

TP2 3D Modeling

Ukelele sin cuerdas

Agustín Roca

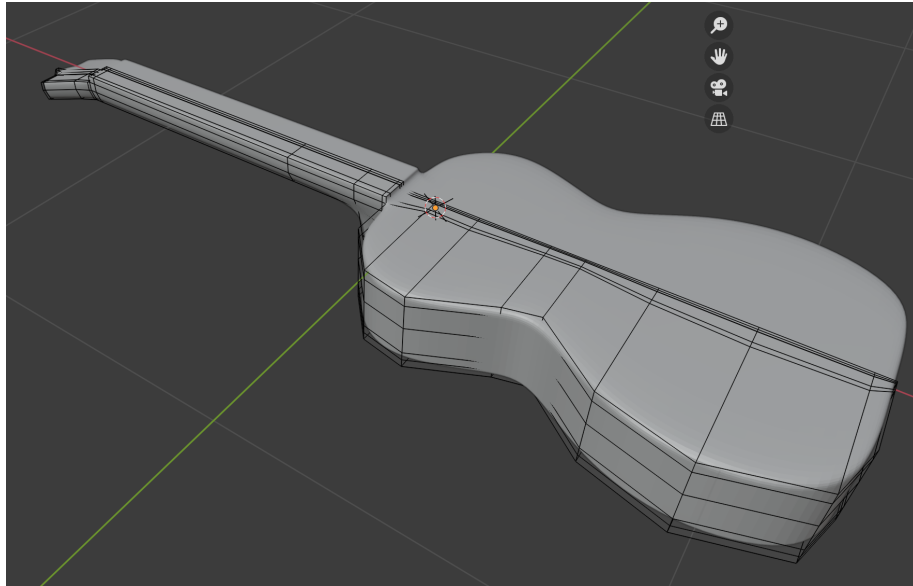
Motivación

Cuando leí la consigna estaba en mi cuarto y empecé a mirar a mi alrededor para ver si quería modelar algunos de los objetos que veía. El ukelele me pareció interesante por su forma peculiar en casi todos lados pero con la ventaja de tener simetría en un eje que fue uno de los temas que quedó pendiente en la clase de modelado 3D.

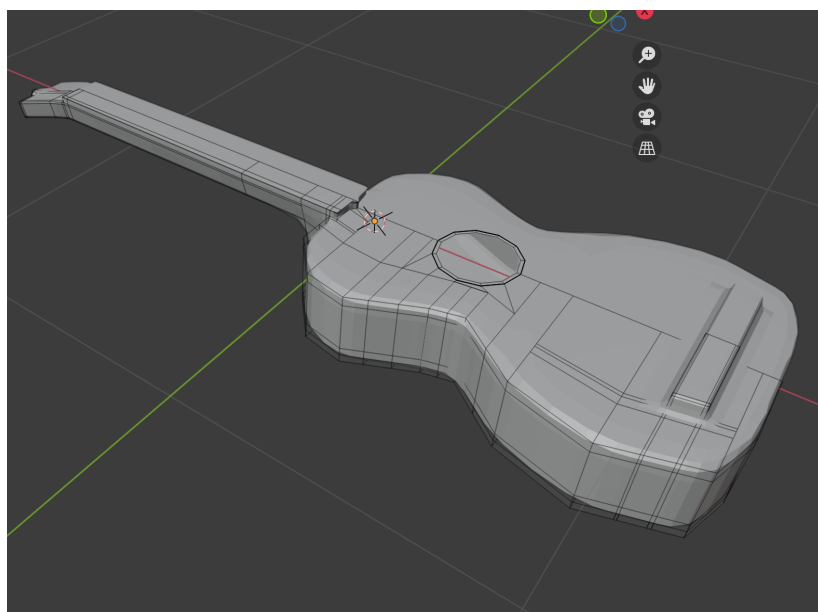
Proceso

Arranqué con un simple cubo que agregué el modificador *Mirror* en el eje Y para lograr que se realice solo la otra mitad del modelo. Mi idea era ir armando el cuerpo del ukelele a partir de eso. Pude lograr la forma deseada relativamente rápido haciendo mucho uso de la herramienta *Loop cut* para ir redondeando la forma. Una vez terminada la forma a grandes rasgos le agregué el modificador de *Subdivision* para suavizar las puntas. Una vez más hice uso de *Loop cut* para indicar que tanto redondeo quería en las puntas.

Luego, extraje el mástil y el clavijero desde el cuerpo. No realice nada muy novedoso comparado a lo hecho en el cuerpo. Esta parte me resultó similar a la cola del avión que se realizó en clase también. Este fue el momento en el que me acordé que tenía que documentar el progreso con fotos (Oops).



Desde acá le terminé de hacer algunos detalles al mástil y al cuerpo, y me dediqué a investigar cómo realizar huecos en los modelos para poner el hueco del cuerpo. Me encontré un [video de YouTube](#) que explica bastante bien dos formas posibles de realizarlo. Estuve un rato peleando con esto porque después las subdivisiones hacían formas medio extrañas que parece que fue porque habían vértices muy cerca de otros. Para solucionar esto tuve que utilizar la herramienta de *Merge by Distance*. Traté también de limpiar un poco los ejes que tenía de más para no complejizar demasiado el modelo y también para facilitarme si quisiera hacer algún cambio.



Por último, me dediqué a hacer las clavijas en sí. Esto creo que fue una de las partes más difíciles de todo el modelo. Tener que realizar los cilindros fuera del modelo principal, para luego hacer un *Join*, alinear bien las cosas, usar la herramienta de snap para lograr rotar bien los cilindros y varias cosas más fueron necesarias para que las clavijas quedaran decentes a mi gusto. Además tuve varios problemas por tocar cosas que no servían y parece que no deshice bien en su momento. Ya cansado de estos problemas decidí que el trabajo estaba lo suficientemente complejo como para agregar las cuerdas del ukelele. Así que decidí terminar el modelo ahí.

Después de todo esto me pude sentir más cómodo con Blender y me quedé contento con el modelo de ukelele que hice.

