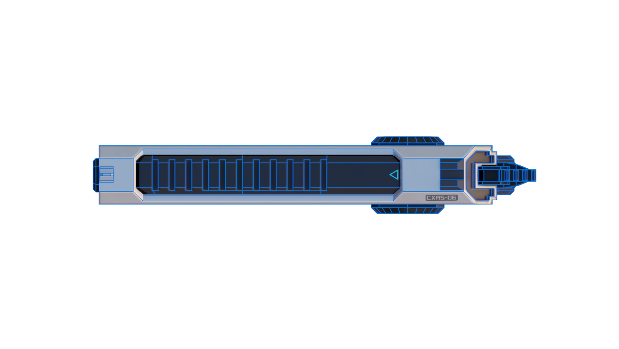
# Arma-Blender

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

Descripción generada automáticamente con confianza baja

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

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

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

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

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

Pantalla de computadora con videojuego

Descripción generada automáticamente con confianza media

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

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media