

Hola chicos, saludos a todos, voy a hacer el video de cómo importar el objeto 3D a 3D vista y modificarlo los ángulos en Blender.

Para este caso abrimos Blender, te aparece esta ventana, uno coloca general y aquí seleccionamos estos objetos para eliminarlos con su premio y rodilit.

Luego nos vamos a importar, buscamos GLEV, que.

sería el último, buscamos la carpeta donde se encuentra, en mi caso voy a utilizar este, se espera un poquito a que.

cargue en esta parte de la ventana, bueno aquí ya está cargado, pero si vemos en mi mapa, no lo aparece.

Para poder verlo, uno hace clic derecho en Mesh y hace clic en SELE.

Luego se va al mapa, clic derecho y busca hacer origen.

Yo coloco Geometric tu origen, el colocar esto, si se fija me sale en una posición rara.

Para poder arreglarlo nos vamos a transformar aquí en la parte derecha, en mi caso yo he jugado con estos montos, en mi caso yo lo que.

he hecho es ponerle menos uno a la X, quizás a algo no sea diferente, pero me aparece aquí arriba.

Para poderlo bajar, nos vamos a MUF, hacemos clic y de aquí lo bajamos, para que.

esté en el centro.

Otra cosita para que.

no te salga así de forma gris, el objeto, no vamos a esta parte de arriba, en Viewport Shading, la hacemos clic, taro un poquito y carga los colores.

Aquí podemos ver que.

me sigue faltando bajarlo, y creo que.

ahí puede estar, y luego me voy a jotación.

También podemos entrar en este transformar, que.

tiene todas las opciones, y en mi caso yo lo quiero jotar a otra vista, entonces hago clic en el azul y se mueve.

Con este igual, subir, bajar, moverlo, y cuando estés a gusto, ya lo tendrías.

Luego que.

estaba viendo un video de 3 de vista, sobre bajarlo un poquito la calidad para que.

no sea muy pesado, entramos a Modifiers, agregamos un modificador, nos vamos a Generate y aquí buscamos Decimate.

En Decimate vemos que.

el número de caras son 4 millones para poder bajarlo, así jugamos los montos aquí, en mi caso lo puedo poner 0 5,.

esperamos un poquito que.

haga el resultado y vamos a ver que.

en el FaceCam va a bajar a 2 millones y algo.

Bueno, si estamos conformes con eso, venimos a la parte de aquí, hacemos clic y aplicamos.

Tardo un poquito igual, según la computadora en la que.

estemos trabajando.

Luego de que.

lo aplique,.

nos vamos a exportarlo.

Bueno, Blender tiene un montón de opciones en el tema de iluminaciones, pulir el objeto, yo la verdad no es mi segunda vez que.

lo utilizo, pero con esto creo que.

basta, nos vamos a exportar, lo colocamos en GLEB, que.

es el formato que.

utiliza entre de vista, y yo lo estoy grabando aquí.

Tardo un poquito en grabar y ya estaría.

Ahora nos vamos al 3 de vista, en este caso, aquí está el modelo que.

no lo pasan sin hacer ninguna modificación y van a ver cómo se lo ve.

Como pueden ver, está totalmente echado, no se puede aprovechar ni nada del modelo.

Entonces, ahora cargaremos el modelo 3D que.

hemos hecho.

En este caso, yo utilizo Flyover, me voy a este, que.

es el que.

hemos guardado ya sí, ya lo sube, y aquí lo carga.

Como pueden ver, ya se puede trabajar en el modelo.

Si les gusta por decirle esta vista para que.

no les salga muy cerca, nos vamos a cámara, y colocamos SetView as initial point.

Luego en Set, si gustan digamos hacer un screenshot para que.

no te salga el objeto, lo hacemos para que.

de ahí.

Aquí también pueden subar un poco con las luces, que.

en mi caso no tiene mucho, pero si lo coloco al 100%, mejora bastante.

Y eso sería el trabajo de cargar, aquí ya una juega con los detalles que.

se tienen en el 3D vista.

En Set, también, estaba viendo en el video que.

colocan optimizar modelo, comprimir texturas, y cuando está inmóvil, lo juegan aquí también.

Lo reduce para que.

no se pueda ser menor, como la pantalla del móvil es más pequeña,.

no necesita mucha resolución.

En este caso, aquí también podemos jugar con los X y Z, que.

te permite ver dónde te queda.

mejor, y eso sería todo, espero les sirva.