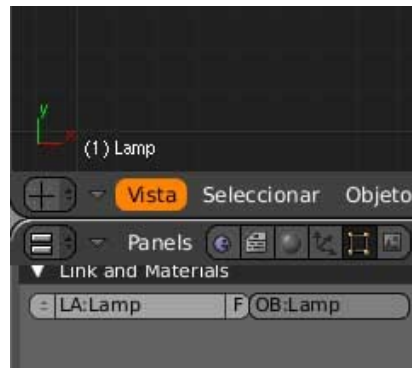


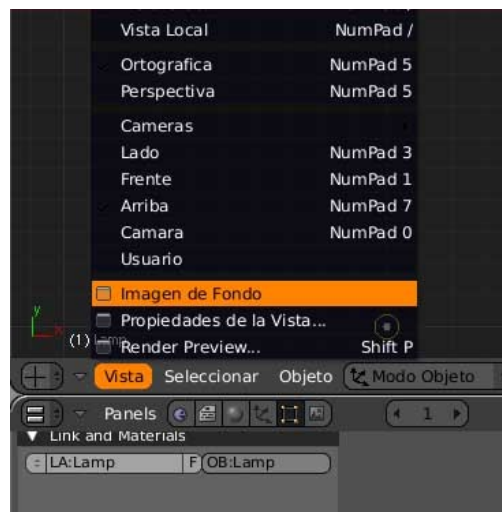
IMPORTAR IMAGEN

El formato de exportación de la imagen si esta es tratada digitalmente en algun programa puede ser el de (Jpg con una resolución de 72 pixeles) osea una baja resolucion para que no de mal uso de la memoria del programa 3d. Ya que se tiene la imagen, procederemos a importarla a blender.

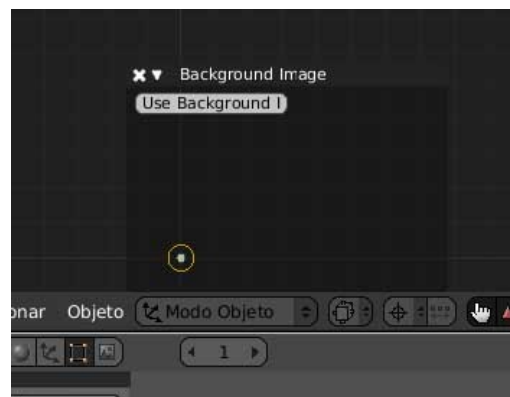
En la ventana principal en el (header) o cabezal de la vista 3d en la pestaña de vista



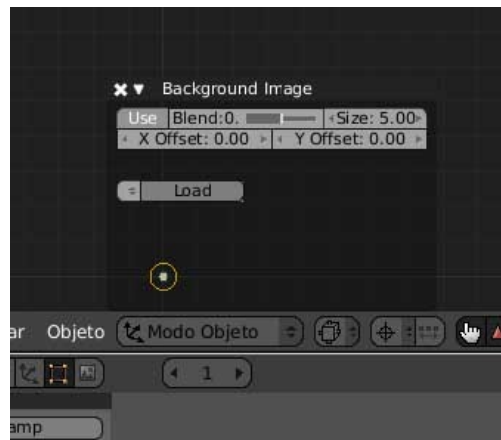
se procede a seleccionar la opción de Imagen de fondo



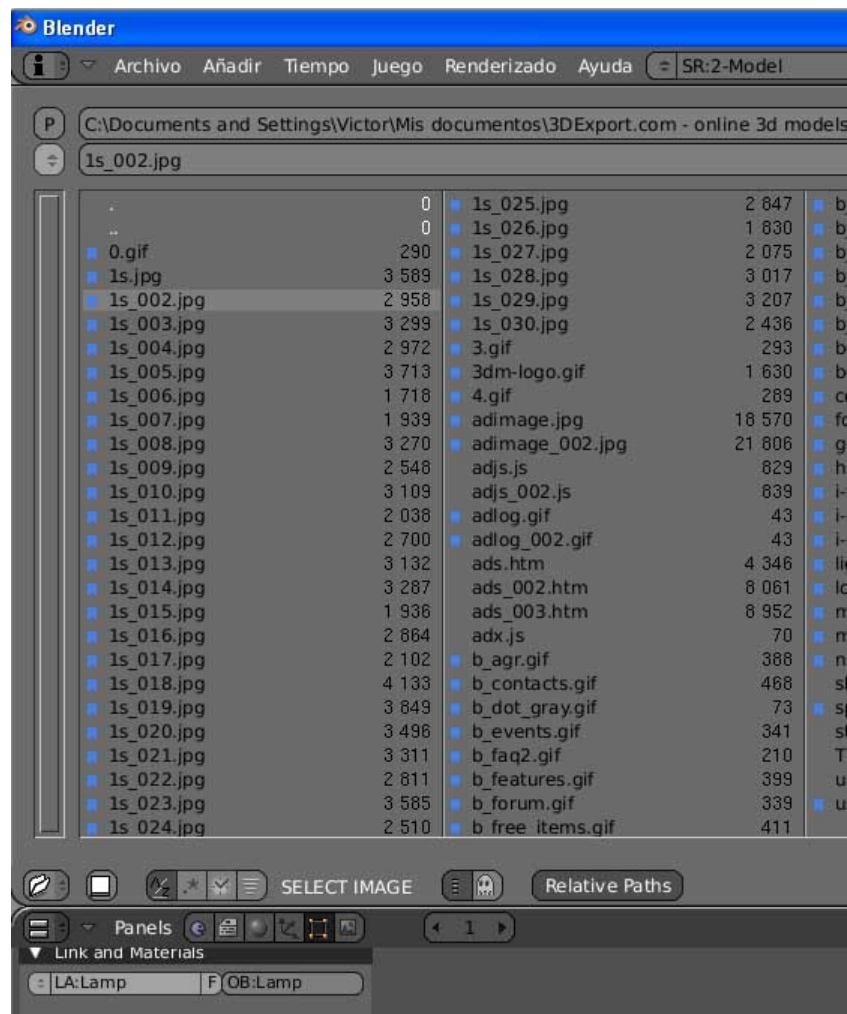
aparece entonces una ventana flotante en la cual vamos a darle click a la opción (usar fondo)



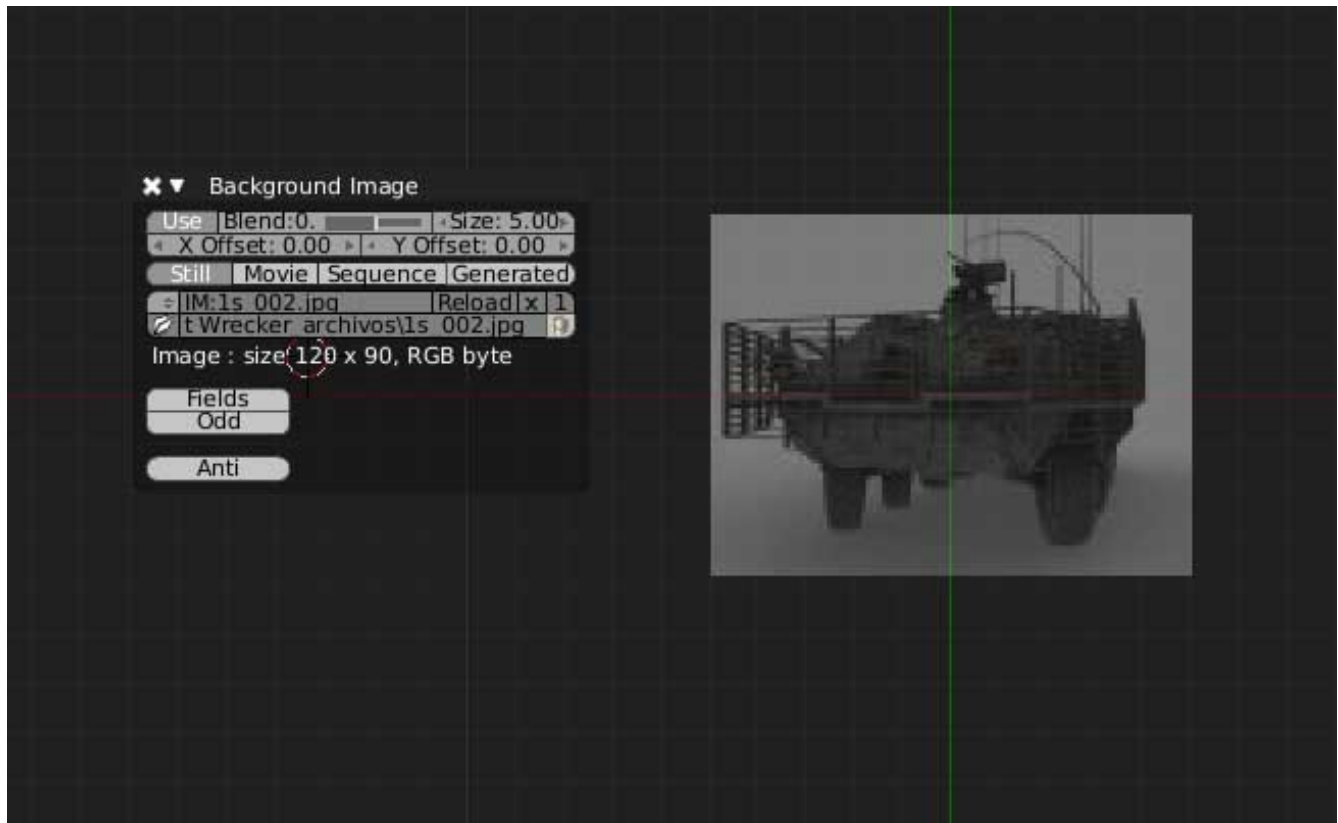
entonces en la misma ventana flotante aparecen unas opciones y seleccionas (load image)



para abrir la ventana de archivos para buscar la dirección donde se ha guardado la imagen que se quiere importar se selecciona y abre



Y es cuando aparece en el fondo de la vista y en la ventana aparecen mas opciones para modificar la imagen.



Puedes variar la transparencia con la opción (blend), el tamaño con la opción (size) y las opciones (x Offset) (Y Offset) sirven para darle coordenadas y posición a la imagen en el fondo.

Importante que estes posicionado en la vista 3D correcta antes de importar tu imagen al fondo dependiendo de la opción de tú imagen si es para la vista frontal, lateral, arriba, etc...

La ventana flotante la puedes cerrar y si necesitas modificar puedes abrirla en cualquier momento.

Espero que esto sea de ayuda y a modelar!!!

Atte: Alejandro