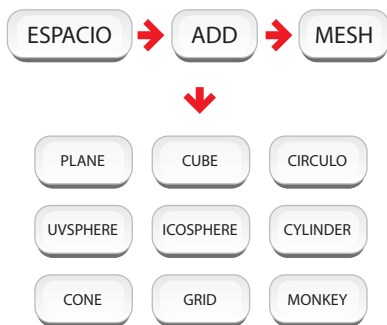


objetos primitivos

Blender dispone de una serie de objetos básicos a partir de los cuales podemos crear otros, por este motivo es que se denominan también objetos primitivos, ya que de éstos nacerán objetos nuevos y más complejos.

El método para insertar estos elementos es siempre el mismo:



el centro del objeto

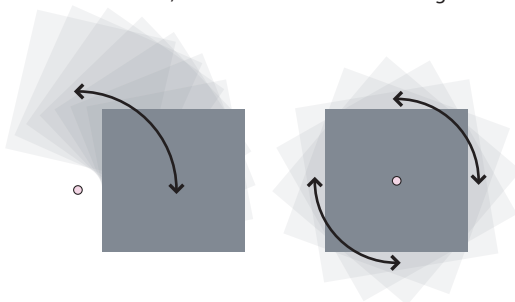
Todos los objetos creados tienen un punto rosa en la malla. Éste es el centro del objeto y es usado como referencia para varias operaciones. Por ejemplo la ubicación y la rotación del objeto están relacionadas con este punto rosa.

Pero si se mueve la malla en modo Edición, como se ve en la figura 1, el centro queda por fuera del objeto. Para retornar el centro del objeto presiona SPACE - TRANSFORM - CENTER NEW en modo Objeto.




ejemplo

Si rotamos un objeto que tiene su centro modificado, entonces sucederá lo de la figura 1




definiciones y propiedades


- Plane**
Plano




Un plano que contiene cuatro vértices, cuatro segmentos y una cara. Es como una hoja de papel sobre una mesa; no es realmente un objeto tridimensional ya que es totalmente plano y no tiene espesor. Entre los objetos que pueden crearse a partir de planos se incluyen pisos, espejos y manteles.
- Cube**
Cubo




Un cubo que contiene ocho vértices, doce segmentos, y seis caras, es un objeto tridimensional real. Entre los objetos que pueden crearse a partir de cubos podemos citar dados, cajas y cofres.
- Circle**
Círculo




Una circunferencia compuesta de x vértices. El número de vértices puede indicarse en la ventana que aparece cuando se crea la circunferencia. Mientras más vértices posea, más suave será el contorno. Ejemplos de objetos creados a partir de circunferencias son discos, platos o cualquier tipo de objeto plano y redondo.
- UVSphere**
EsferaUV




Una esferaUV está hecha de x segmentos y x anillos. El nivel de detalle puede indicarse en la ventana emergente que aparece cuando se crea la esferaUV. Aumentando el número de segmentos y anillos, la superficie de la esferaUV se suaviza. Los segmentos son como meridianos terrestres, van de un polo al otro, en cambio los anillos son como paralelos terrestres. Ejemplos de objetos que pueden crearse a partir de esferasUV son pelotas, cabezas o las perlas de un collar.
- Icosphere**
Icoesfera




Una icoesfera está hecha de triángulos. El número de subdivisiones puede especificarse en la ventana que aparece cuando se crea la icoesfera; aumentando el número de subdivisiones se hace más pulida la superficie de la icoesfera. Una icoesfera de nivel 1 es un icosaedro, un sólido con 20 caras triangulares equiláteras. Cualquier nivel de subdivisión mayor subdividirá cada cara triangular en cuatro triángulos, resultando en una apariencia más esférica cada vez. Las icoesferas se utilizan normalmente para obtener una disposición de los vértices más isotrópica y económica que en una esferaUV.
- Cylinder**
Cilindro




Un cilindro estándar hecho a partir de una sección circular de x vértices. El número de vértices de sección transversal circular puede indicarse en la ventana emergente que aparece cuando se crea el objeto; mientras mayor sea el número de vértices, más suave será la sección circular transversal. Algunos objetos que pueden crearse a partir de cilindros incluyen barras y manijas.
- Tube**
Tubo




Un tubo hecho de x vértices. El número de vértices en la sección transversal circular hueca puede especificarse en la ventana emergente que aparece cuando se crea el objeto; a mayor número de vértices más suave se vuelve la sección circular hueca. Entre los objetos que pueden crearse a partir de tubos, podemos citar caños o vasos. (La diferencia básica entre un cilindro y un tubo es que el primero posee sus extremos cerrados.)
- Cone**
Cono



Un cono hecho de x vértices. El número de vértices en la base circular puede especificarse en la ventana emergente que aparece cuando se crea el objeto; a mayor número de vértices más suave se vuelve la base circular. Entre los objetos que pueden crearse a partir de conos, podemos citar púas o sombreros de punta.
- Grid**
Cuadrícula



Una cuadrícula hecha de x por x vértices. La resolución del eje X y el eje Y puede especificarse en la ventana emergente que aparece cuando se crea el objeto; cuanto más alta sea la resolución, mayor será el número de vértices creados. Entre los objetos que pueden crearse a partir de cuadrículas se incluyen paisajes (con la herramienta de edición proporcional o PET) y otras superficies orgánicas.
- Monkey**
Mono



Es un regalo de la comunidad Blender y es vista como una broma de los programadores o "huevo de Pascuas". El nombre de la mona es Suzanne y es la mascota de Blender.