

MIR:MANUAL PARA EL USUARIO

Daniel Monedero Tórtola

NLS

Isabel Crespo Pérez

Índice de contenidos

Introducción.....	3
Requerimientos.....	4
Hardware (recomendados):.....	4
Software:.....	4
Instalación.....	5
MIR EN ACCIÓN.....	6
ESFERAS.....	6
GOLPES.....	7
NUBES.....	7
TEXTURAS.....	7
Bibliografía y enlaces.....	8

Introducción

El objetivo de MIR es crear un plugin para Blender que le dote de un sistema sencillo con el que poder crear deformaciones tanto a nivel de malla como de textura.

Requerimientos

Hardware (recomendados):

- CPU a 300 Mhz.
- 128 MB de memoria ram.
- 20 MB de espacio libre en disco duro.
- Pantalla a 1024 x 768 pixels y 16 bits de color.
- Ratón de 3 botones.
- Tarjeta gráfica compatible con Open GL con 8 MB de memoria.

Software:

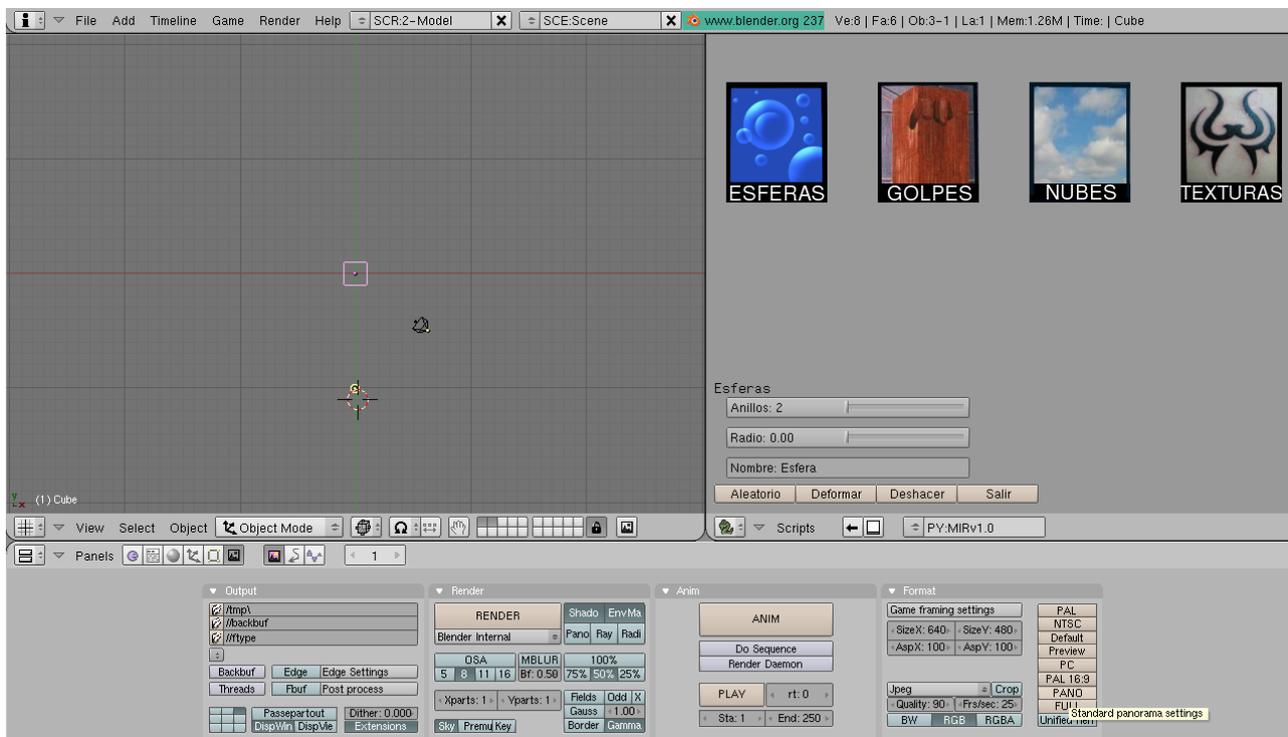
- Sistema operativo windows 98, ME, 2000, XP, Mac OS X 10.2, 10.3, 10.4, Linux 2.2.5 i386, Linux 2.3.2 PPC, FreeBSD 5.3 i386, Irix 6.5 mips3 o Solaris 2.8 sparc y Blender 2.3 o superior.

Instalación

La instalación del programa en cualquier plataforma es trivial: basta con copiar el archivo mir.py y la carpeta iconos dentro de /.blender/scripts, a continuación abrimos Blender, vamos al panel “Scripts Window” y hacemos click en “Scripts”, “Update Menus”. A partir de este momento MIR quedará instalado en nuestro sistema y podremos acceder a él desde “Scripts”, “Misc”, “MIRv1.0”.

MIR EN ACCIÓN

Una vez ejecutado MIR nos encontraremos con algo parecido a la siguiente imagen



A la derecha tenemos cuatro imágenes representando las cuatro deformaciones incluidas por defecto, las dos primeras son de tipo malla y las dos últimas son sobre texturas.

ESFERAS

La primera deformación nos permite crear esferas, las formas esféricas están presentes en la naturaleza como gotas, burbujas, sudor, pintura,... Para usar la deformación seleccionamos un objeto, pasamos al modo edición [Tab], seleccionamos los vértices del objeto donde queramos poner esferas, seleccionamos el número de anillos por esfera, el radio de estas y el nombre para las esferas (esto último es bastante útil si sigues alguna regla a la hora de nombrar tus objetos dentro de la escena). Por último pulsamos sobre “Deformar” y listo. Podemos borrar el objeto que utilizamos para poner las esferas, configurar los parámetros aleatoriamente o deshacer la deformación.

GOLPES

La segunda deformación nos permite crear golpes: el efecto del tiempo, las arrugas, los propios defectos de fabricación,... pueden ser representado por esta modificación. Para ejecutarla basta con hacer click sobre el icono “golpes”, seleccionar un objeto, pasarnos al modo edición [Tab], seleccionar los vértices que queremos deformar, seleccionar los ejes globales, la variación y si la posición variará en negativo, positivo o aleatoriamente. También podemos poner los parámetros aleatoriamente y deshacer la deformación.

NUBES

En esta tercera deformación podemos dar efectos a la piel como quemaduras, moho, nubes, ruido, mármol, sarpullidos,... Para ejecutarla simplemente pulsamos sobre el tercer icono (“NUBES”), seleccionamos el tipo de quemadura, si es predominante o no y el nivel de profundidad y difuminado. En esta deformación el botón de aleatorio está desactivado pero si que vamos a poder deshacer los cambios realizados.

TEXTURAS

Este plugin nos permite texturizar un objeto y es útil cuando vamos a usar etiquetas o superposiciones. Para ello pulsamos sobre el icono “TEXTURAS”, seleccionamos un objeto, seleccionamos la imagen que queremos aplicar, y los flags u opciones que queremos utilizar. En este caso también podemos deshacer la deformación.

Bibliografía y enlaces

- The official Blender 2.3 guide
- <http://www.elysiun.com>
- <http://www.blender3d.org/documentation/>
- <http://www.blender.org/modules/documentation/237PythonDoc/index.html>
- <http://www.pprogramación.com/tutorial/python>
- <http://blender.ganajuato.net>
- <http://www.dedalo-3d.com>