



PEQUEÑA GUÍA DE BLENDER

ABIÁN PEÑATE

Agradecimientos

Muchísimas gracias por descargar esta pequeña guía de introducción a Blender.

Esta guía está orientada a principiantes que quieren aprender 3D y que dan sus primeros pasos en esta disciplina.

Si eres diseñador y quieres añadir 3D a tu arsenal de conocimientos o simplemente quieres perderle el miedo al 3D, espero que esta pequeña guía te sirva.

El objetivo es ayudarte a entender conceptos y explicar Blender lo mejor posible.

Pero siempre con el objetivo de ayudar a principiantes, por lo que si llevas años haciendo 3D, siento decirte que tal vez esta guía no sea para ti.

De todos modos, nunca se sabe, tal vez descubres un atajo de teclado nuevo o un detalle que desconocías.

En el pasado he enseñado Blender en la Universidad de mi ciudad y muchas veces aprendía algo nuevo gracias a los alumnos.

Es la magia de enseñar, que muchas veces se intercambian los puestos y el alumno enseña al maestro.

En fin, que no me lió ni te entretengo más.

Te deseo lo mejor y no tengas miedo de compartir conmigo tus creaciones.

¿Por qué Blender?

A día de hoy, prácticamente todos los desarrolladores tienen versiones de pruebas de sus programas.

Estas versiones de prueba suelen tener un tiempo limitado ó capadas algunas características.

Con Blender no tendrás ningún problema de este tipo pues tienes el programa completo a tu disposición de forma gratuita en su web:

www.blender.org

Algunos dirán que Blender no tiene potencia y defenderán sus argumentos en las redes sociales, explicando que el programa X hace esto mejor y demás tonterías.

Otros te dirán que el programa Y tiene mejores herramientas.

Otras dirán que Blender es mejor que el programa X.

Mi opinión no solicitada sobre esto es que son boberías.

Soy así de tajante, pues yo siempre le decía a mis alumnos la misma frase, y te la digo a ti también:

"No es la flecha, es el arquero"

Empecé a aprender 3D en el 2001 y desde entonces he usado muchísimos programas.

Algunos dejé de usarlos porque las empresas quebraron. Otros porque el programa se quedaba atrás y veía que no avanzaba su desarrollo.

Mi consejo es que compres una silla cómoda porque aprender 3D requiere tiempo y esfuerzo.

Las bases de 3D sirven para Blender, Maya, Cinema 4D, etc...

Y ese es el objetivo de esta guía.

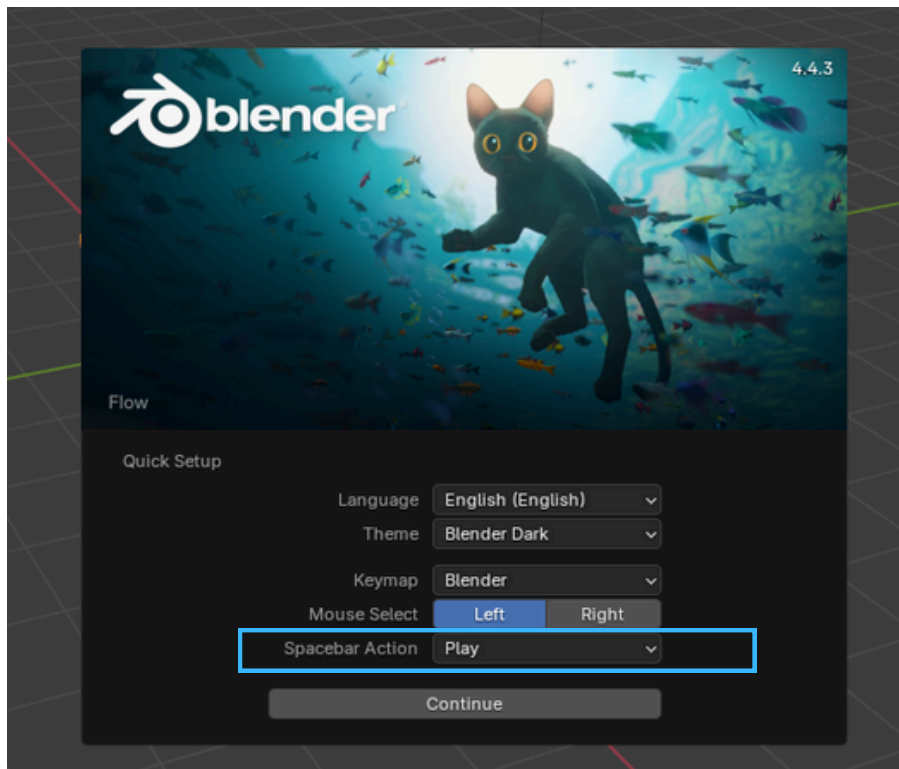
Enseñar las bases del 3D con Blender, pues es un programa al alcance de todo el mundo.

Luego podrás usar lo aprendido con otros programas.

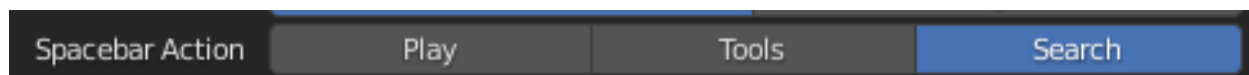
Así de sencillo.

Abriendo Blender por primera vez

Cada vez que abrimos Blender, veremos la Splash Screen ó Pantalla de Bienvenida.



El recuadro azul lo he añadido yo, porque la primera vez que lo abres, Blender te la opción de elegir qué hacer cuando pulses la barra de espacio. Estas son las 3 opciones.



Sólo verás esta opción en la Pantalla de Bienvenida en tu primera sesión, pero si necesitas cambiarla de nuevo, lo podrás hacer fácilmente.

Yo tengo configurado que la barra de espacio sea “Search” para buscar lo que necesito.

Llevo muchos años en este mundillo y mi recomendación es que elijas **“Search”** (Buscar) o **“Tools”** (Herramientas).

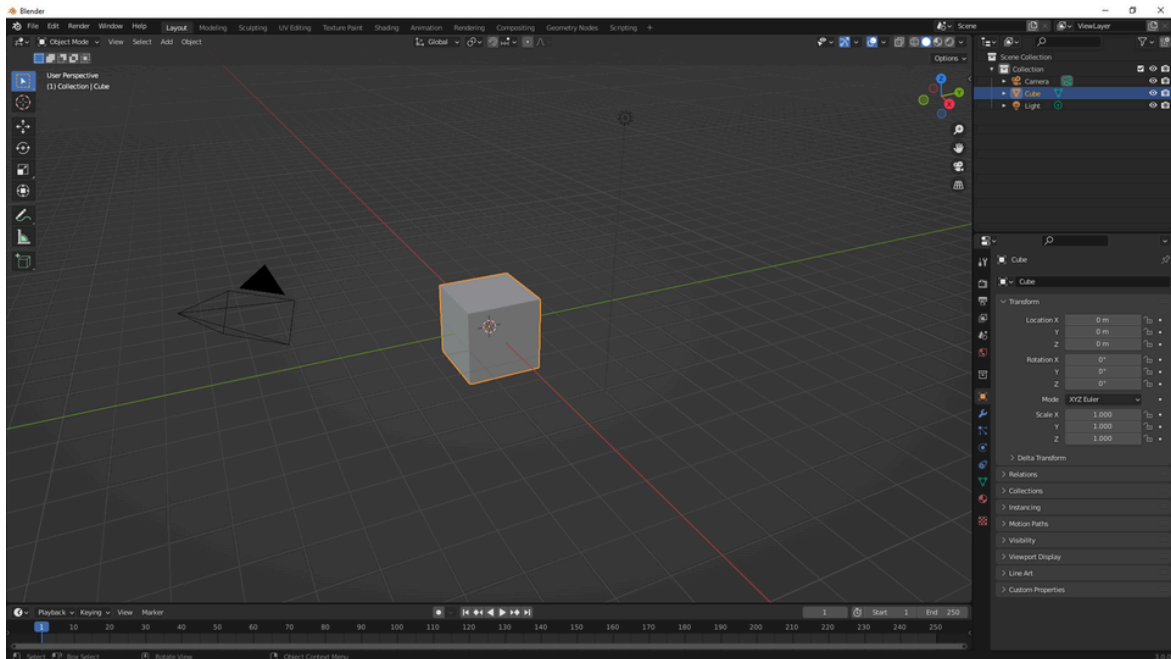
Seleccionar “Play” es un peligro, pues si uando estas animando, presionas la barra de espacio por error, puedes añadir nuevos fotogramas sin saberlo y destrozar tu trabajo.

De todos modos elige el que te venga mejor a ti. Es una cuestión de gustos.

Interfáz

Tienes que aprender la interfaz porque es esencial que sepas desenvolverte con el programa.

Las primeras versiones de Blender tenían una interfaz horrenda, pero gracias al esfuerzo de la Fundación Blender, esos tiempos han quedado atrás.



Esta es la interfaz de la versión que está disponible ahora mismo, la 4.4. Acostúmbrate a ver este cubo. Mejor dicho, cubo, cámara y luz.

Desde hace muchos años, tal vez incluso desde la primera versión, esta es la escena por defecto.

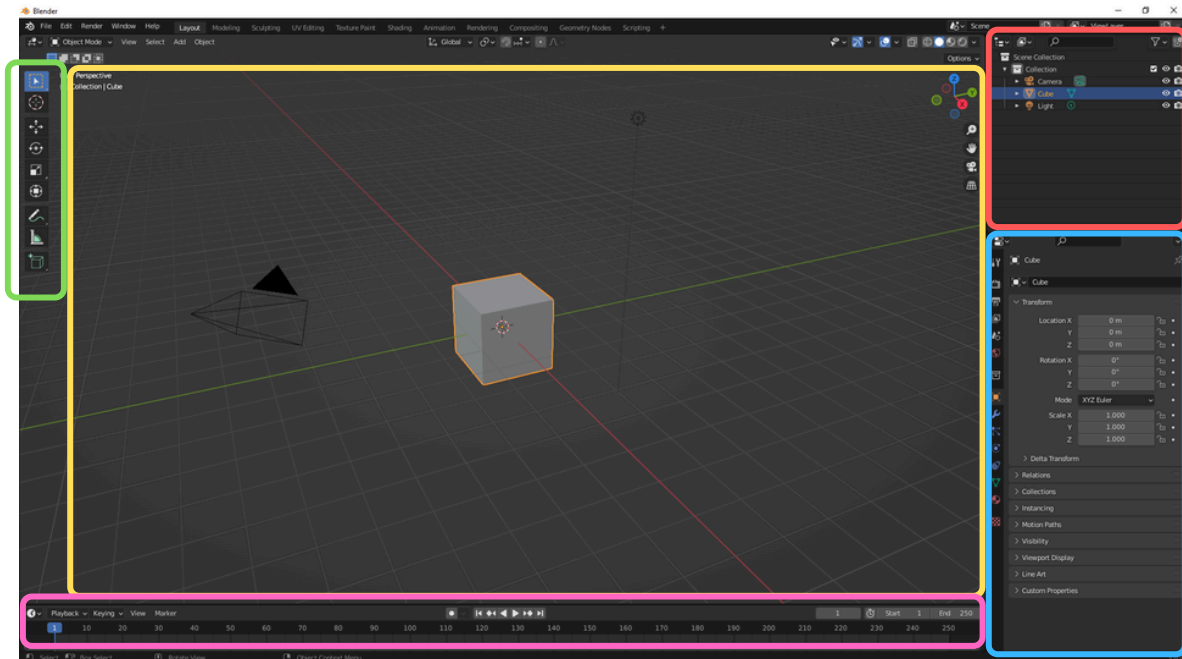
Si quieres, puedes configurar Blender para que abra otra escena, pero mi recomendación es que lo hagas cuando ya tengas experiencia.

Por ahora, puedes usar este cubo para aprender y hacer tus propias pruebas.

Mucha gente se queja del cubo, pero todo tiene sentido, pues, en la gran mayoría de los casos, puedes modelar casi cualquier objeto partiendo de un cubo.

Algunas personas se pueden agobiar la primera vez que abren Blender, pero te aseguro que con un poco de práctica, te vas a acostumbrar y navegar con ella como si fueras un pez en el agua.

En la imagen de la página siguiente podrás ver las distintas áreas de la interfaz de trabajo separadas por colores.



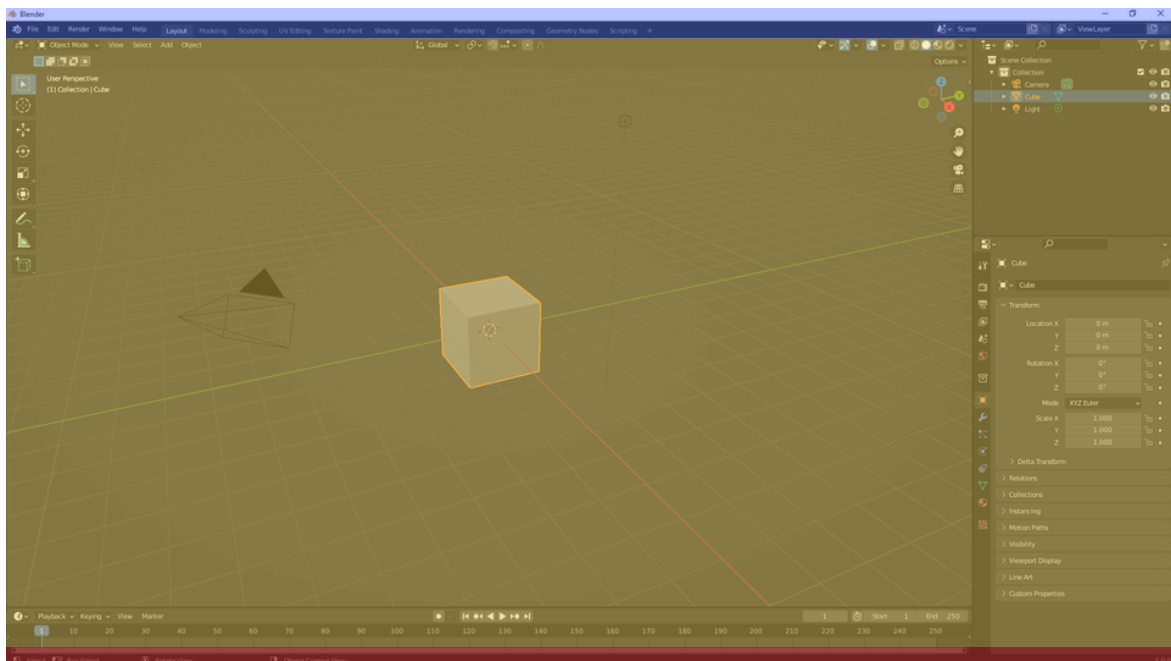
- Verde: Barra de herramientas. En esta parte encontrarás las herramientas para modelar, mover, rotar o esculpir tus objetos 3D.
- Amarillo: Espacio 3D. Aquí es donde trabajaremos principalmente. Esta ventana la puedes cambiar para ver texturas, modo escultura y muchas más.
- Rojo: Outliner. Creo que en español lo podríamos llamar navegador. ¿Para qué sirve? Para ver todos los objetos de tu escena. Objetos, luces, cámaras, partículas, etc...
- Azul: Propiedades. ¿Quieres ajustar la fuerza de una luz? ¿Aumentar el número de partículas? ¿Añadir modificadores a tus objetos? Aquí encontrarás todas las opciones que necesites para modificar distintos parámetros.

- Rosa: Línea de tiempo. Aquí verás los distintos fotogramas y podrás ajustar tus animaciones. Ya no hay excusas para empezar a animar.

Estas son las partes de la interfaz de trabajo, pero si miras detenidamente, verás que hay partes que no he marcado.

Los recuadros anteriores marcan las áreas de la interfaz de trabajo.

Esta que ves ahora son las distintas áreas de la interfaz de Blender.



- Azul: Barra superior. En esta parte encontrarás opciones básicas como importar objetos, renderizar escenas o los distintos modos de trabajo. Osea, distintas interfaces que puedes tener y configurar dependiendo de la tarea que quieras hacer.
- Amarillo: Areas. Lo que vimos en la página anterior. Aquí darás rienda suelta a tu creatividad.
- Rojo: Barra de estatus. Aquí verás la información de cada herramienta y mensajes de Blender. ¿Quieres saber cuantos polígonos tienes seleccionados?. Toda la información aquí, en la barra de estatus.

Entender la interfáz

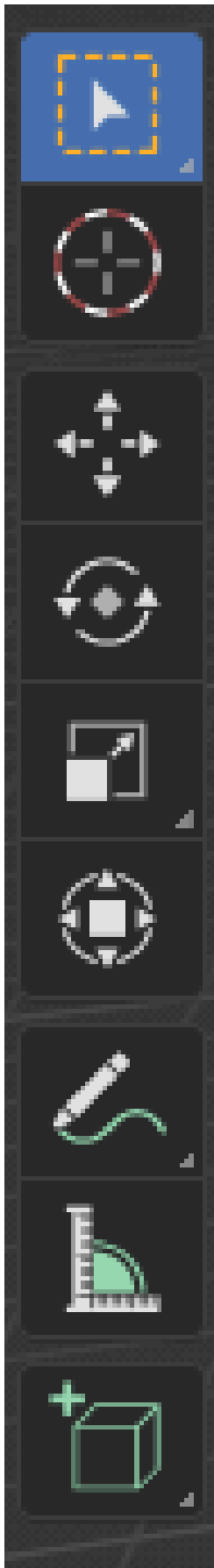
Ahora toca entender y comprender la interfaz.

De esta forma evitaremos enfadarnos y las ganas de tirar el ordenador por la ventana.

También evitaremos el acordarnos de todo el árbol genealógico de los amables programadores que desarrollan este maravilloso programa.

Ya fuera de bromas, entender cómo funciona nos va a evitar muchas frustraciones y hará que podamos disfrutar creando personajes, vídeos y todo lo que podamos imaginar.

A la izquierda de la pantalla tenemos la barra de herramientas.



Selección en Caja: para hacer click y arrastar

Cursor 3D: lo amas o lo odias. No hay otra.

Mover: para mover objetos y trasladarlos

Rotar: para rotar objetos y girarlos.

Escalar: para aumentar el tamaño de los objetos.

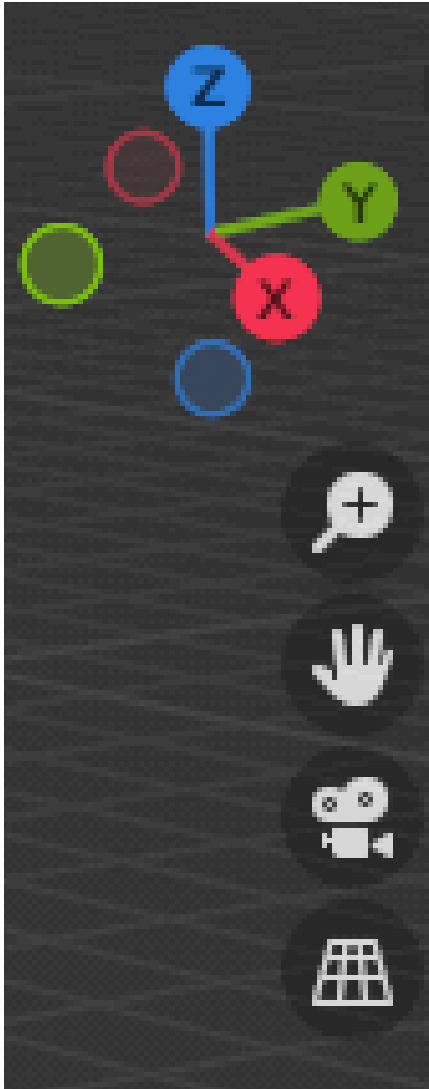
Transformar: para mover, rotar y escalar. Todo en uno.

Anotar: para escribir y tomar notas.

Medir: para medir distancias y ángulos.

Añadir objetos: para añadir objetos de forma rápida.

En la parte derecha superior podremos ver estas herramientas que nos ayudaran a movernos en el espacio 3D.



Rotar vista: haz click y rota la vista 3D.

Lupa: haz click y haces zoom en la escena.

Mano: mueve la escena en 2D.

Cámara: para ver desde la cámara.

Perspectiva: cambia la perspectiva.

Gracias a estos iconos podrás desplazarte por el entorno 3D con toda comodidad y sin problemas.

Mi recomendación es que te aprendas los atajos para no recurrir a ellos, pero oye, que si te olvidas, siempre viene bien tenerlos a mano.

¿Que no te sabes los atajos para moverte? No te preocupes, aquí los tienes:

- Rotar: Click con la rueda del ratón y mueve el ratón.
- Zoom: Ctrl+ Click con la rueda del ratón. Mueve el ratón arriba o abajo.
- Paneo 2D: Shift + Click con la rueda del ratón. Mueve el ratón.
- Vista desde la cámara: pulsa en el teclado numérico la tecla "0". Vuelve a pulsar para salir o simplemente rota y saldrás de esta vista.
- Cambiar perspectiva: pulsa "5" en el teclado numérico

Mi recomendación es que te aprendas los atajos para no recurrir a ellos, pero oye, que si te olvidas, siempre viene bien tenerlos a mano.

¿Que no te sabes los atajos para moverte? No te preocupes, aquí los tienes:

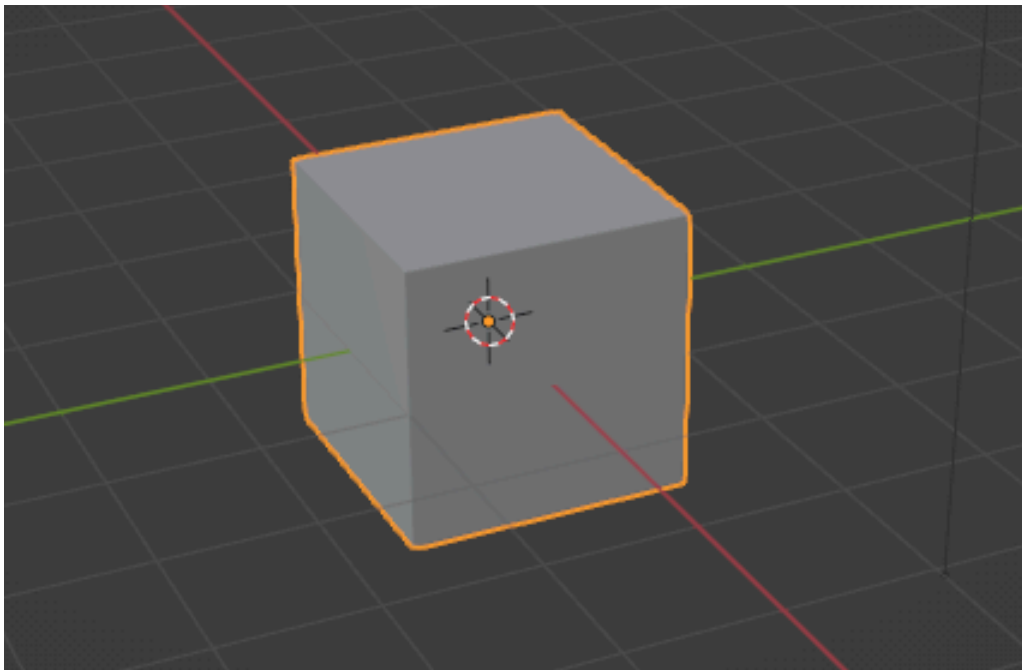
- Rotar: Click con la rueda del ratón y mueve el ratón.
- Zoom: Ctrl+ Click con la rueda del ratón. Mueve el ratón arriba o abajo.
- Paneo 2D: Shift + Click con la rueda del ratón. Mueve el ratón.
- Vista desde la cámara: pulsa en el teclado numérico la tecla "0". Vuelve a pulsar para salir o simplemente rota y saldrás de esta vista.
- Cambiar perspectiva: pulsa "5" en el teclado numérico

Para trabajar con Blender lo mejor es tener un ratón de 3 botones (la rueda del ratón cuando la pulsas).

Es raro a día de hoy los ratones de sólo dos botones, pero tal vez no tengas otra opción, o incluso tengas que usar el trackpad del portátil.

Sinceramente espero que no sea tu caso porque es horrible trabajar sólo con el trackpad.

En cualquier caso, siempre tendrás a mano las herramientas para moverte en 3D en la parte derecha superior.



Ahora mira la imagen superior. El borde amarillo nos indica que tenemos el cubo seleccionado.

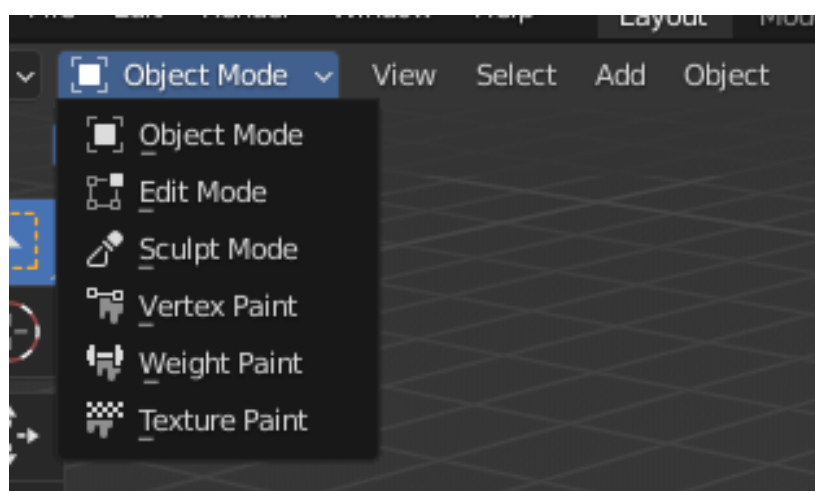
Para deseleccionarlo tan sólo hay que hacer click en un área vacía del espacio 3D.

Pero para lo que vamos a ver ahora es mejor tenerlo seleccionado.

En la parte superior izquierda haz click en "Object Mode"



Cuando haces click en "Object Mode" y tienes seleccionado un objeto 3D, puedes ver este menú, que sirve para acceder a los distintos modos que ofrece Blender para editar objetos.

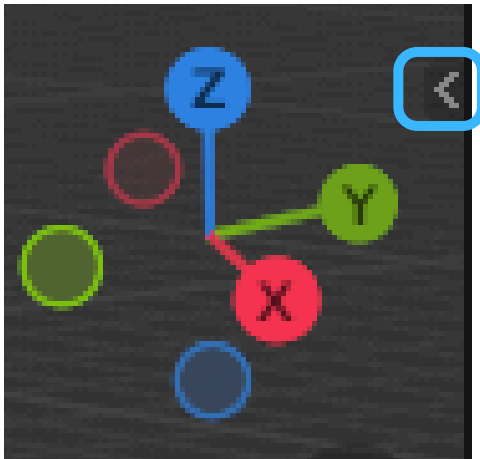


Cuando haces click en "Object Mode" y tienes seleccionado un objeto 3D, puedes ver este menú, que sirve para acceder a los distintos modos que ofrece Blender para editar objetos.

Pasemos a verlos pero sin profundizar pues eso ya lo veremos durante el ejercicio de modelado que vamos a hacer:

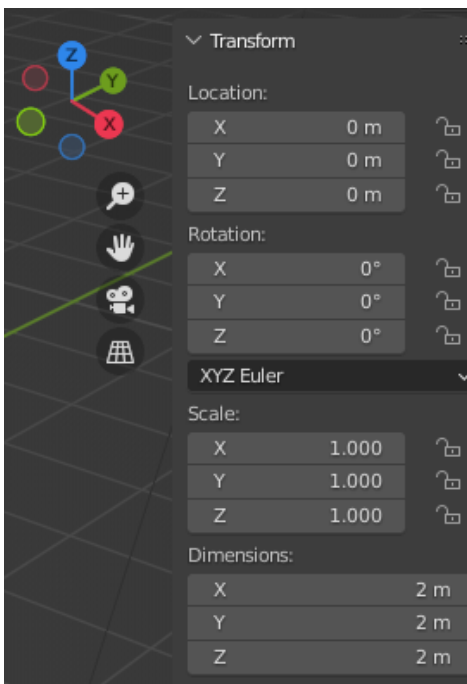
- Object Mode: modo objeto, para hacer operaciones básicas como mover, rotar o escalar.
- Edit Mode: elige este modo para modelar. Ya verás que es más sencillo de lo que parece
- Sculpt Mode: para hacer escultura digital con Blender. Bendito sean todos los que hacen posible esta parte del programa.
- Vertex Paint: para pintar vértices.
- Weight Paint: para hacer mapas de peso y usarlos cuando hacemos rigging. ¿Te suena a Klingon?. Otra explicación más sencilla. Para crear zonas que usaremos cuando pongamos huesos. De esta forma nos aseguramos que cada hueso sólo mueve los vértices y polígonos de una determinada zona, por ejemplo, un brazo de un personaje.
- Texture Paint: para pintar texturas a mano. Si te gusta pintar miniaturas, te lo vas a pasar genial.

Llegados a este punto, tal vez te preguntes que hacen esta flecha.



Esta flecha nos indicará allá donde lo veamos que hay un menú oculto, que se abrirá o desplegará si hacemos click en ella.

En la parte izquierda nos mostrará la barra lateral.

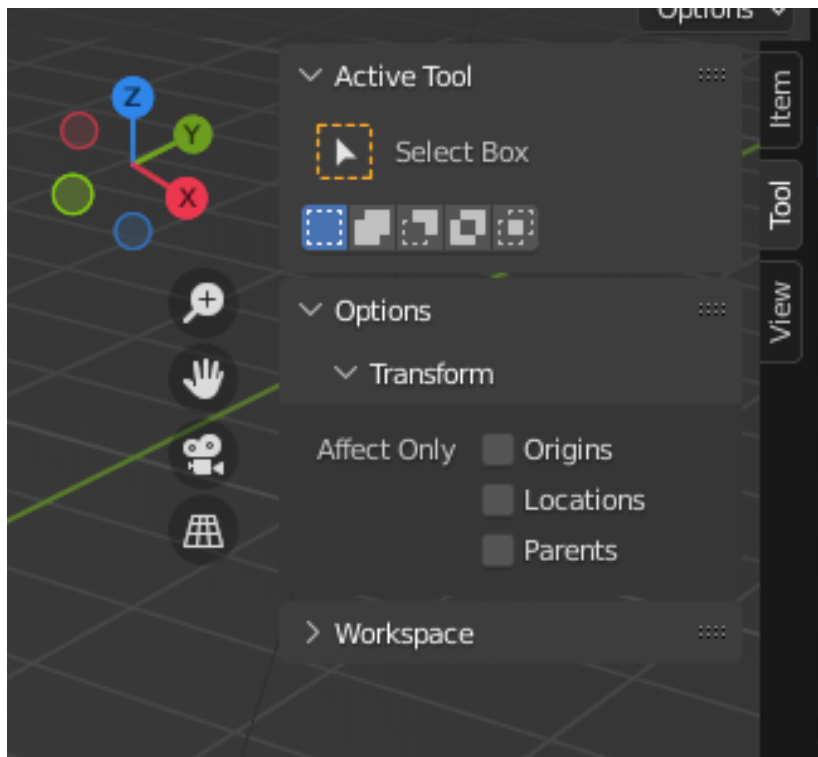


Aquí tenemos lo que veremos al presionar sobre la flecha.

También podemos pulsar la tecla "N" y aparecerá por arte de magia.

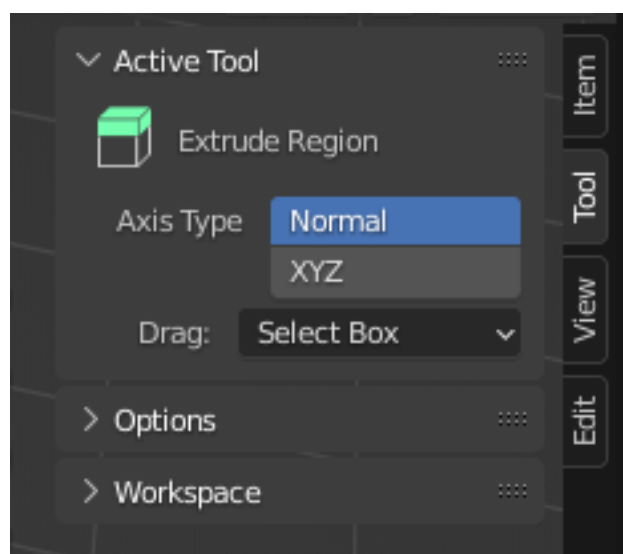
Este panel nos dará información sobre el ítem que tengamos seleccionado.

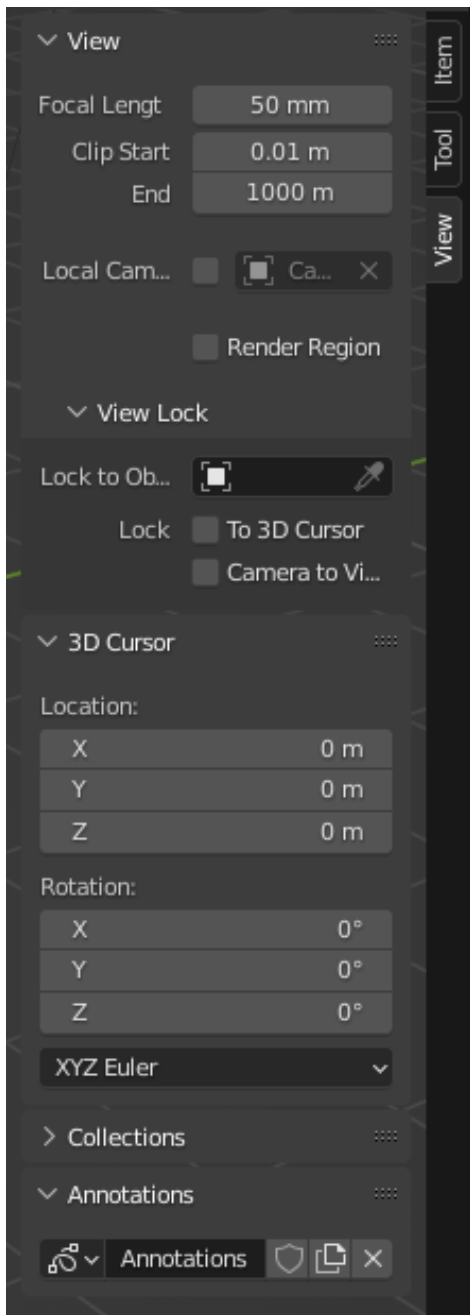
Por ejemplo en que coordenadas está, si tiene alguna rotación o escala.



Si seleccionas "Tool" verás las opciones de la herramienta que tengas seleccionada en ese momento.

En esta imagen ves las opciones de la herramienta "Seleccionar", y en la de abajo puedes ver las opciones de la herramienta extruir.





En la pestaña "View" podrás configurar detalles de la vista 3D.

Puedes cambiar la distancia focal, bloquear la cámara a la visión 3D y de esta manera controlar la cámara tal y como controlas la navegación en el espacio 3D y más opciones.

También puedes obtener los datos del Cursor 3D.

Pero tal y como dije, o lo amas o lo odias.

Soy de los que lo odian, aunque a veces ayuda.

Pero la mayor parte del tiempo molesta.

¿Entiendes por qué le dedico tiempo a explicar la interfaz y que la comprendas?

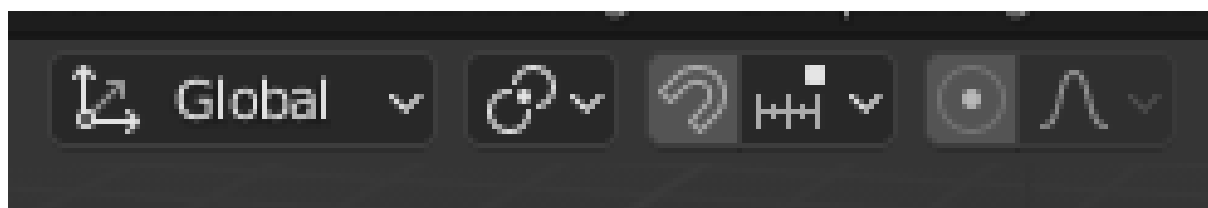
Muchas veces culpamos a los programas de no hacer algo o de fallar, cuando realmente somos nosotros los que hacemos algo mal la mayoría de las veces.

Confieso que me ha pasado mil veces y me seguirá pasando.

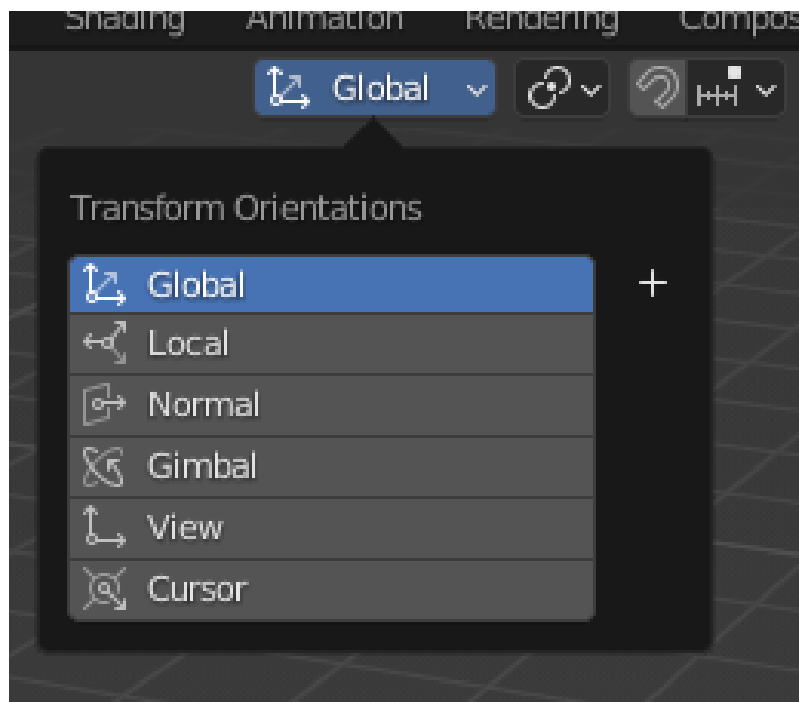
Cuanto enfados absurdos me hubiese evitado maldiciendo a todos los que trabajan en Adobe.

También hubiese sido más rápido y efectivo en mi trabajo.

Y hablando de trabajo, fíjate en estos iconos que están arriba, en el espacio 3D



Estas sencillas herramientas te van a ahorrar más de un dolor para algunas tareas, y comprenderlas te harán trabajar de forma más efectiva.



Cuando hacemos click en la herramienta "Transformar Orientación" podemos elegir como mostrar el pivote dependiendo de varios factores.

IMPORTANTE: Si seleccionas el cubo que viene por defecto y empiezas a seleccionar distintos modos directamente, probablemente no veas ningún cambio en el pivote salvo al seleccionar el modo "View".

Para entender de lo que hablo te voy a pedir que al abrir Blender elijas en la izquierda la herramienta "Move".

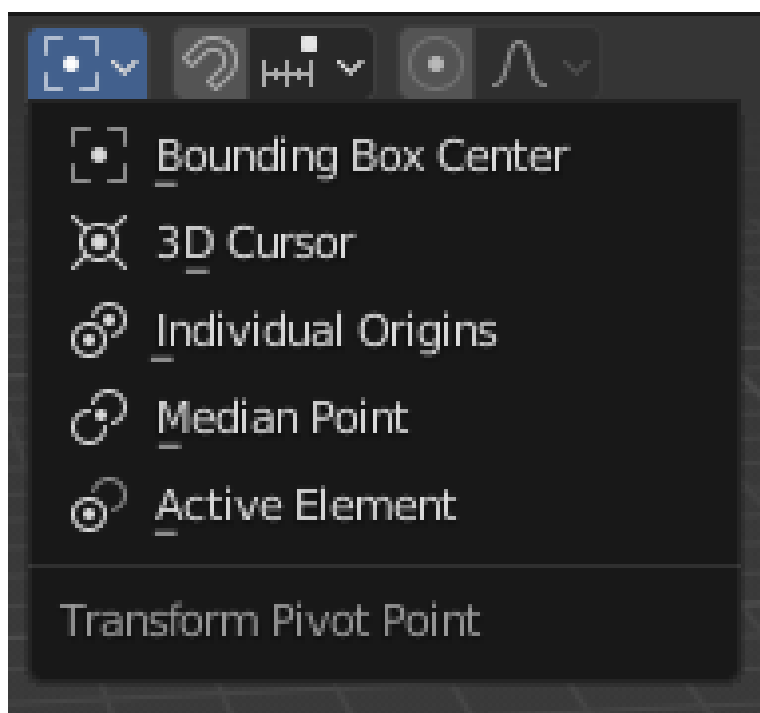
Así podrás ver el gizmo de control (las flechas de colores).

Presiona la tecla "R" para rotar el objeto y róvalo varias veces en los distintos ejes.

Ahora, al cambiar el modo de orientación podrás ver los cambios fácilmente.

- Global: Es el modo que viene por defecto y ayuda a mover, rotar y escalar el objeto tomando como base el mundo. Osea, el eje Z siempre será vertical.
- Local: ¿Ya has rotado el cubo varias veces? Pues ahora, cuando selecciones el modo "Local", moverás el cubo respecto a sus propios ejes XYZ en vez de los del entorno 3D. Osea, arriba ó abajo depende de la orientación del objeto
- Normal: ¿Te acuerdas las normales en clases de Física? Pues si quieres mover un punto, borde o polígono a lo largo de su normal, este es el modo a elegir.
- Gimbal: Este modo creo que está basado en las teorías del físico y matemático Leonhard Euler. Para que lo entiendas fácilmente, rota el cubo varias veces y observa que el eje azul y el verde se mantienen siempre en su posición, y el rojo cambia. No te voy a mentir, no entiendo la base de este modo pues mis conocimientos de física son muy limitados. Tú prueba a ver si este modo te sirve y los ejes apuntan donde necesitas.

- View: Este modo depende de la vista 3D. Osea, mueves el objeto dependiendo de tu punto de vista. En este modo no podrás mover el objeto el eje Z (profundidad)
- Cursor. Depende del cursor 3D y donde esté el muy maldito.



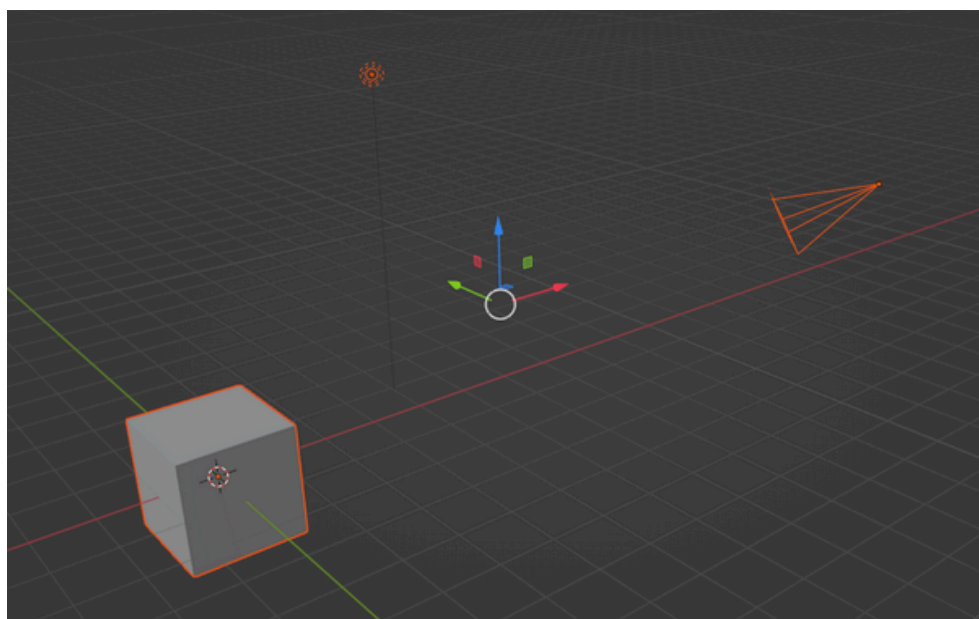
Una vez explicado cómo cambia el punto de pivote dependiendo del modo seleccionado, veremos la herramienta "Transformar Punto de Pivote".

Para que nos entendamos. La herramienta anterior cambia la disposición de los ejes y mientras que cambia la posición del pivote según los elementos que tengamos seleccionados.

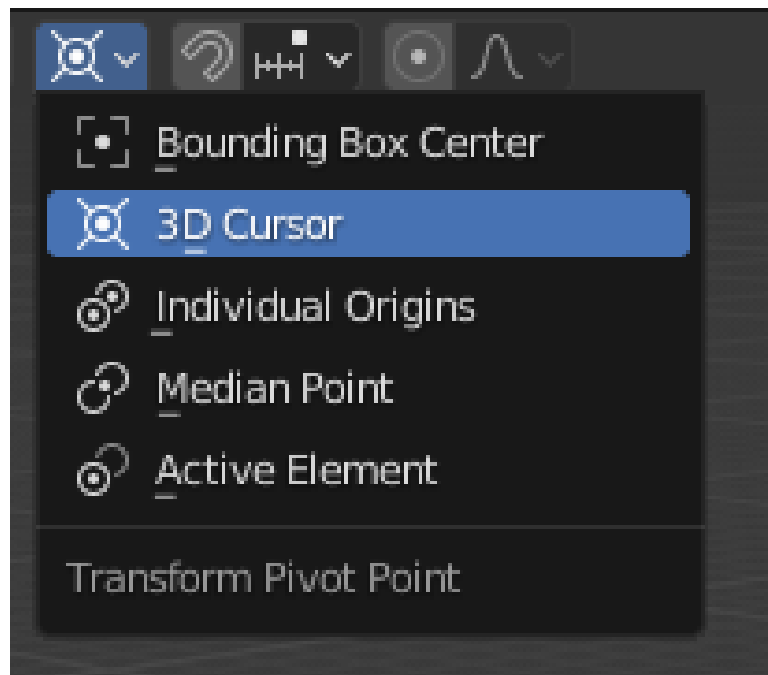
Vamos a hacer una prueba sencilla. Si tienes abierto la escena por defecto de Blender, selecciona el cubo, la cámara y la luz.

La forma más sencilla es presionando la **tecla A**. Si tienes otra escena con la que has estado haciendo pruebas no importa, pero es importante que tengas más de un objeto seleccionado.

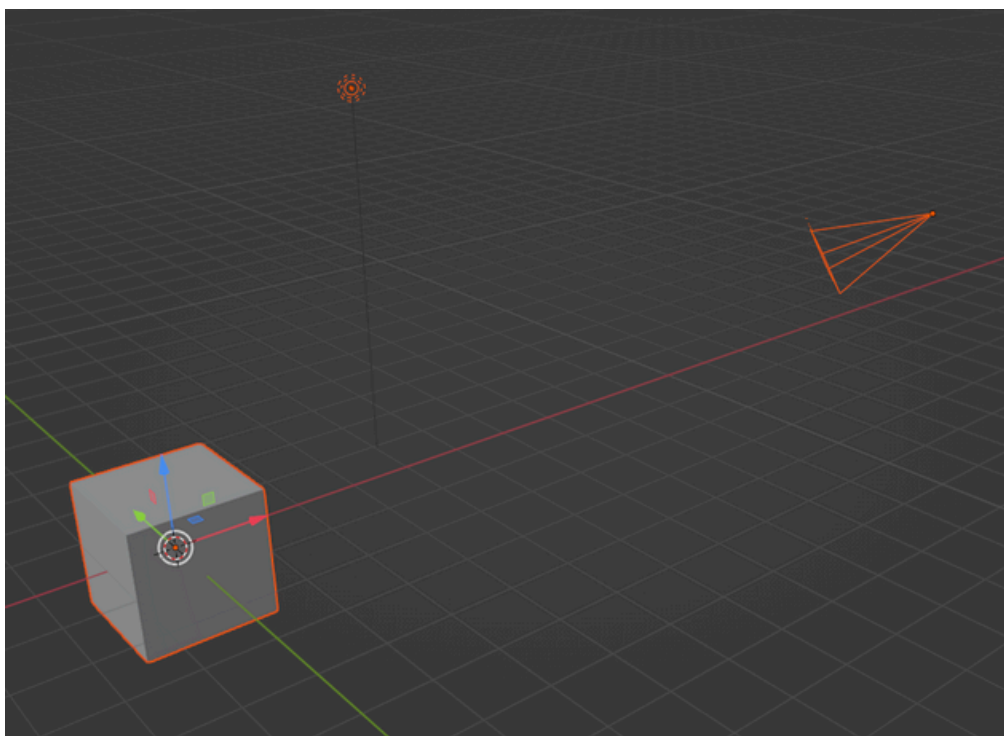
Si tienes seleccionada la herramienta Mover en la barra de la izquierda deberías ver algo así.



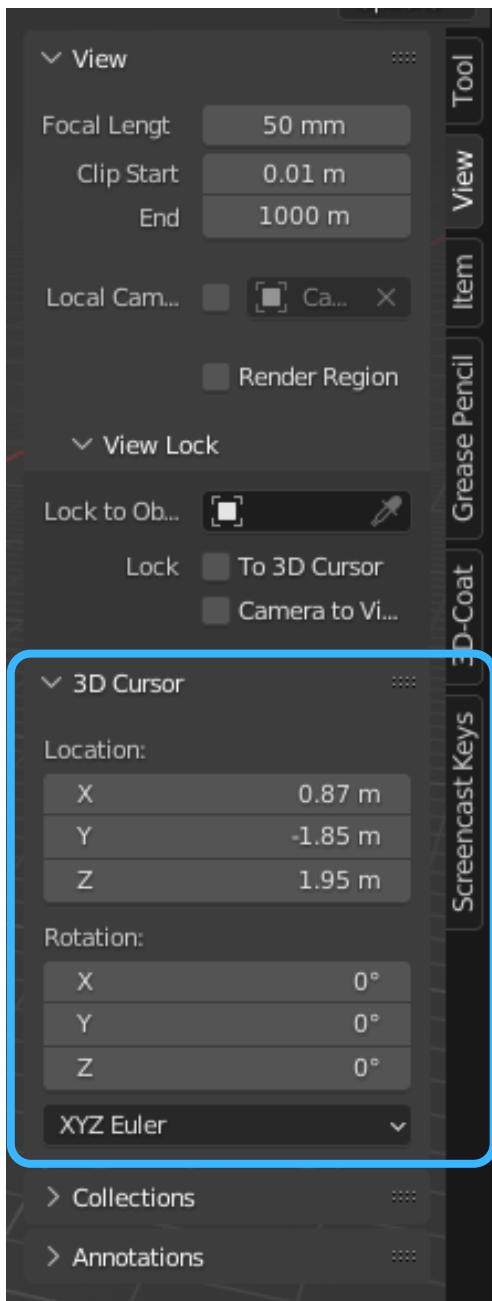
Ahora haz click en el icono y selecciona "3D cursor" y deberías ver cómo el eje se posiciona donde esté el cursor 3D.



Como yo no he movido el cursor 3D, lo que veo es así



El pivote esta en el centro del cubo, justo donde está el cursor 3D



Prueba cambiar la posición del cursor 3D en la barra lateral de la izquierda.

Si cambias los valores de localización, verás cómo el pivote y el cursor 3D se mueven a la vez.

No me mal entiendas cuando digo que el cursor 3D está siempre molestando.

Hay casos en los que es útil, como este.

Prueba a poner el cursor en distintos sitios y escalar los objetos y verás algo muy particular e importante.

El punto de pivote es muy importante a la hora de escalar objetos, pues estos aumentan o disminuyen de tamaño desde el origen.

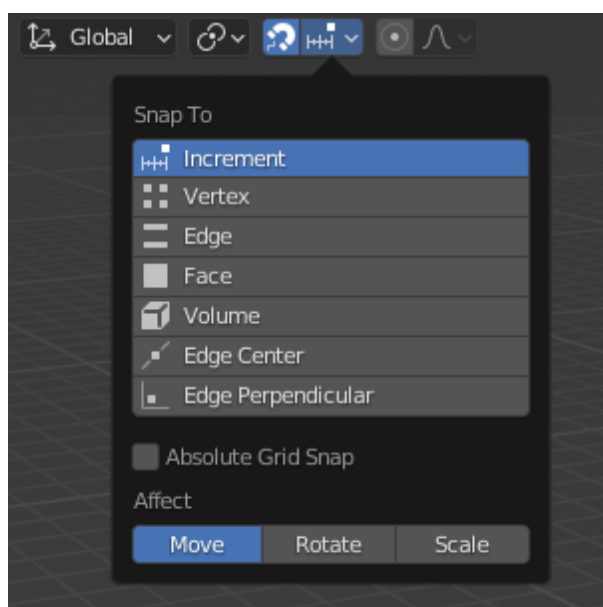
Una vez aclarado este pequeño detalle aquí te explico los modos:

- **Bounding Box Center:** Considera los objetos seleccionados como un cubo y sitúa el eje en el centro de ese cubo.
- **3D Cursor:** Por si no leíste la página anterior, coloca el pivote justo donde esté el cursor 3D.
- **Individual Origins:** Imagina que tienes varios objetos seleccionados y quieres que cada uno gire en su propio eje. En los demás modos, rotarían en grupo, pero seleccionando "Individual origins" (origen individual) cada objeto rotaría en su propio eje.
- **Median Point:** Parecido a "Bounding box center", pero en vez de considerar la selección como un cubo, lo que hace es calcular la distancia de cada objeto entre ellos y coloca el eje en el centro exacto.
- **Active Element:** En este modo, Blender colocara el pivote en el último objeto seleccionado. Aprovecho para mencionar que cuando hacemos selecciones, Blender considera el último objeto seleccionado como el activo.

Bueno, imagina que ahora quieres colocar un objeto en un determinado punto o lugar en concreto.

Te aseguro que hacerlo a ojo es un dolor.

Por suerte para nosotros, Blender nos facilita esta tarea gracias a las herramientas de ajuste o snap tools.



Haz click en el icono del imán que está arriba y activarás esta herramienta.

Por defecto viene en Increment.

Si quieres ver cómo funciona, selecciona el cubo u otro objeto y presiona la tecla "G" para moverlo.

Deberías ver cómo el objeto se mueve a trompicones en vez de forma fluida.

En el modo Increment, mueves el objeto por la malla que tiene Blender por defecto usando sus propias unidades de medida con números enteros.

Osea, que el valor de la posición no serían números como 3,2 o 5,7. Serían 3 ó 5 sin los decimales.

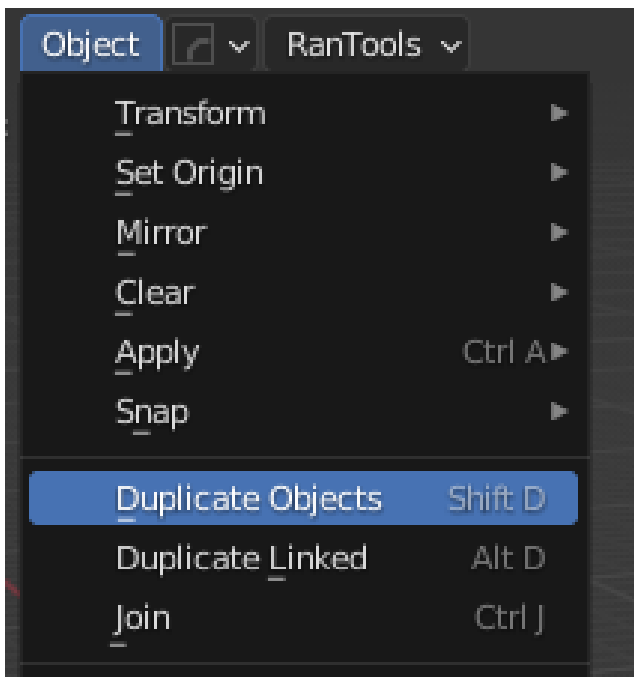
Aparte, he dicho posición porque en este modo la rotación o escala no se ven afectadas a menos que las actives.

Fíjate que en la parte de abajo del menú puedes ver una opción llamada "Affect" y que por defecto sólo tiene seleccionado "Move"

Si quieres que afecte a la rotación y escala tan solo tienes que activarlas.

Ahora, antes de ver los siguientes modos te voy a pedir que hagas algo para que compruebes cómo funcionan.

Te voy a pedir que desactives el Imán. Una vez el icono del Imán pase de azul a gris, selecciona el cubo y ve al menú "Object" y selecciona la opción "Duplicate Object" para duplicar nuestro cubo.

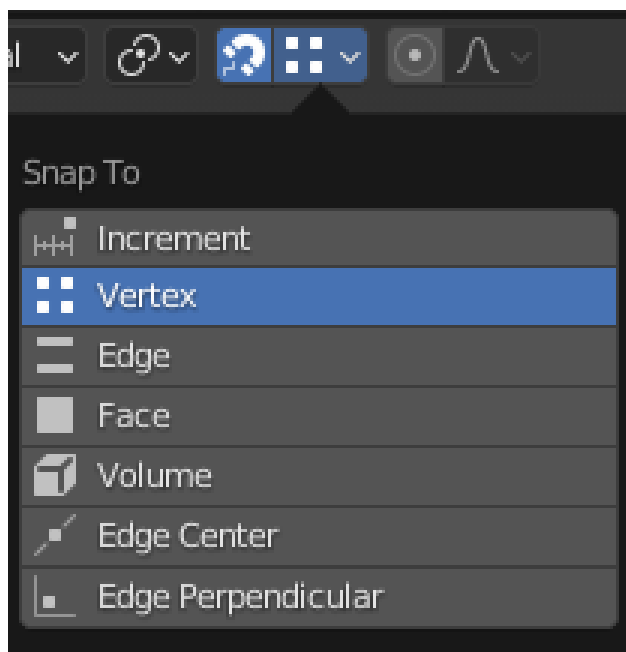


También puedes presionar las teclas Shift + D mientras tienes el cubo seleccionado.

Una vez hayas hecho esto, verás un nuevo cubo en la escena que podrás mover con el ratón.

Ponlo donde quieras pulsando el botón izquierdo del ratón.

Una vez tengas dos cubos en la escena, puedes volver a activar el Imán y esta vez elige el modo "Vertex".



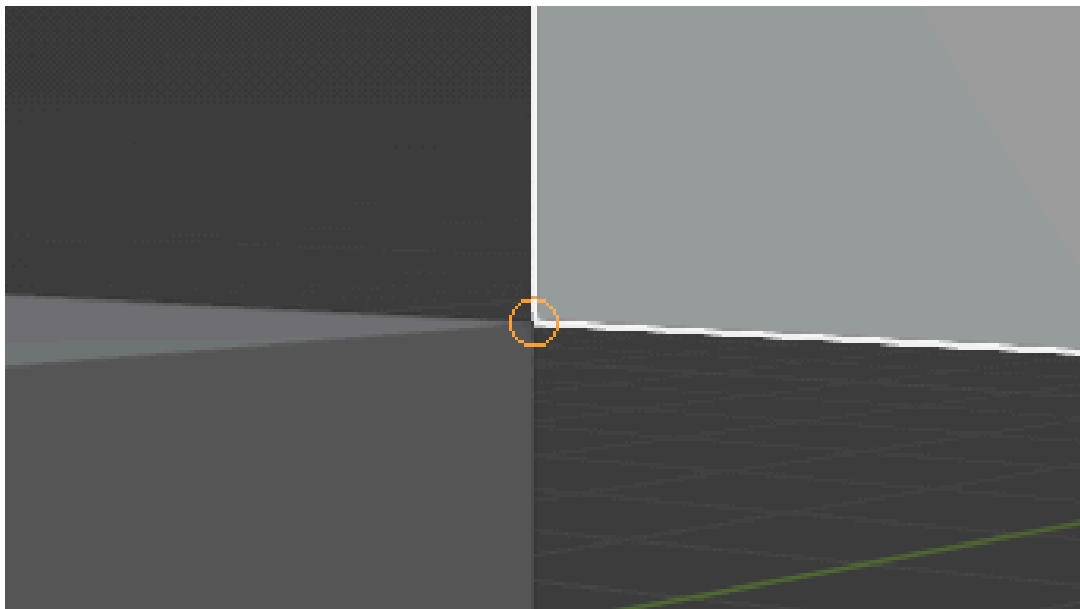
En este modo le decimos a Blender: "¡Hey tío! Quiero que lo que yo vaya a mover ahora, lo coloques en el "punto" que yo elija."

Selecciona el cubo que quieras, no importa cuál de los dos, pero asegúrate que tienes el modo "Vertex".

Pulsa la tecla "G" para mover el cubo y pasa el cursor por encima de las esquinas del otro cubo.

Blender debería colocar el cubo sobre el punto, aunque ahora mismo casi lo ha hecho a su propia manera. Hay formas de hacerlo con un control mayor pero este sencillo ejercicio me ayuda a explicar como funcionan las herramientas de ajustar con los puntos.

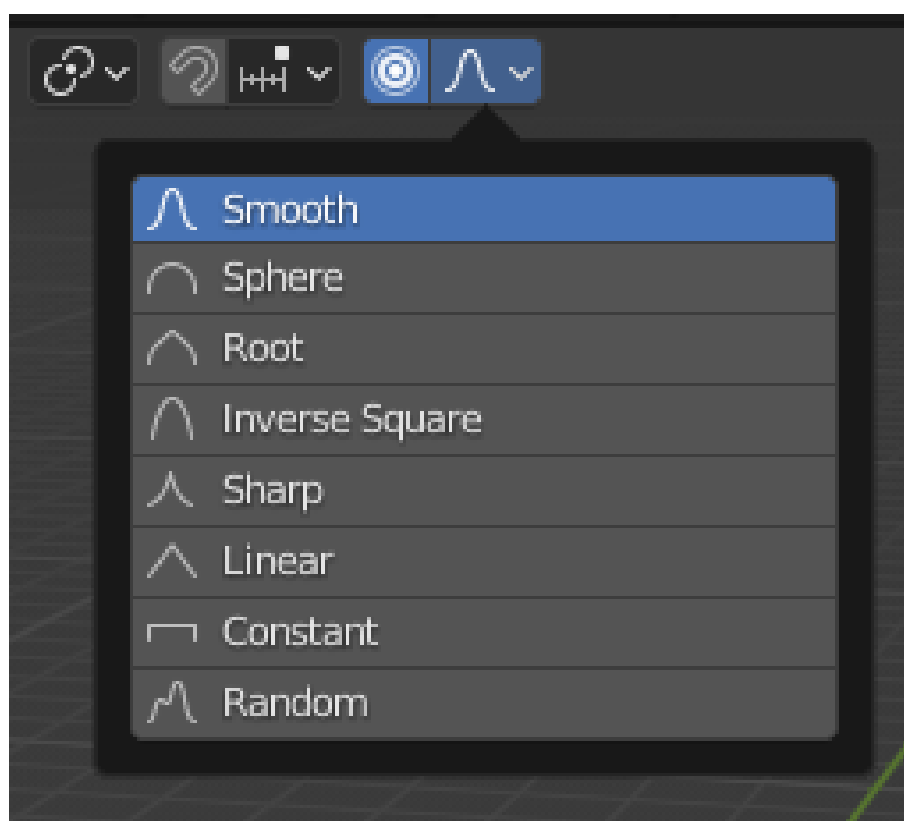
Deberías ver una circunferencia amarilla sobre el punto que elijas.



Se aplica el mismo ejemplo cuando seleccionas el modo Edge, Face, etc...

Mi recomendación es que hagas tus pruebas con los distintos modos y opciones de esta herramienta.

Por último, pero no menos importante, tenemos la herramienta de "Edición Proporcional".



Pero, por ahora no vamos a ver esta herramienta mi pequeño pawadan.

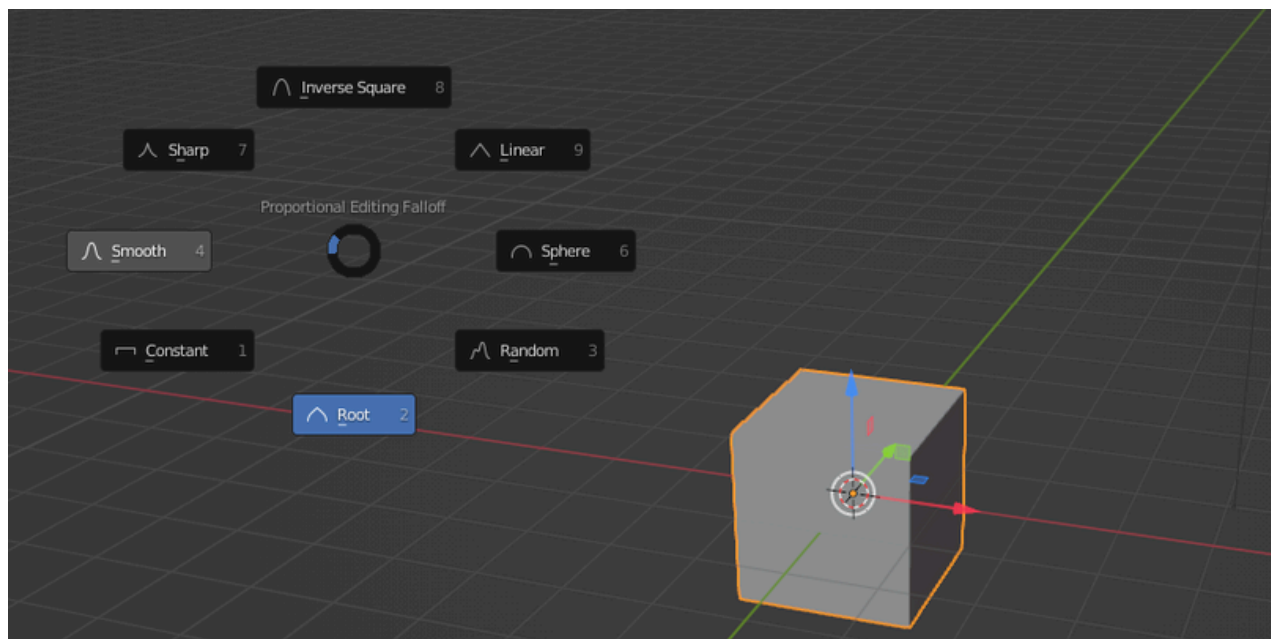
¿No la vamos a ver porque es una mierda que no sirve para nada?

Nop.

No por ahora porque lo mejor es ver cómo nos ayuda en el modo "Edición de objetos".

Pero, para no dejarte con las ganas y darte un adelanto te diré que puedes acceder a ella de forma mucho más sencilla y rápida y pulas las teclas "Shift+O"

Al hacerlo deberías ver algo así.



A este tipo de menú se le llama "Pie Menu" que traducido al español sería "Menú en Tarta".

La verdad que así, traducido, no tiene tanta gracia como en inglés, pero eso no evita que este tipo de menú te facilite la vida a la hora de usar Blender.

Ya fuera de coñas y de bromas malas.

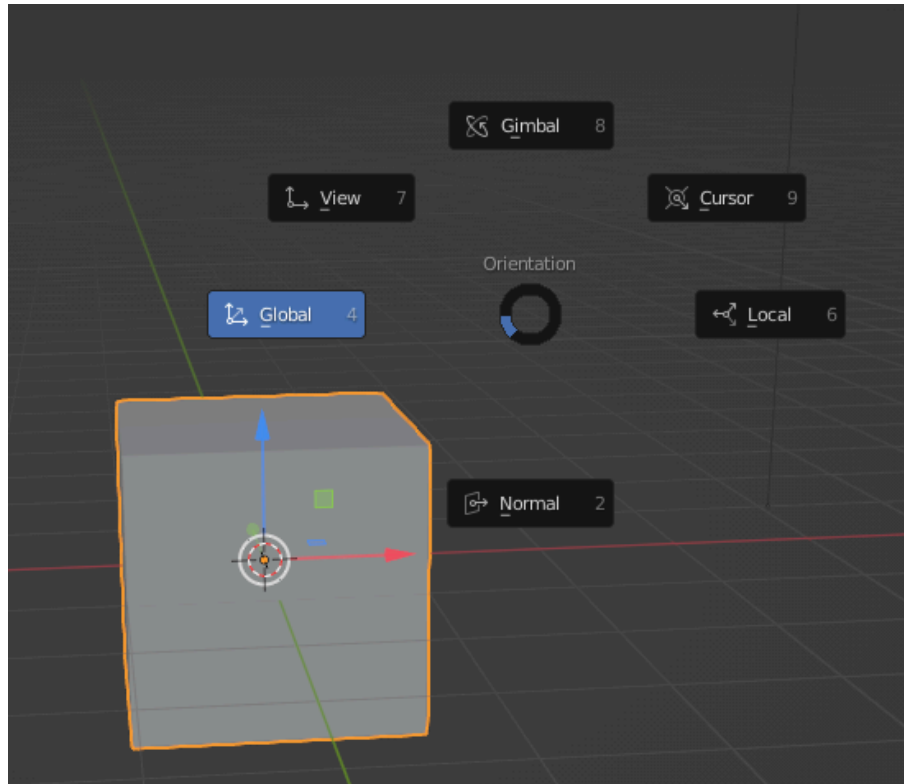
En español se les llama menú radial porque al mover el ratón podrás seleccionar lo que necesites.

Como puedes apreciar, te marca en azul el modo que tengas elegido, en negro los que no y en gris te marca el que vayas a seleccionar.

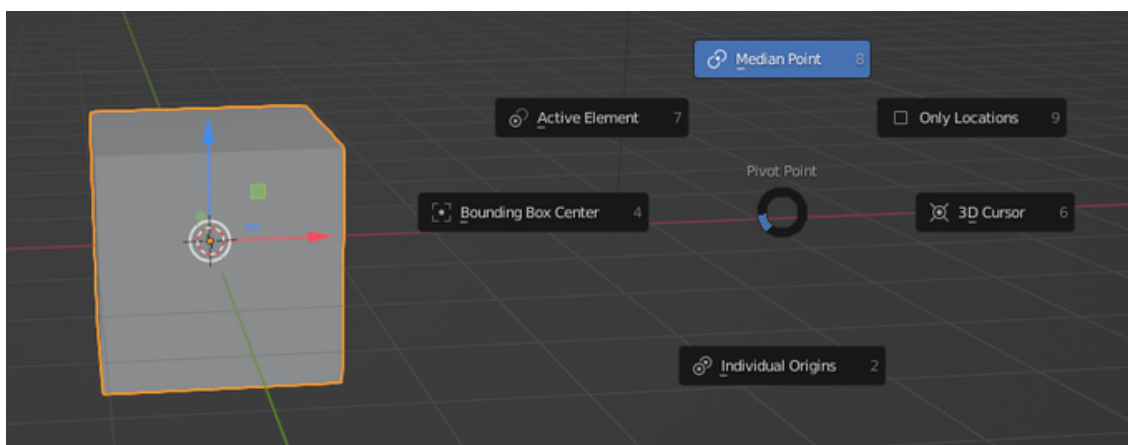
Aparte, si te fijas bien, verás que cada recuadro tiene un número asignado. Con pulsar el número que quieras en el teclado numérico, seleccionarás ese modo.

- ¿Abián, y si no quiero elegir ningún modo porque entré por error?
- Pulsa la tecla "Esc" y saldrás de este menú.
- ¿Abián, hay más menús de este tipo?
- Pues sí.

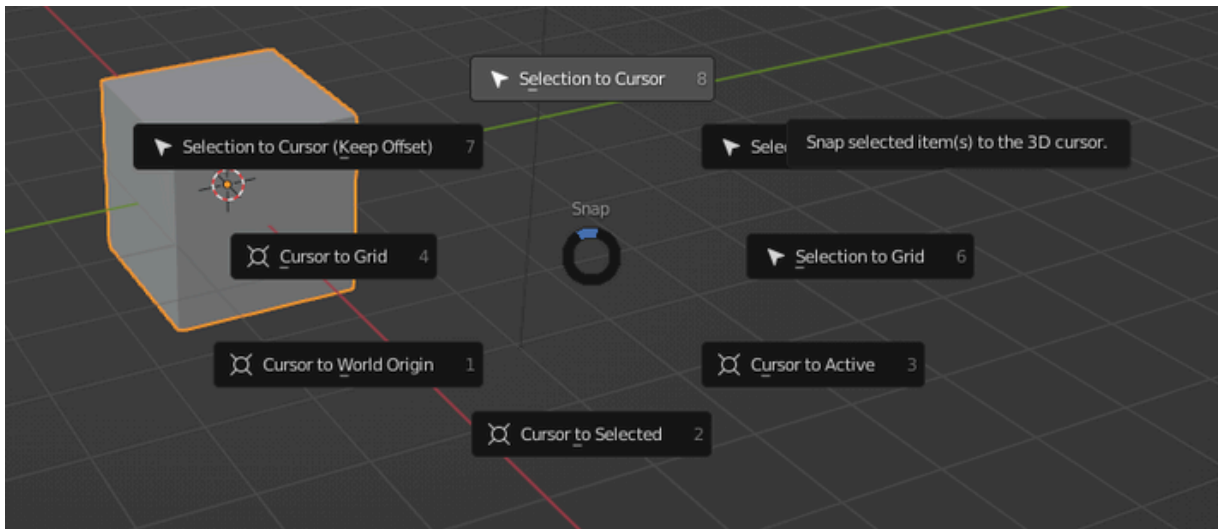
- Transformar Orientación: **Tecla ","** (coma del teclado de letras, no el de números. Lo digo por si no se puede leer)



- Transformar Punto de Pivote: Tecla "." (punto del teclado de letras. Si pulsas en punto en el teclado numérico, te enfoca al objeto seleccionado en el espacio 3D)

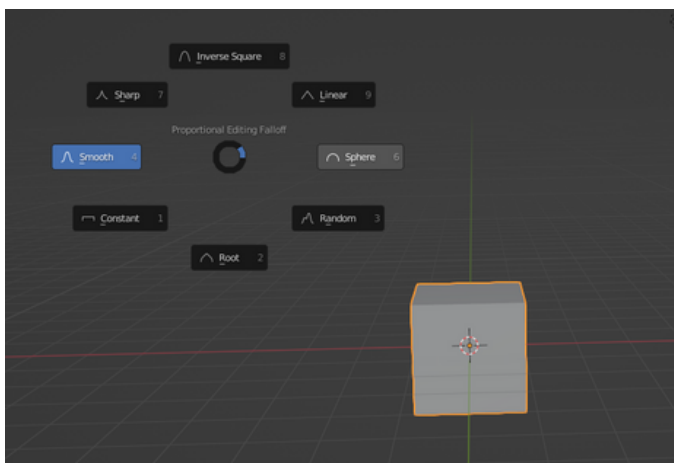


- Ajustar el cursor 3D: Shift+S. Verás algo así.



En este menú no vas a activar la herramienta de ajustes. Osea, no eliges si quieres ajustar la posición de un objeto por puntos o la malla, etc...

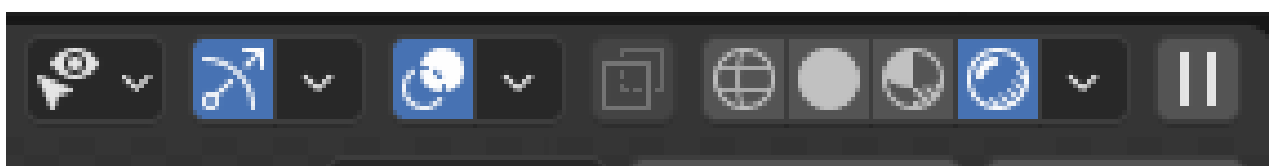
En cambio sirve para cambiar la posición del cursor 3D y de los objetos que tengamos seleccionados de forma rápida.



- Activar la edición proporcional: Pulsa la tecla "O" para activar y desactivar este modo. Y para elegir cómo funciona la proporción, pulsa la combinación Shift+O.

Ahora que hemos visto estos menús que te ahorran bastante tiempo, vamos a a ver uno de los más importantes.

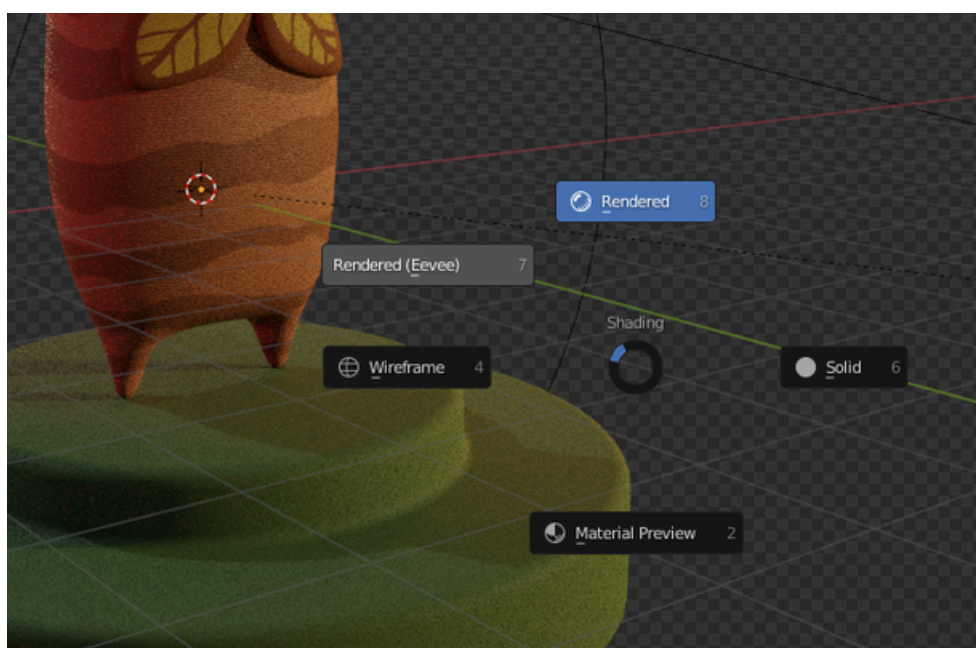
Este atajo de teclado te ayudará a seleccionar rápido entre los distintos modos de visualización que tiene Blender.

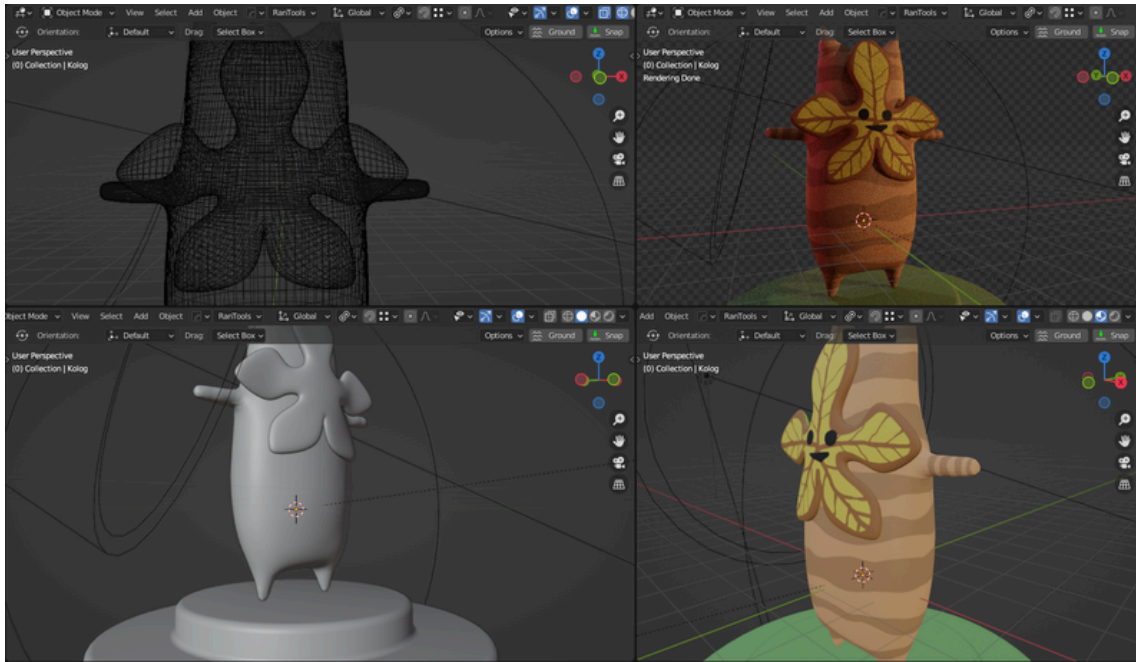


Familiarízate con los iconos que están arriba.

Los encontrarás en la esquina superior derecha. Estos iconos te mostrarán los objetos de la escena en modo malla, sólido, previsualización del material y renderizado.

Y el atajo de teclado para ver el menú radial es la tecla "Z".





En la imagen de arriba tienes los distintos modos de visualización.

- Wireframe: es el modo para ver la malla. Es el de arriba a la izquierda.
- Solid. Es para ver el objeto en modo sólido sin ningún tipo de texturas. Es el de abajo a la izquierda.
- Material Preview: Es el de abajo a la derecha y te ayuda a ver un previo de material sin sombras ni demás efectos que consumen recursos y hacen que tu ordenador vaya lento. Actívalo cuando sientas que quieres tirar tu ordenador por la ventana.
- Render: Arriba a la derecha y como ves, en este modo ves el objeto con las texturas y luces finales. La velocidad depende el motor de render que tengas seleccionado, Eevee o Cycles.

- Render: Arriba a la derecha y como ves, en este modo ves el objeto con las texturas y luces finales. La velocidad depende del motor de render que tengas seleccionado, Eevee o Cycles.

Vamos a explicar esto último porque puede ser que te suene a Klingon o Valyrio.

Se le llama render a cuando le decimos a un programa que genere la imagen final.

Añadir luces, texturas, polígonos es una tarea que hace que el ordenador tenga que hacer cálculos complejos.

Pues Blender tiene dos motores de render para hacer la imagen final, llamados Eevee y Cycles.

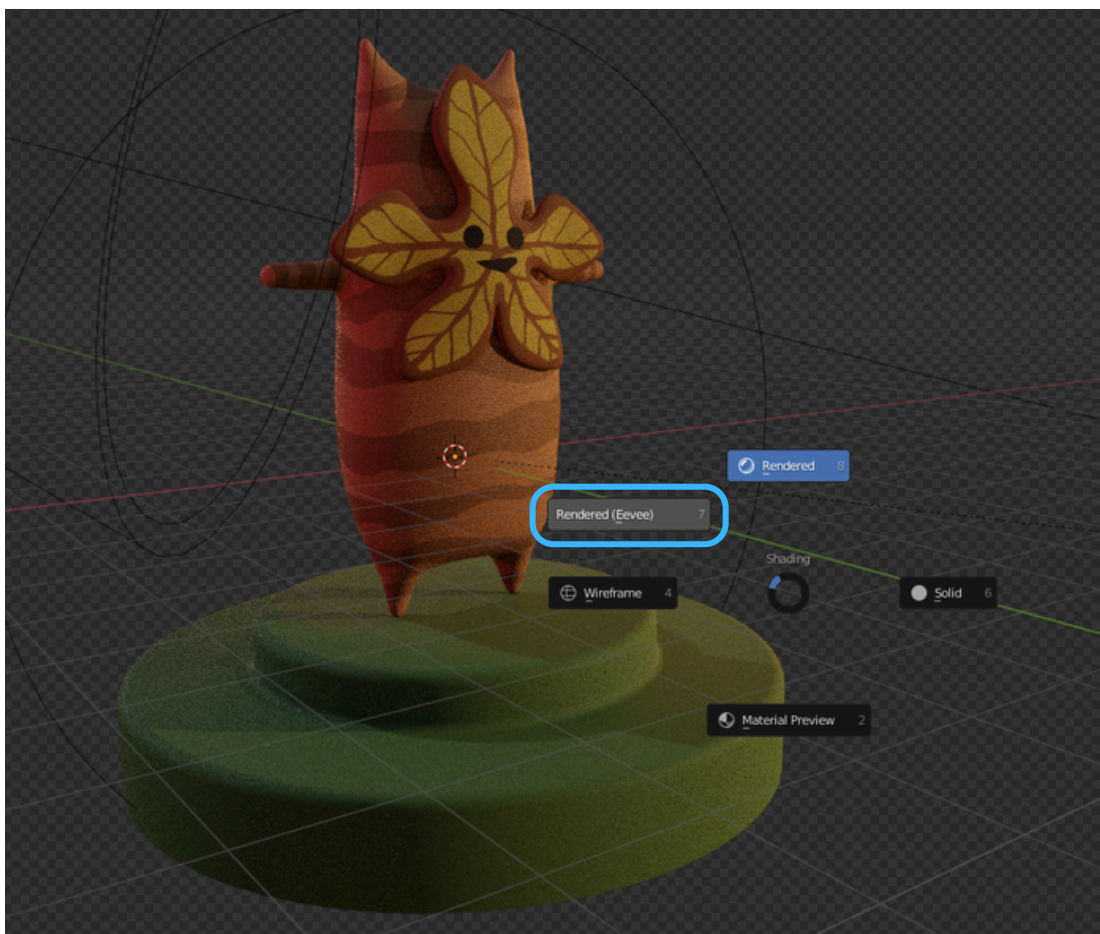
Eevee es más rápido, pero ofrece menos calidad, y Cycles ofrece mejor calidad, pero requiere de más tiempo de renderizado.

Cuenta la leyenda que hay gente que ha muerto esperando por un render en Blender.

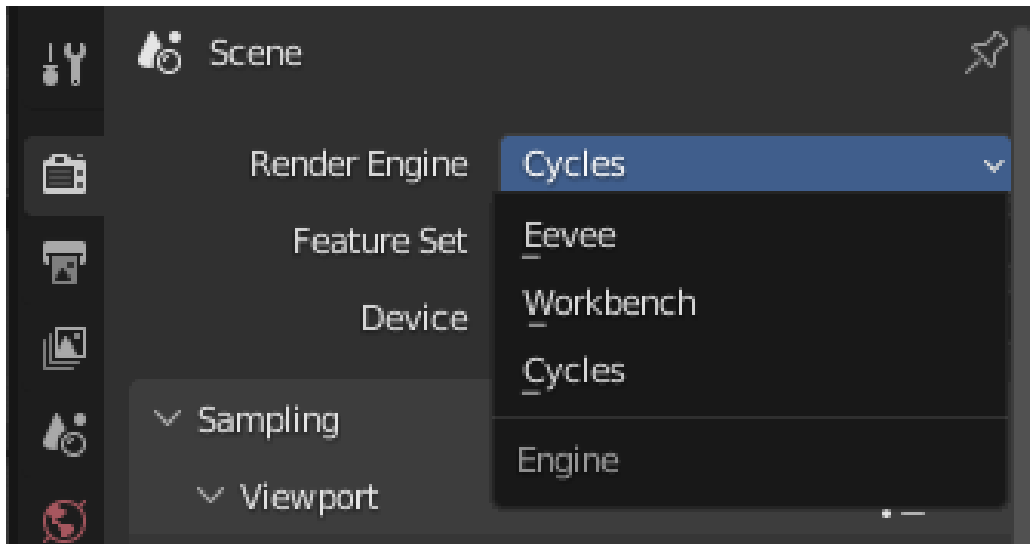
Podría ser que te hayas dado cuenta en Eevee viene del nombre de un Pokémon.

Realmente no le pusieron el nombre por uno de estos bichos, sino que tiene otro significado por sus siglas.

Para cambiar entre los dos modos tienes dos formas. Pulsando "Z" y cambiando el modo en el menú radial.

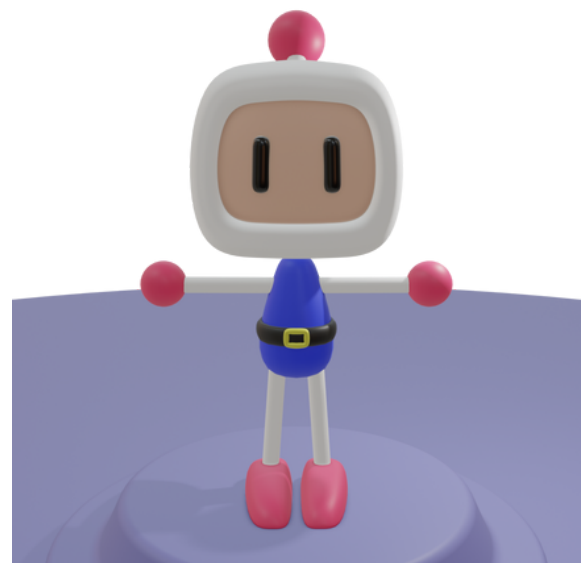
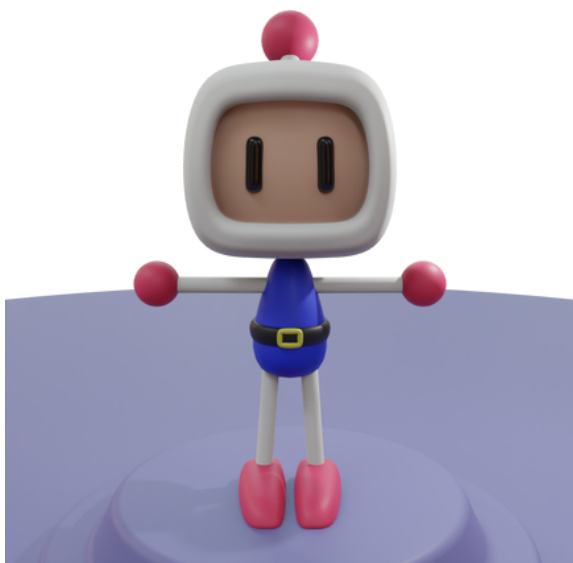


La otra forma de cambiarlo es seleccionando el que quieras el en la barra de "Render Properties" (Propiedades de render)



Puedes ver que hay otro modo llamado Workbench, pero siendo sincero, no es algo que use mucho porque no puedes ver las texturas y luces.

A lo mejor te preguntas cuales son las diferencias visuales entre estos dos motores de Blender.



La imagen de la izquierda está hecha con Cycles y la de la derecha con Eevee.

Visualmente, es mejor la de la izquierda pues podemos ver que las luces y sombras son más detalladas.

Lo que sucede es que esta imagen tardó 40 segundos en ser renderizada mientras la de la derecha, renderizada con Eevee, tardó 46 centésimas.

Ni un segundo tardó...

Te puedo asegurar que hay gente que hace auténticas maravillas con Eevee, y encima de forma superrápida.

Un ejemplo claro es la película Flow, ganadora del oscar a la mejor película de animación en 2025.

Yo, que soy masoquista, apenas lo uso.

Y hasta aquí tengo escrito.

Pero no te preocupes, que en breve voy a añadir más capítulos con las herramientas de modelado y demás.

Me despido deseandote lo mejor y con la esperanza de que esta guía te ayude en tu día a día.

¡Hasta pronto!