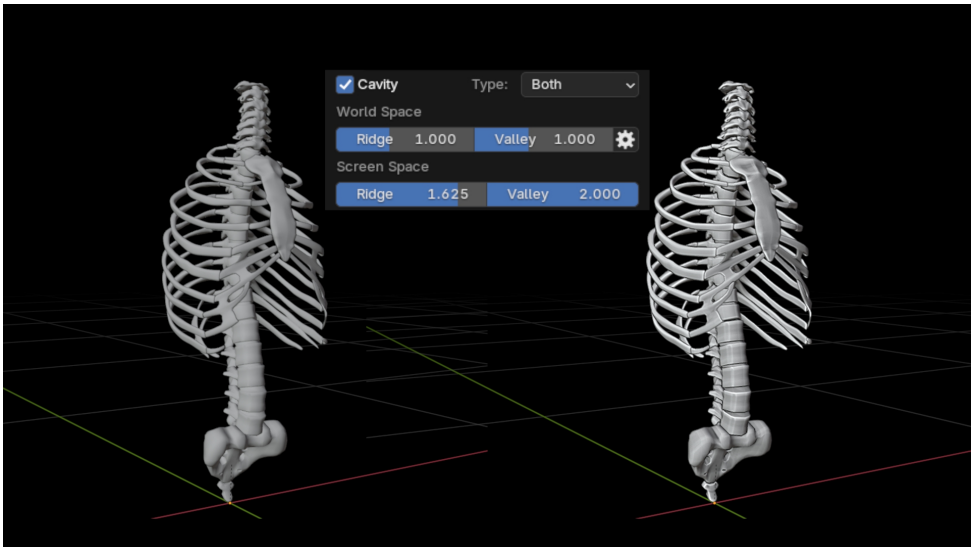


Cómo resaltar bordes en la vista 3D con la opción "Cavity"
Fundamentos de la interfaz de Blender
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en vídeo: <https://youtu.be/ZVjF0PF4hU4>

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! En este breve tutorial sobre los fundamentos de la interfaz de Blender, veremos cómo resaltar los bordes, o más precisamente, las crestas y valles, de nuestros modelos 3D en la vista 3D.

El tutorial fue grabado utilizando la versión 4.3 de Blender, pero esta opción ha estado disponible en varias versiones del software y probablemente seguirá estando disponible en el futuro.

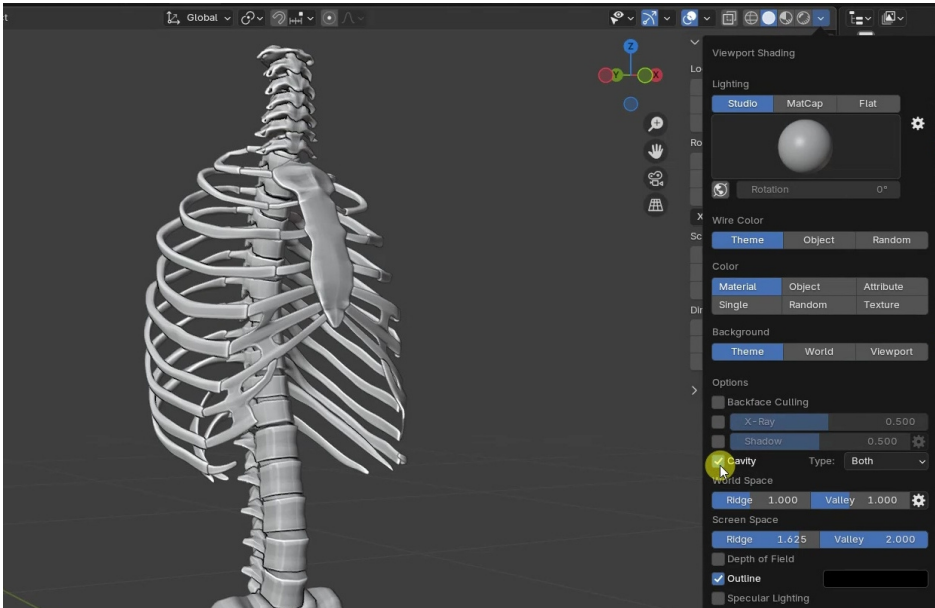
La opción que debemos habilitar se llama **Cavity**, y se encuentra en el menú de **Viewport Shading**, ubicado en el encabezado de la vista 3D cuando el modo de visualización seleccionado es **Solid**. Esta opción no afecta el renderizado, pero es muy útil para examinar mejor las características geométricas de un modelo, especialmente en los modelos más complejos.

Cómo resaltar bordes en la vista 3D con la opción "Cavity"

Fundamentos de la interfaz de Blender

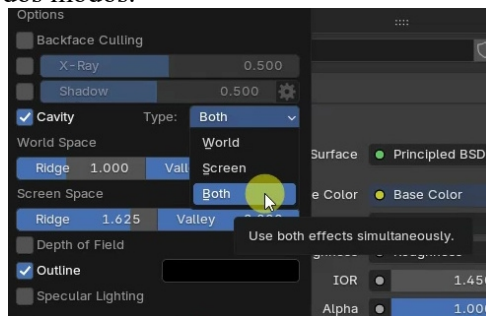
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en video: <https://youtu.be/ZVjF0PF4hU4>



Además, **Cavity** le da al modelo un aspecto visualmente más atractivo mientras trabajamos, lo que, en mi opinión, lo hace más agradable para mostrar en tutoriales en video.

Cuando seleccionamos la casilla de **Cavity**, Blender muestra un menú que nos permite elegir entre los modos **Screen**, **World** y **Both**, siendo este último una combinación de los dos modos.



Los dos modos hacen referencia al espacio en el que se calculan las cavidades y, por ende, los efectos de sombreado. Específicamente, en el modo **World**, las

Cómo resaltar bordes en la vista 3D con la opción "Cavity"

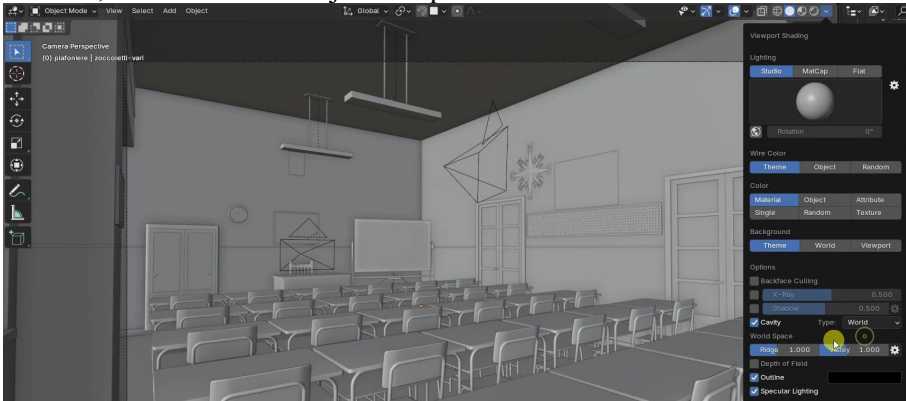
Fundamentos de la interfaz de Blender

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/ZVjF0PF4hU4>

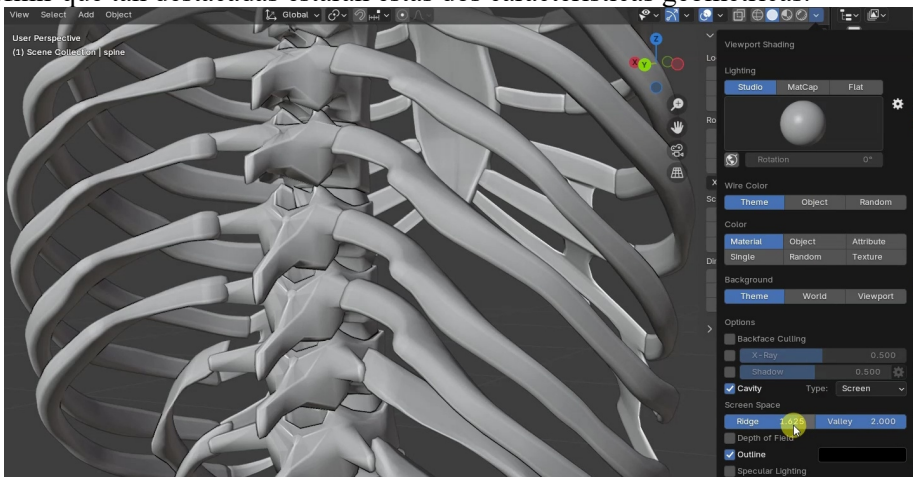
crestas y los valles se calculan en función de las dimensiones de los objetos en la escena. En el modo **Screen**, se consideran los ángulos formados por la geometría.

Por estas razones, el modo **Screen** es más adecuado para detalles finos, mientras que el modo **World** es más apropiado para objetos grandes o escenas completas. Dicho esto, volveremos a los ajustes específicos del modo **World** en breve.



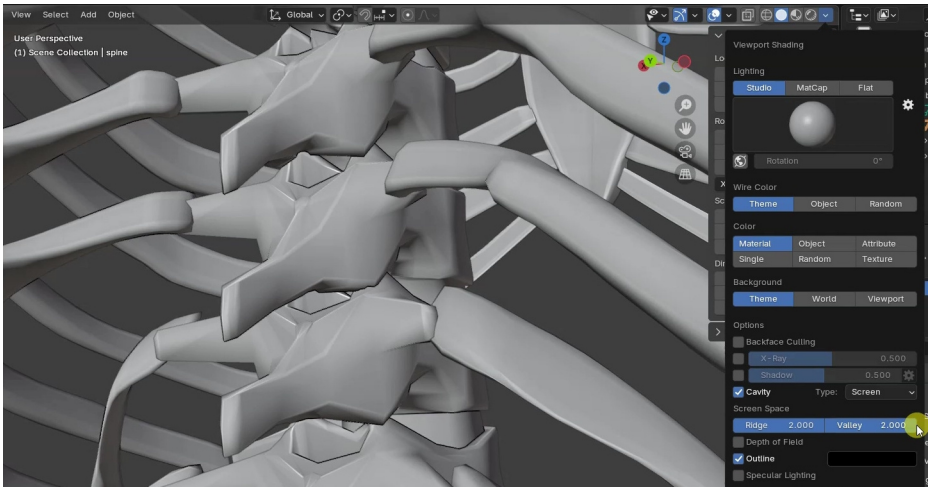
Según el manual de Blender, el modo **World** es más lento pero más preciso que el modo **Screen**, que es más rápido pero no tiene en cuenta el tamaño real de las crestas y los valles. En general, el modo **Both** suele ser una buena elección.

Además, en ambos modos existen los parámetros **Ridge** y **Valley**, que permiten definir qué tan destacadas estarán estas dos características geométricas.



Cómo resaltar bordes en la vista 3D con la opción "Cavity"
Fundamentos de la interfaz de Blender
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en video: <https://youtu.be/ZVjF0PF4hU4>

Aumentar los valores de estos parámetros produce efectos de sombreado opuestos: al incrementar el valor de **Ridge**, las crestas se vuelven más brillantes, mientras que al incrementar el valor de **Valley**, los valles se oscurecen.



Cuando el modo **World** está activo, se habilitan parámetros adicionales: **Samples**, **Distance** y **Attenuation**. Estos parámetros se incluyen porque, en el modo **World**, el efecto también depende de la distancia entre los objetos.



Cómo resaltar bordes en la vista 3D con la opción "Cavity"

Fundamentos de la interfaz de Blender

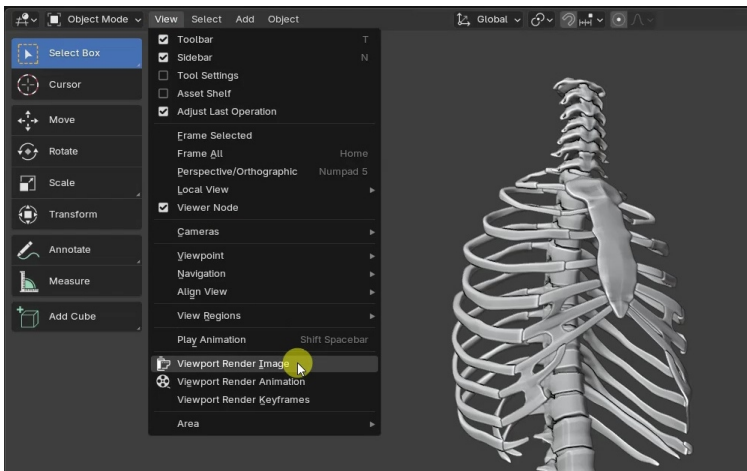
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en video: <https://youtu.be/ZVjF0PF4hU4>

El parámetro **Samples** te permite ajustar la calidad del efecto. Dado que el modo **World** es más lento que el modo **Screen**, puede ser útil establecer un valor más bajo para evitar sobrecargar tu sistema.



Como mencioné anteriormente, esta opción de sombreado es visible en el modo **Solid**, pero no en el renderizado. Sin embargo, recuerda que puedes guardar la vista 3D como una imagen haciendo clic en **Viewport Render Image** en el menú **View** de la vista 3D. Yo utilicé esta función para crear la imagen de vista previa de este tutorial.



¡Bueno, eso es todo por este breve video sobre la opción **Cavity**! Espero que te haya resultado útil. ¡Nos vemos pronto!