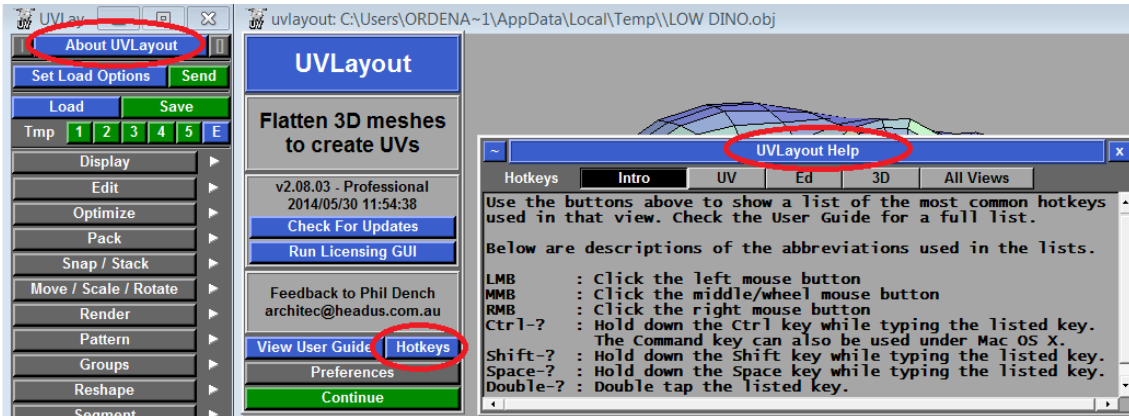




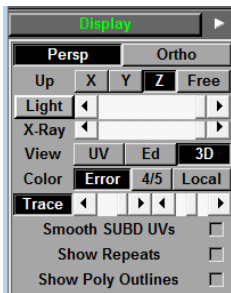
Guarda la configuración del tamaño de la ventana, para la próxima vez que se abra el programa.



Maximiza la ventana.



NAVEGACION BASICA



LB = Orbitar

LB+Ctrl= Rotar izq/der

RB=Zoom

MB=Pan

Tecla punto =Zoom cursor

Siempre rota al centro de la ventana, a no ser que apretemos punto.

View : 1, 2 y 3

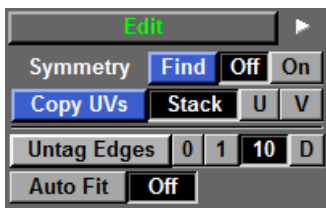
Error: nos muestra los colores donde se comprimen y se estiran los UV.

4/5: herramientas



Para poder trabajar en varias ventanas a la vez.

EDIT



Seleccionamos 1 o 2 edges para el eje de simetría.

Barra espaciadora y marca simetría. (mirar menú de abajo)

C (cut) : corta D

W(weld) : Borra

Backspace o retroceso: Borra individualmente

Shift+D: Junta de nuevo las partes cortadas con Enter.

Untag edges : borra todos

Shift+C : corta en todo el loop

Shift+W : borra en todo el loop

Enter : dividimos la malla según los cortes creados.

SPACE+MB: mover las partes cortadas

D: se mandan las partes al espacio 2D

VIEW UV

SPACE+LB: rotar objeto

SPACE+RB: Escalar objeto

SPACE+MB: Mover objeto

ALT+MB: Mover pantalla

ALT+LB: Rotar pantalla

ALT+RB: Escalar pantalla

Shift+F: Conformar en elipse.

F: Flatten , conformar.

\ : Rotar Shell(malla)

Los polígonos verdes están bien. Los rojos están más pequeños. Los azules están más grandes que el modelo original, y están comprimidos.

I: marcamos aristas para snaparse a la rotación del UV y para que se queden rectas

Shift I: seleccionamos loop de aristas para snap de rotación

H: opciones de ocultar

R: Hace flatten rectangular. Va muy bien para tubos y cosas cuadradas.

Shift+D: Volvemos a EDIT

Ctrl+MB: movemos vértices

Ctrl+Shift+MB: Movemos vértices con soft selection

B: Flatten local

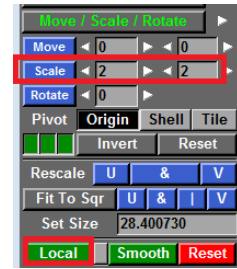
P: pinnear o bloquear vértices

G:seleccionamos Caras

Si le damos a G y luego a P, pineamos vértices de caras seleccionadas.

Escarlar las partes más importantes como la cabeza:

Seleccionamos la malla en UV View ,Scale a 2 y →Local



Soldar piezas: Con W marcamos las aristas,con M acercamos las piezas, y con Enter pegamos piezas.

Deseleccionar aristas: Backspace o Retroceso

Suavizar piezas soldadas: vemos en Display→Color, las tensiones de



la pieza soldada y en Move/Scale/Rotate→Smooth suavizamos la transición.



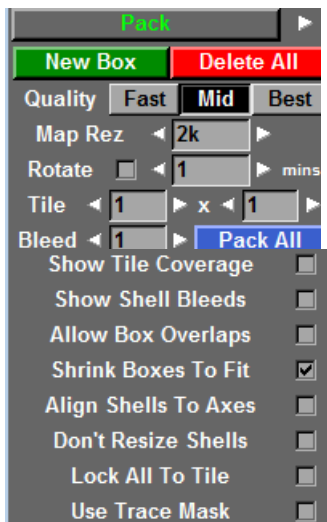
Ordenar en cajas: Seleccionamos varios objetos a la vez y los podemos agrupar.

Las cajas se mueven igual , con SPACE, y con Ctrl sobre equinas , escala la caja y reordena su contenido.

\: Rotar la caja

Las cajas se borran sacando los objetos de ellas.

Para fusionar cajas: Seleccionamos 2 o mas y volvemos a darle a new box



Podemos decirle cuantos cuadros de UV queremos en escena al empaquetar.

Tile son los cuadros en X e Y. Es decir en filas y columnas.

El Bleed son los pixeles que se colocan alrededor de cada objetos, creando el espacio que va a dejar entre uno y otro al empaquetar, para que no queden demasiado juntos.

ROTATE: Permite rotar los Shell(mallas) para ahorrar espacio.

Show Shell Bleeds nos muestra ese espacio dejado en la opción Bleed, como un contorno de color gris.

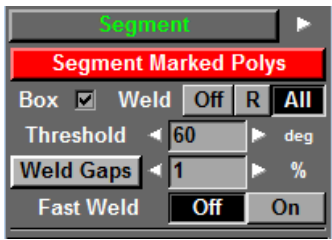
Allow Box Overlaps: permite que las cajas(box)creadas se solapen para ajustar mejor el espacio sobrante.

Align Shells to axes : alinea las UV para que el checker quede perfectamente alineado.Eso puede hacer que algunas UV de objetos se roten en diagonal, lo cual para pintarlo luego puede ser un infierno.

RENDER

AA lines: hace mas fuerte las líneas de fuera de los UV, las de contorno.

SEGMENT:



Para objetos inorganicos o hard Surface

Con G seleccionamos polígonos, con "=" hacemos grow

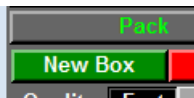
Shift+G : deselect polys

Ctrl+G: seleccionar todos los polys

Ctrl+Shift+G: Deseleccionar todo

Si en la VIEW UV hacemos selección con G y luego Enter , cortamos el polígono.

<https://www.youtube.com/watch?v=NzsdD2jTNCM>



VIEW 3D:

T: vemos la textura