



Revisión de sitio web elaborada por:

Alejandro Alemán Hernández | Mayra Elizondo Cortés  
aleman@lytica.ai | mayra.elizondo@comunidad.unam.mx

### DE QUÉ SE TRATA

¿Te interesa la creación de gráficos por computadora, es decir, el modelado y la animación 3D? ¿Buscas un programa que se adecúe a equipos de cualquier presupuesto? ¿Te gustaría formar parte de una de las comunidades de animadores más grande del mundo? Bueno, entonces Blender es para ti.

Blender es un software amigable y poderoso que funciona en múltiples plataformas (Windows, Mac y Linux), para crear gráficos y animaciones 3D, así como realizar efectos visuales, iluminación, renderizado, composición digital, edición de vídeo, escultura y pintura digital.

Al tratarse de un software libre, su comunidad ha diseñado toda clase de complementos y herramientas (*plugins*), para facilitar la tarea de otros diseñadores. Esta misma comunidad, que además ha creado una gama de tutoriales y cursos para sacarle el máximo provecho al programa, han hecho de Blender uno de los softwares de modelado y animación más usados en el mundo. Algo que puede emocionarte e interesarte mucho, es que con Blender puedes desarrollar videojuegos fácilmente, utilizando su motor de juegos interno.

### CÓMO LO PUEDES USAR

Para instalar Blender lo único que tienes que hacer es dirigirte a la página del proyecto (<https://www.blender.org/>), y descargar la versión correspondiente al sistema operativo que utilices (Fig. 1).

Una vez que hayas descargado e instalado el programa, lo primero que verás es el famoso “cubo de Blender”, una figura que se agrega por defecto a todo nuevo proyecto, y que se ha vuelto tan icónica que es frecuentemente utilizada en chistes y jerga de la comunidad (Fig. 2).

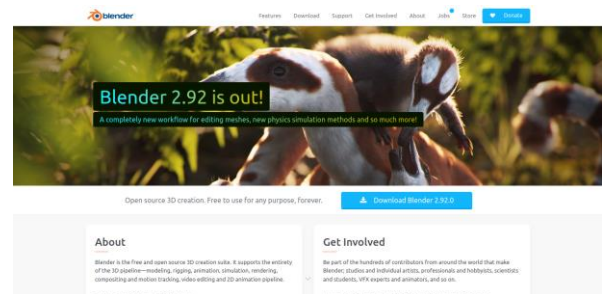


Fig. 1: Captura de la página oficial de Blender.

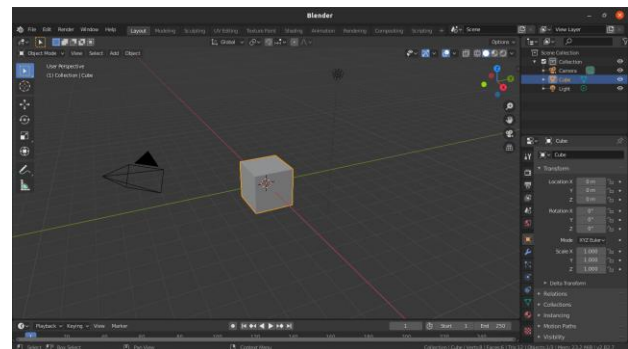


Fig. 2: Pantalla inicial de Blender con el famoso “cubo de Blender”.

A partir de aquí, puedes darle rienda suelta a tu imaginación y creatividad. Existen múltiples videos, documentos y tutoriales para aprender a usar este software, los cuales puedes localizar fácilmente en Internet. Sin embargo, en este documento te mostraremos un ejemplo sencillo para explicarte cómo crear una de las animaciones más distintivas de la comunidad de Blender: una cabeza de mono en llamas.

Lo primero que tenemos que hacer es seleccionar nuestro cubo con clic izquierdo del mouse y presionar X. Esta acción eliminará el cubo y podremos comenzar a trabajar. Después presionamos Shift + A para desplegar el menú: “Añadir objetos”. En la categoría de “Malla”, seleccionamos la última opción: “Mono” (Fig. 3).

A continuación, presionamos F3, lo cual desplegará la búsqueda rápida. Escribimos: "Humo rápido", lo seleccionamos y aparecerá un cubo anaranjado en pantalla que limitará el "espacio" de la animación.

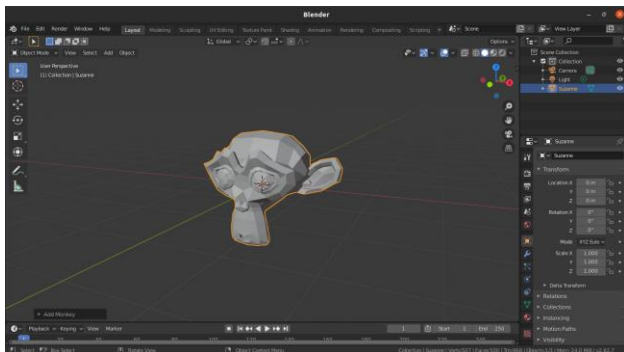


Fig. 3: Nuestro peludo amigo.

En el lado izquierdo de la pantalla, podrás encontrar un panel con múltiples opciones. En la parte superior del panel seleccionamos: "Suanne" y, en la inferior, el símbolo de átomo con la leyenda: "Propiedades. físicas". Dentro de esta sección encontraremos el apartado "Tipo de flujo", mismo que seleccionamos como: "Fuego + Humo".

El último paso es seleccionar nuestro cubo con clic izquierdo del mouse y, en la parte izquierda de la pantalla hay que dar clic en el botón: "Hornear datos". Este proceso tomará un poco de tiempo y el resultado será la Fig. 5.

Pero ¿qué puedo hacer con mis diseños? Como podrás comenzar a imaginar, las posibilidades son ilimitadas. Te presentamos tres ejemplos. Con el propósito de divulgar las capacidades de su software, la fundación Blender, realiza cada año un cortometraje animado hecho totalmente con el programa. La obra más reciente producida por la fundación, *Coffee Run*, puede verse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=PVGEM40dABA>.

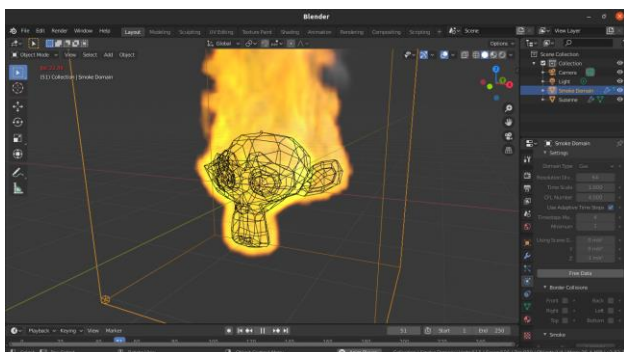


Fig. 4: Nuestro amigo está ahora listo y en llamas.

Otro ejemplo es *Captain Disillusion*, una serie web de YouTube creada por Alan Melikdjanian con más de dos millones de suscriptores, que integra videos cómicos para promover el pensamiento crítico y la suspicacia, ante la viralización en Internet de videos con temas sobrenaturales. *Captain Disillusion* replica los videos y desmiente aquellos que son falsos.

Como último ejemplo, la fundación Blender se enorgullece al difundir los diversos usos que la NASA tiene para su software en el siguiente enlace: <https://www.blender.org/user-stories/nasas-experience-curiosity/>.

### DÓNDE PUEDES ENCONTRAR MÁS INFORMACIÓN

El manual de referencia de Blender (<https://docs.blender.org/manual/es/latest/>) es un gran punto para iniciar. Sin embargo, si lo tuyo es más seguir tutoriales que leer manuales, la comunidad de Blender ha creado toda una serie de ellos para ayudarte en tu camino a ser un gurú del modelado 3D. Basta con entrar a YouTube, buscar: "Tutorial Blender" y se te mostrará una serie incontable de distintos tutoriales que te guiarán en tu camino.

### DATOS GENERALES DEL SOFTWARE

- Autor: Ton Roosendaal.
- Nueva versión: febrero de 2021.
- Sitio principal: <https://www.blender.org/>
- Categoría: Software de modelado y animación 3D.
- Áreas que puede apoyar: creación artística, modelado científico, difusión de ciencia y cultura, educación a distancia.

### PALABRAS CLAVE DE ESTE NÚMERO

Animación 3D, modelado 3D, gráficos por computadora.

### ¿Y ESTE BOLETÍN QUÉ ONDA?

Nuestro objetivo es difundir software e instrumentos digitales que puedan apoyar el aprendizaje.

El boletín está abierto a colaboraciones de quien guste participar. Se prefieren las revisiones de software libre o de fácil acceso, así como de servicios digitales públicos. Encontrarás la *Guía para Los Autores* en el ambiente virtual de aprendizaje <http://www.inteligencianet.org>.

El Software Volandero se publica de manera aleatoria, en versión electrónica.

