

Animación 3D con Blender

2.- Navegación no editor "Vista 3D"

Para navegar polo editor "Vista 3D" de *Blender* poderemos facer uso do rato, do teclado numérico ou doutras teclas.

2.1.- Mediante o rato

Botón esquerdo do rato: Ten efectos diferentes dependendo de se está activada a ferramenta "Seleccionar" ou a ferramenta "Cursor" da barra de ferramentas do editor "Vista 3D".



Ferramenta “Seleccionar”

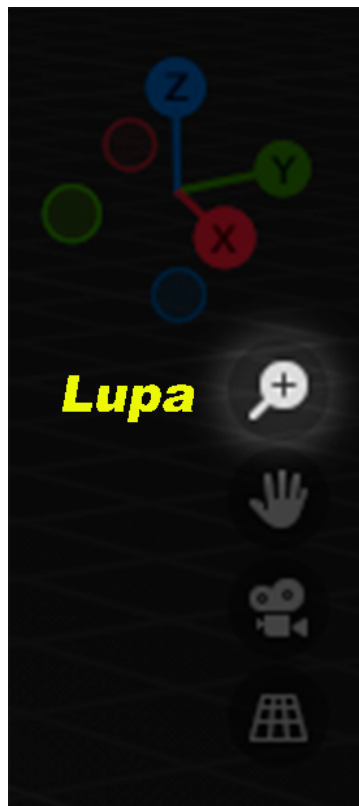
Ferramenta “Cursor”

Se está activada a ferramenta "*Seleccionar (Marco)*", poderemos seleccionar un obxecto facendo clic co botón esquerdo do rato sobre el. Ademais, facendo clic co botón esquerdo e arrastrando, poderemos seleccionar varios obxectos a un tempo. Os obxectos seleccionados presentan unha cor laranxa no seu contorno.

Se está activada a ferramenta "*Cursor*", facendo clic co botón esquerdo do rato en calquera lugar da escena, poderemos cambiar a localización do chamado *Cursor 3D* (con forma de punto de mira), que determina o lugar da escena no que aparecerá o seguinte obxecto que creemos. Por exemplo, facendo clic co botón esquerdo do rato nun determinado lugar da escena e despois en "*Agregar*" --> "*Malla*" --> "*Cubo*", observaremos que aparecerá un novo cubo nese lugar que previamente indicamos co rato.

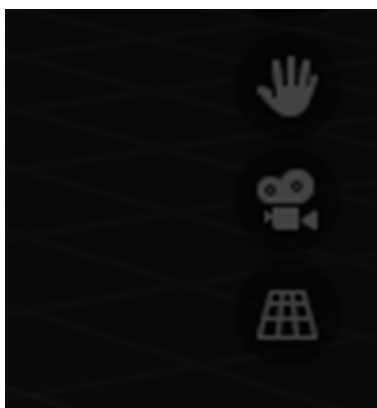
Botón dereito do rato: Facendo clic co botón dereito do rato en calquera lugar da escena, aparecerá un menú contextual (con diferentes funcións) referente ao obxecto (cubo, cámara, luz, etc.) que nese momento estea seleccionado no editor "*Listado*".

Roda central do rato: Dependendo do sentido de xiro da roda, producirase un efecto zoom achegando ou alonxando a escena. Este mesmo efecto tamén se pode conseguir co botón esquerdo do rato, facendo clic e arrastrando cara arriba (para achegar) ou cara abaixo (para alonxar) sobre a icona de lupa que aparece na esquina superior dereita do editor "Vista 3D".

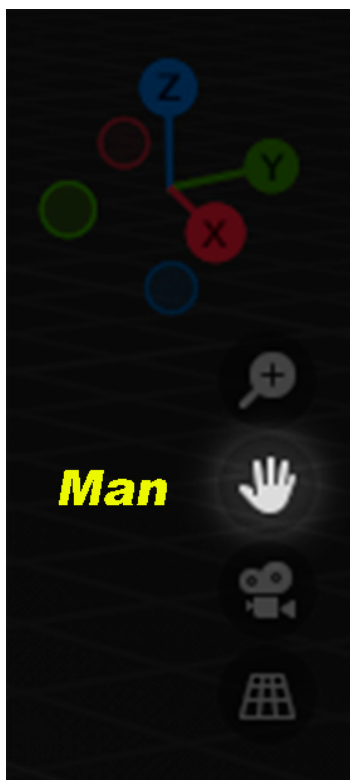


Roda central do rato pulsada e movemento simultáneo do rato: Deste xeito, conseguiremos o chamado "efecto órbita", que consiste na rotación da vista da escena. É importante salientar que, con este efecto, non estaremos levando a cabo ningunha transformación (de rotación) sobre os obxectos da escena. O que rota é simplemente o noso punto de vista. Este mesmo efecto tamén se pode conseguir co botón esquerdo do rato, facendo clic e arrastrando en calquera dirección sobre a icona de eixes x,y,z que aparece na esquina superior dereita do editor "Vista 3D".





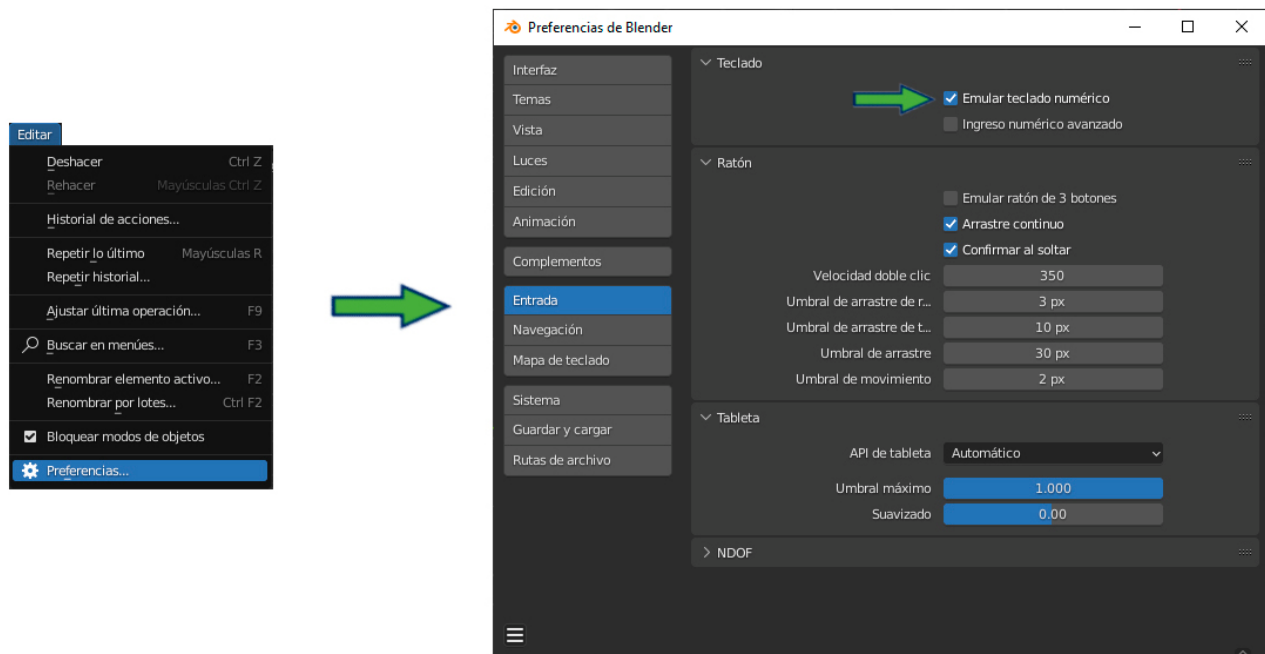
Roda central do rato pulsada, tecla "Maiúsculas" pulsada e movemento simultáneo do rato: Deste xeito, conseguiremos o chamado "efecto panorámico", que consiste no movemento da vista da escena. É importante salientar que, con este efecto, non estaremos levando a cabo ningunha transformación (de posición) sobre os obxectos da escena. O que se move é simplemente o noso punto de vista. Este mesmo efecto tamén se pode conseguir co botón esquerdo do rato, facendo clic e arrastrando en calquera dirección sobre a icona de man que aparece na esquina superior dereita do editor "Vista 3D".



2.2.- Mediante o teclado numérico

O teclado numérico (situado no extremo dereito do teclado) permite realizar interesantes funcións de navegación, especialmente aquelas relacionadas coa visualización da escena.

Se traballamos cun teclado reducido ou cun ordenador portátil que non presente este teclado numérico, é posible emulalo a través das teclas numéricas que aparecen na parte superior de calquera teclado. Para iso, abriremos a fiestra "*Preferencias de Blender*" mediante "*Editar*" --> "*Preferencias...*". Nesa fiestra, dentro da sección "*Entrada*", marcaremos a casíña "*Emular teclado numérico*". A partir deste momento, as teclas numéricas da parte superior do teclado farían as mesmas funcións que as dun teclado numérico.

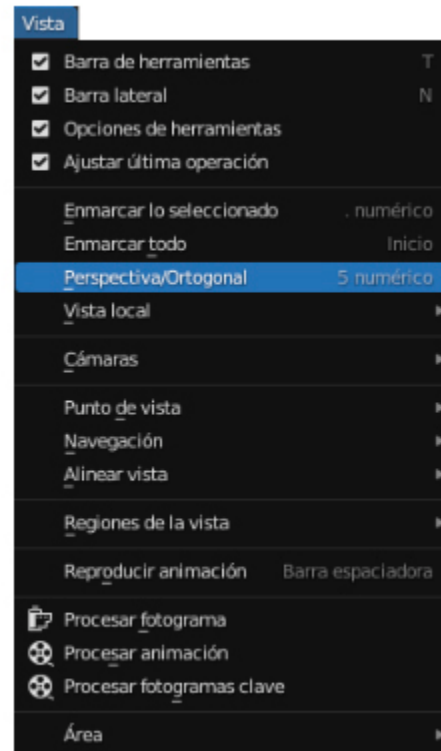


Alternar "visión en perspectiva" e "visión ortográfica": Blender permite a alternancia destes dous modos de representación simplemente pulsando o número 5 no teclado numérico. Esta acción tamén se pode levar a cabo mediante "*Vista*" --> "*Perspectiva/Ortogonal*".

A *visión en perspectiva* permite visualizar unha perspectiva cónica da escena, que sería como a veríamos no mundo real. Canto máis preto de nós estea un obxecto, máis distorsionado o veremos. Neste modo de visión poderemos apreciar, tamén, que os obxectos teñen diferentes tamaños dependendo da distancia á que se atopen. O ollo humano está acostumado á visión en perspectiva porque os obxectos distantes parecen máis pequenos.

Pola súa banda, a *visión ortográfica* non é o modo no que veríamos os obxectos no mundo real. Por iso, pode resultarnos un pouco estrana ao principio, xa que os obxectos permanecen co mesmo tamaño independentemente da distancia á que se atopen; sería como ver a escena desde un punto infinitamente distante. En calquera caso, a visión ortográfica é moi útil, xa que

proporciona unha ollada máis "técnica" da escena, facilitando a estimación de proporcións, xa que os bordes dos obxectos aparecerán do mesmo tamaño, independentemente do alonxados que estean.



Vistas frontais: Co teclado numérico tamén poderemos obter as diferentes vistas frontais da escena, permitíndonos seleccionar calquera das seis proxeccións: planta, alzado, vista lateral dereita, vista inferior, vista traseira e vista lateral esquerda.

Alzado: tecla 1

Vista lateral dereita: tecla

3

Planta: tecla 7

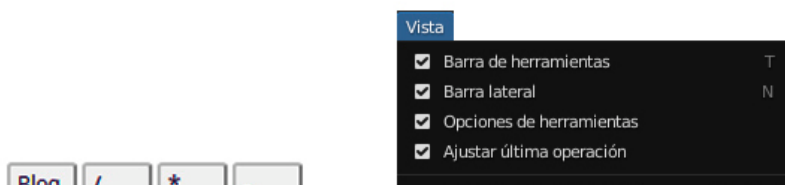
Vista traseira: tecla Control + tecla 1

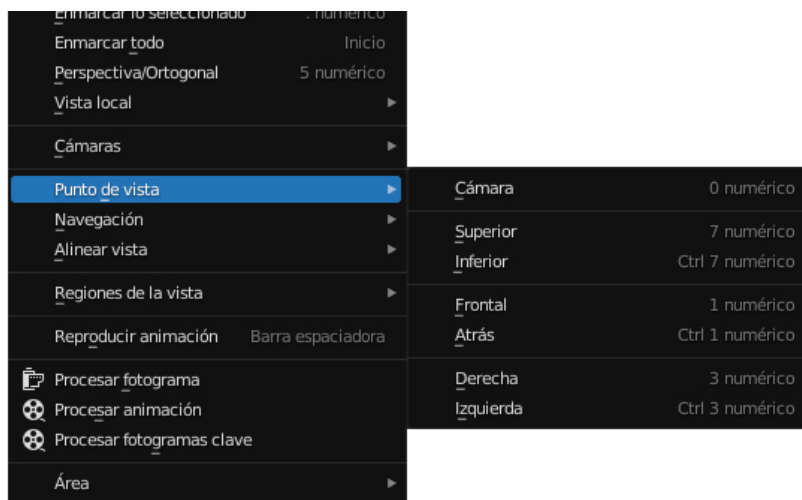
Vista lateral esquerda: tecla Control + tecla

3

Vista inferior: tecla Control + tecla 7

Estas accións tamén se poden levar a cabo mediante "Vista" --> "Punto de vista".





Zoom de aproximación a un obxecto: Blender permite facer un zoom para achegarnos ao obxecto que estea seleccionado, simplemente pulsando a tecla "Supr" no teclado numérico.

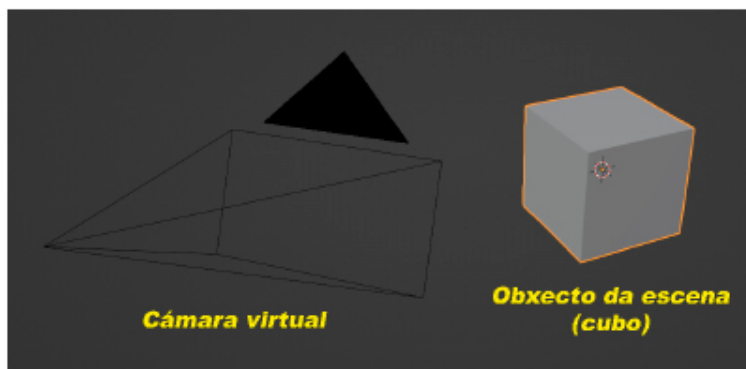


Vista desde a cámara virtual: Pulsando o número 0 no teclado numérico, poderemos observar a escena desde o punto de vista da cámara virtual. Esta acción tamén se pode levar a cabo mediante "Vista" --> "Punto de vista" --> "Cámara".

É importante diferenciar entre a vista da escena que, como usuarios do programa, temos desde o monitor durante o proceso de modelado e animación, e a vista que se obterá a través da cámara virtual (ou cámaras virtuais, xa que podemos ter varias) no momento no que procedamos a renderizar o traballo, para obter imaxes 3D ou clips de vídeo 3D da escena.

Ao abrir Blender, xa aparece por defecto unha cámara virtual na escena. É un obxecto con forma de pirámide cuadrangular, que aparece suspendido no aire. En realidade, non forma parte da escena,

pero será o obxecto que nos permita captar as imaxes estáticas ou o vídeo da escena unha vez que teñamos rematado o traballo.



2.3.- Mediante outras teclas

Xa fóra do teclado numérico, unha tecla interesante é a de "Inicio", que nos permitirá facer zoom a pantalla completa. Conseguiremos, deste xeito, un achegamento ou alonxamento para que aparezan en pantalla todos os obxectos presentes na escena (incluíndo cámaras virtuais e focos de luz).

