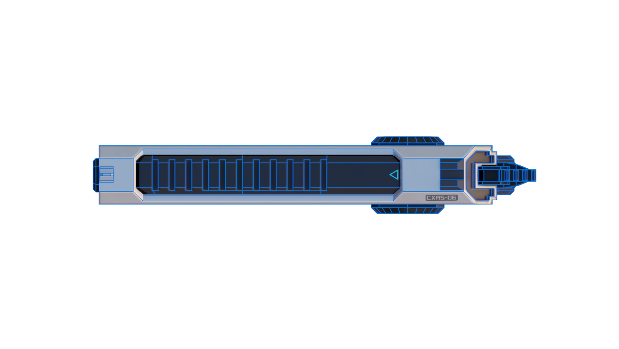
# Arma-Blender

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

## Primeros pasos

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

## Comenzamos a modelar

1. Comenzamos eliminando el cubo por defecto

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Añadimos un cilindro para comenzar con la parte circular

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

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

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Vamos ajustándolo

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media