

Introducción a Blender - Semana 03

Yuen Law

Semestre II, 2022

Generalidades

Unity 3D cuenta con un asset store muy completo y variado, en donde se pueden conseguir modelos y texturas de forma gratuita para nuestros proyectos personales. Sin embargo, algunas veces resulta necesario poder crear nuestros propios modelos 3D o al menos tener suficiente conocimiento para modificar modelos existentes.

Existen varias aplicaciones comerciales, pero la mayoría es SW propietario que no es barato. Blender es una aplicación bastante completa y además es open source, por lo que su uso es libre. Como cualquier aplicación de modelado 3D, es bastante compleja de dominar, pero con un poco de paciencia se puede aprender a crear modelos sencillos y con suficiente práctica modelos bien detallados y realistas.

Actividades

Tarea 1

Fecha de Entrega: 19 de Agosto

1. Descargue e instale Blender: blender.org. La última versión es la 3.
2. Opcionalmente repase los videos tutoriales de Grant Abitt, partes 1 y 2: <https://youtu.be/jnj2BL4chaQ>
3. Seleccione un juguete sencillo, preferiblemente que esté a su alrededor, algo que pueda estudiar en detalle.
4. Cree un nuevo archivo de Blender y modele la forma básica de su juguete.
 - a) Borre el cubo inicial y agregue ya sea un plano o un círculo (si inicia con el círculo, no olvide rellenarlo con la función "fill" o "grid fill").
 - b) Utilice las herramientas "Extrude (E)" y "Scale (S)" al menos una vez para crear la forma; por ahora ignore los detalles y concéntrese en la silueta del objeto
5. Duplique el objeto (shift-D); trabaje sobre la copia y agregue algunos detalles
 - a) Agregue aristas y vértices donde sea necesario con Ctrl-R

Objetivos:

- Instalar Blender
- Conocer algunos conceptos básicos de modelado 3D
- Conocer algunas funciones básicas de Blender

- b)* Use Scale (S) para ajustar dimensiones o Grab (G) para mover caras y vértices.
- 6. Duplique el objeto (shift-D); trabaje sobre la copia y agregue aún más detalles
 - a)* Use la función "Bevel (Ctrl-B)" para redondear los bordes
 - b)* Use Smooth shading para suavizar aristas
- 7. Opcionalmente experimente con modificadores como "subdivision surface" y "solidify" para agregar aún más realismo al modelo final
- 8. Exporte cada una de las versiones a formato FBX
 - a)* Rote todos los objetos en -90 grados en el eje X. Esto se requiere porque el sistema de coordenadas de Blender es diferente al de Unity.
 - b)* Seleccione solo el objeto que desea exportar
 - c)* Exporte el objeto, asegurándose de marcar el check para exportar solo el objeto seleccionado.
- 9. Importe los objetos a Unity, arrastrando los archivos al área de assets.
- 10. Cree materiales y texturas y agréguelas a los objetos.
- 11. Reúna todos los assets creados por su grupo y exporte el paquete assets.
- 12. Comparta el paquete en el espacio habilitado.