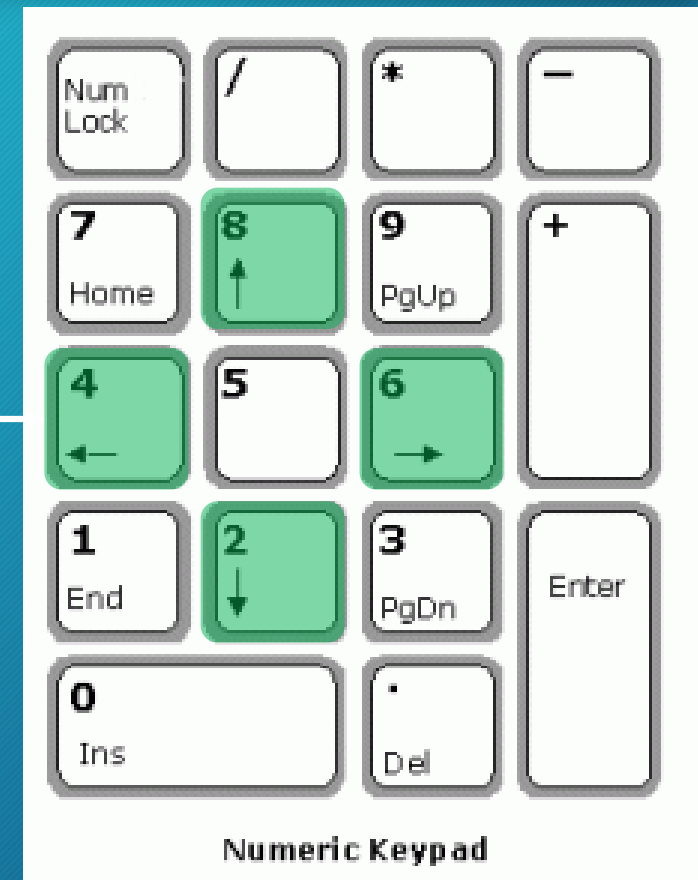
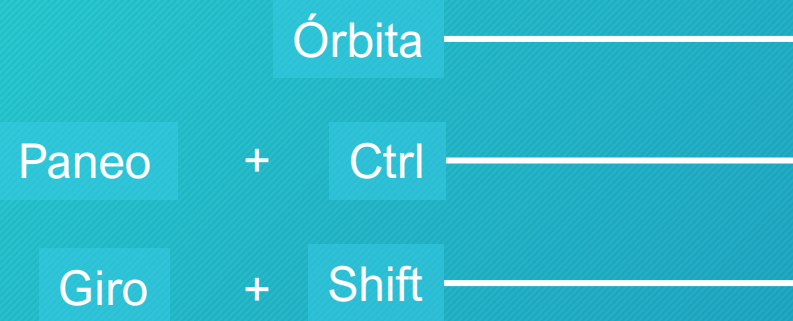
Shift + CC

Vistas

Alt + CC



Navegación num pad



Navegación num pad

Vistas isométricas



Navegación num pad

Aislar

Zoom in/out

Vista persp/iso

Vista cámara

Centrar objeto



Navegación tableta gráfica

- Igual que con el mouse tenemos tres botones de navegación – se programa uno de ellos como clic central y así tenemos la misma interacción

