

Arma Blender

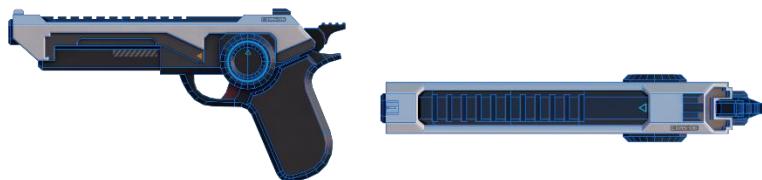
Abderrahman Guermat

Contenido

Modelar	1
Primeros pasos	1
Comenzamos a modelar.....	3
Modificador/Espejo/Herramientas	10
Pieza Dentada/Disparador/dentada	22
Percutor.....	26
Guardamonte/empuñadura/gatillo...	30
UV Unwrapping	38
Occlusion	40
Texturing	40
Rendering	43

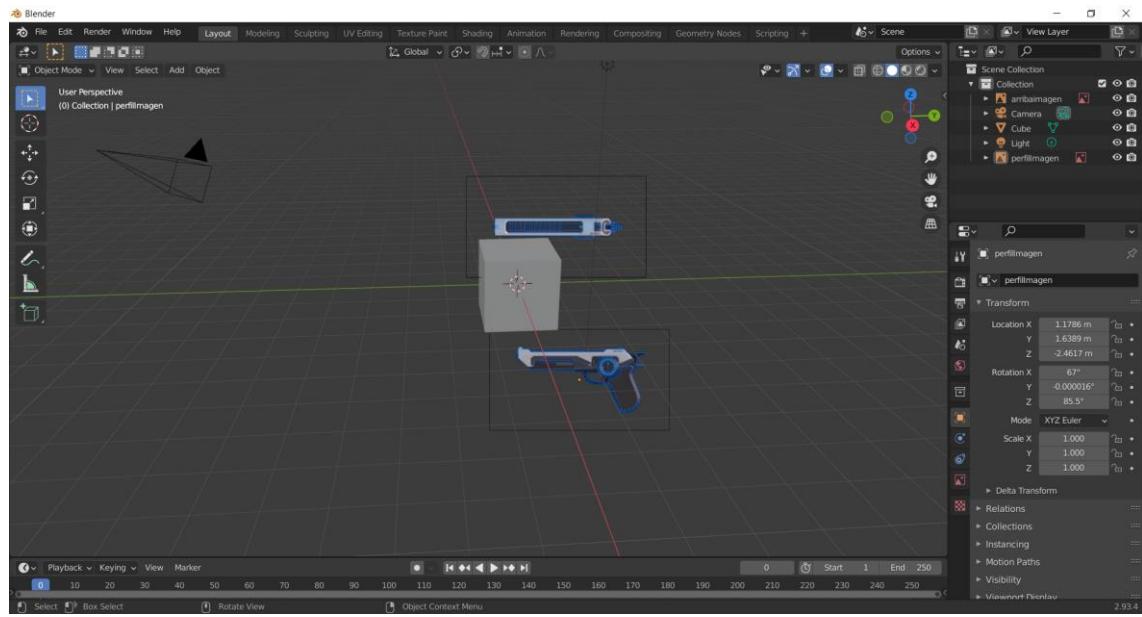
Modelar

Proceso explicativo de como modelar un arma en base a una imagen de un arma.

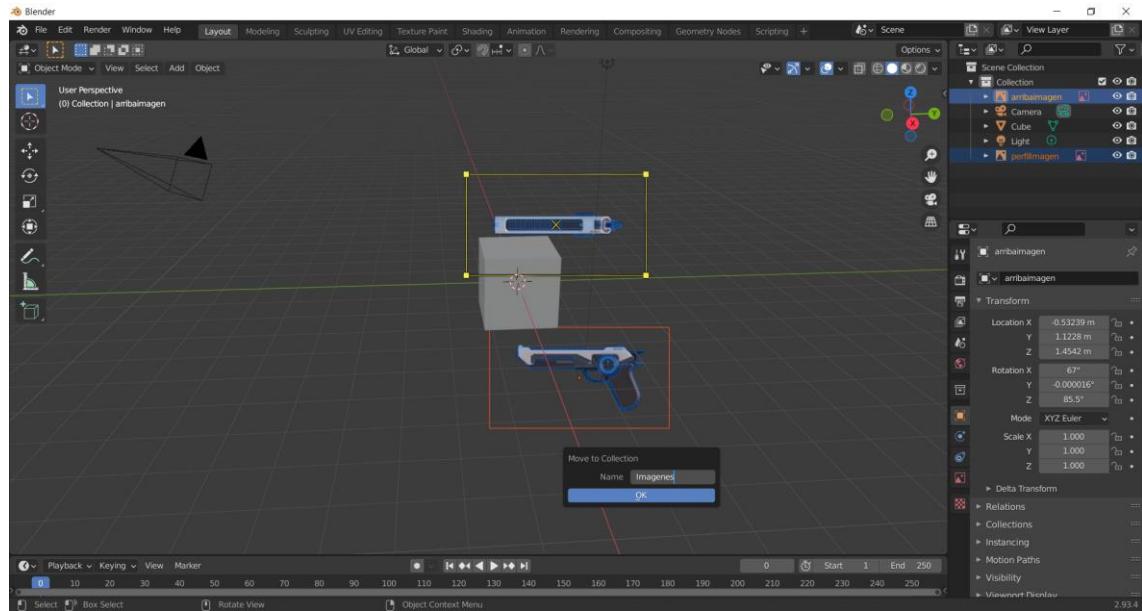


Primeros pasos

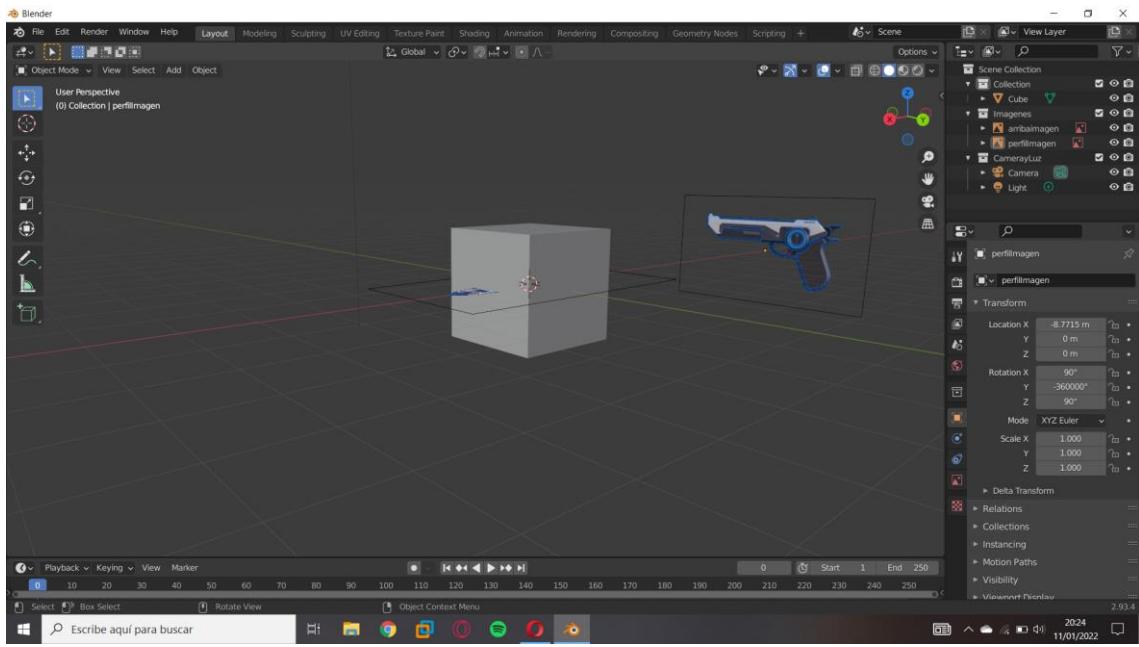
1. Cargamos las 2 imágenes a Blender y les damos un nombre específico:



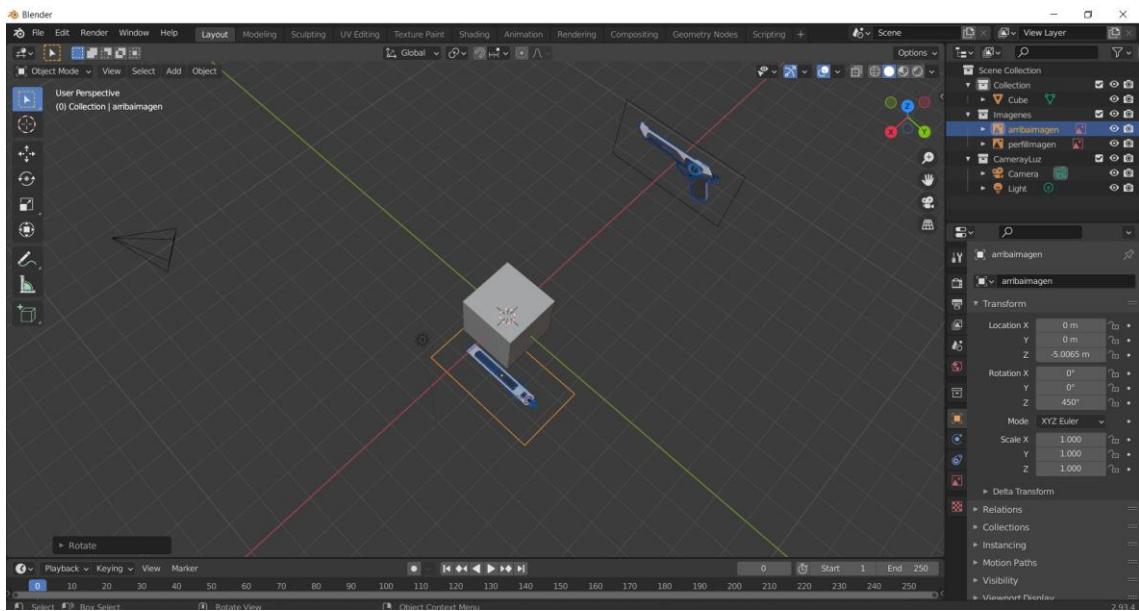
2. Movemos las imágenes a una nueva colección para tener todo organizado:



3. Coloco la imagen que muestra el arma de perfil en una disposición que nos permita trabajar con ella

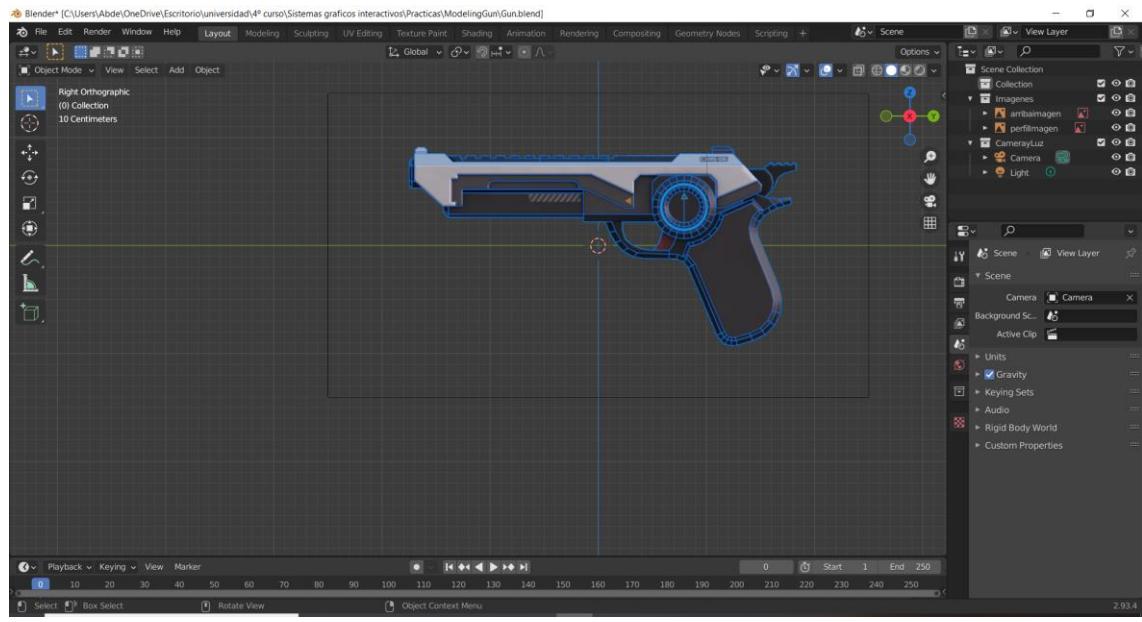


4. Lo mismo con la imagen de la vista desde arriba

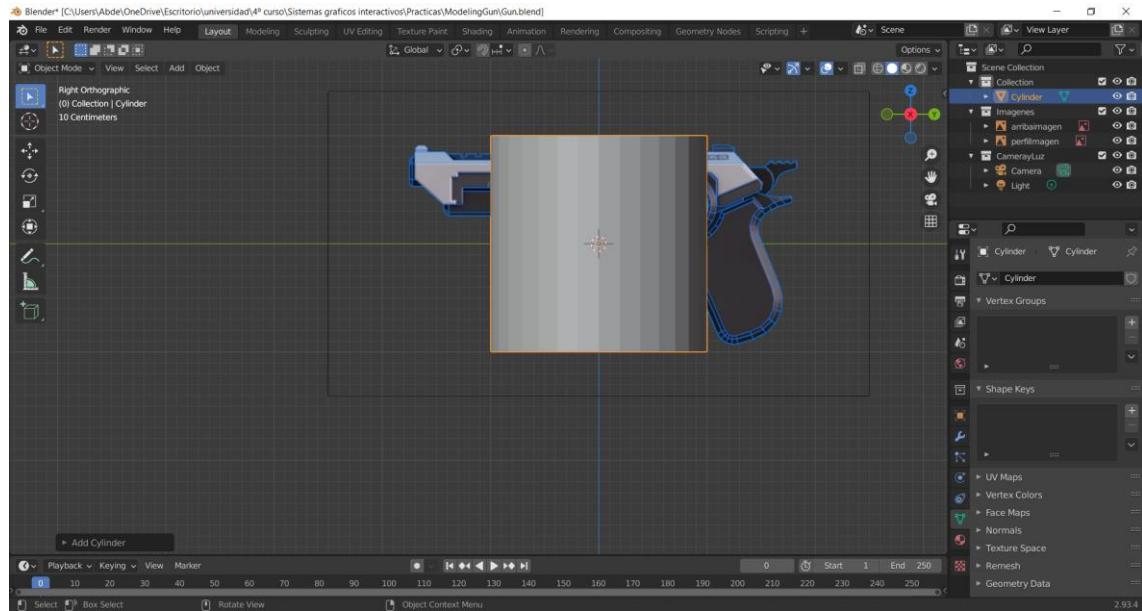


Comenzamos a modelar

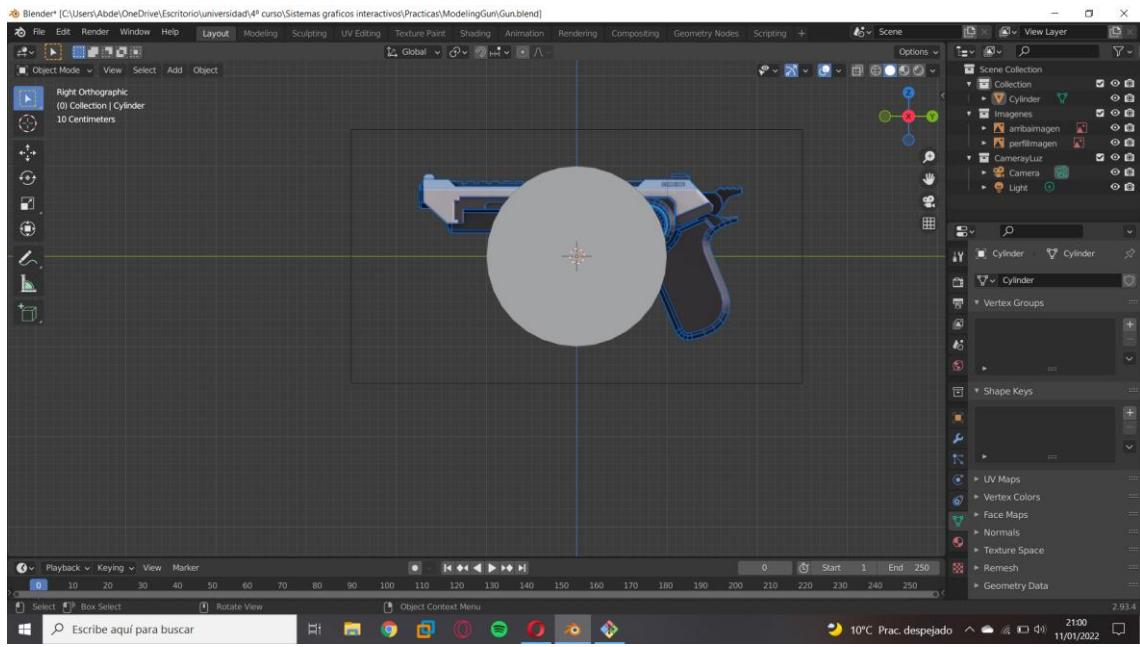
1. Comenzamos eliminando el cubo por defecto



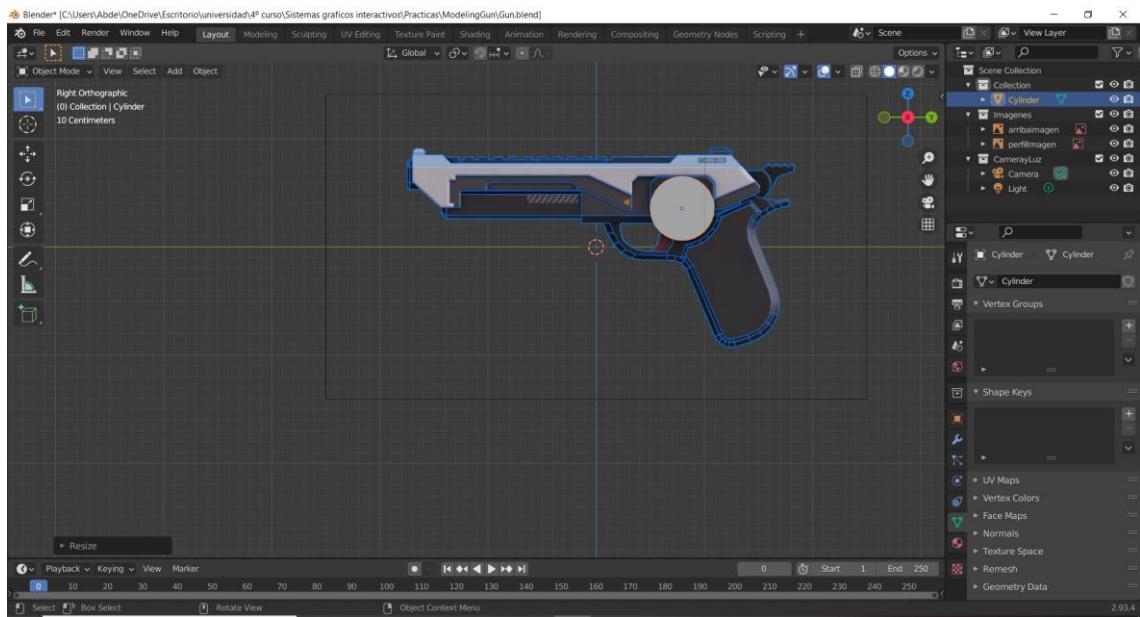
2. Añadimos un cilindro para comenzar con la parte circular



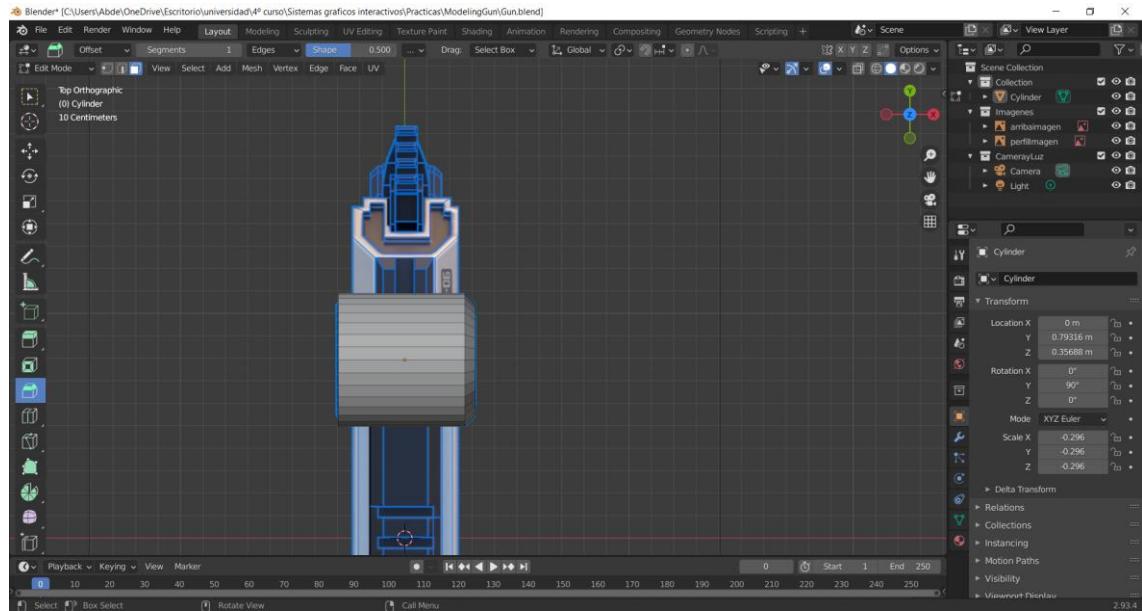
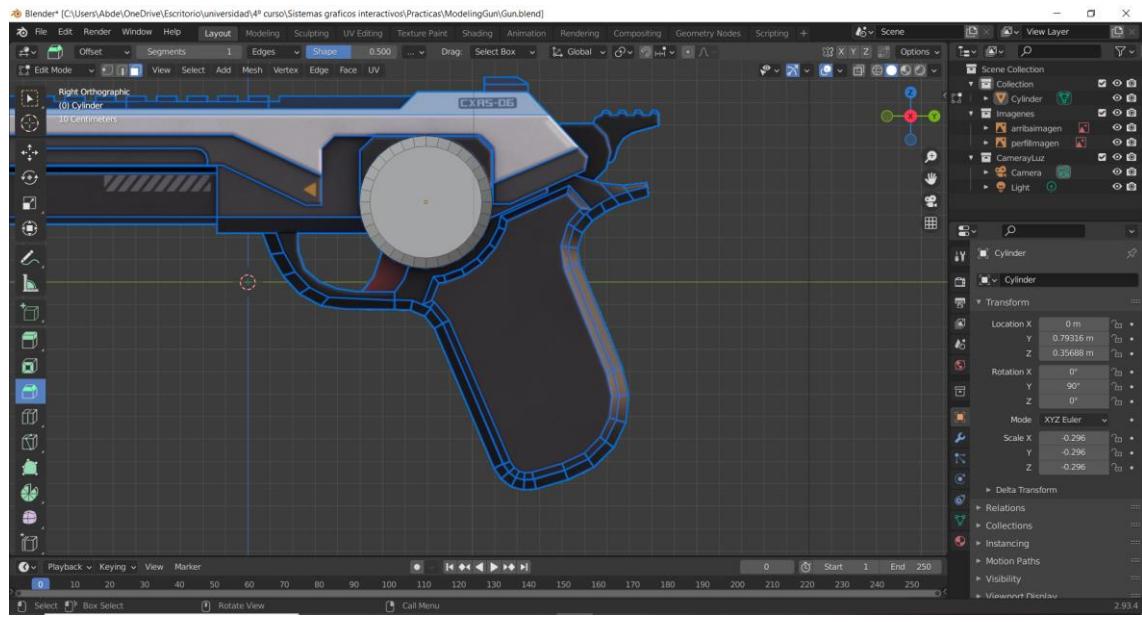
3. Lo rotamos para empezar a ajustarlo a la parte circular del centro



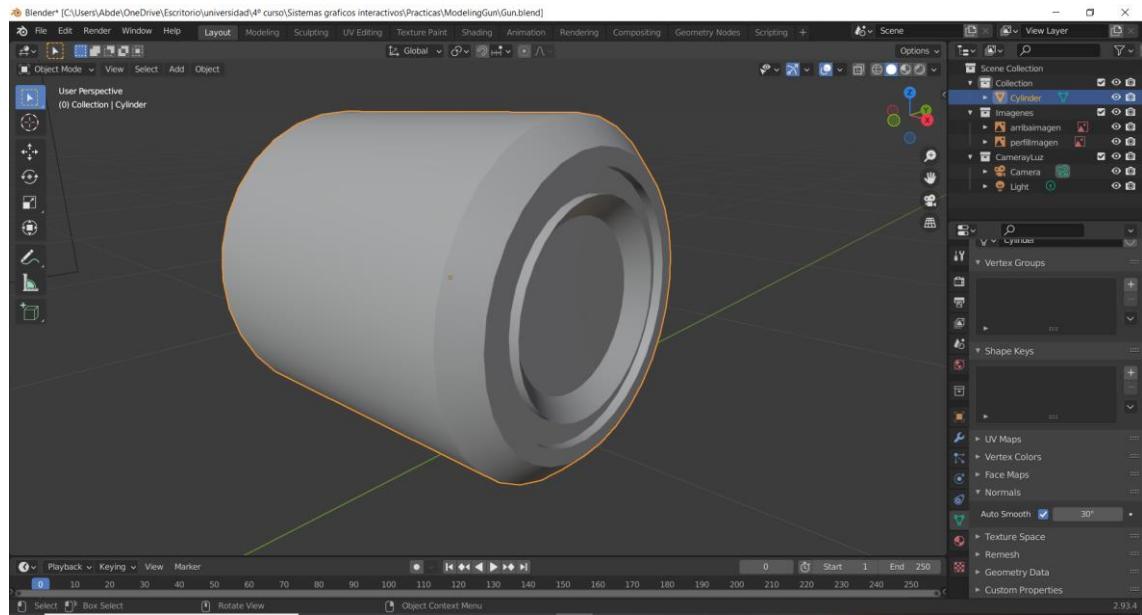
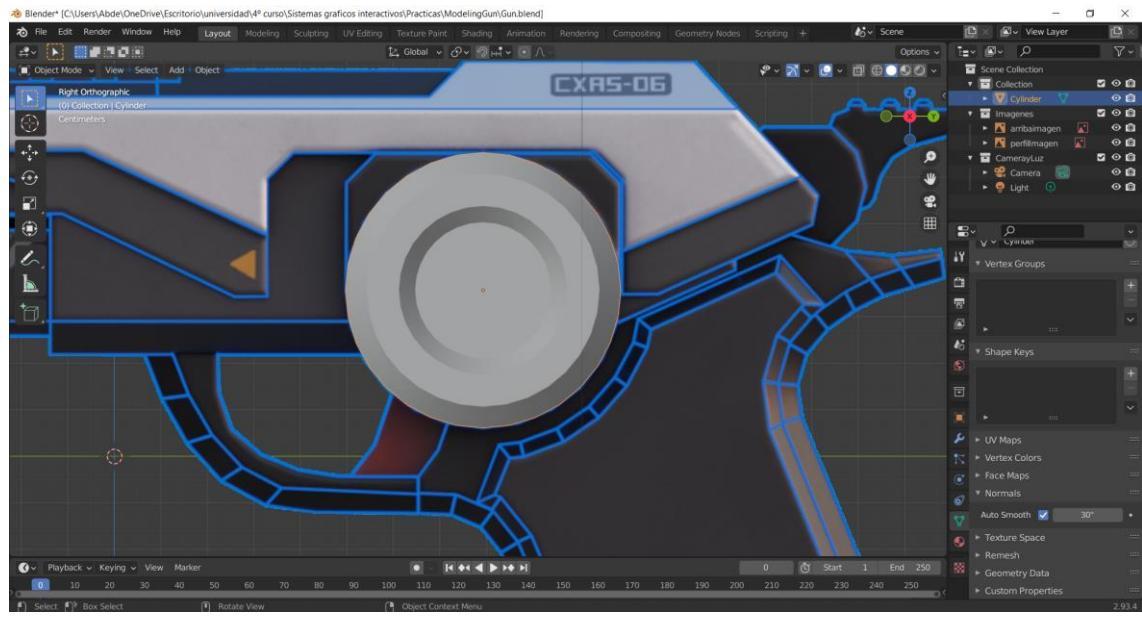
4. Vamos ajustándolo



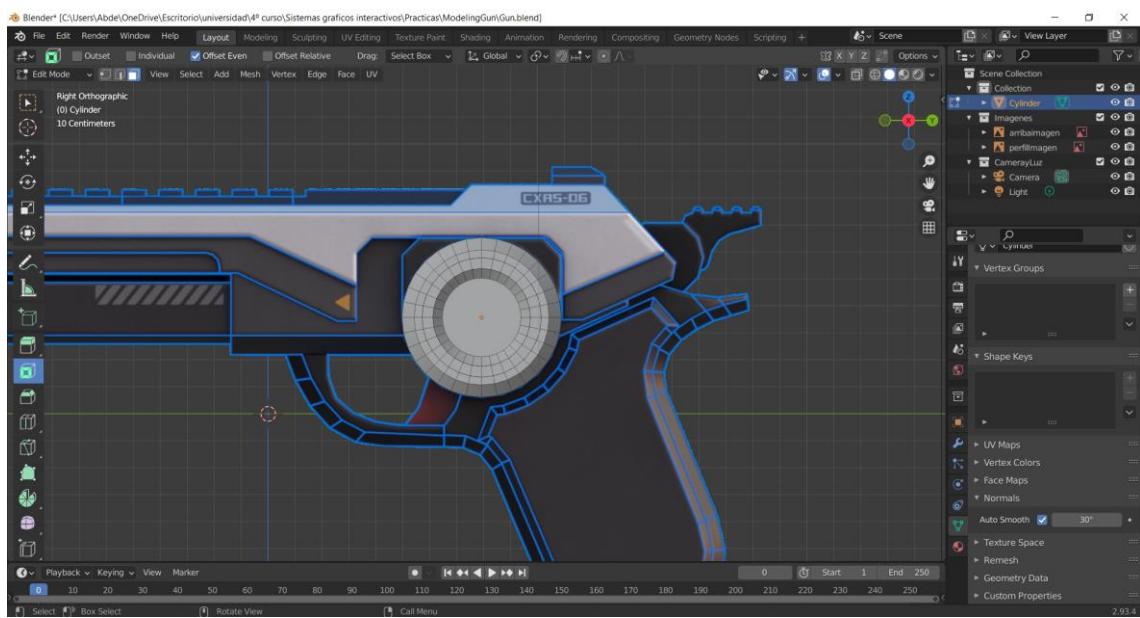
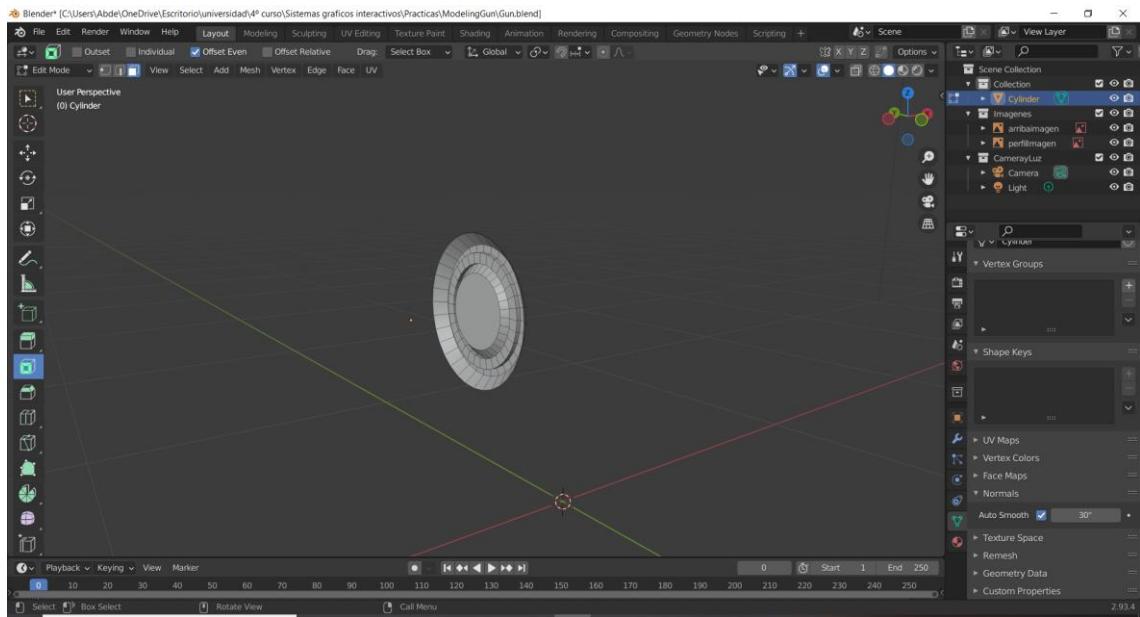
5. Desde el modo de edición de objeto, desde la herramienta Bevel ajustamos el objeto para crear una características más adecuadas



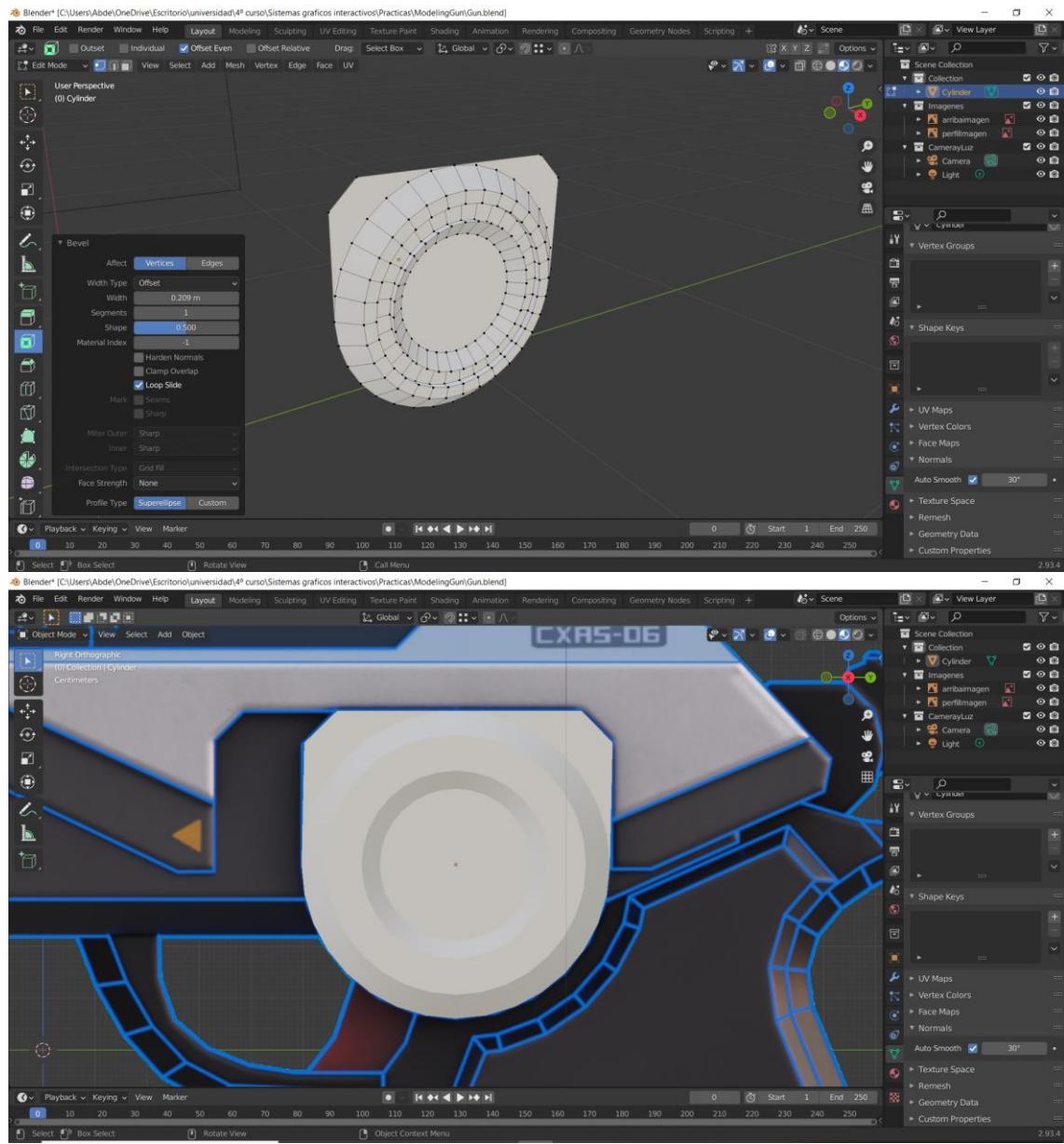
6. Tras varios pasos, de reajustar caras usando las herramientas de “extrude regions” y “inste faces” además de aplicar shade smooth nos quedara el objeto de la siguiente manera:



7. Desde el modo de edición eliminamos los vértices no necesarios



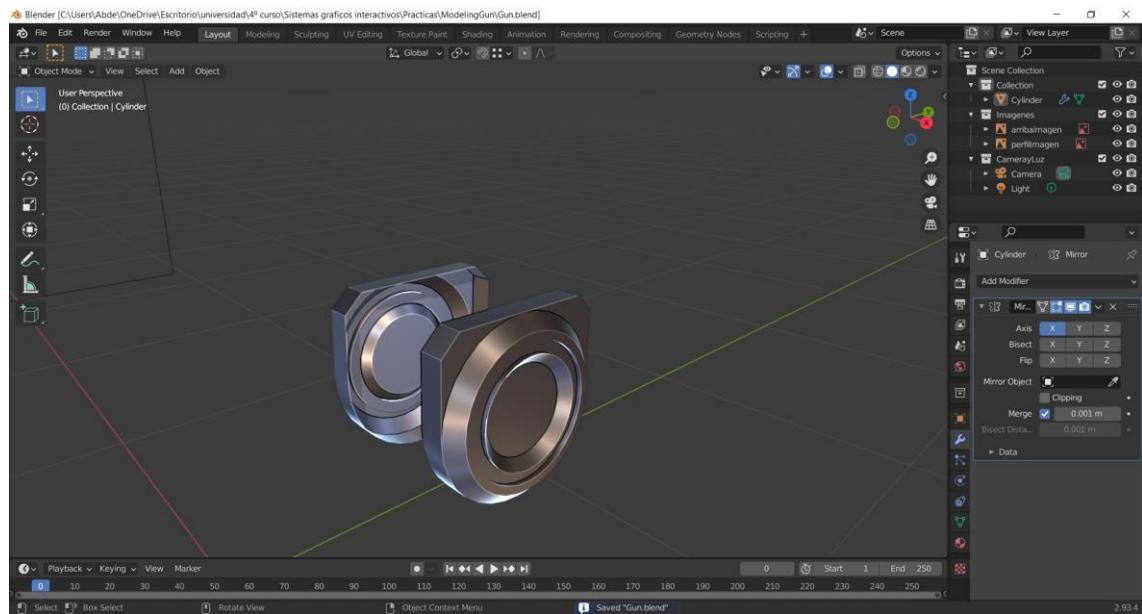
8. Creamos nuevas caras y vértices



9. Le damos un aspecto diferente al objeto

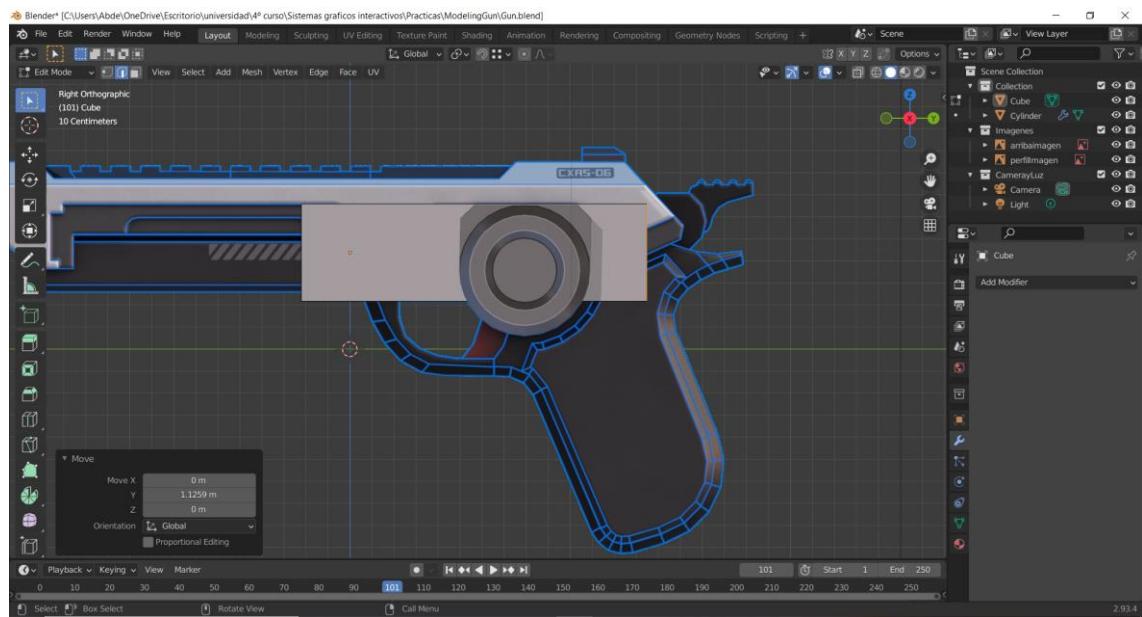
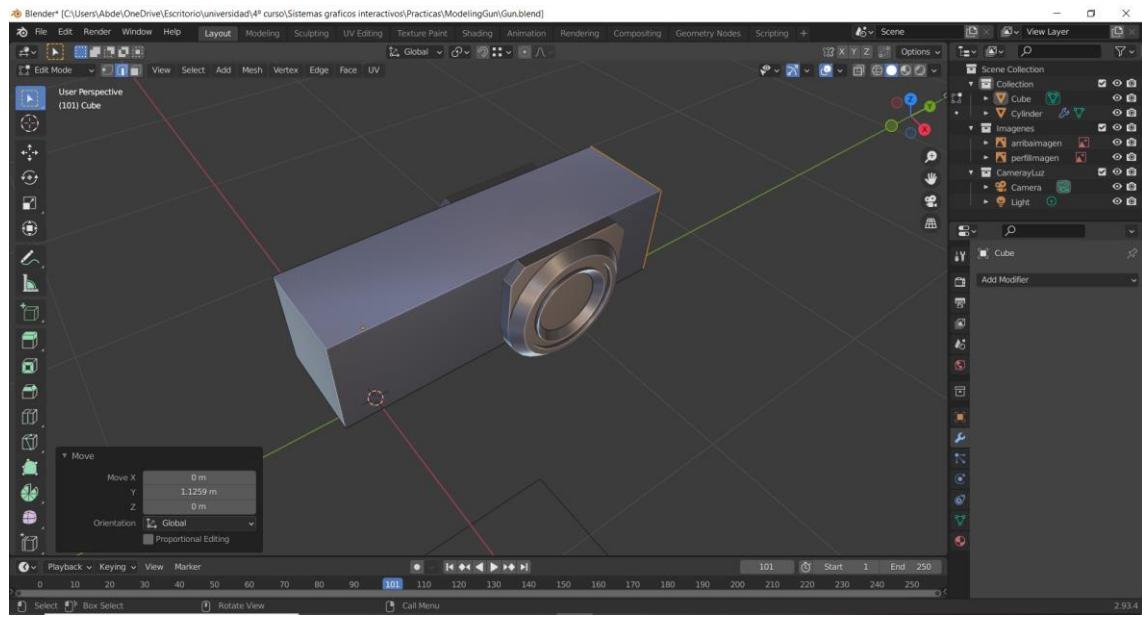


10. Añadimos un modificador tipo espejo

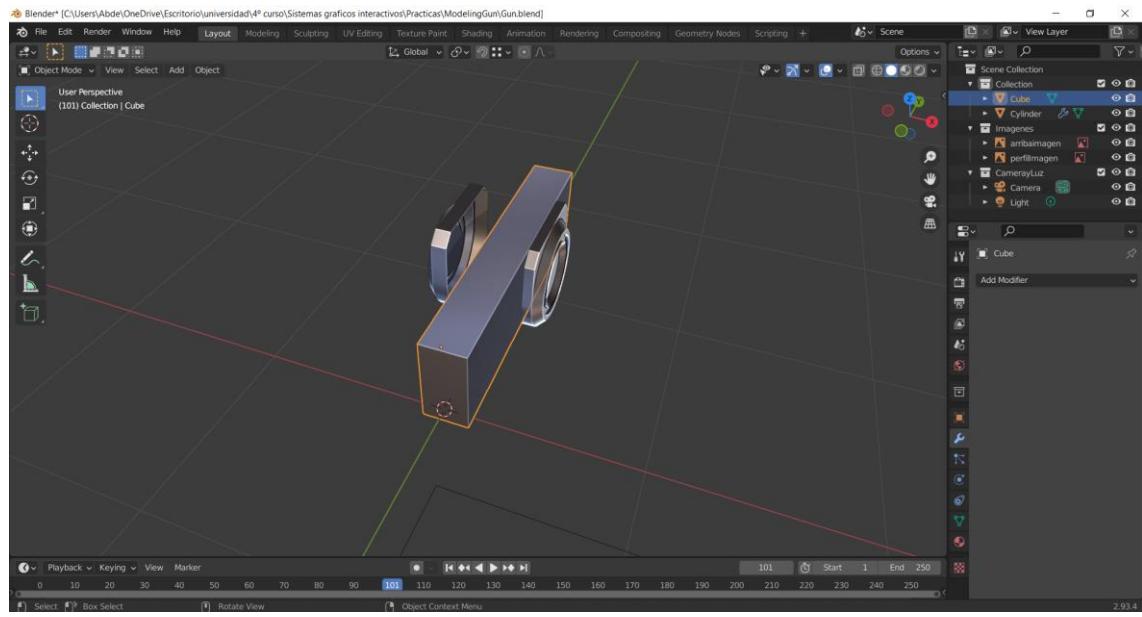


Modificador/Espejo/Herramientas

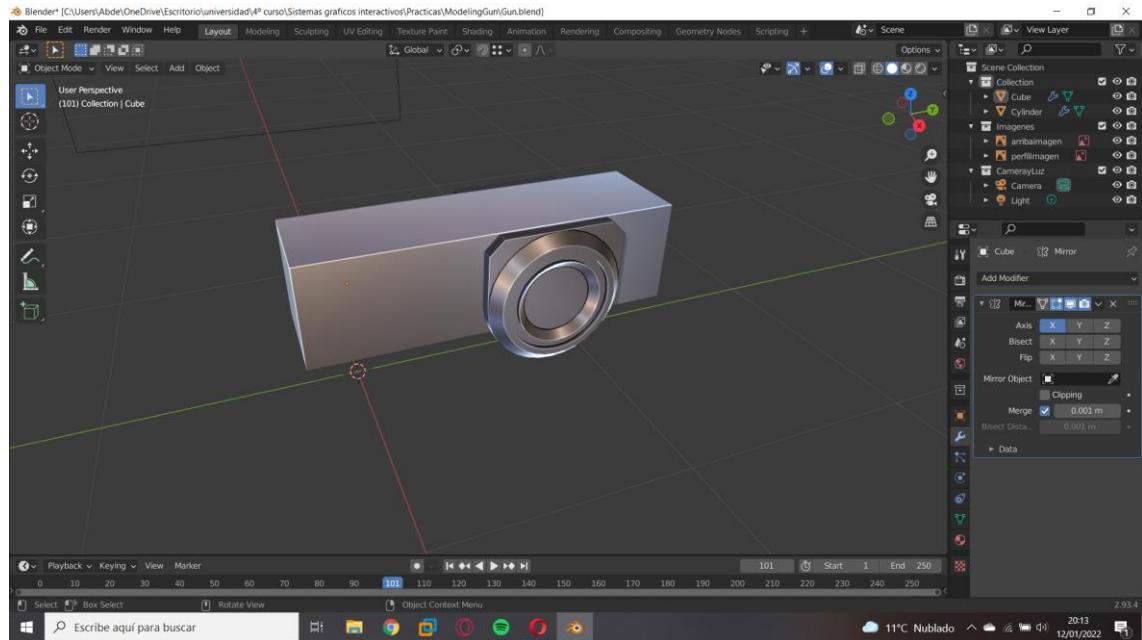
1. A continuación, modelaremos otras partes del arma, para ello añadimos un cubo y lo ajustamos a la parte deseada



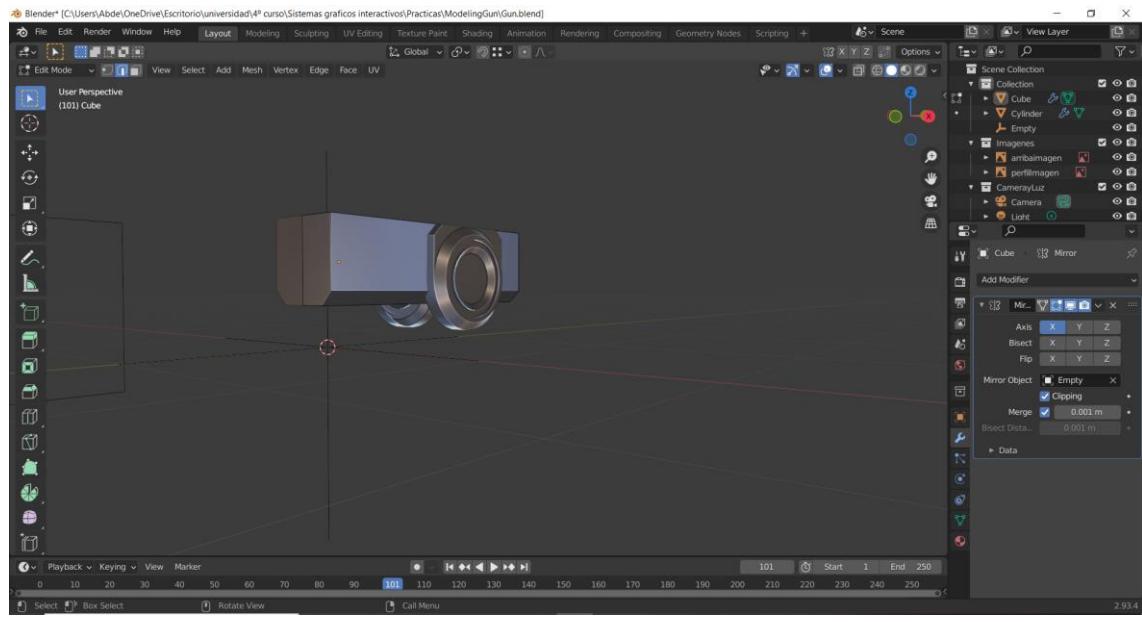
2. A la pieza rectangular la cortamos por la mitad



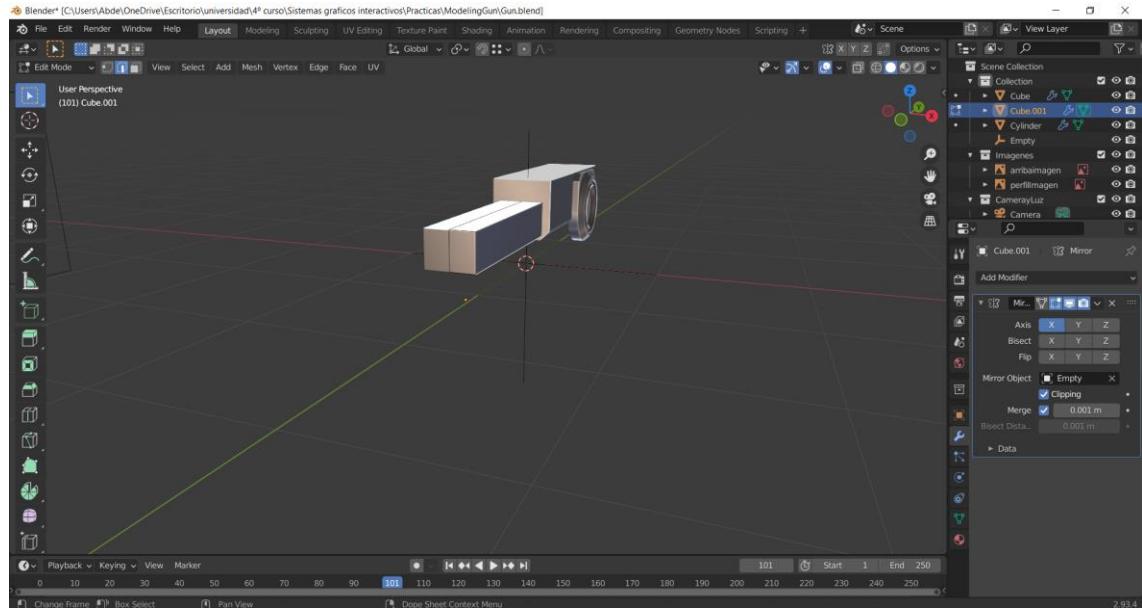
3. Al medio rectángulo le añadimos un modificador espejo



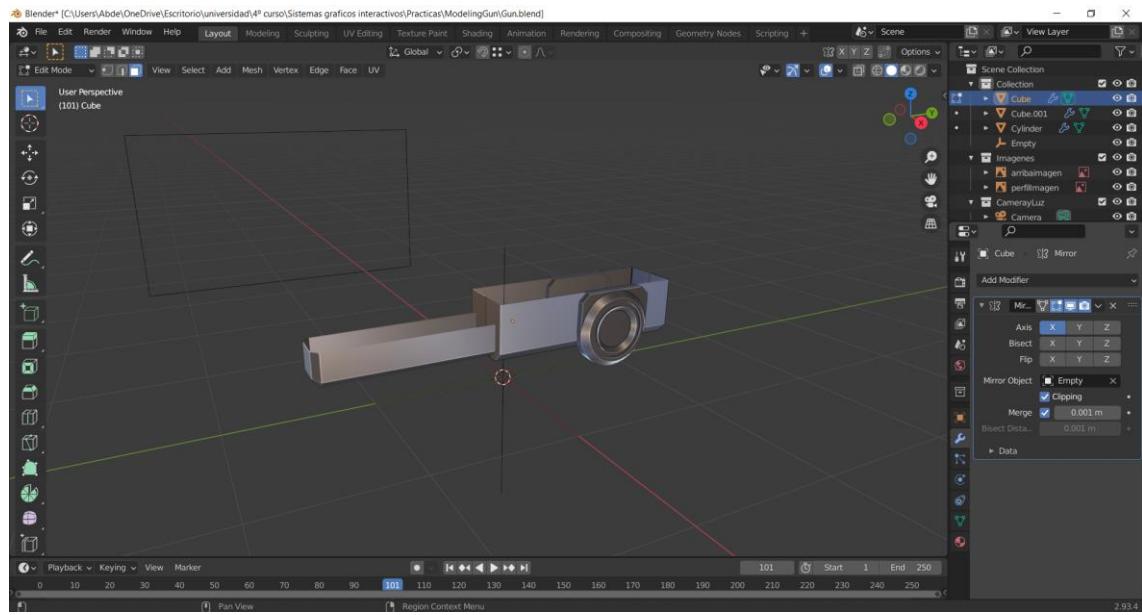
4. Realizamos un par de ajustes mas



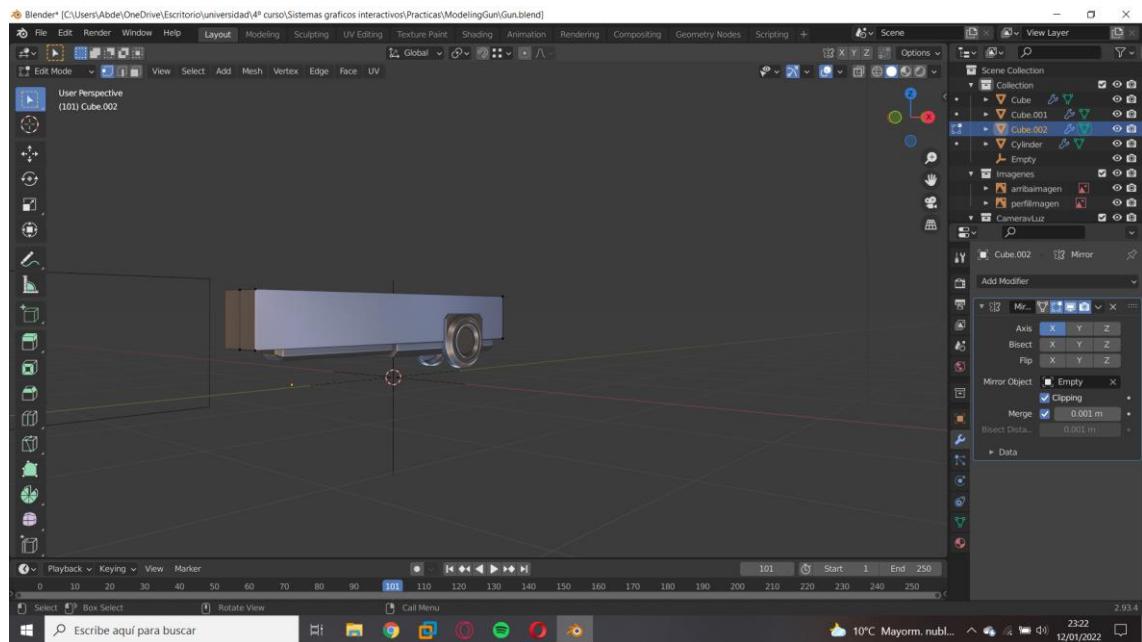
5. Añadimos otro cubo para modelar otra parte

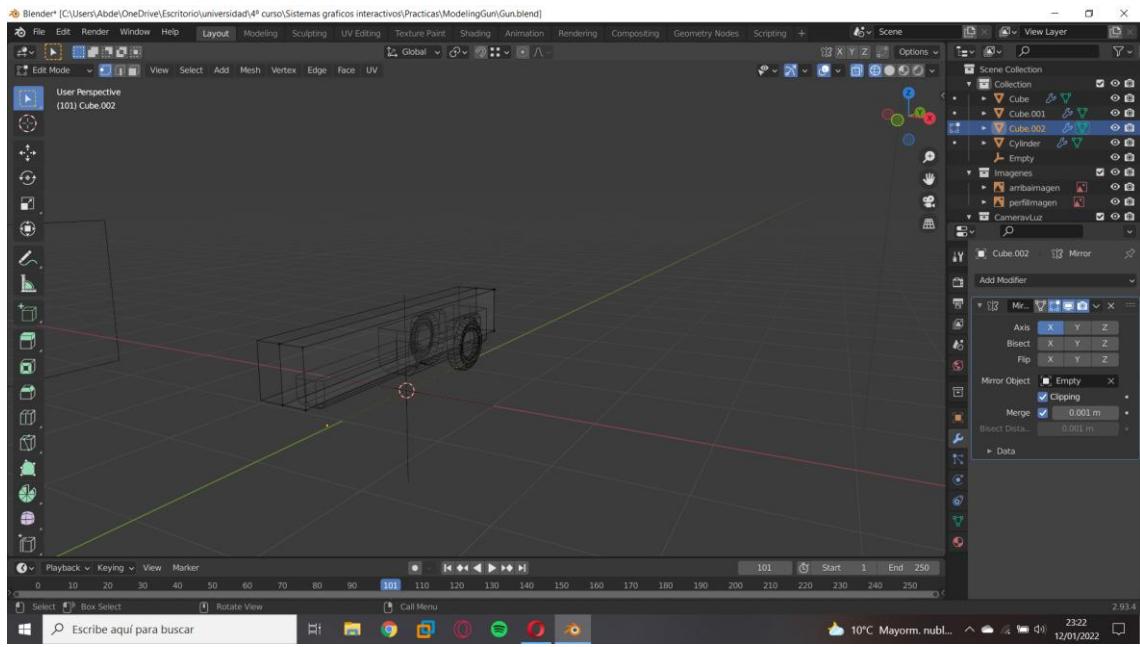


6. Lo ajustamos y eliminamos caras no necesarias



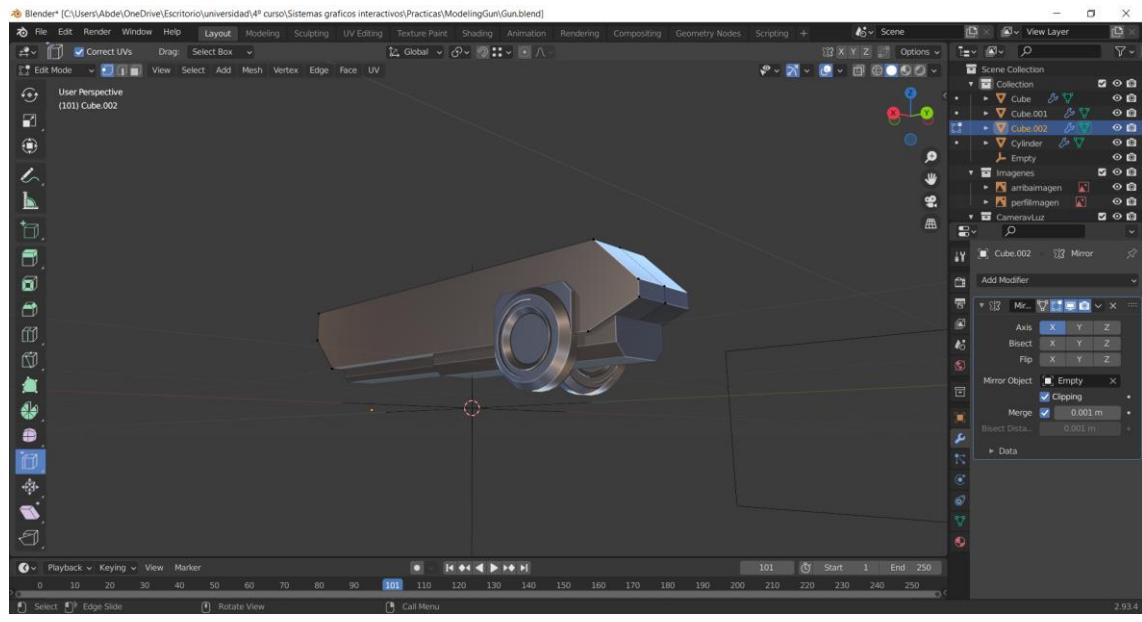
7. Añadimos la figura de la pieza grande del arma





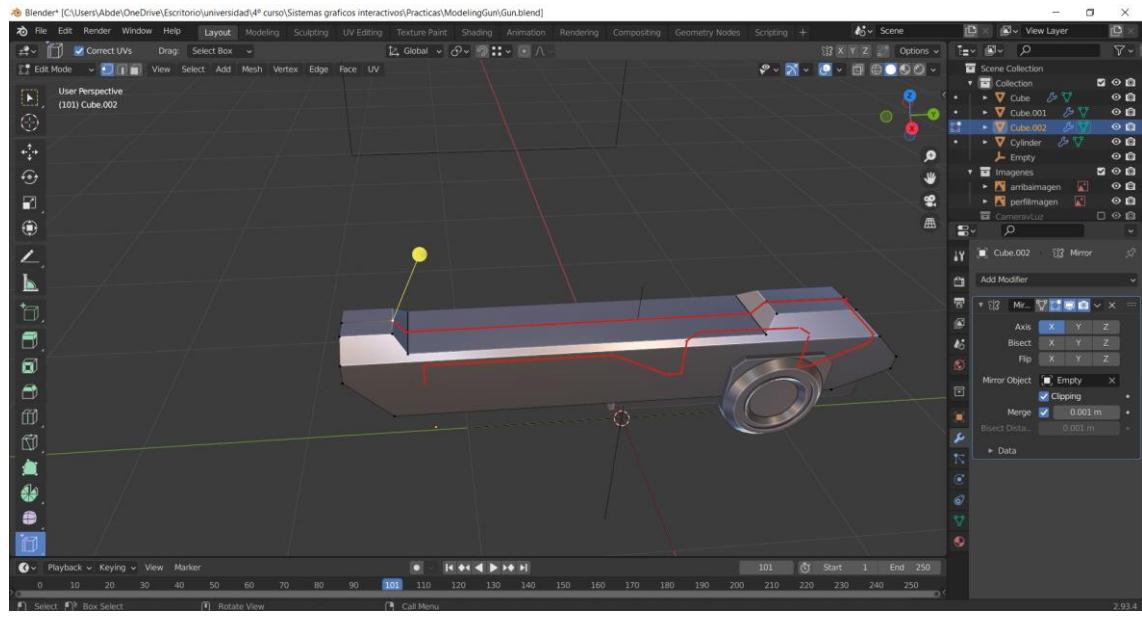
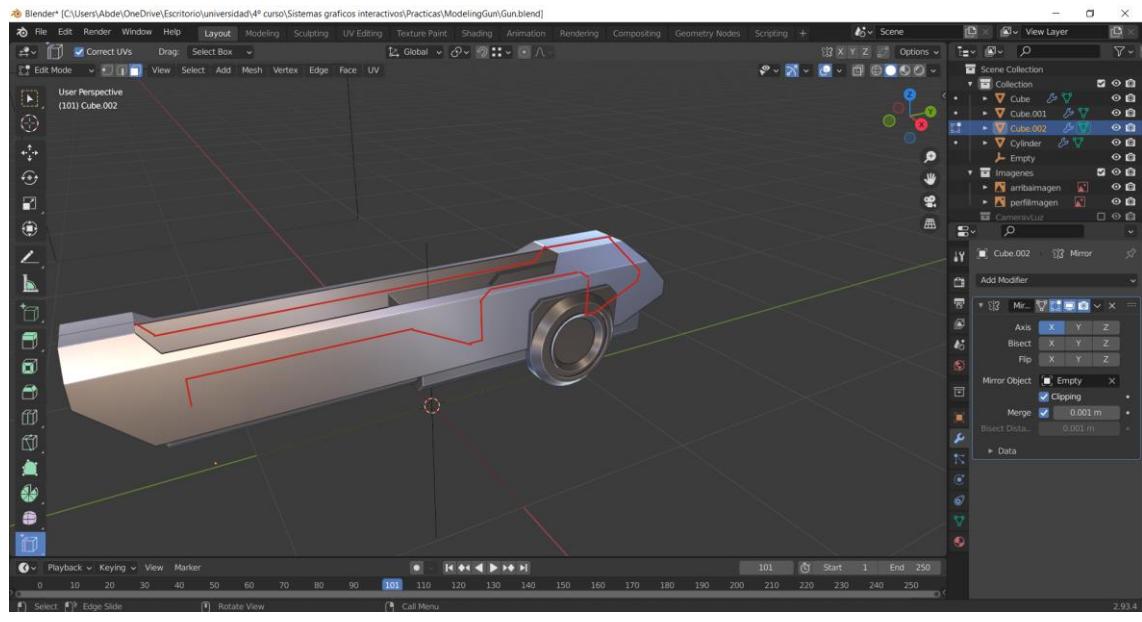
8. Lo ajustamos

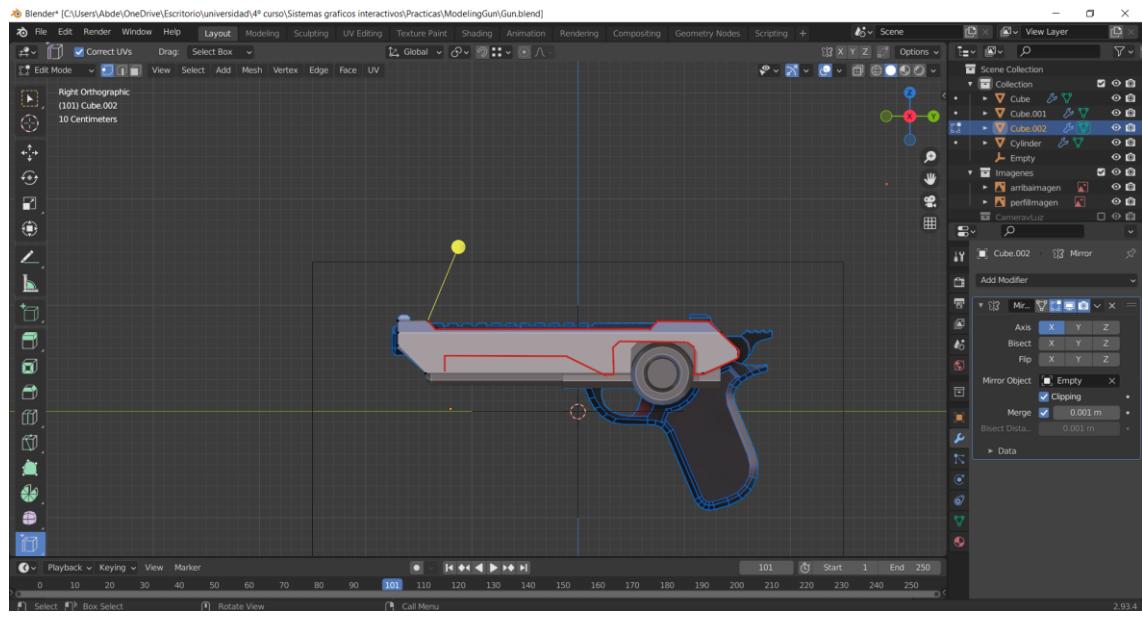




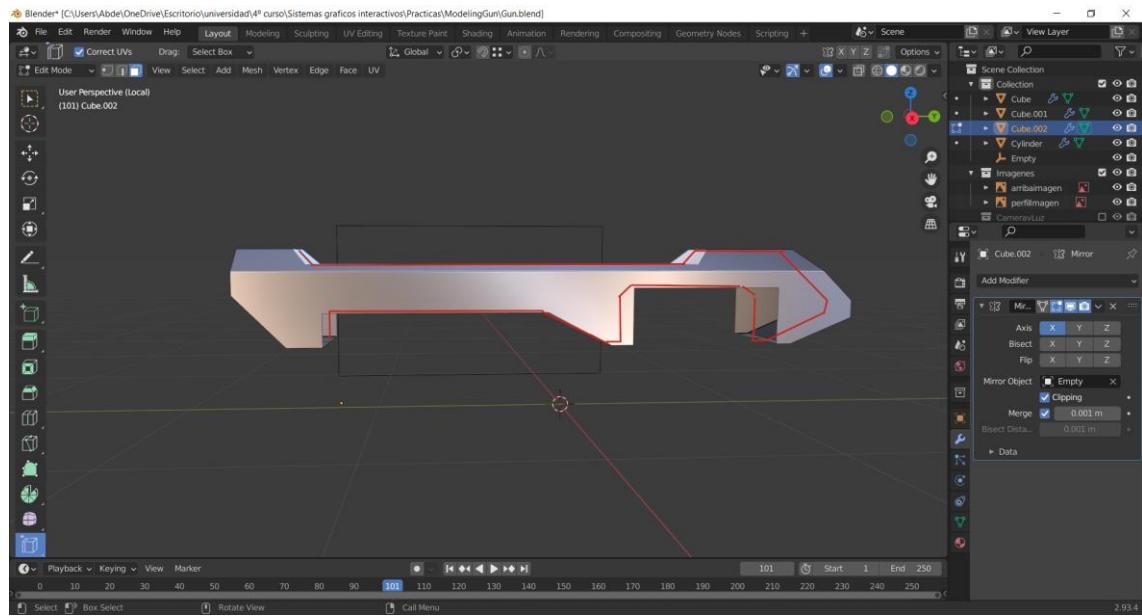
9. Le voy dando forma eliminando lo innecesario

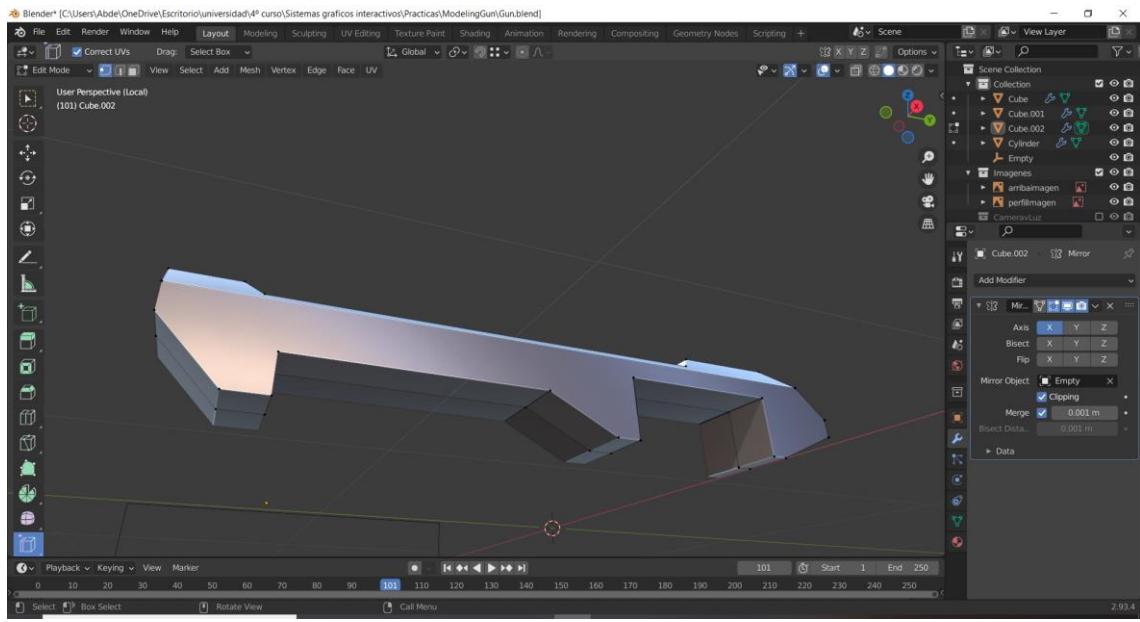




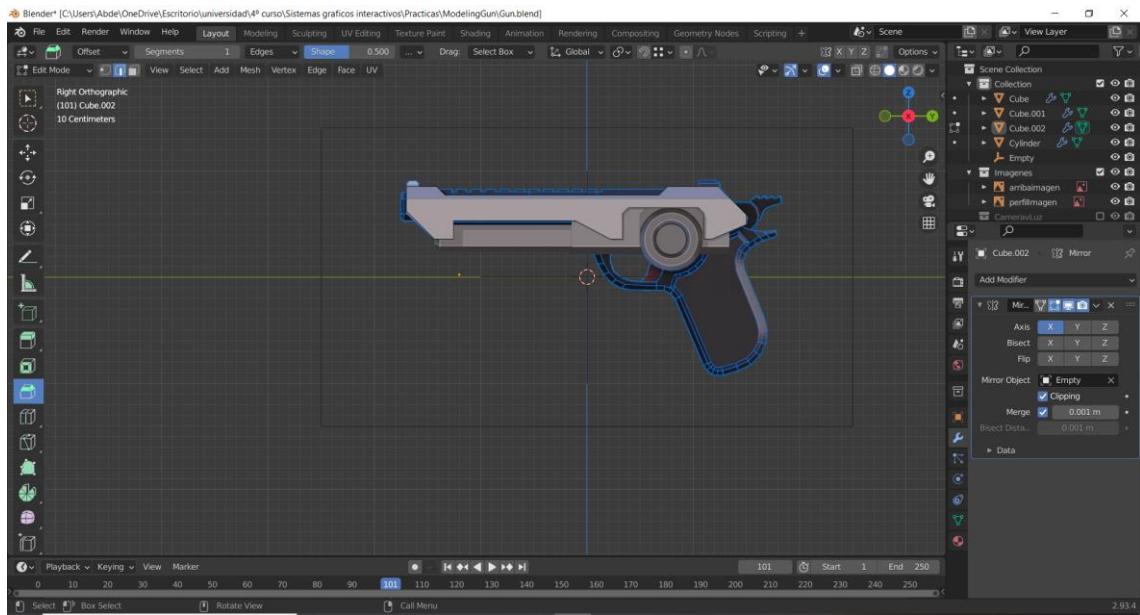


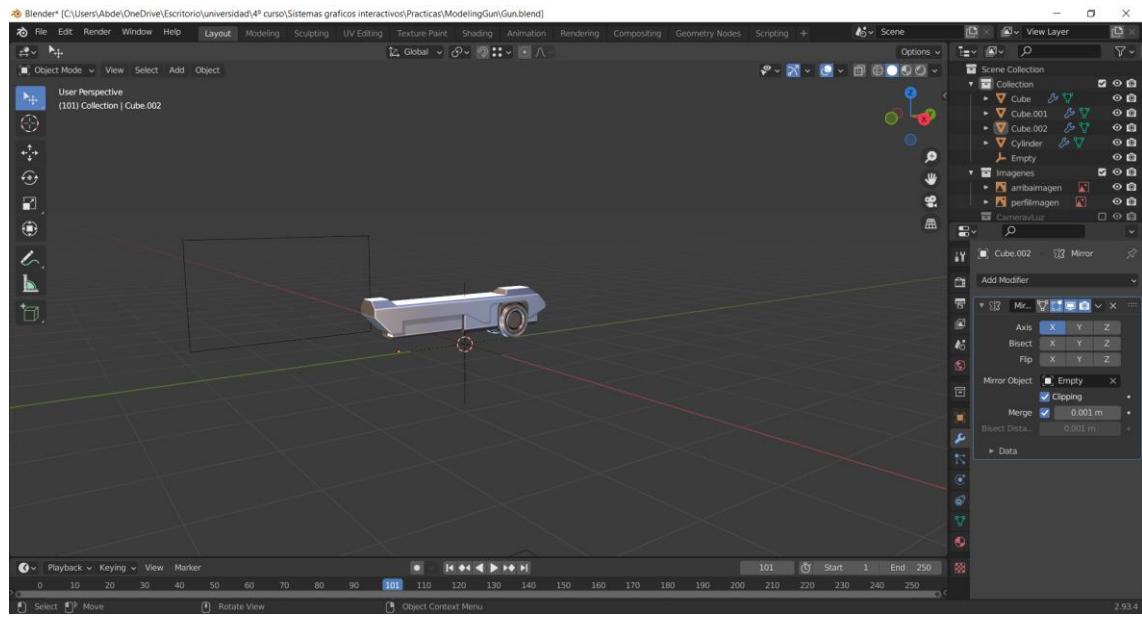
10. Seguimos eliminando caras innecesarias(estamos en vista local)



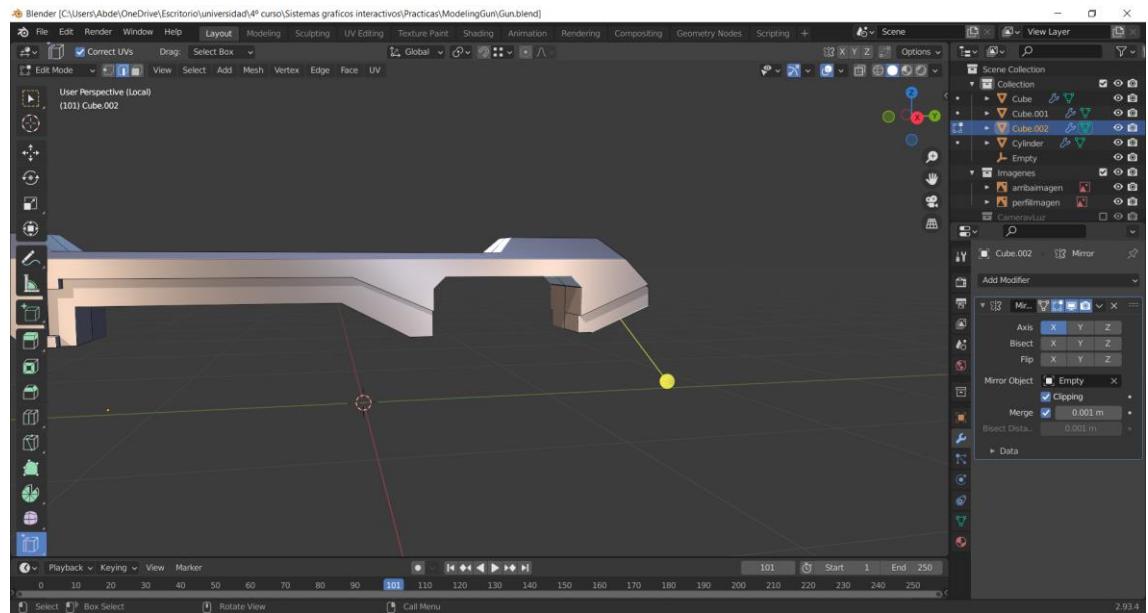


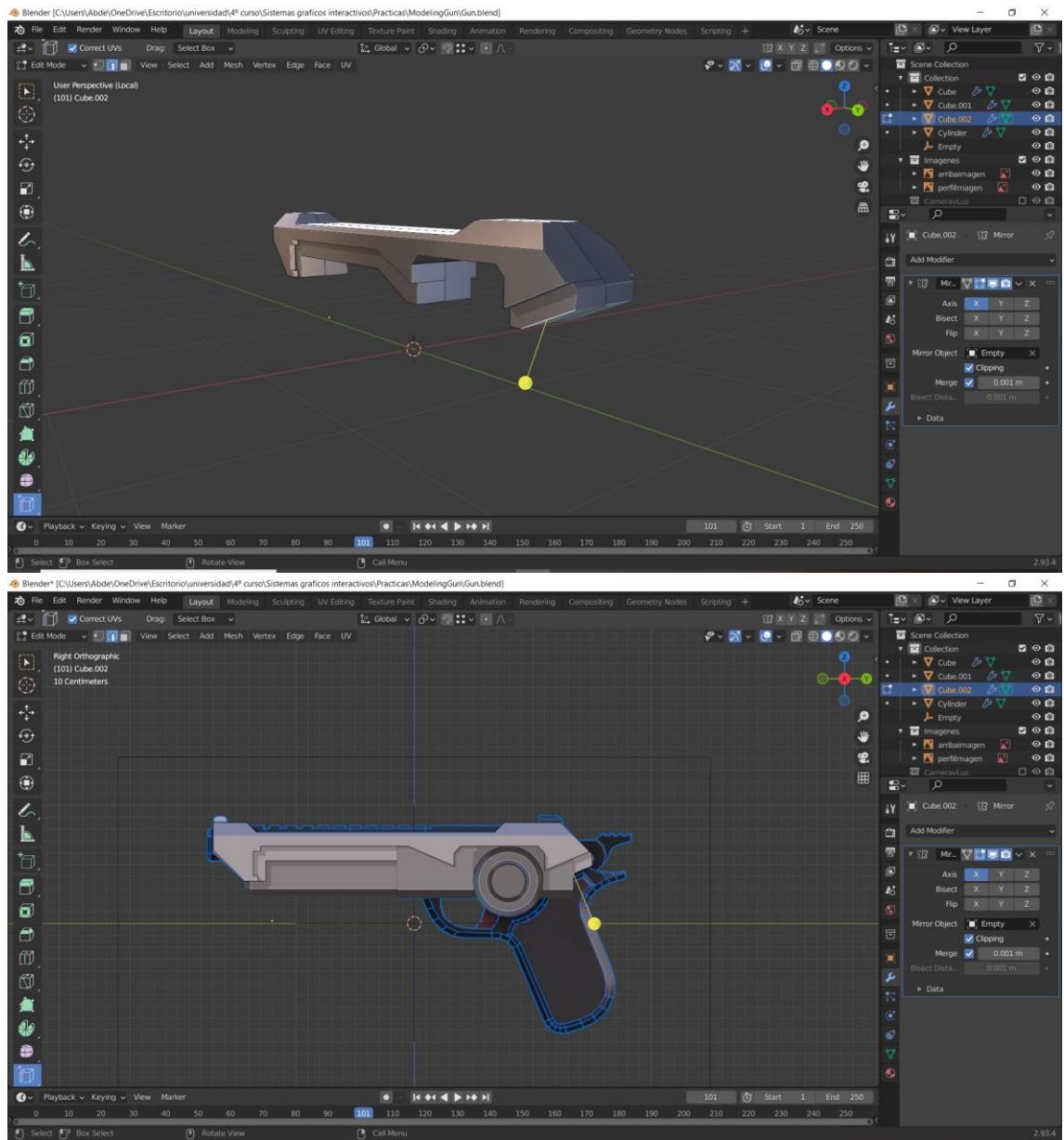
11. Reajustamos vértices y demás



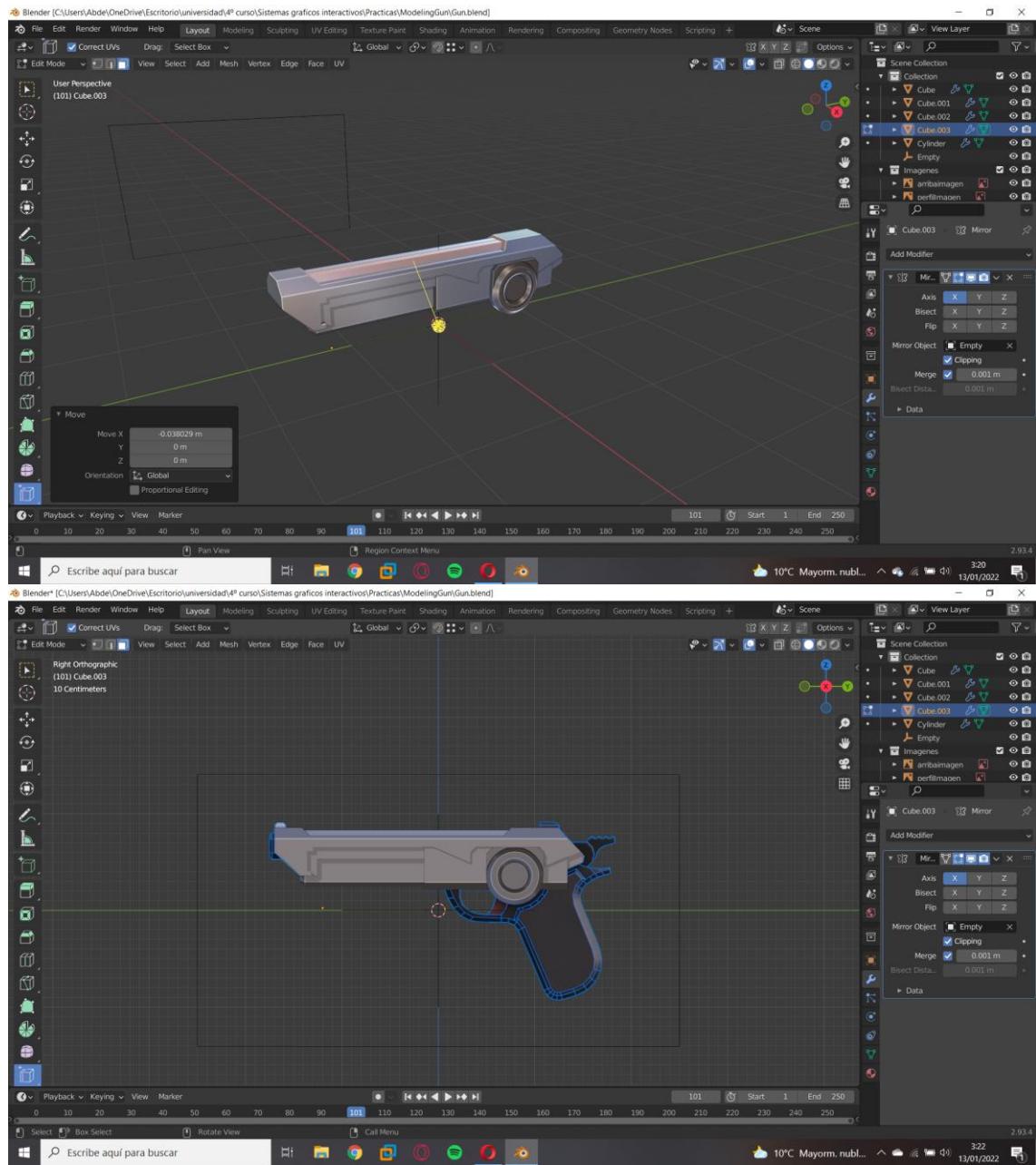


12. Añadimos más detalles y reajustamos



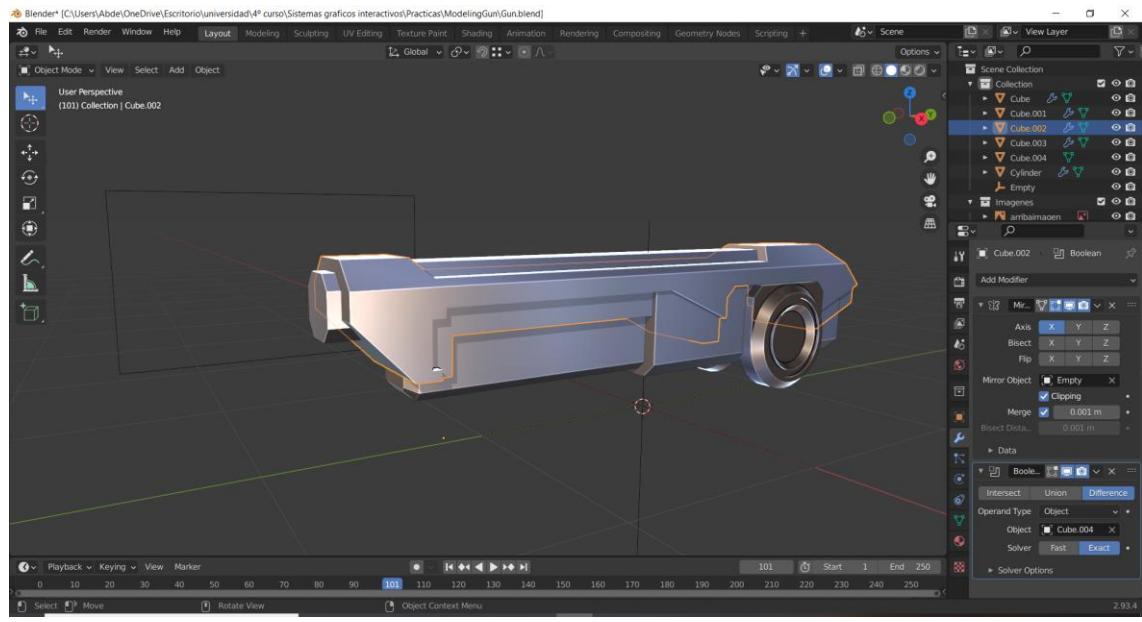


13. Añadimos la pieza final del centro y ajustamos

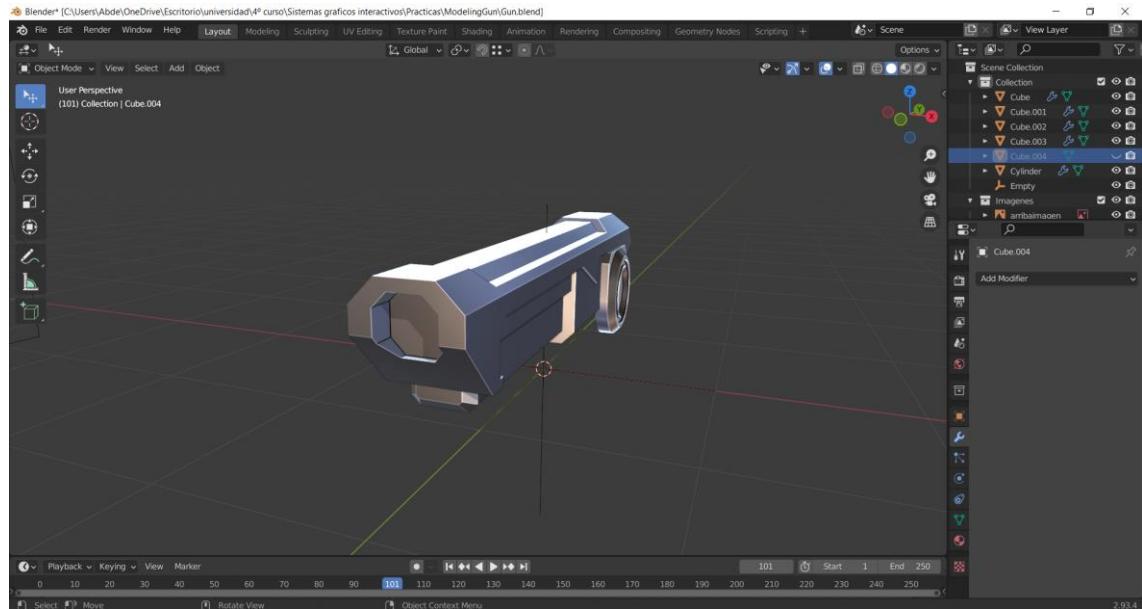


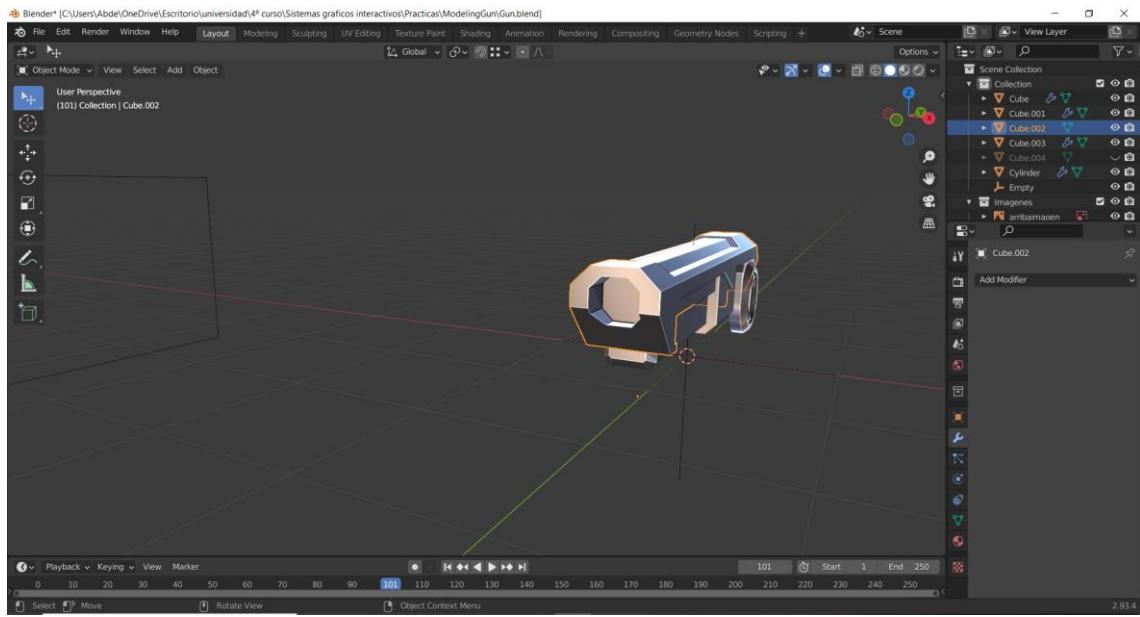
Pieza Dentada/Disparador/dentada

1. Añadimos la pieza donde sale el disparo, y a la pieza central grande le aplicamos un modificador booleano seleccionando la pieza recién creada

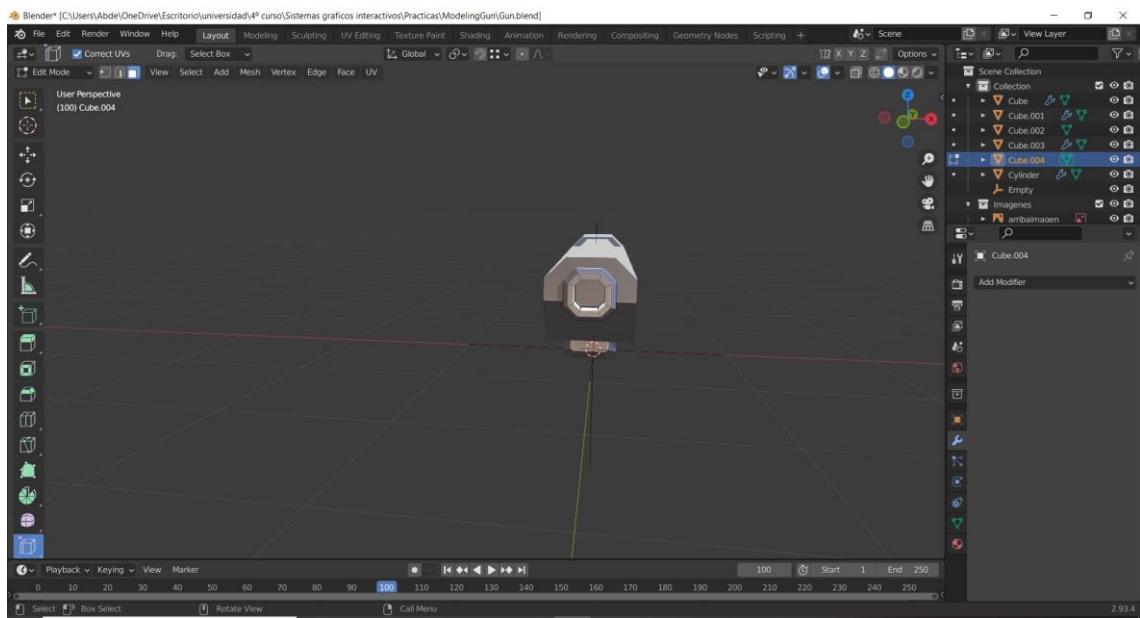


2. Vemos como se vería en caso de ser el objeto recién creado seria escondido

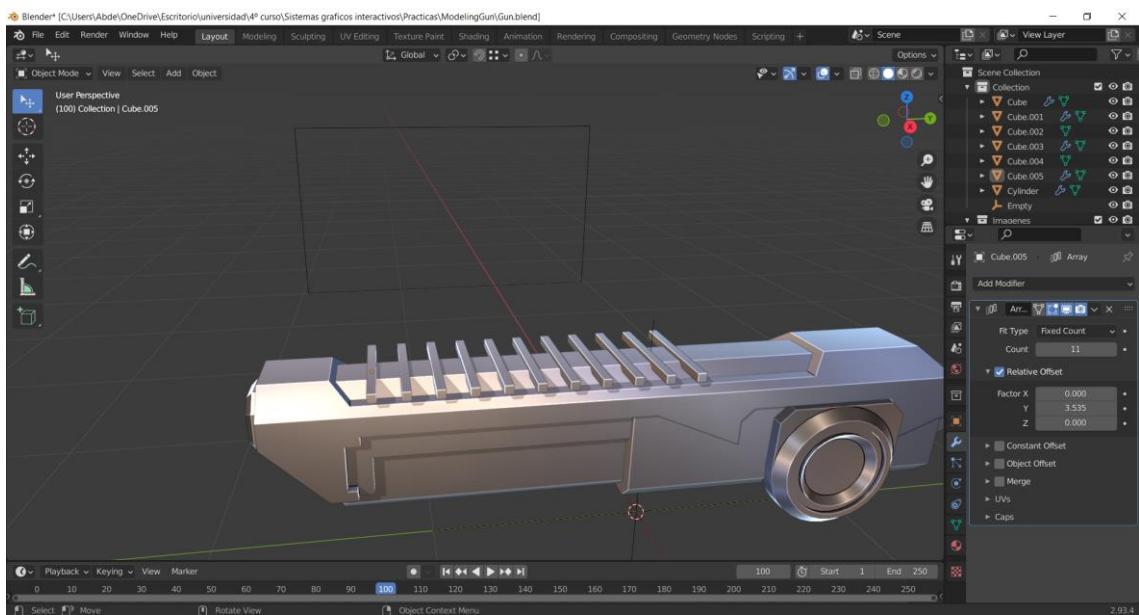
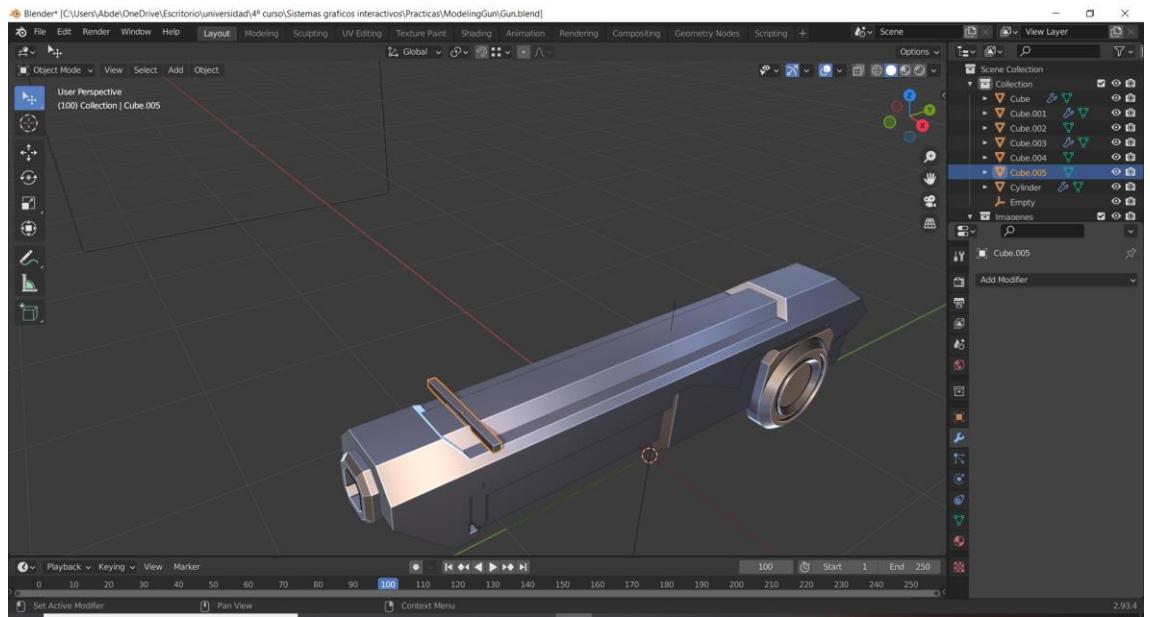




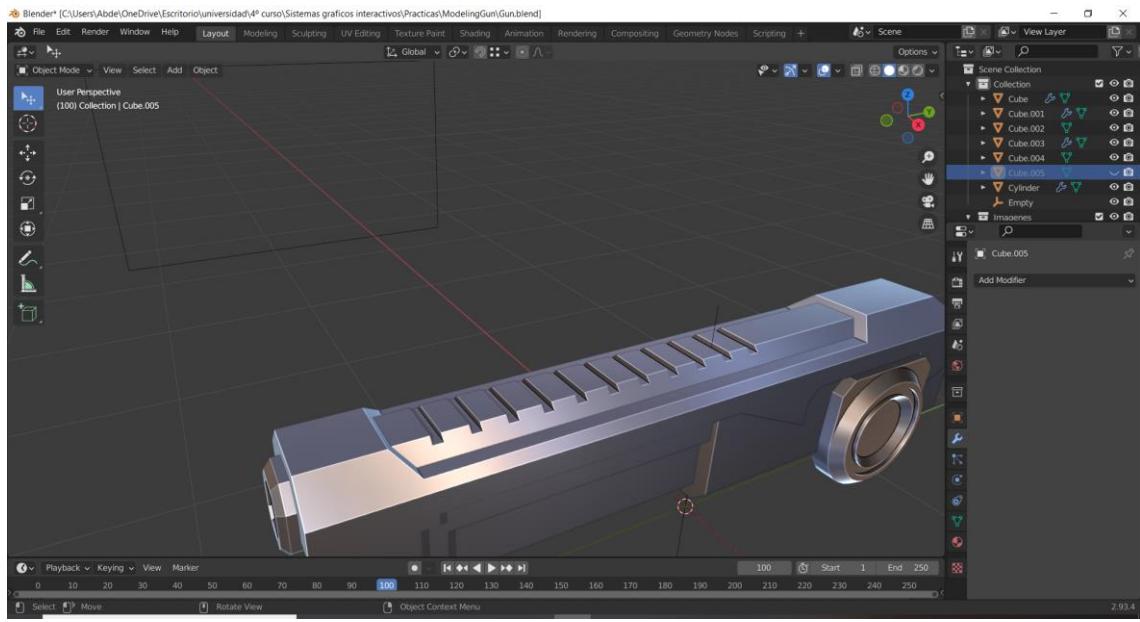
3. Arreglamos la parte del disparo



4. Pasamos a hacer la parte dentada superior, para ello añadimos un cubo en la parte superior y le aplicamos un modificador de array

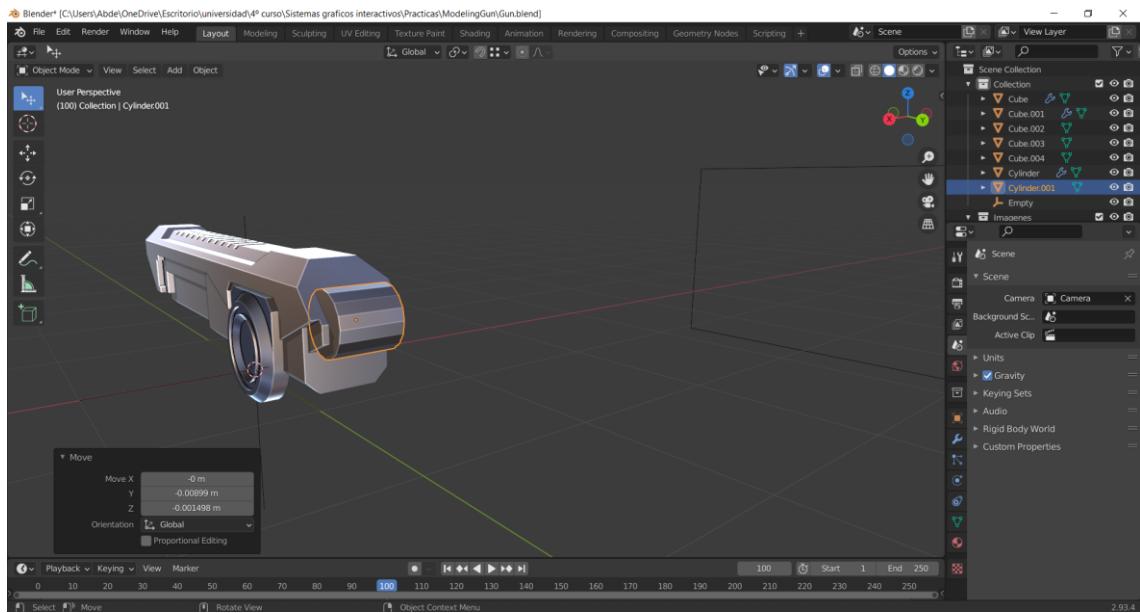


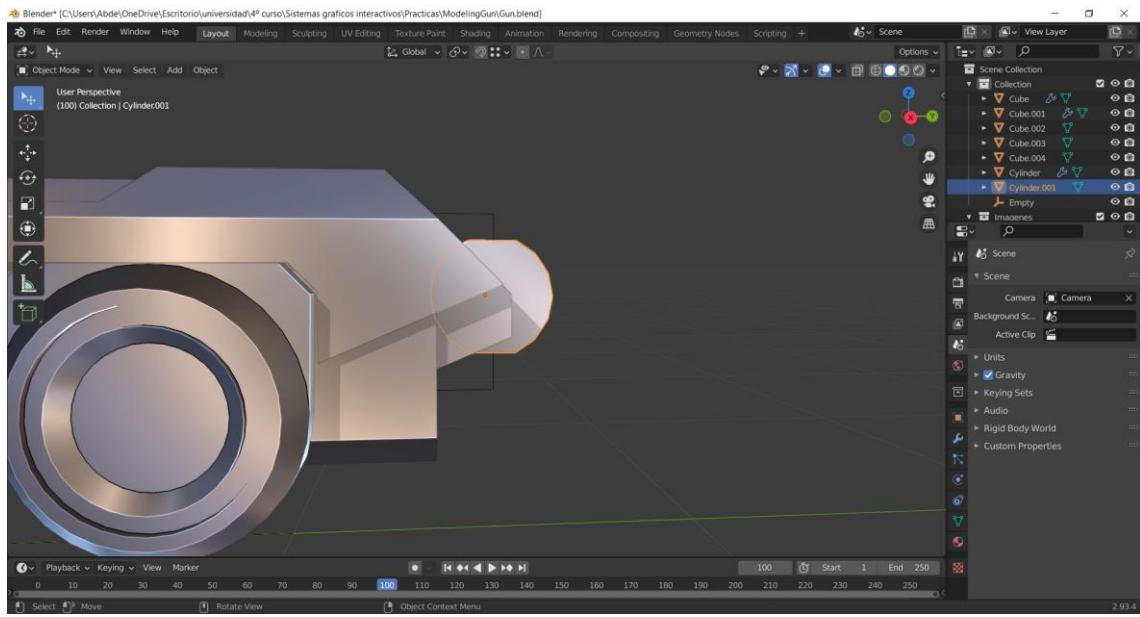
5. Añadimos un modificador tipo booleano en la pieza en la que están encima los cubos repetidos



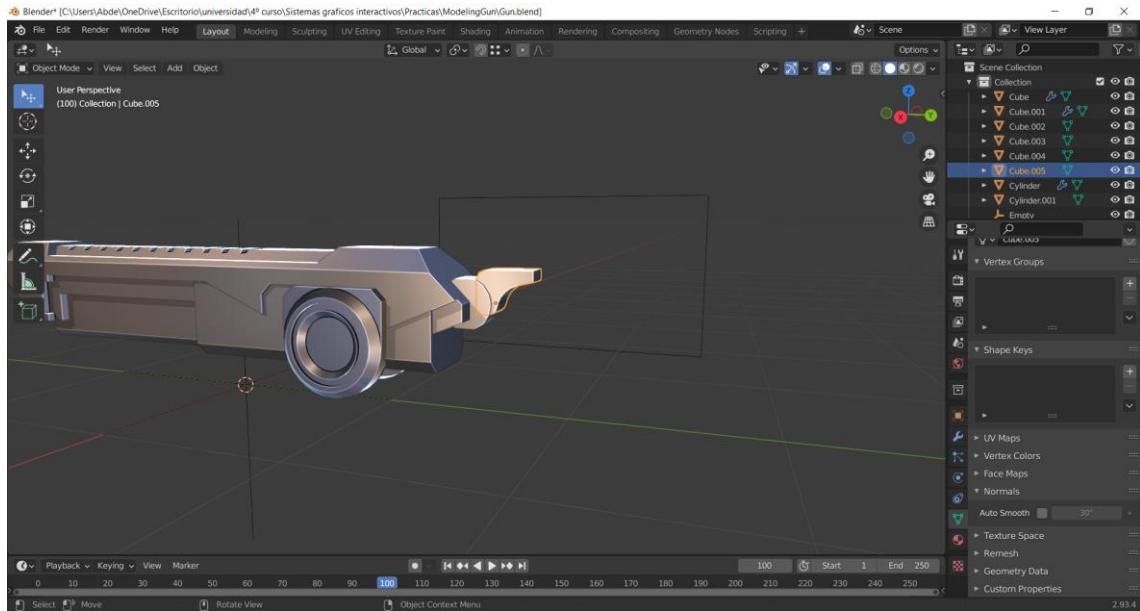
Percutor

1. Añadimos un cilindro y lo ajustamos

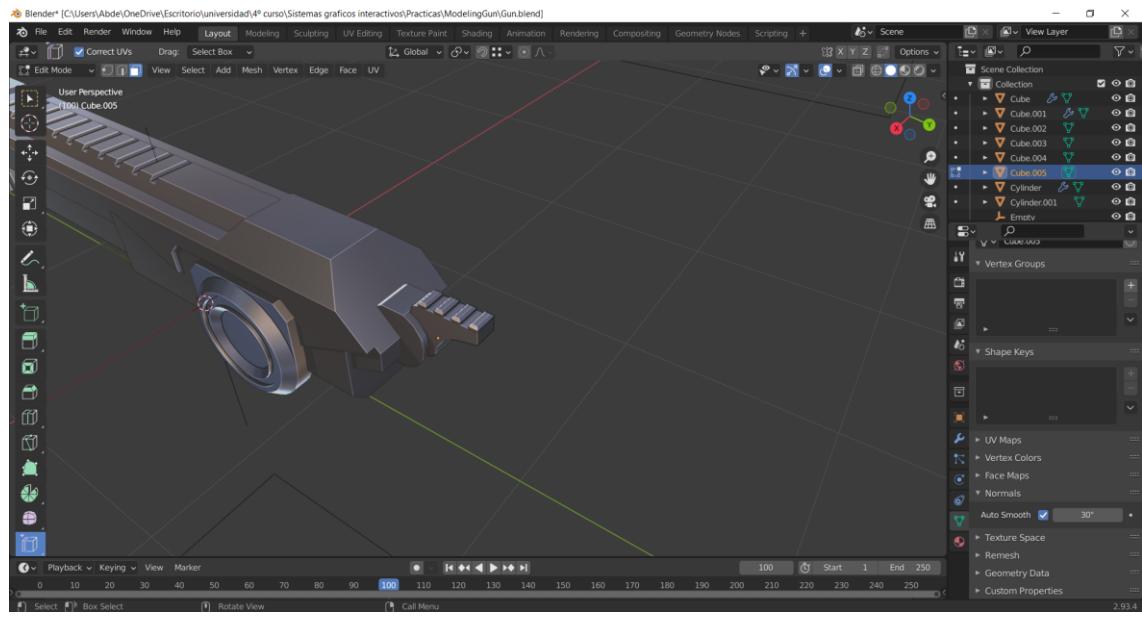




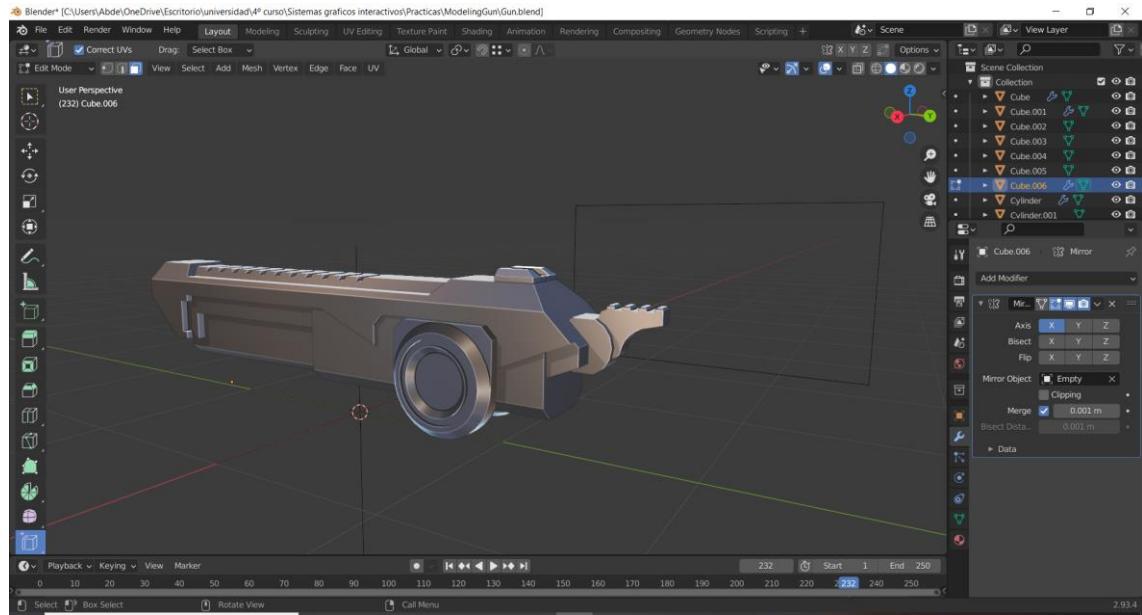
2. Añadimos un cubo y lo ajustamos para que se parezca al percutor



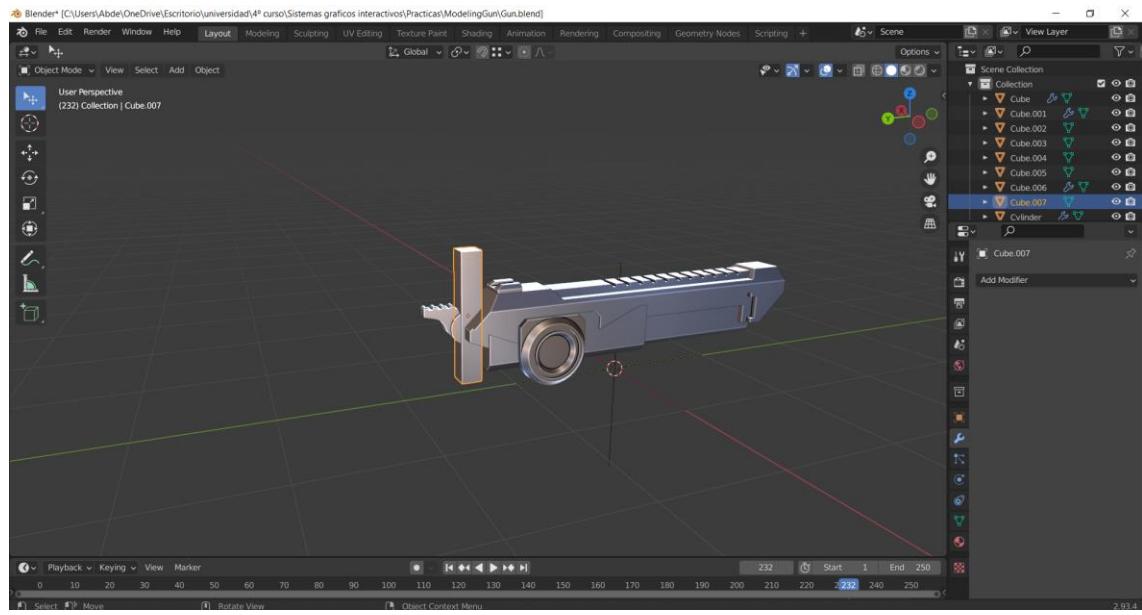
3. Seguimos con la parte dentada del percutor



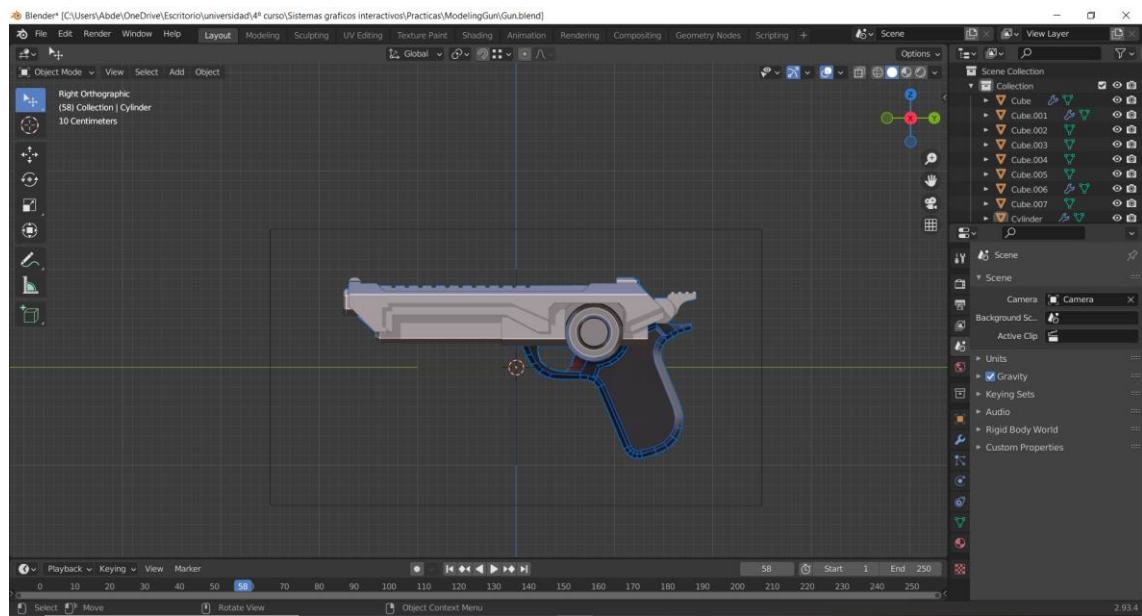
4. Añadimos la parte que sobresale en la parte inferior

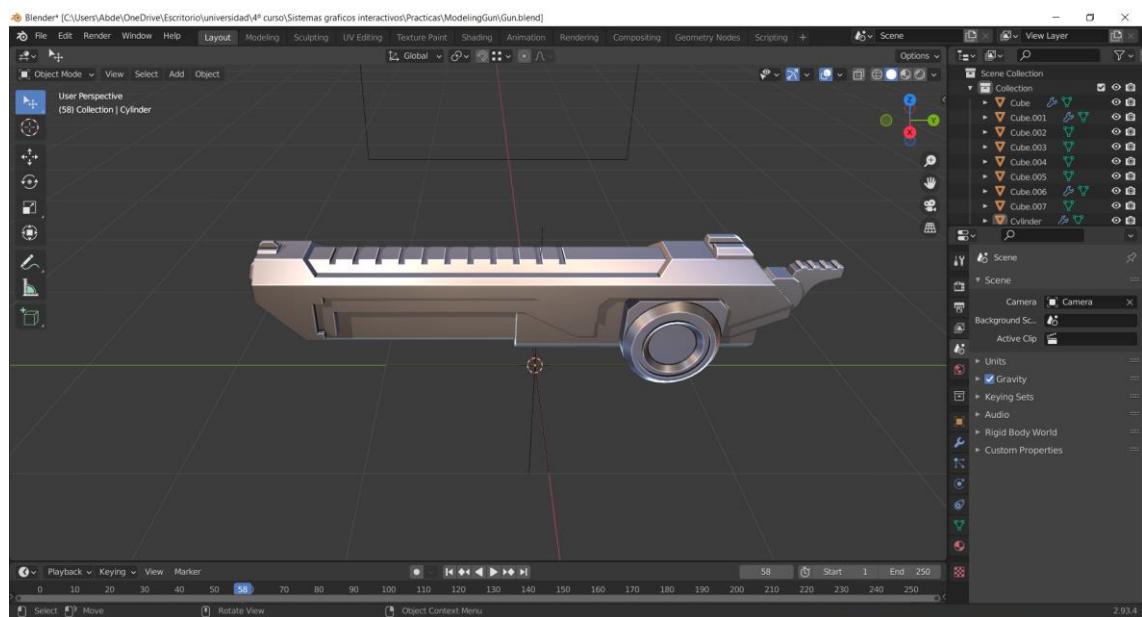
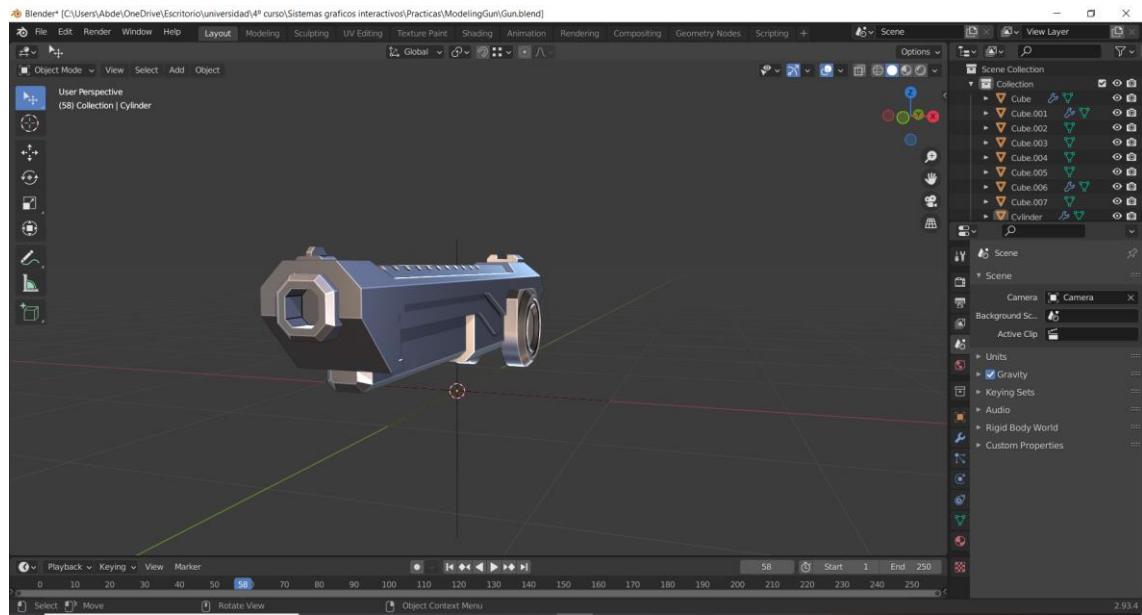


5. Mejorando el modelo



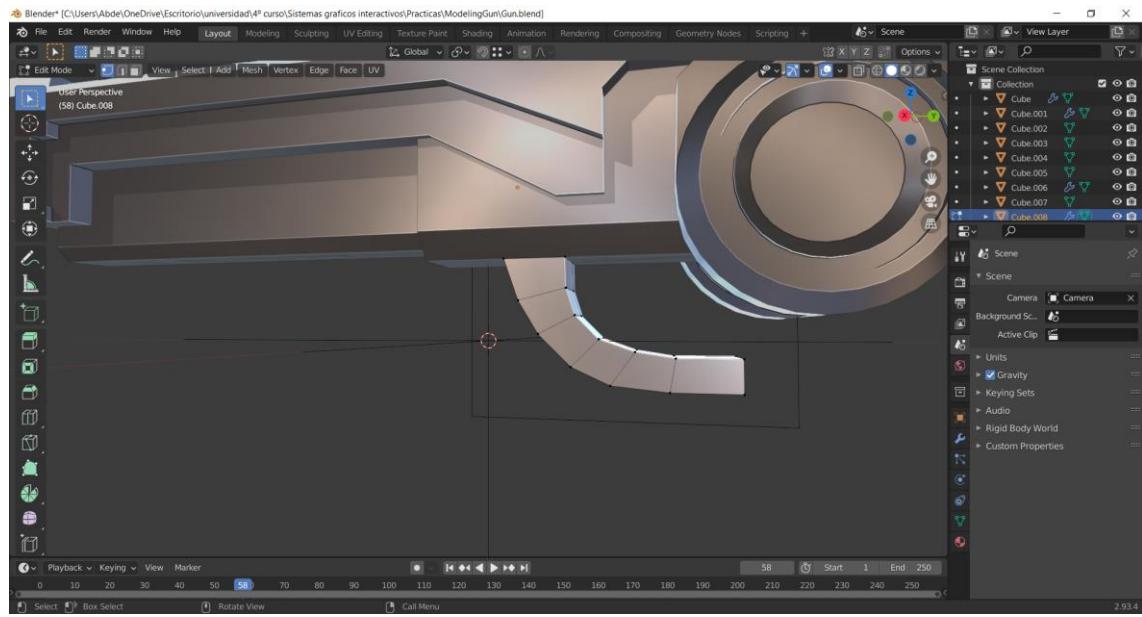
6. Mejoramos el modelo retocando un par de detalles a parte de añadir lo que sobresale en la pieza sobre el disparador



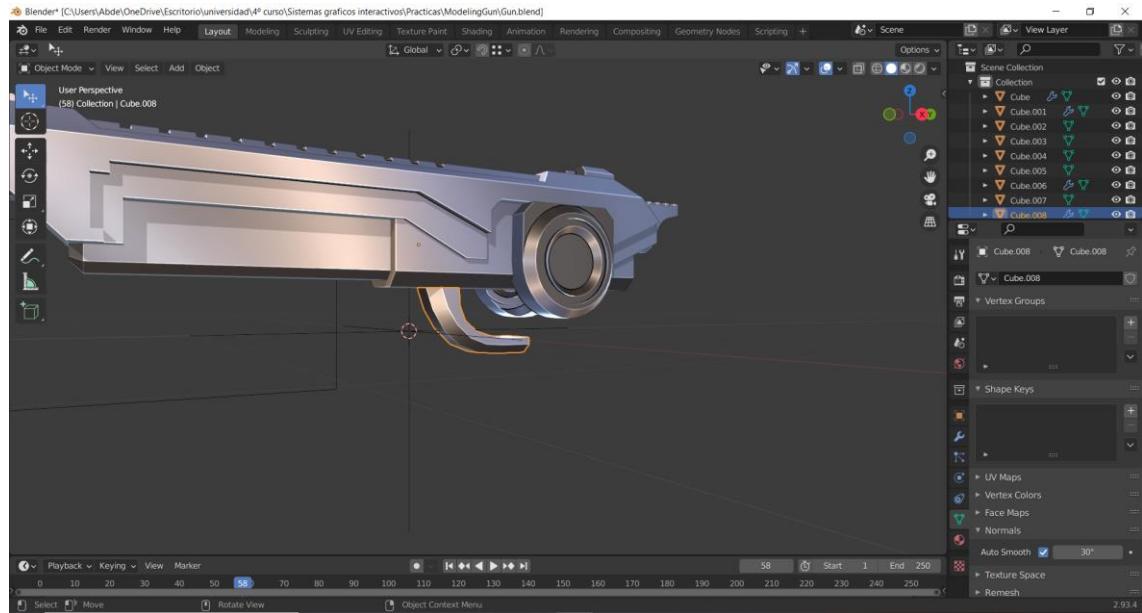


Guardamonte/empuñadura/gatillo...

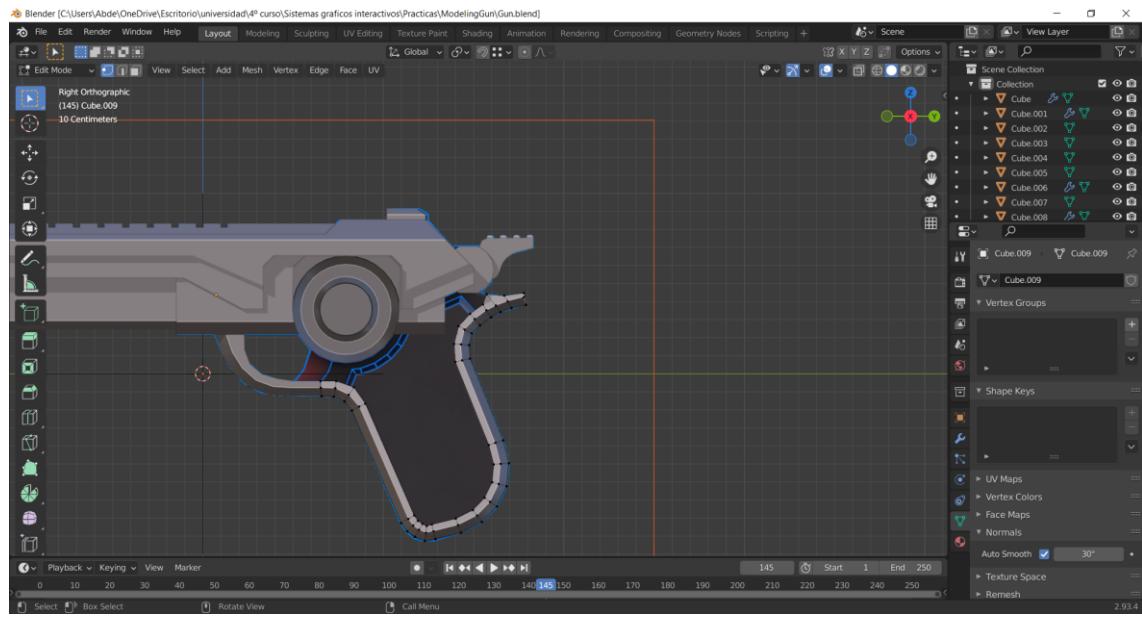
1. Creamos un objeto que colocamos sobre el guardamonte de referencia y lo ajustamos



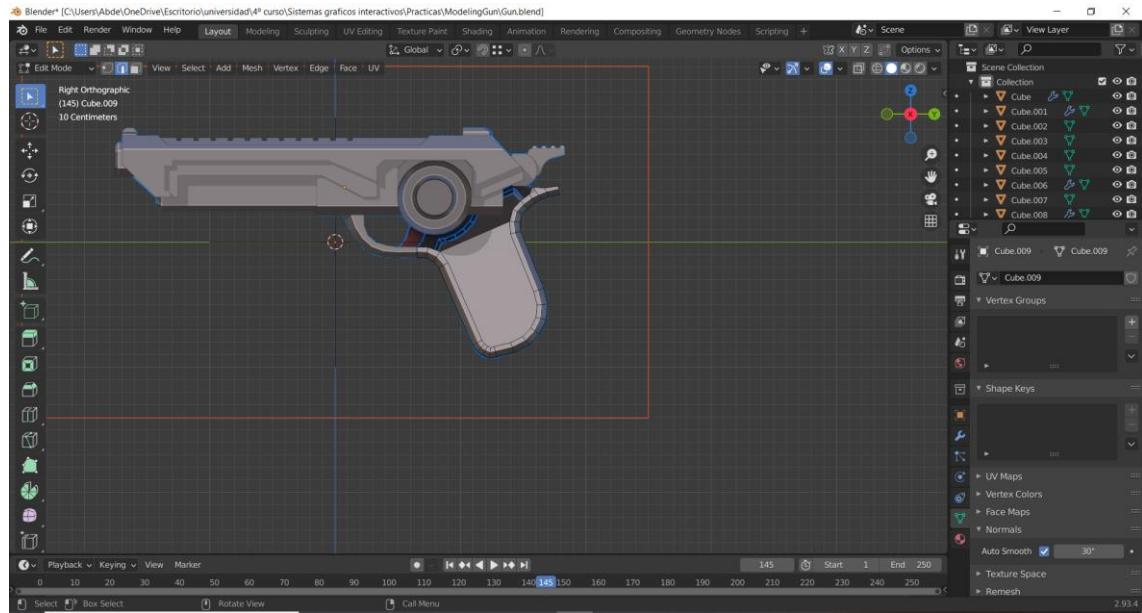
2. Se va mejorando



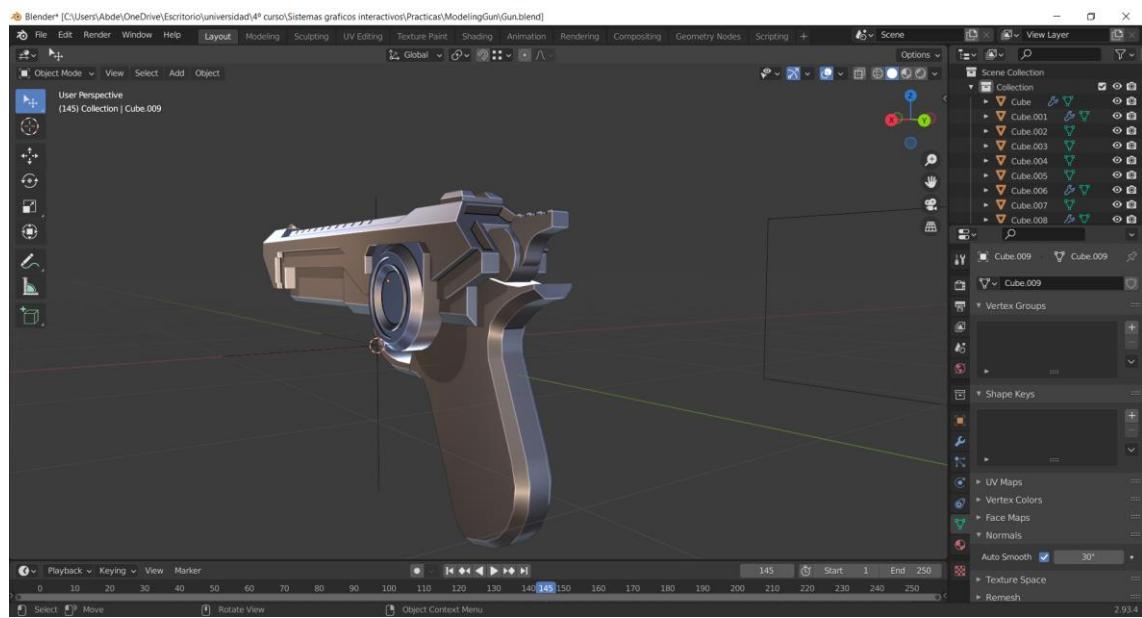
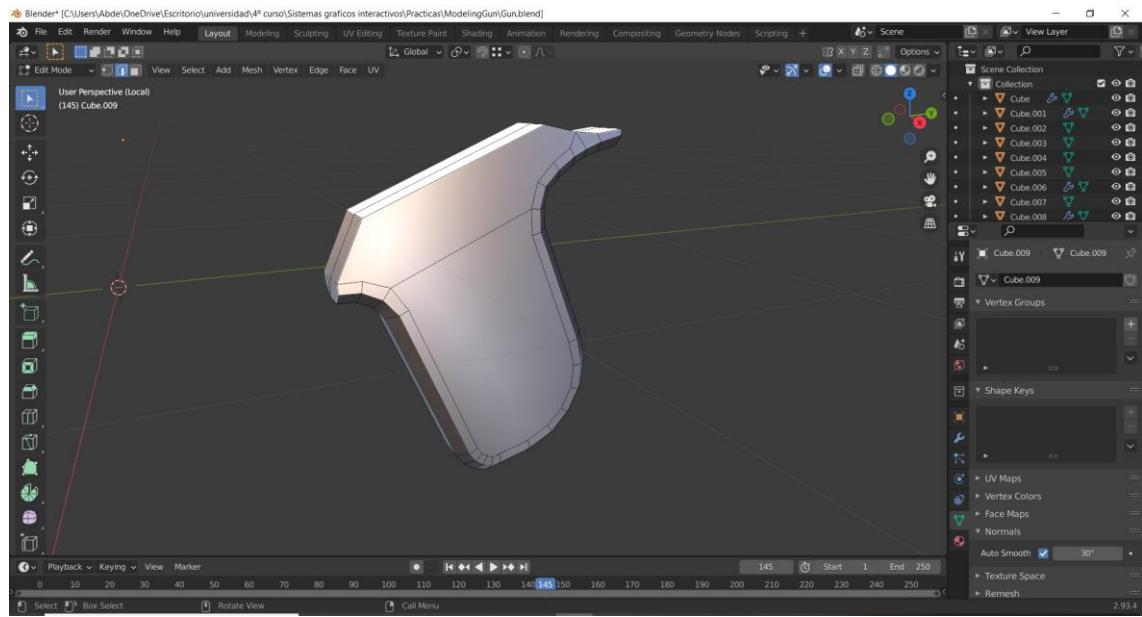
3. Añadimos la forma de la empuñadura



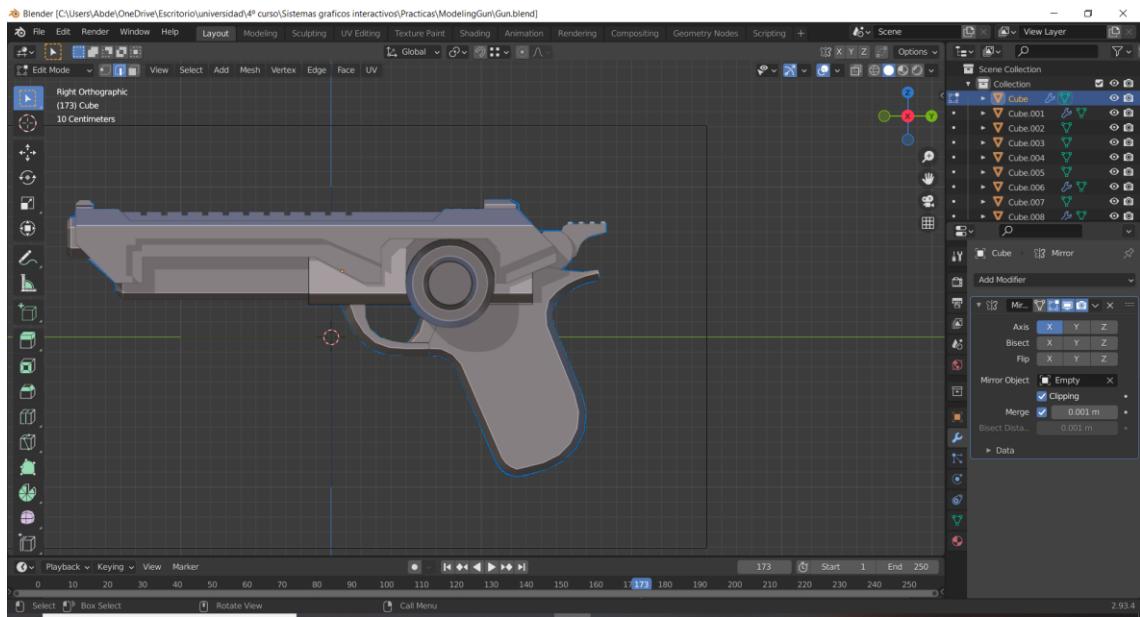
4. Se rellena



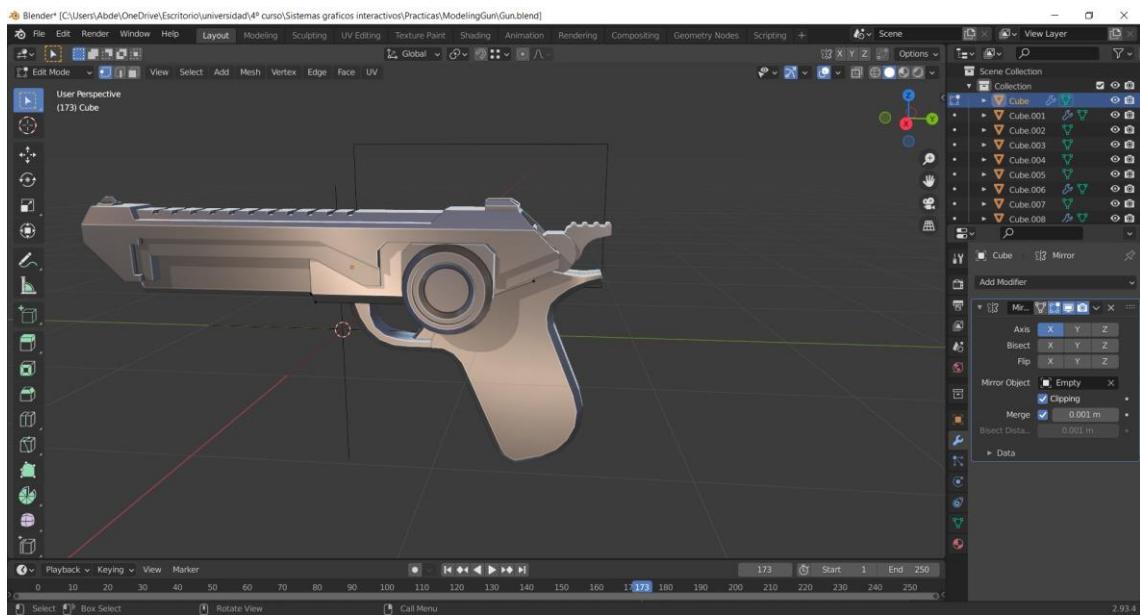
5. Continuamos con la empuñadura y le vamos dando forma

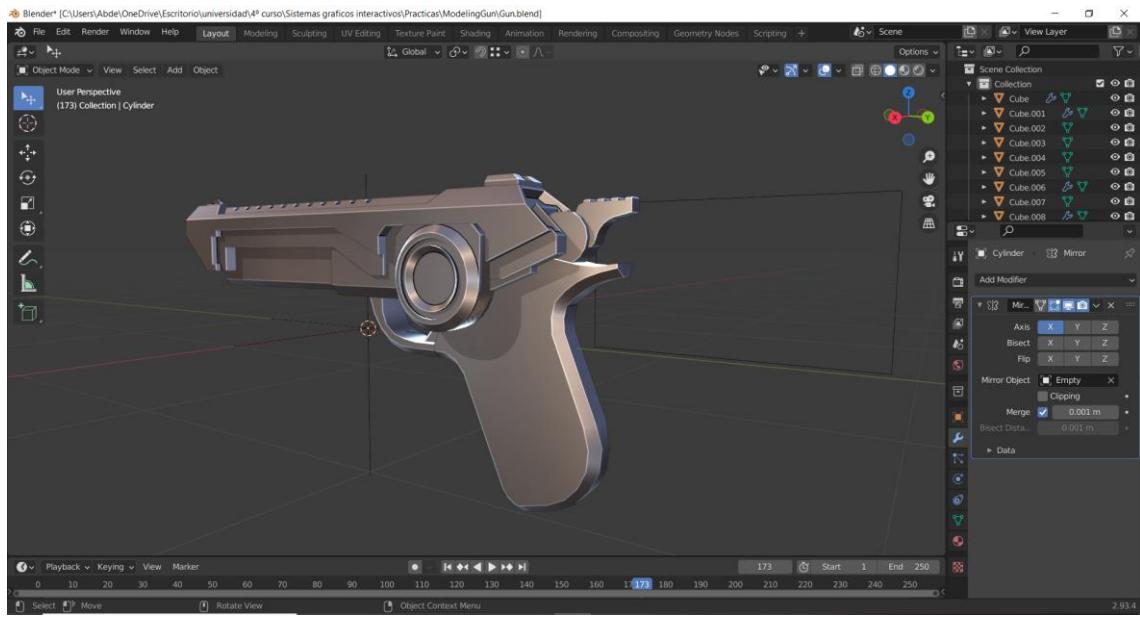


6. Se hace el gatillo

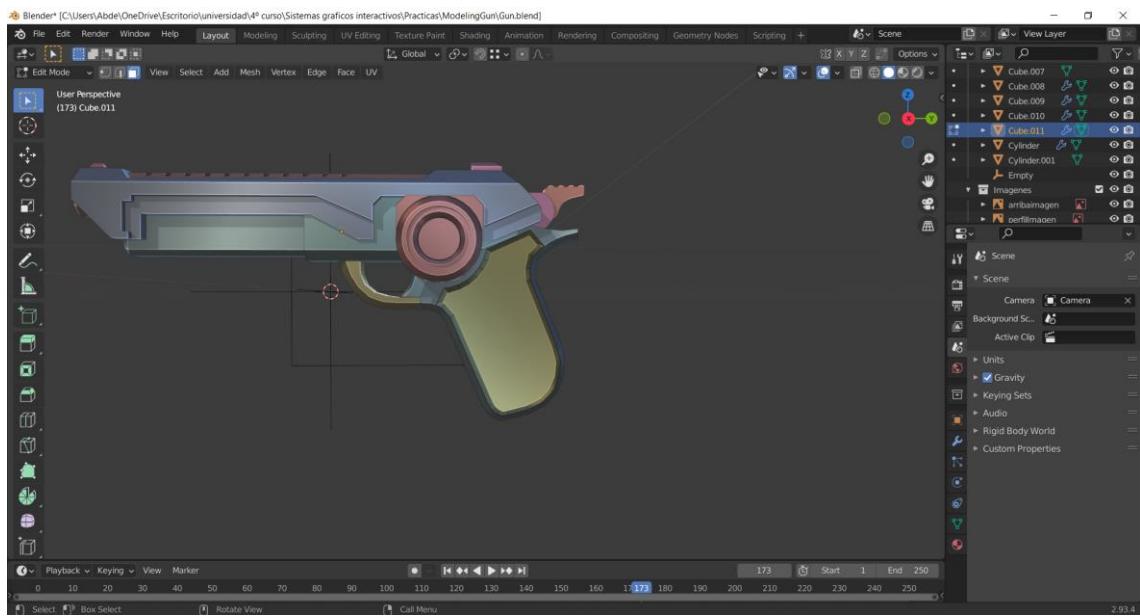


7. Limpiamos

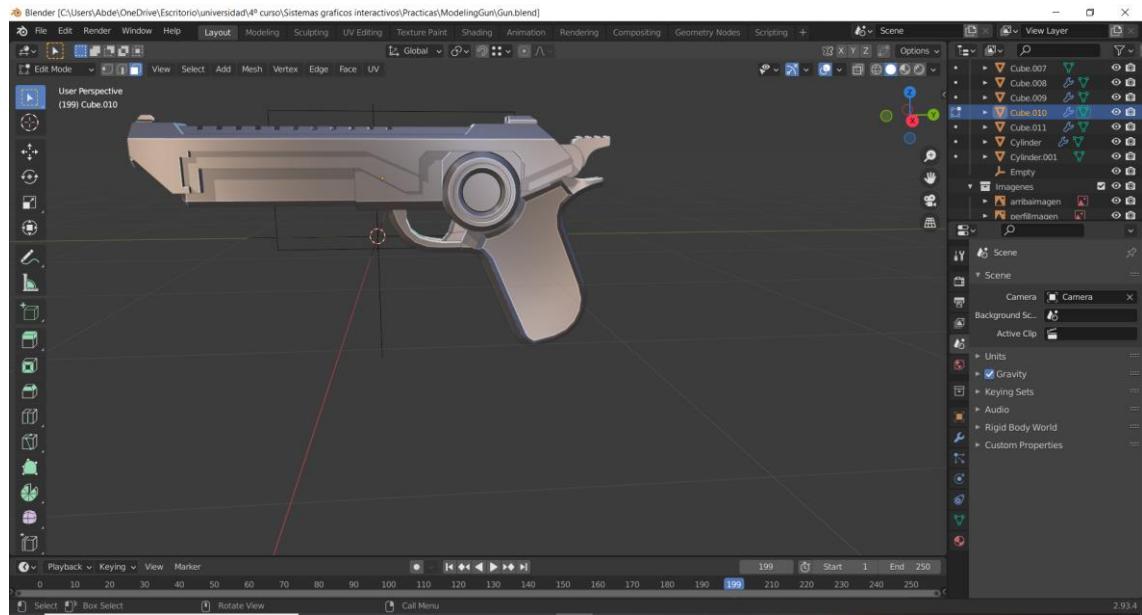
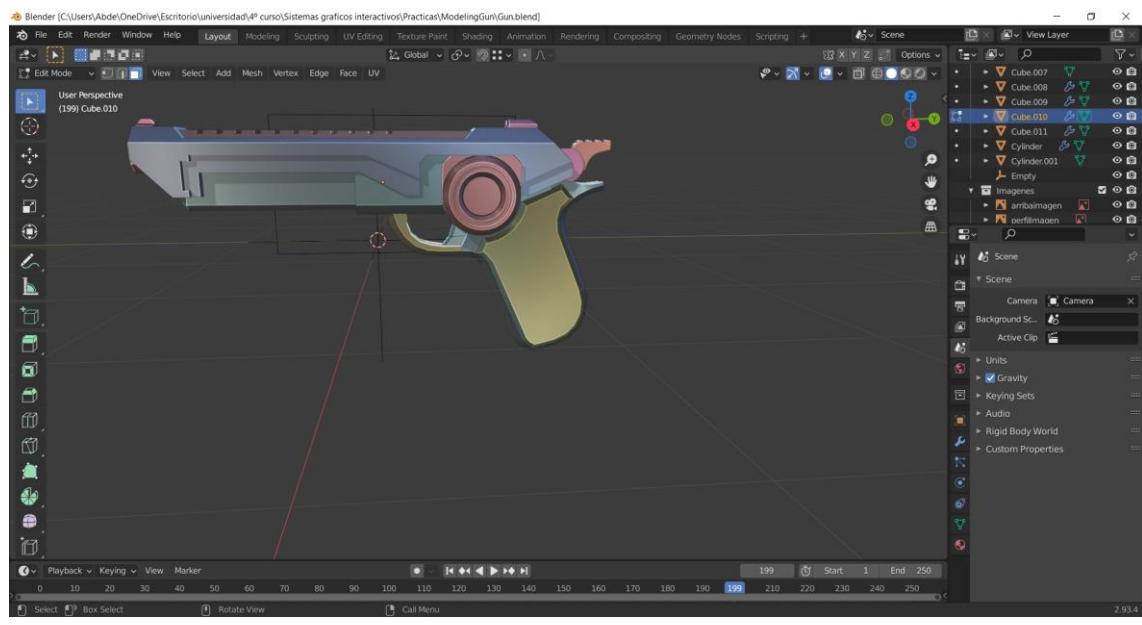




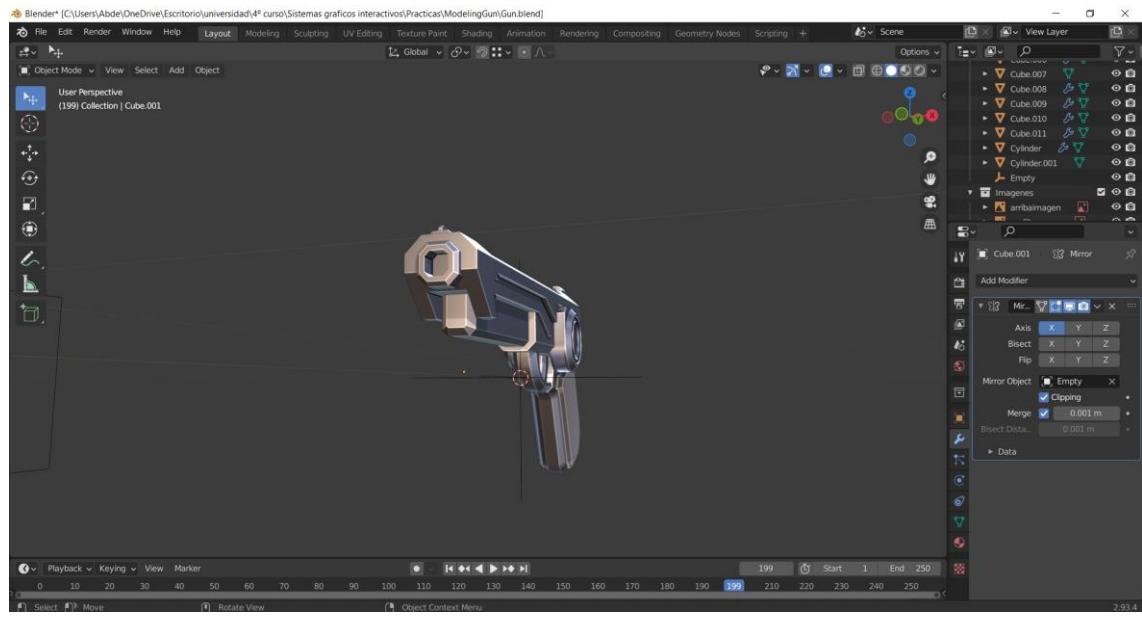
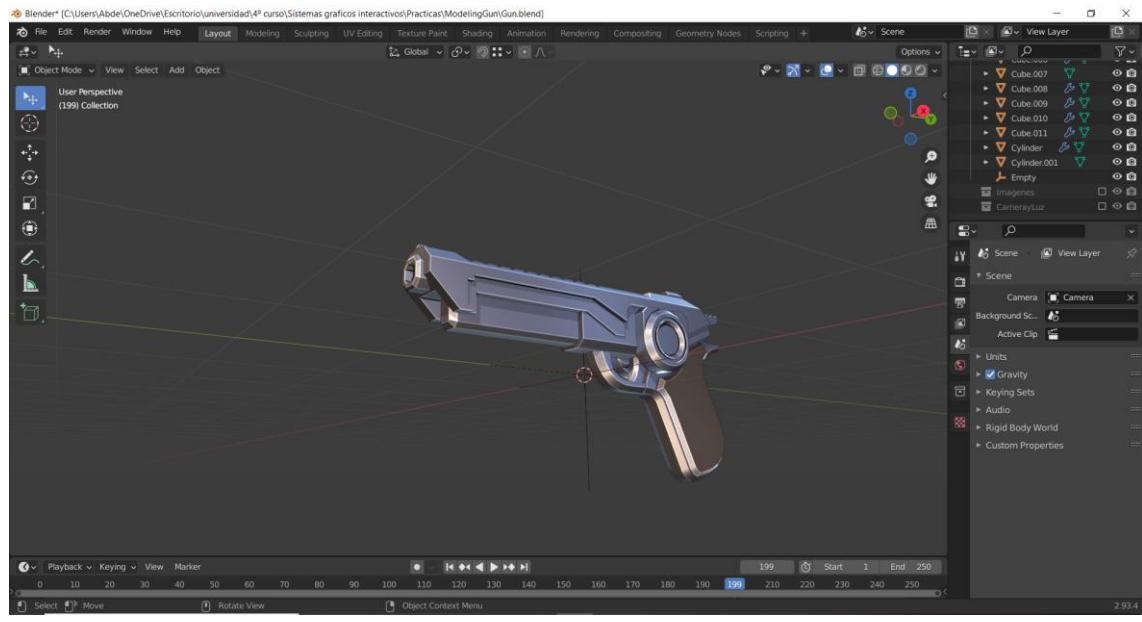
8. Añadimos más detalles a la empuñadura

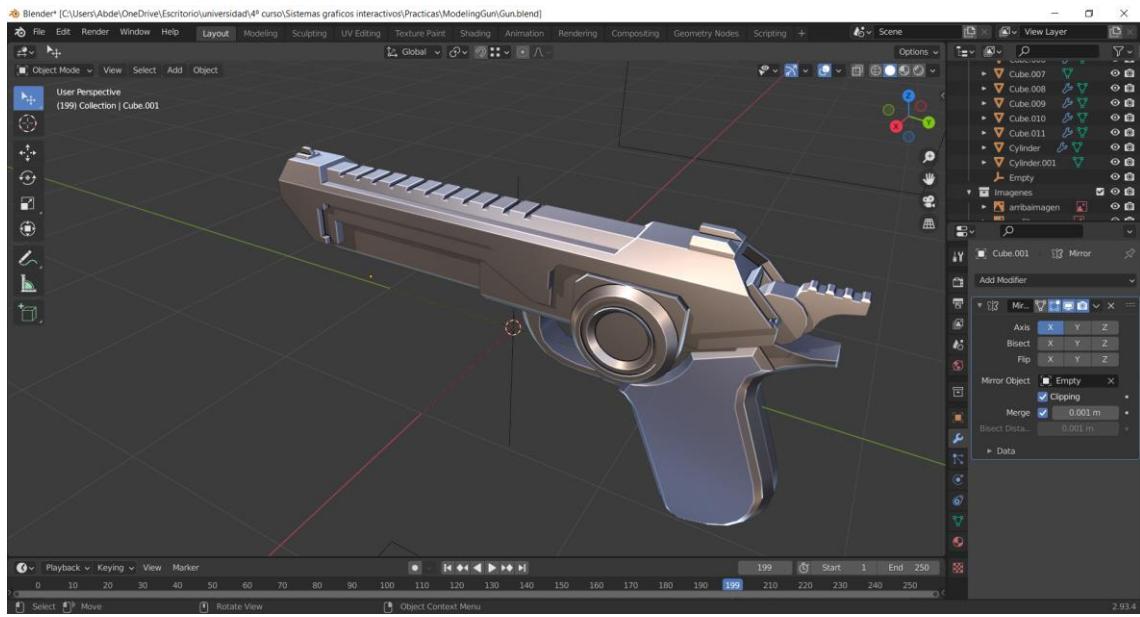


9. Limpiamos



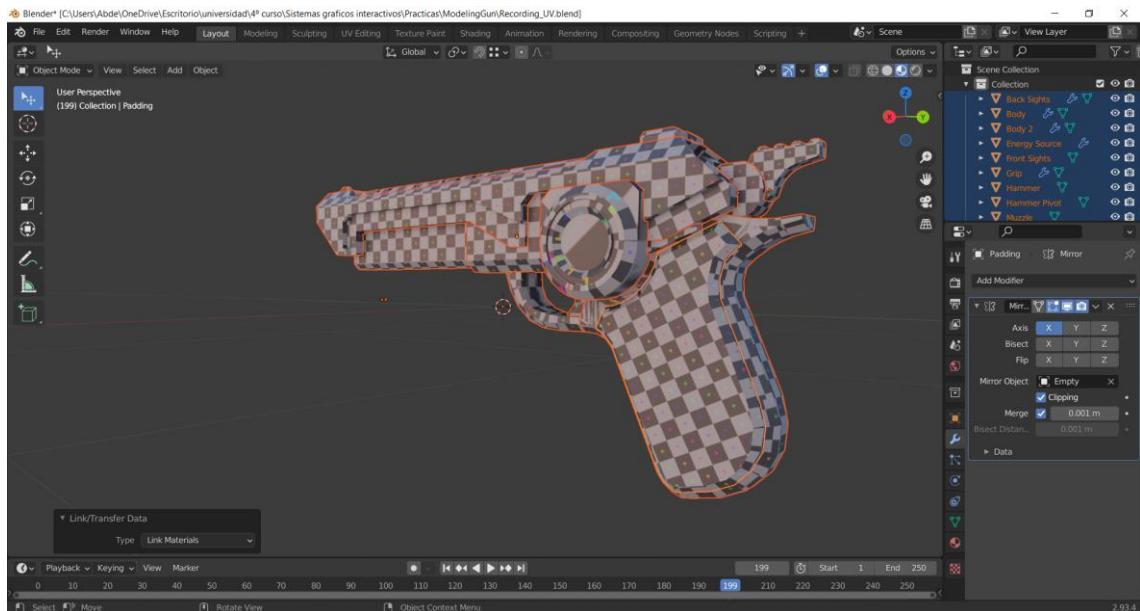
10. Retoque finales



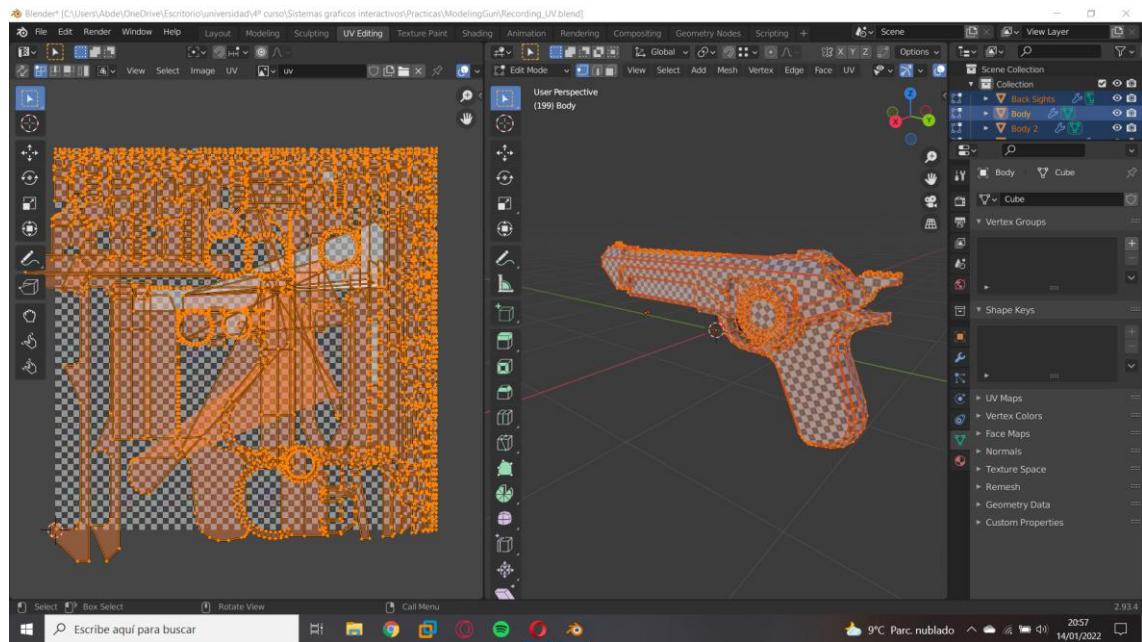
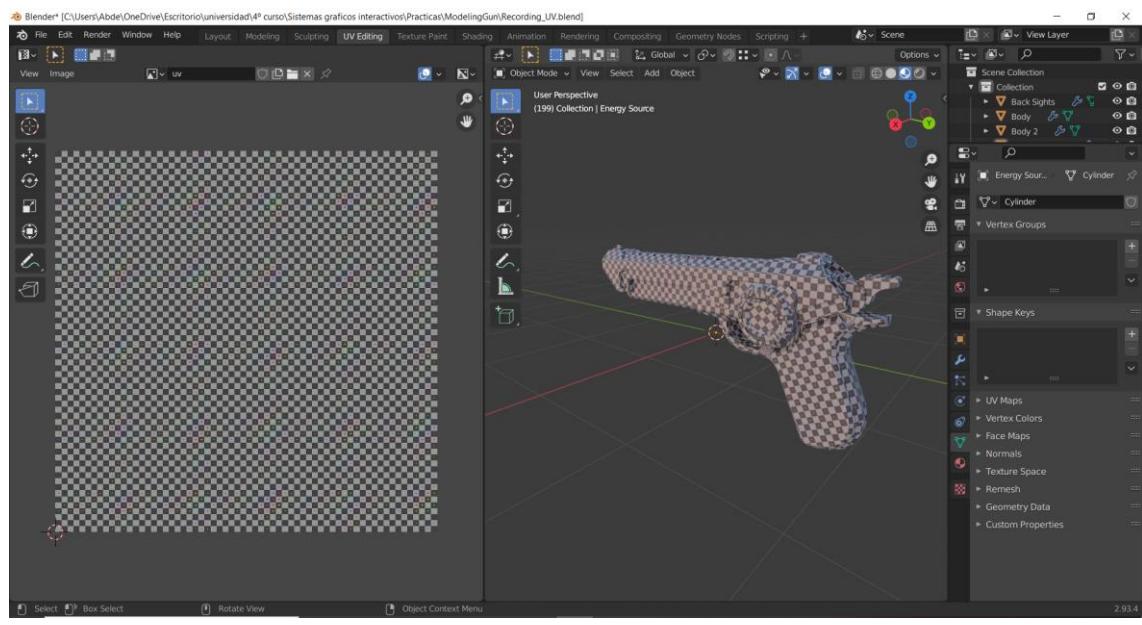


UV Unwrapping

1. Se añade un material a uno de los diferentes partes del arma y se copia a los demás



2. Configuramos un par de cosas en el uv unwrapping editor



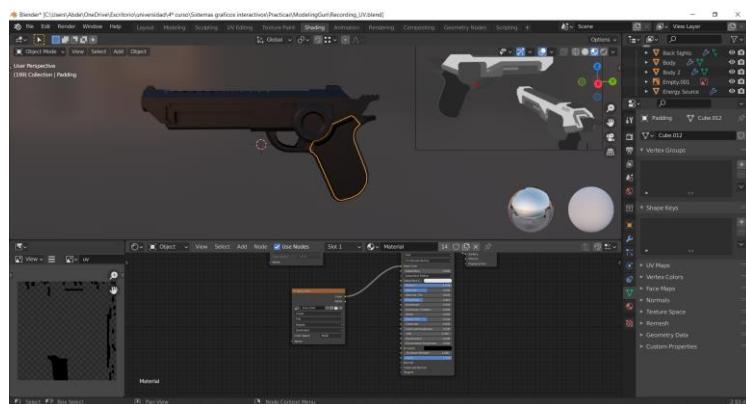
Occlusion

Texturing

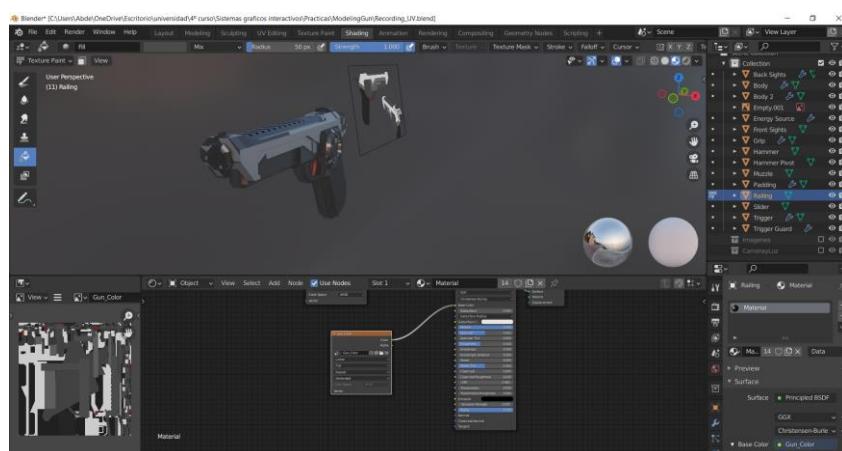
- Partiremos de una imagen de referencia que nos servirá para darle textura a nuestra arma modelada



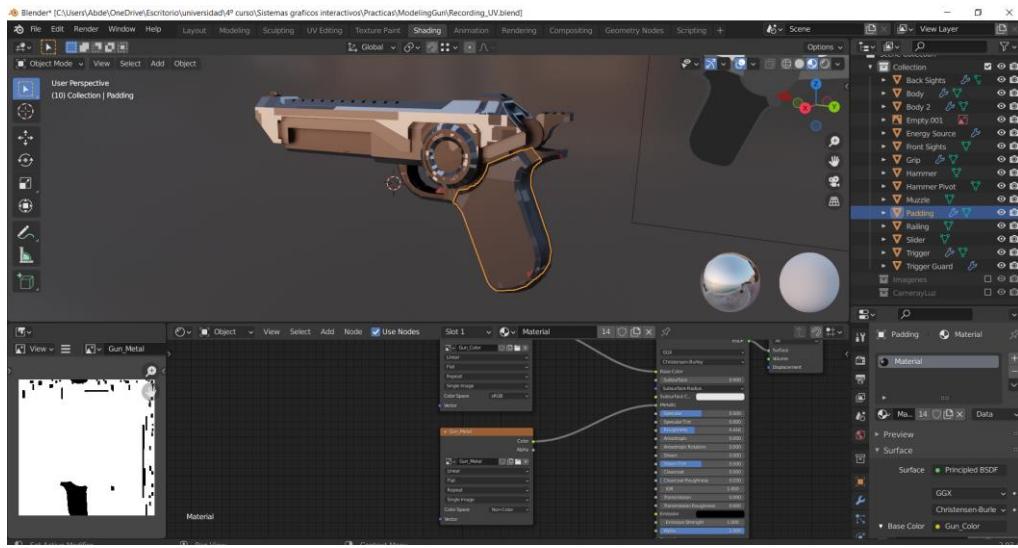
- Cargamos la imagen y creamos una imagen textura y le elegimos un color



- Vamos basándonos en la referencia para el color

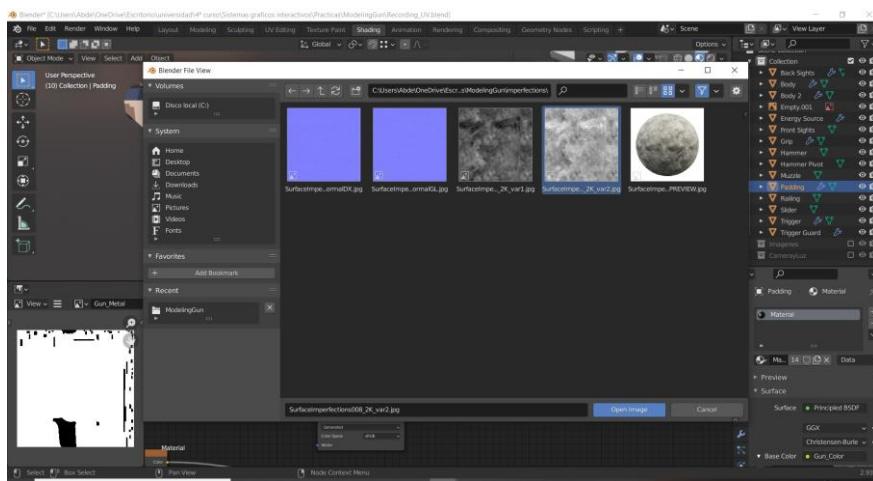


- Añadimos una textura image para la metalización

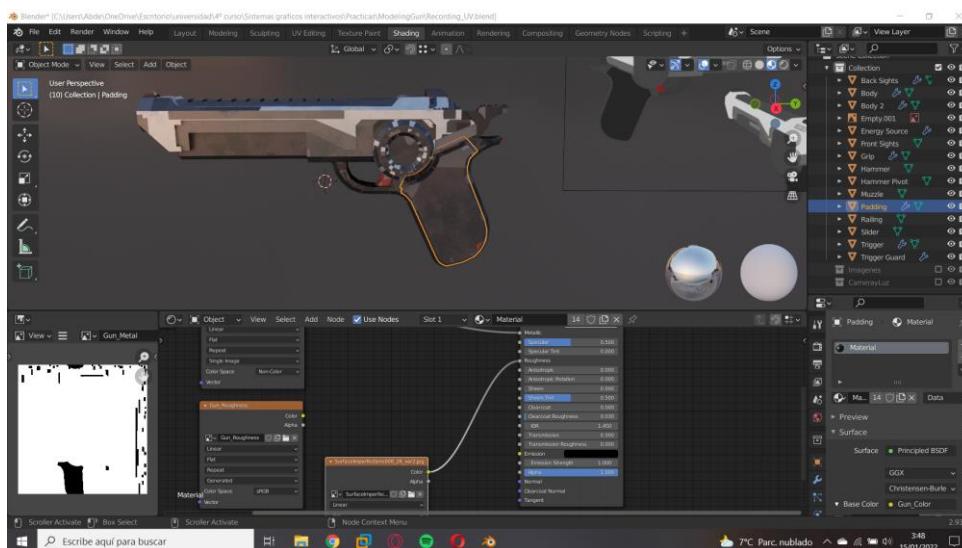


5. Otra para la rugosidad

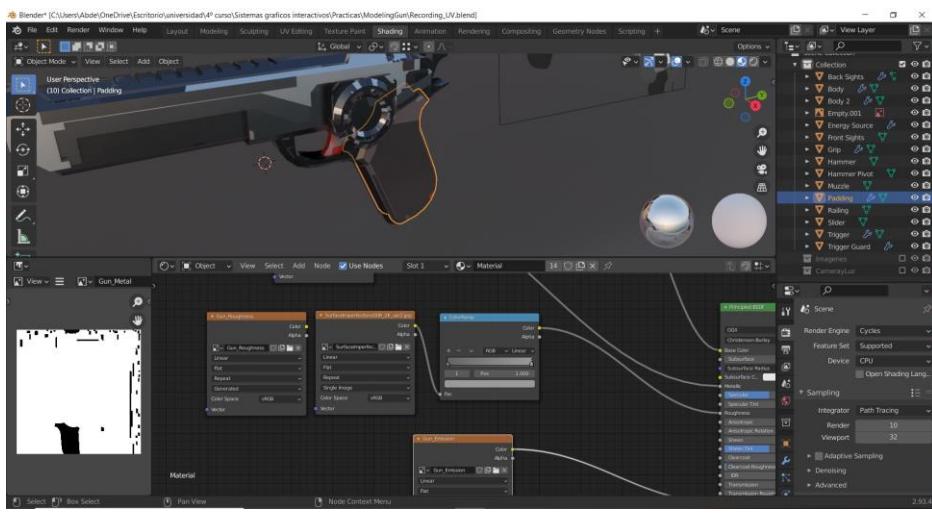
6. Antes de eso para la rugosidad se añadira a partir de una textura de superficies imperfectas



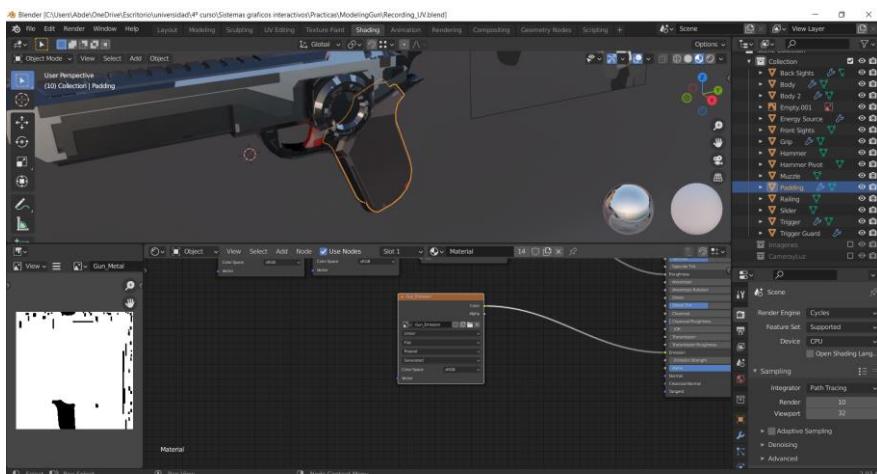
7. Se puede observar notablemente la diferencia



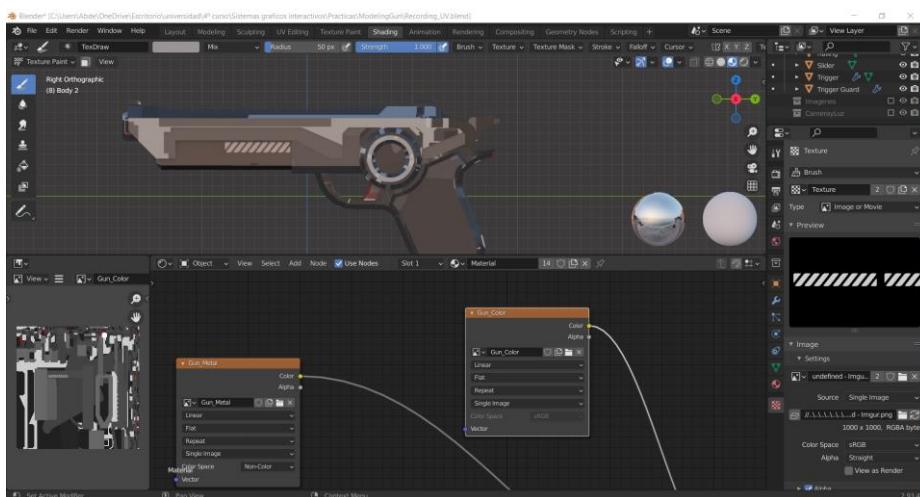
8. Para no verse tan raro se añade añadimos un colorRamp



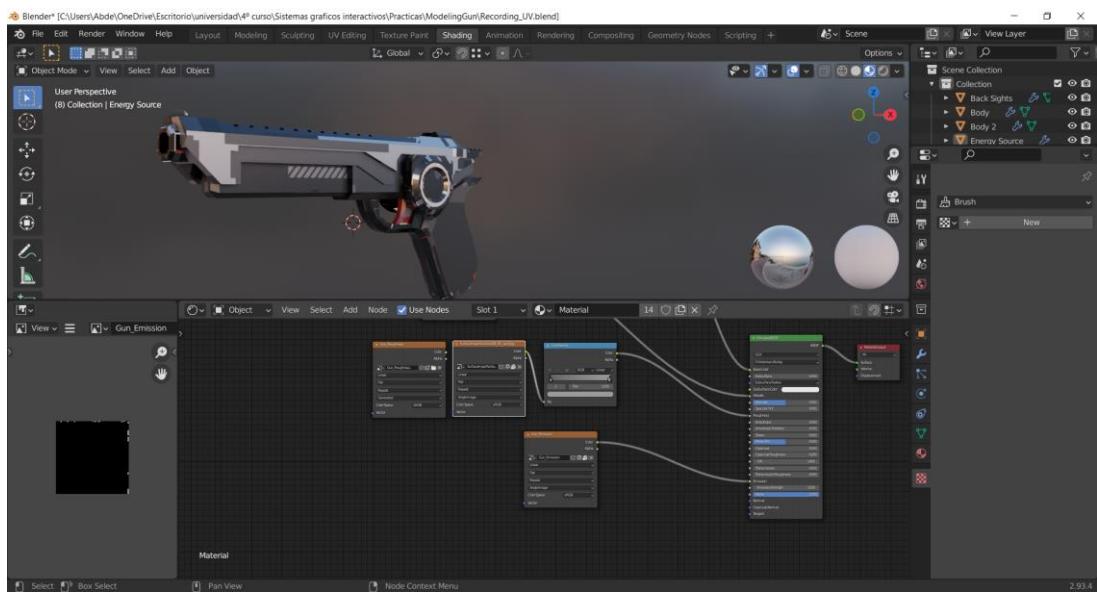
9. Añadimos otra para la “emisión”



10. Añadimos un par de detalles



11. Observamos el resultado

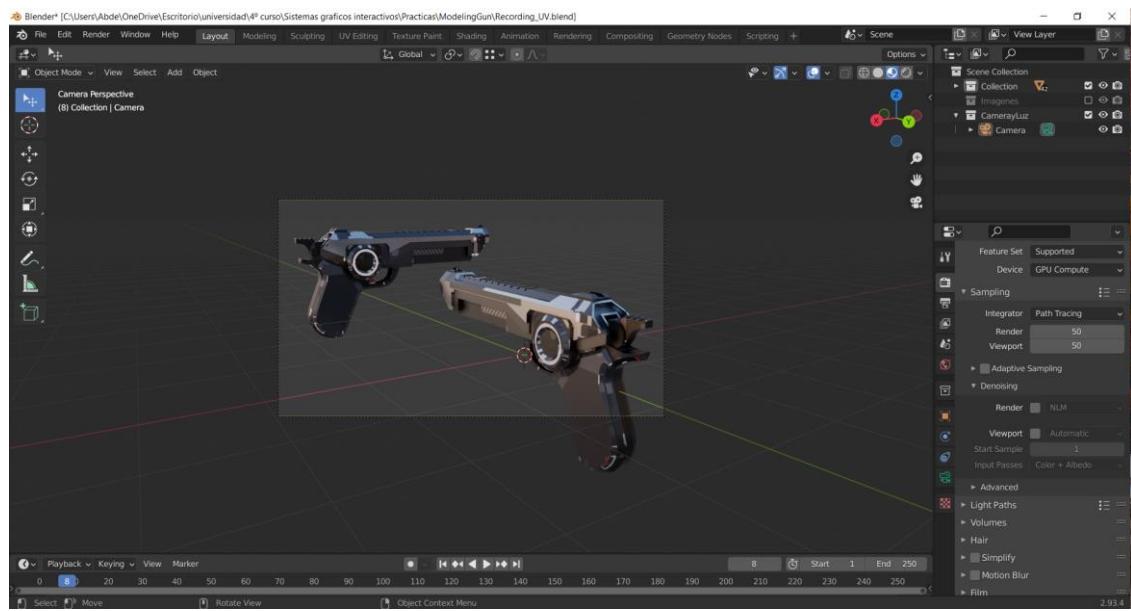


Rendering

1. Comenzamos configurando un par de parámetros



2. Configuramos la composición



3. Se renderiza

