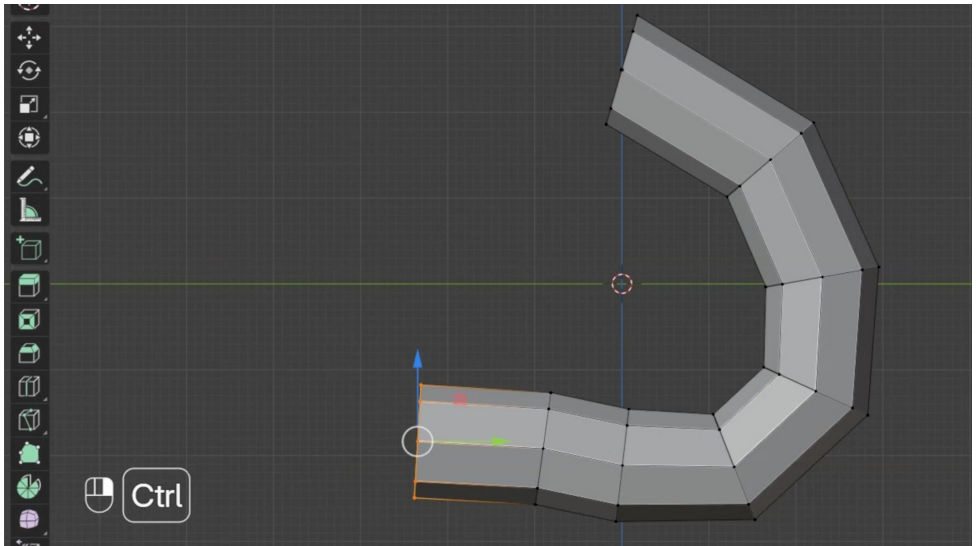


Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!

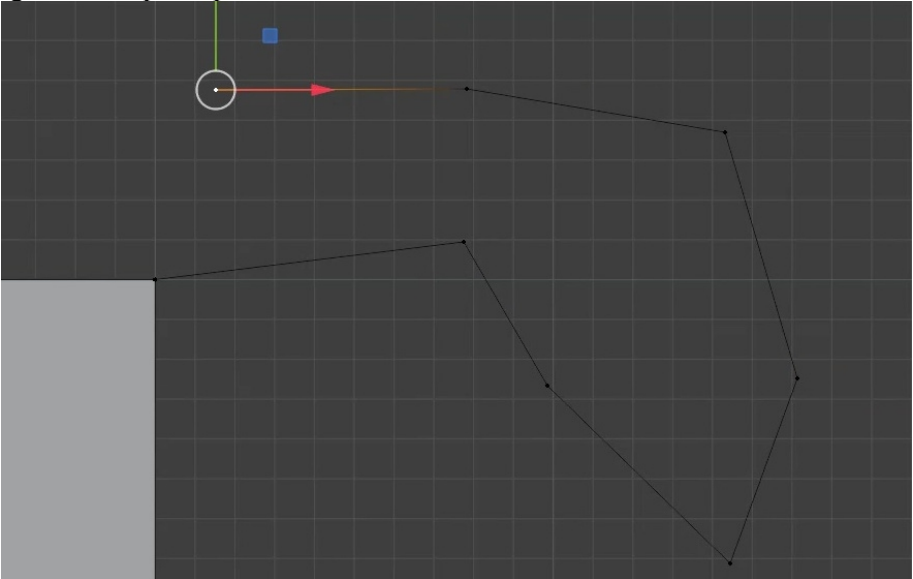


¡Hola a todos! Este es un tutorial corto sobre un método poco conocido de extrusión en Blender que puede ser muy útil en muchas situaciones. Se trata de la herramienta **Extrude to Cursor**, disponible en el **Edit Mode** y que se activa combinando **CTRL** y el clic derecho del mouse. Esta herramienta funciona tanto si los elementos están seleccionados como si no.

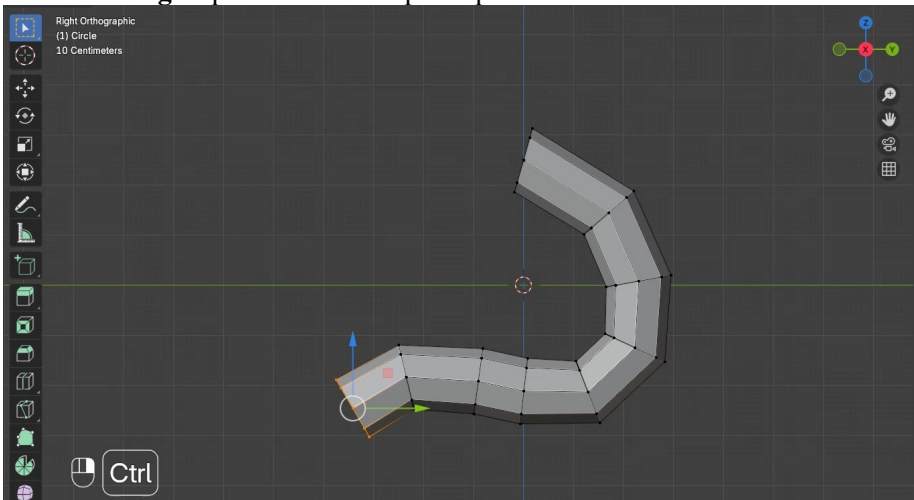
Como en muchos de mis otros tutoriales en video, la versión en PDF de este tutorial está disponible para descarga gratuita en el enlace de la descripción. ¡Este también es un gran momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones para no perderte futuros tutoriales!

Específicamente, si tienes al menos un **vertex** seleccionado y presionas **CTRL** mientras haces clic derecho, Blender extruirá exactamente hasta la ubicación del cursor del mouse.

Se recomienda usar esta herramienta en una de las vistas **ortográficas** para asegurarte de que la profundidad de los elementos creados sea consistente.

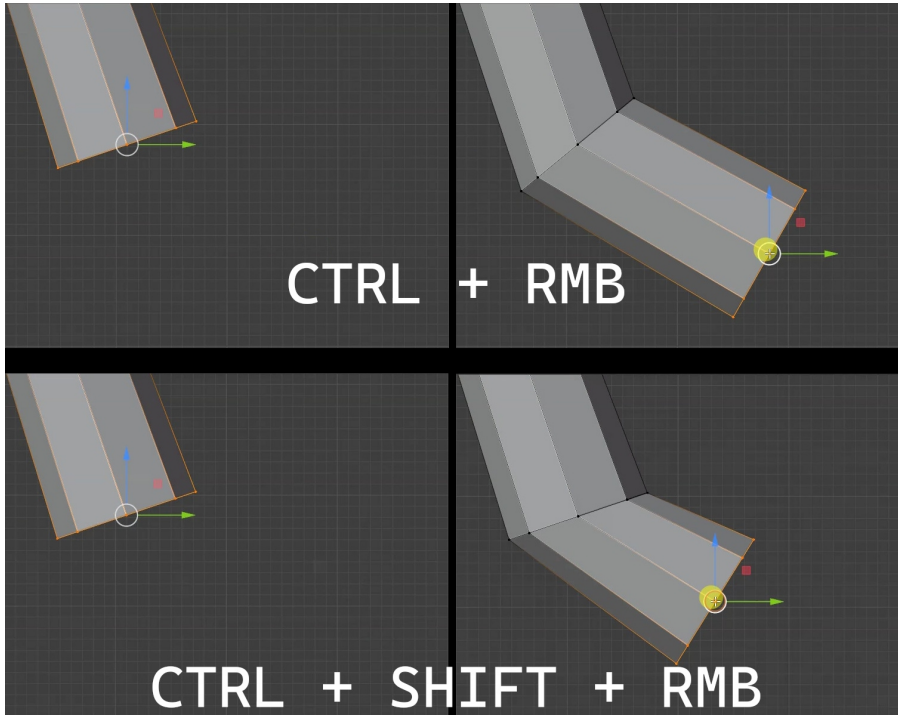


La herramienta **Extrude to Cursor** también puede utilizarse con múltiples **vertices** seleccionados. Esto puede ser útil para modelar objetos curvados o doblados, como manijas, ganchos, el asa de una taza u otras partes y objetos, partiendo de **edges** que sirven como perfil para extruirl.



Al realizar **Extrude to Cursor** en un **edge**, notarás inmediatamente que el **edge** original se rota ligeramente para crear una transición más suave hacia el **edge** objetivo y evitar que las caras se superpongan.

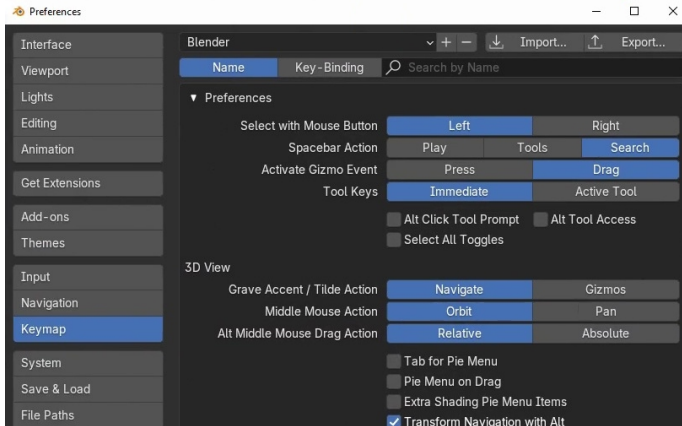
Esta rotación puede evitarse utilizando la combinación de teclas **CTRL + SHIFT + Clic Derecho**.



La herramienta **Extrude to Cursor** también funciona cuando no hay elementos seleccionados, siempre que estés en **Edit Mode**. En este caso, **Extrude to Cursor** creará un **vertex** aislado en la ubicación del cursor del mouse, lo que te permitirá crear elementos adicionales con extrusiones simples. Esta característica puede ser especialmente útil cuando necesitas crear elementos separados dentro del mismo objeto.

Mencioné que la combinación de teclas es **CTRL + Clic Derecho**, pero esto es válido solo si has configurado el botón izquierdo del mouse como el botón de selección de objetos. Puedes cambiar el botón de selección en la sección **Keymap**

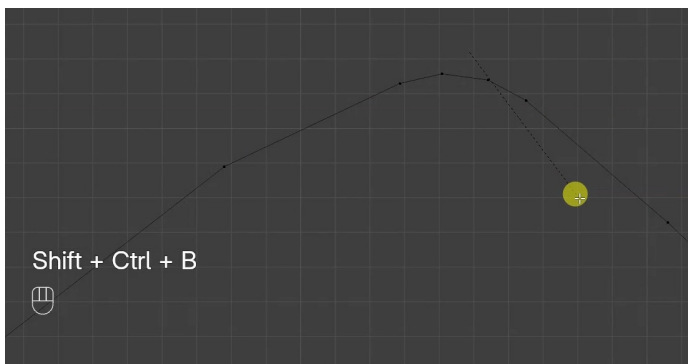
del menú **Preferences**. El botón izquierdo del mouse ha sido el predeterminado en las versiones recientes de Blender, pero si todavía estás utilizando la selección con clic derecho, entonces **Extrude to Cursor** requerirá la combinación **CTRL + Clic Izquierdo**.



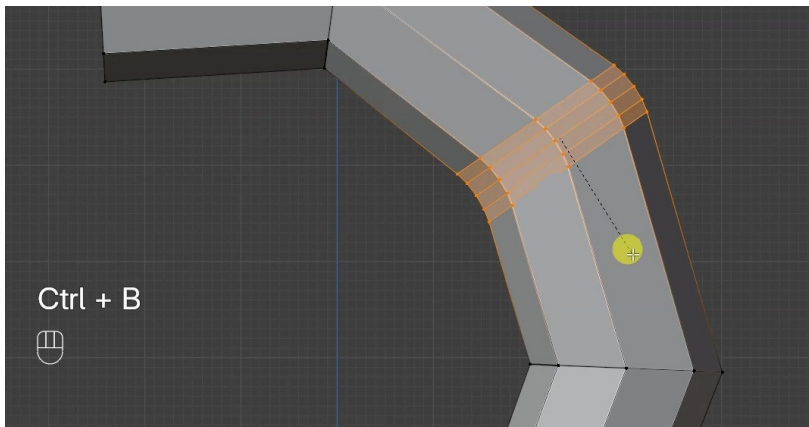
Antes de terminar este tutorial, revisemos algunos métodos para seleccionar o crear **vertices** o **edge loops** que podrían ser útiles para editar la geometría creada con **Extrude to Cursor**.

Si has creado bordes simples, puedes agregar nuevos **vertices** entre los existentes utilizando **Subdivide**.

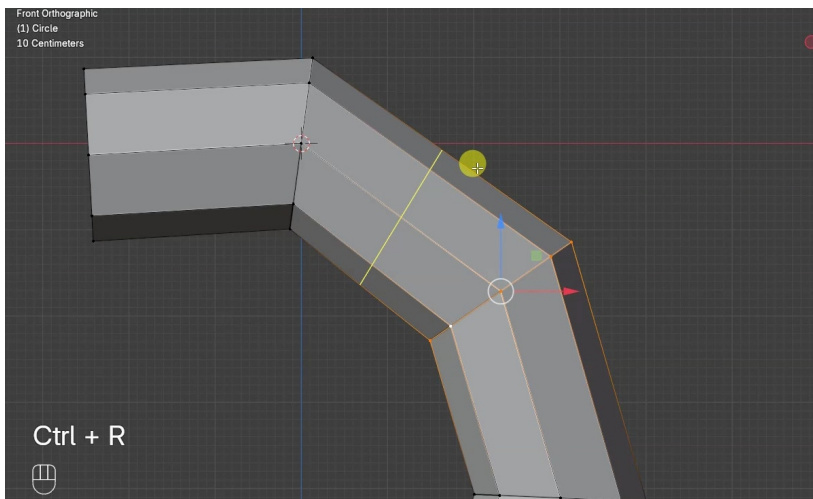
También puedes crear múltiples **vertices** a partir del **vertex** seleccionado, suavizando las conexiones con los **vertices** vecinos mediante **Bevel** en el **vertex**. El atajo para esto es **CTRL + SHIFT + B** y la rueda de desplazamiento del mouse.



El atajo para la herramienta **Bevel** en los **edges** es **CTRL + B** y la rueda de desplazamiento del mouse.



Para cortar una **face** o un bucle de **faces** por la mitad, puedes usar la herramienta **Loop Cut and Slide** con el atajo **CTRL + R**.

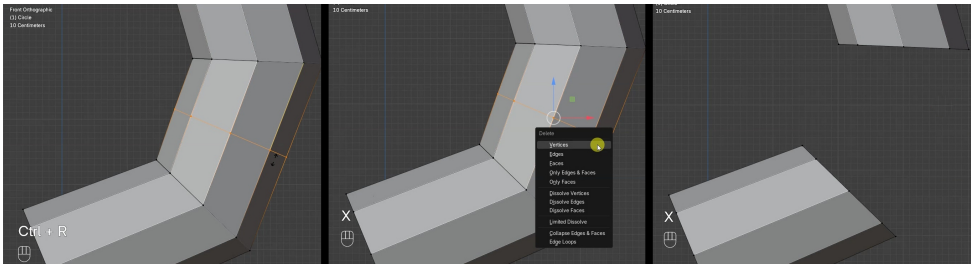


Por último, para crear conexiones suavizadas entre dos **edge loops**, puedes seguir estos pasos: primero, crea un **edge loop** intermedio utilizando **Loop Cut and Slide**, y luego elimínalo para romper la conexión entre los dos **edge loops**.

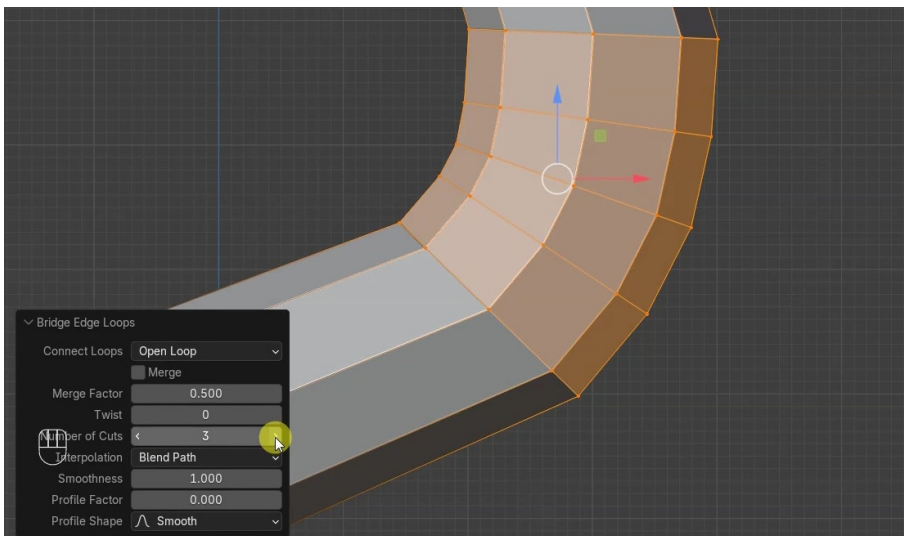
Consejo Rápido de Blender | La Herramienta Extrude to Cursor (CTRL + Clic Derecho)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en video: <https://youtu.be/WKmbqTPltcU>



A continuación, selecciona ambos **edge loops** y utiliza la herramienta **Bridge Edge Loops**, luego aumenta el parámetro **Number of Cuts** de esta herramienta.

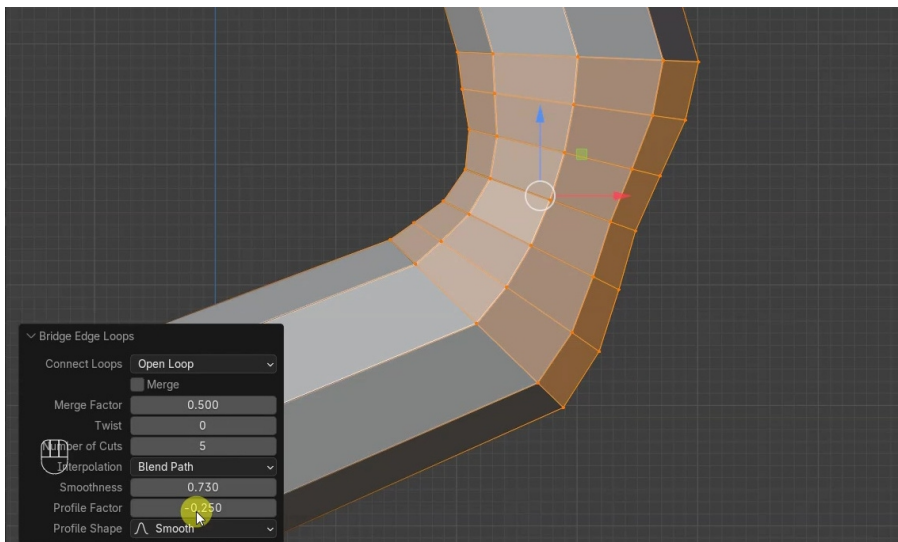


Esta herramienta, que ya he explicado en un video tutorial anterior, también ofrece opciones adicionales como **Smoothness** y **Profile Factor**, que te permiten refinar aún más la conexión.

Consejo Rápido de Blender | La Herramienta Extrude to Cursor (CTRL + Clic Derecho)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en vídeo: <https://youtu.be/WKmbqTPltcU>



Bueno, eso es todo para este breve tutorial sobre la herramienta **Extrude to Cursor**. ¡Espero que lo hayas encontrado útil! ¡Nos vemos la próxima vez!