



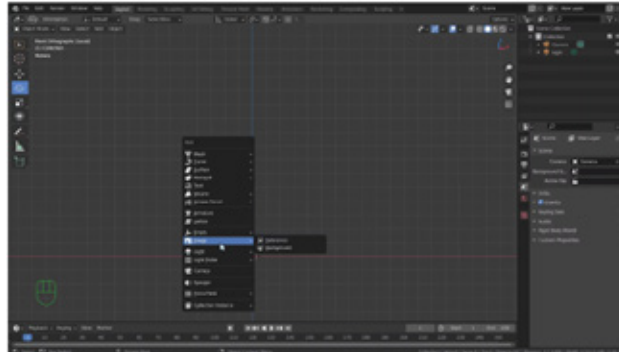
# MODELADO PROP DAGA

Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos

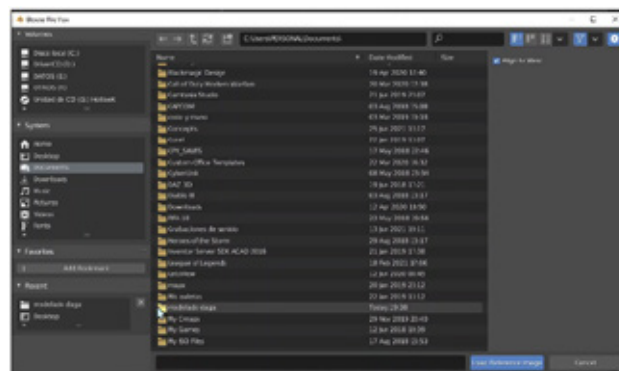
Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA

## Modelado Prop Daga

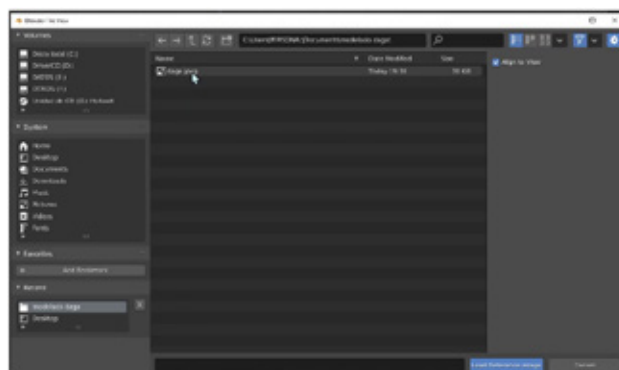
**1** Shift +A ir hasta imagen y luego clic en referencia.



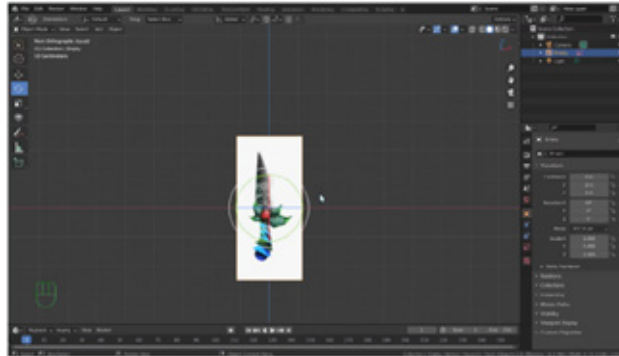
**2** Buscar la carpeta donde se encuentra la imagen de referencia.



**3** Presionar doble clic sobre la imagen de referencia.



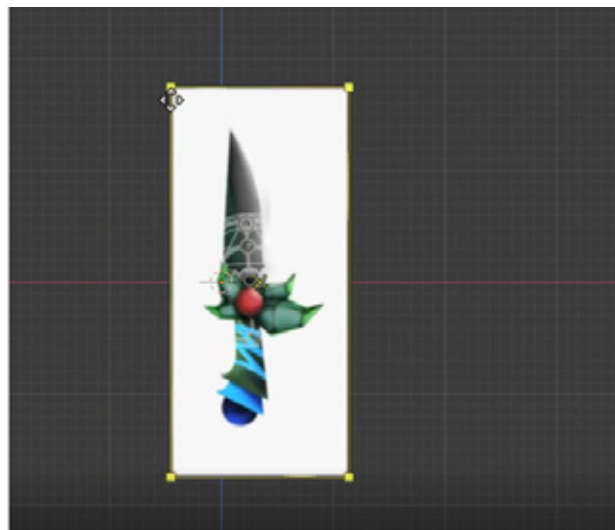
- 4** Colocar la vista en posición frontal, usando el teclado numérico, a mano derecha el número 1. 1(frontal) 3(lateral) 7(superior) 9(inferior).



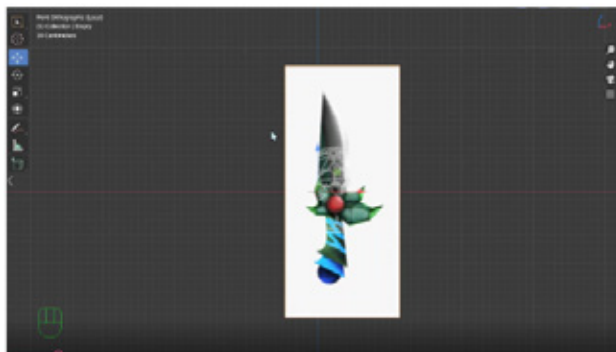
- 5** En la barra de herramientas al lado izquierdo hay varias herramientas, usar la de selección.



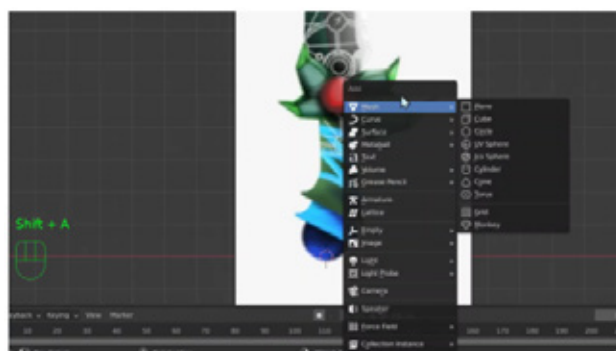
- 6** Con el uso de esa herramienta se puede escalar la imagen desde las esquinas.



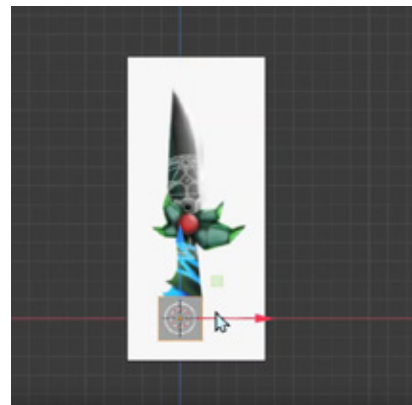
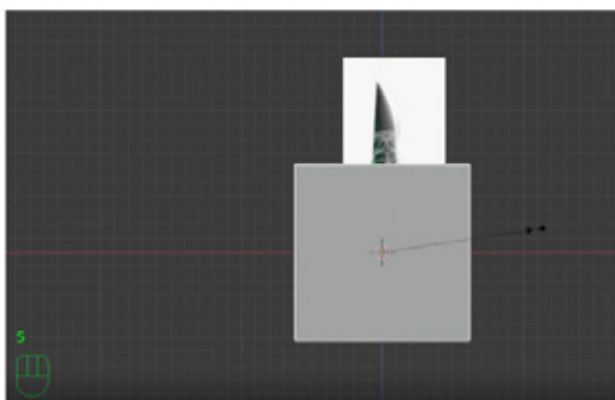
**7** Con la herramienta mover es posible mover la imagen.



**8** Se presiona Shift+A, se escoge Mesh y luego Cube.



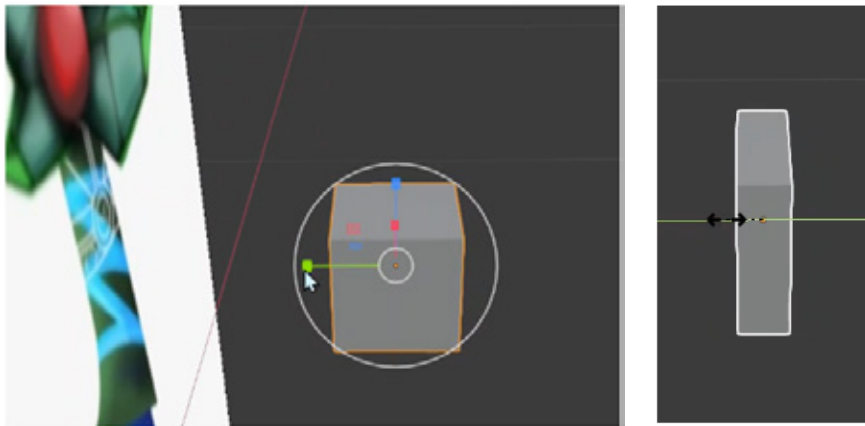
**9** Presione S para escalar el cubo recién creado, mueva el mouse hacia la izquierda hasta adquirir el tamaño deseado y dé clic izquierdo. Posición con la herramienta mover o presione la letra g, mueva el mouse y luego dé clic izquierdo. Recuerde estar siempre en la vista frontal.



**10** En la barra de herramientas seleccione Escalar.



**11** Ubíquese en la vista perspectiva, dando clic central de la rueda del mouse, y mueva la vista. Luego, sobre el guizmo de color verde del eje Y, dé clic y ajuste el tamaño del cubo.

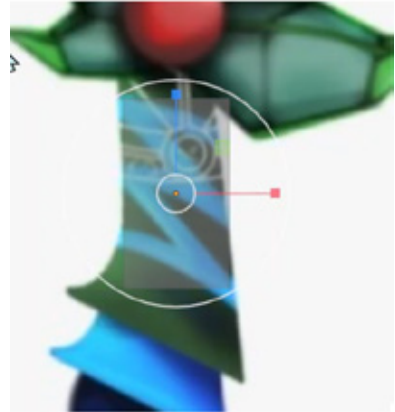
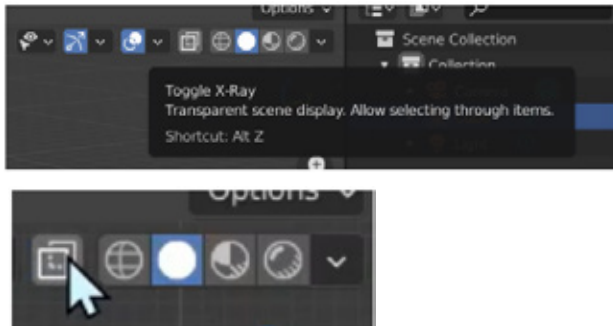


**12** Posiciónese en la vista frontal (1) y escale nuevamente.

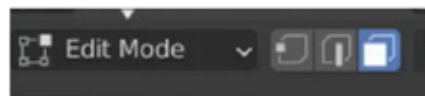
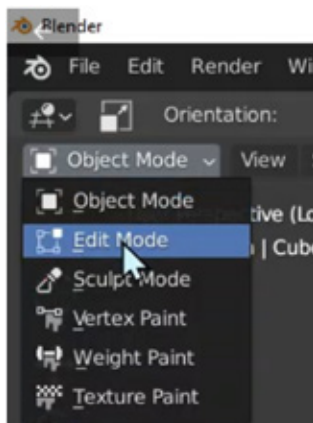




- 13** En la parte superior derecha presione el botón Toggle X-Ray, esto permite ver a través del cubo.

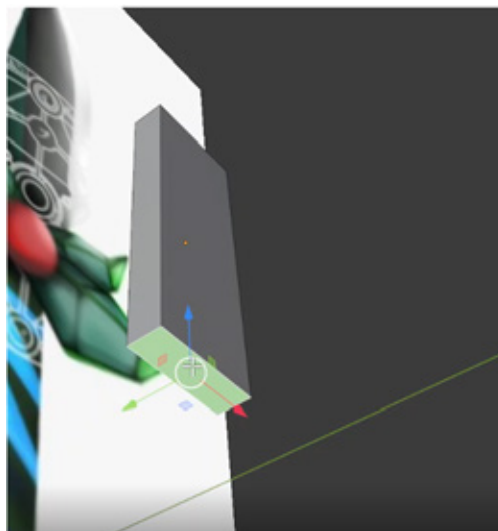


Ir a Object Mode y escoger Edit Mode, para poder editar los nodos, aristas o caras del cubo.



**Seleccionar polígonos.**

Seleccionar polígono inferior del cubo.



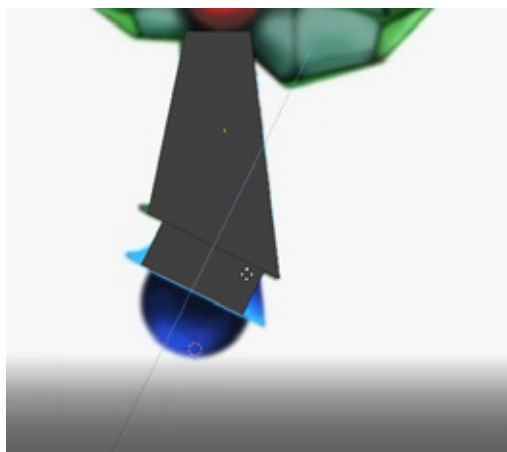
En la vista frontal 1, rotar con R y luego escalar con S, según la forma de la referencia.



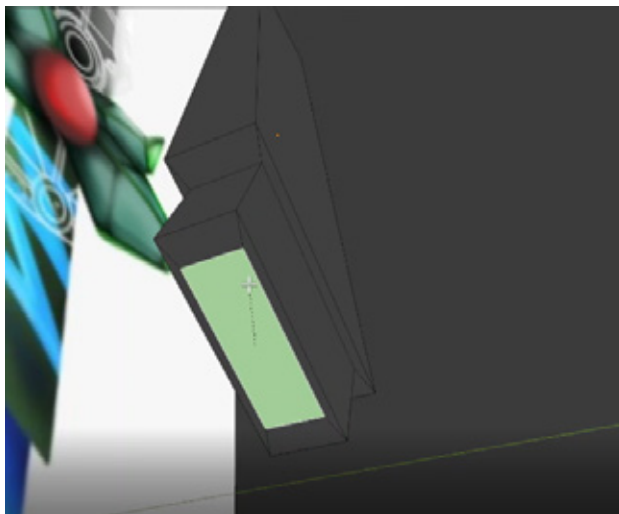
Activar la transparencia, y en la vista frontal ajustar a la forma.  
Con la cara inferior aun seleccionada, presionar la tecla I para insertar un polígono, mover el mouse, ajustar como se desee y clic.



Presionar E para extruir una cara, mover el mouse y dar clic izquierdo.



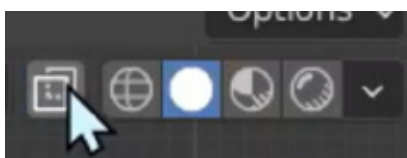
Con la cara aun seleccionada, presionar nuevamente **i**, para insertar otra cara.



Presione **E** y vuelva a Extruir

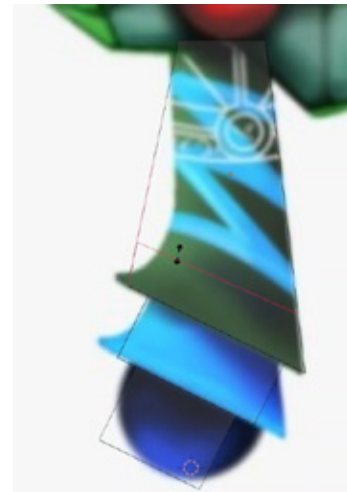
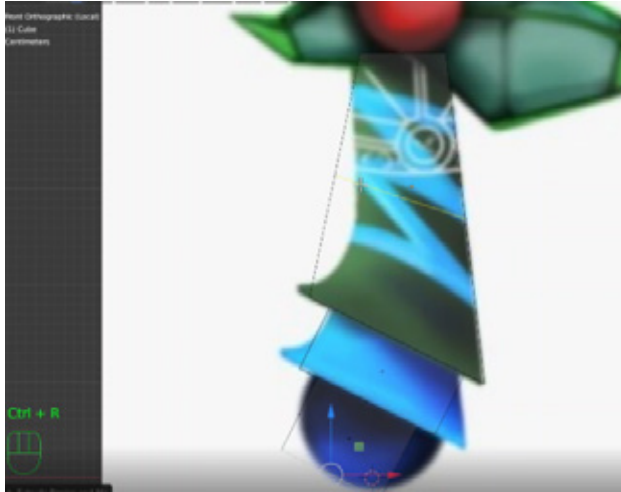


Ubicarse en la vista frontal, y presionar el botón de transparencia.

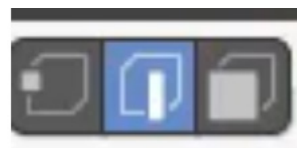




**Presionar Ctrl+R, subdivida haciendo un corte en la malla, si gira la rueda del mouse puede crear varias subdivisiones, por ahora deje una, y la ubicará donde hay una curvatura, antes de dar clic para confirmar.**

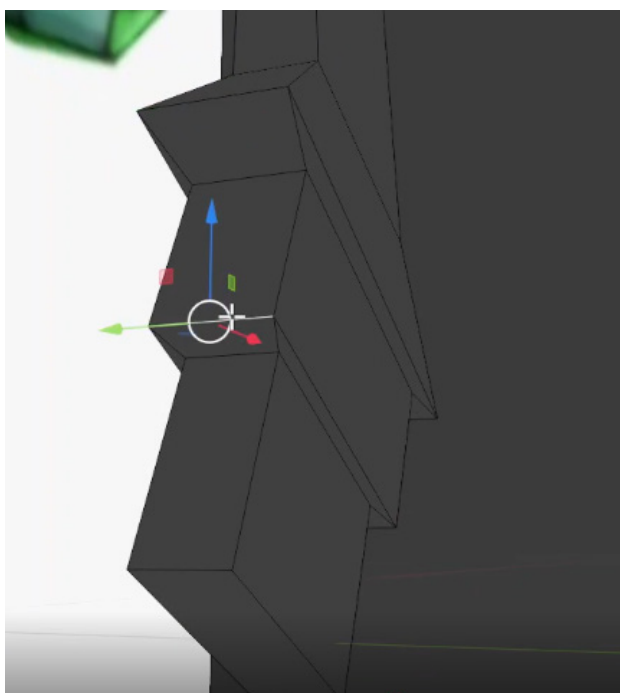


**Con S escala aun teniendo ese loop seleccionado, y lo ubica con el guizmo de color rojo X.**

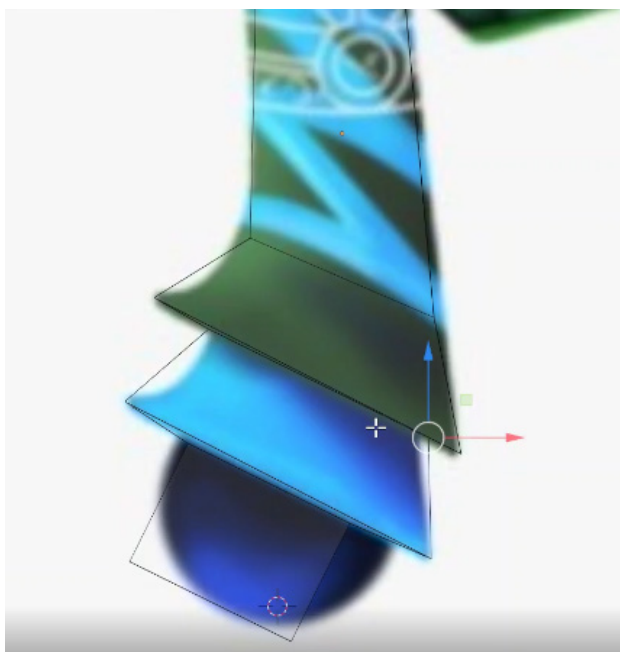


**Seleccione la herramienta de aristas.**

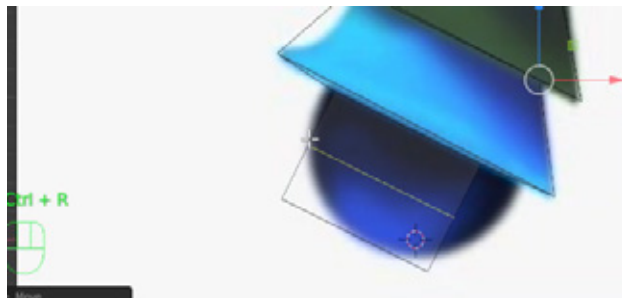
**Seleccione una de las esquinas, ajuste según la referencia, presione G, y en la vista frontal ajuste según el diseño.**



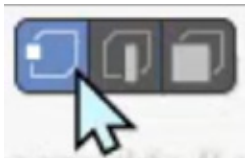
**Haga lo mismo con todas las esquinas.**



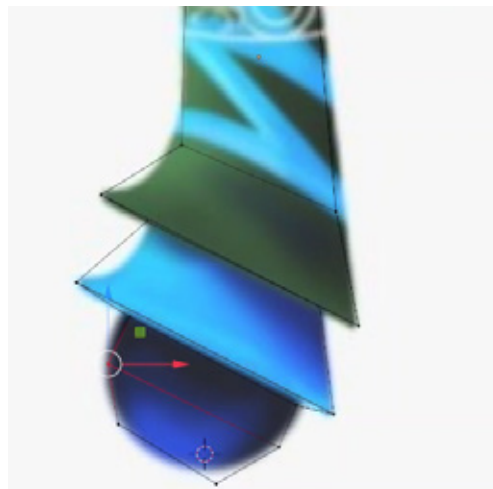
Cree otro corte en la parte baja con **Ctrl+R**, escale y vaya ajustando las aristas.



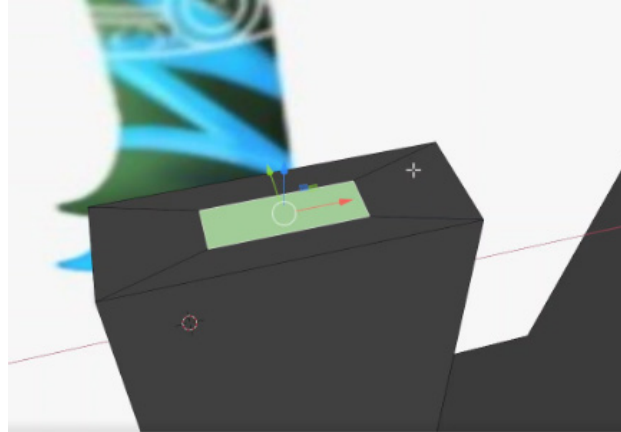
Aun estando en la vista frontal se puede seleccionar la herramienta Vértice.



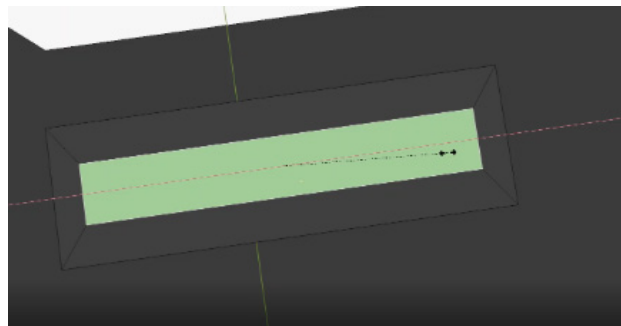
Dé clic sostenido desde afuera y seleccione el punto que quiere modificar, se hace así para que al mismo tiempo seleccione el punto de atrás, se hace lo mismo con todos los puntos para ajustar.



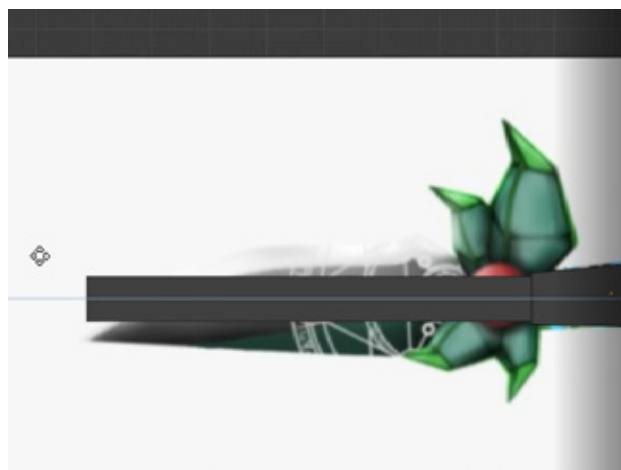
Ahora se hace la hoja de la daga en la parte superior del cubo, seleccione una cara, y presione **i** para insertar un polígono.



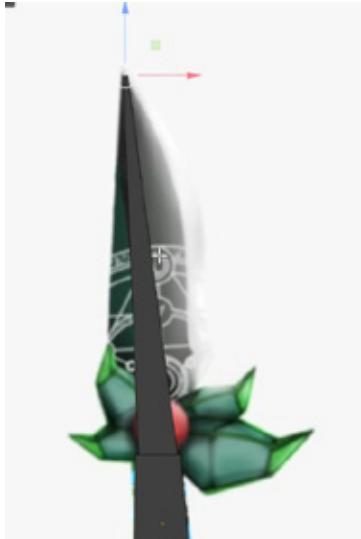
Con el polígono aun seleccionado escale, presionado **S** y luego **X** para que escale solo en ese eje. Luego hace lo mismo, presione **S** y escale en **Y**, para hacer más delgado el polígono.



Aun seleccionado ese polígono, presione **E**, y extruya hacia arriba, hasta la punta de la hoja.



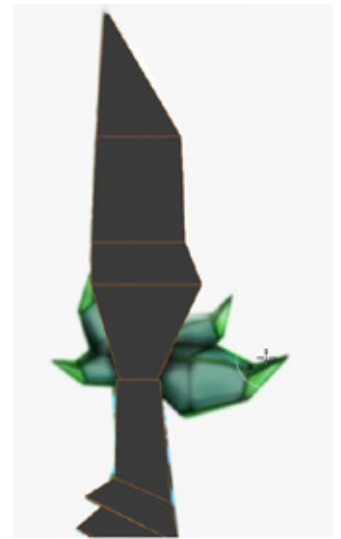
Presione **S**, escale para que se vuelva un poco delgada la punta y mueva según la posición de la hoja.



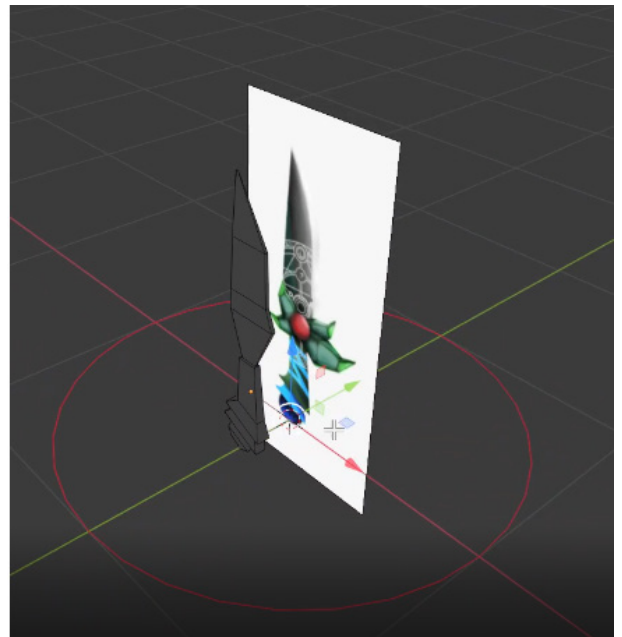
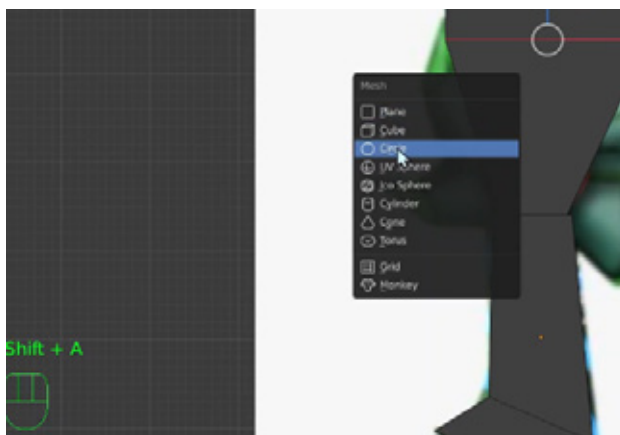
Nuevamente active la transparencia, presione **Ctrl + R**, divida la hoja y ajuste según la forma de la misma.



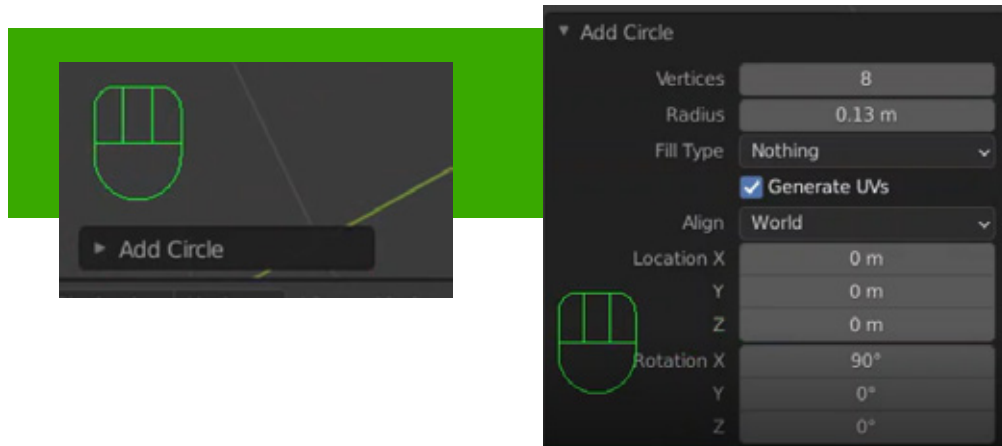
Con **Ctrl + R** subdivida las veces que se necesite para dar forma a la hoja.



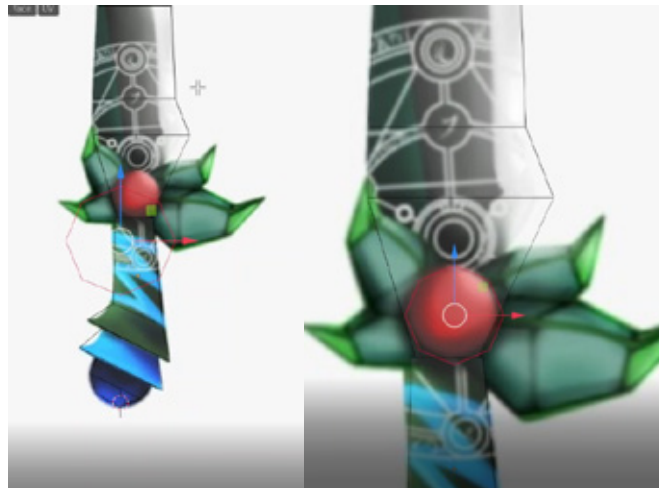
Con **Shift+A** escoja Circle. Este se creará en el piso.



En la parte inferior izquierda seleccione **Add Circle** y coloque los siguientes parámetros:



Ubique y escale frente a la daga. En el lugar que le corresponde.

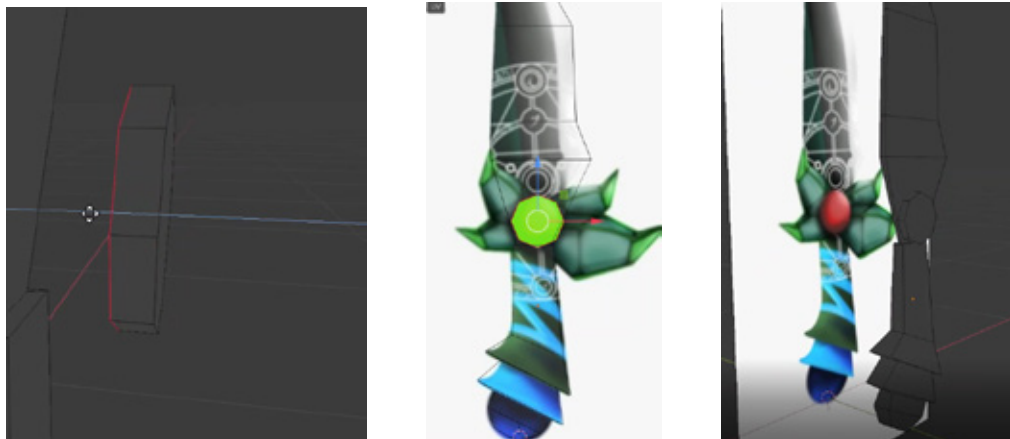


Teniendo aun seleccionado el círculo **presione F** para rellenar el polígono, si se **deselecciona**, puede tocar un arista del círculo y presione **L** para que seleccione todo el círculo.

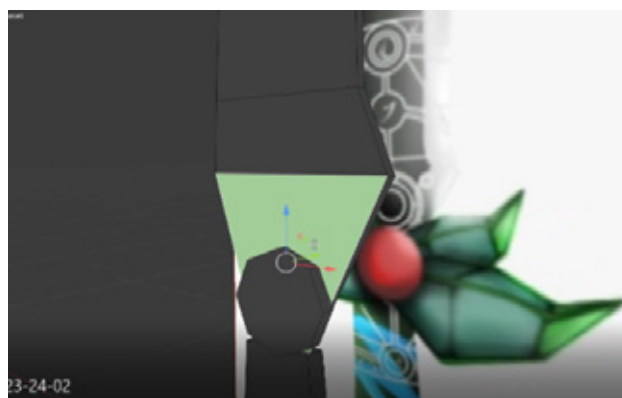




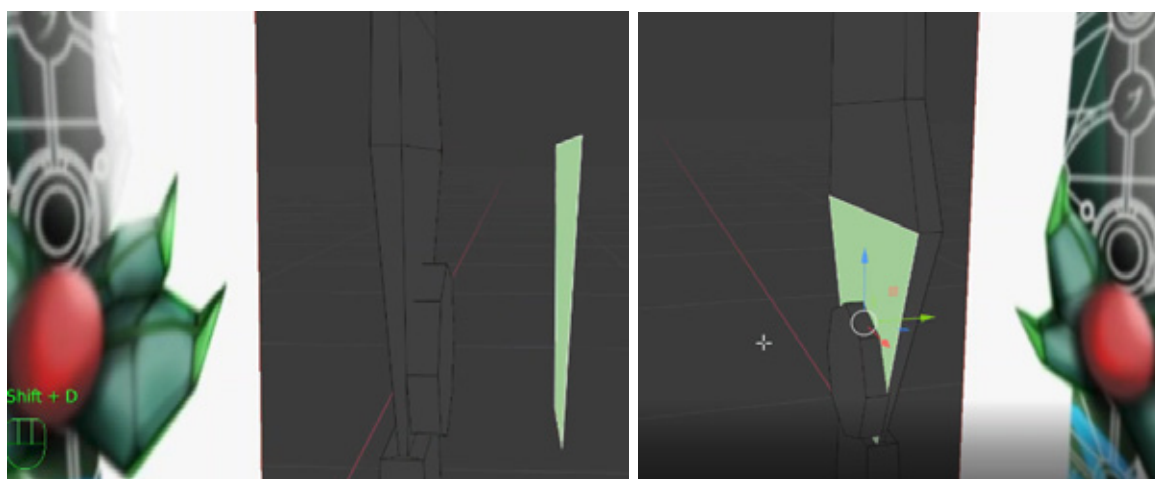
Seleccionada la cara, extruir con E y luego ubicar. **Presionar L** para seleccionar todo el objeto y ubicarlo.



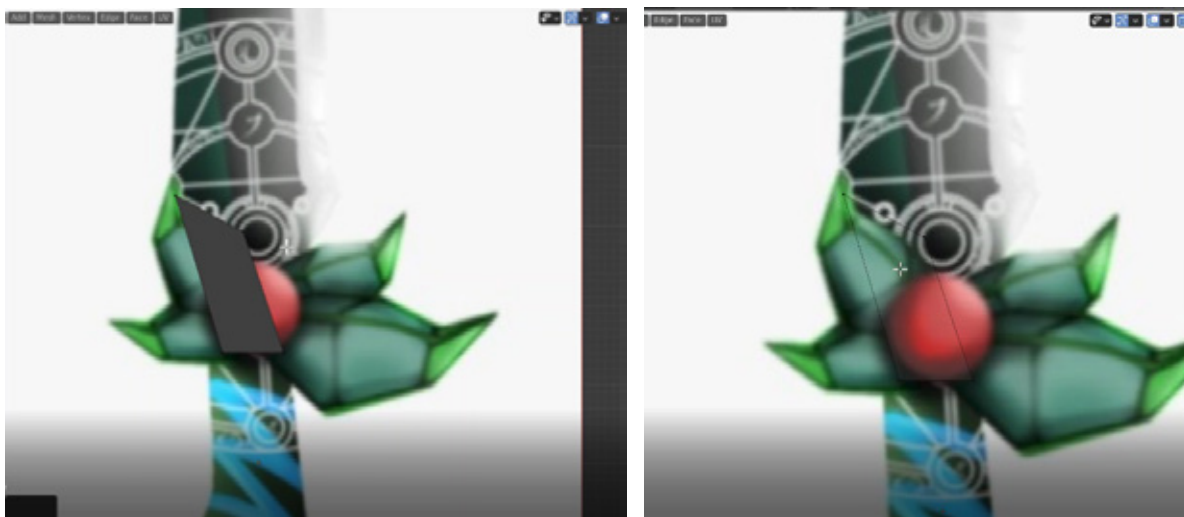
Seleccione un polígono cualquiera.



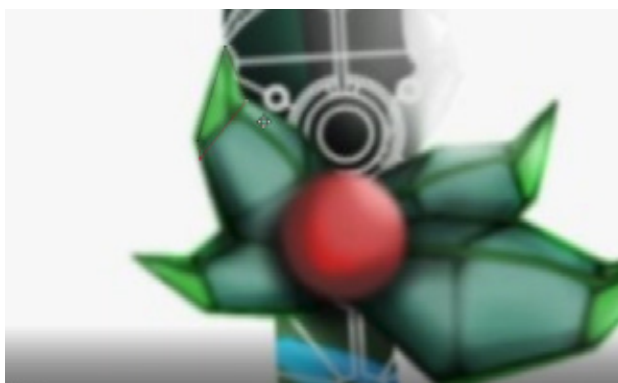
Presione **Shift+D** para duplicar el polígono, dé clic izquierdo para confirmar y ubicarlo.



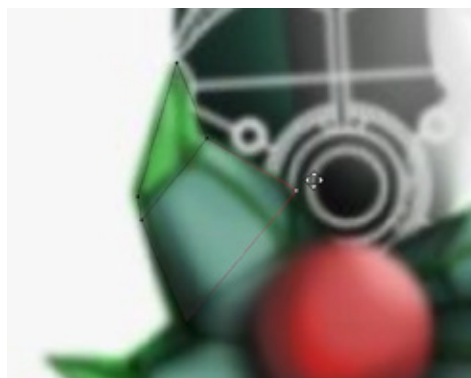
Seleccione una parte del objeto circular, presionando L para seleccionarlo completo, y luego presione H para ocultarlo. Con **Alt + H** se desoculta, lo mismo se hace con la daga, con el fin de que quede solo el plano para realizar las hojas; ubíquese en la vista frontal y active las transparencias.



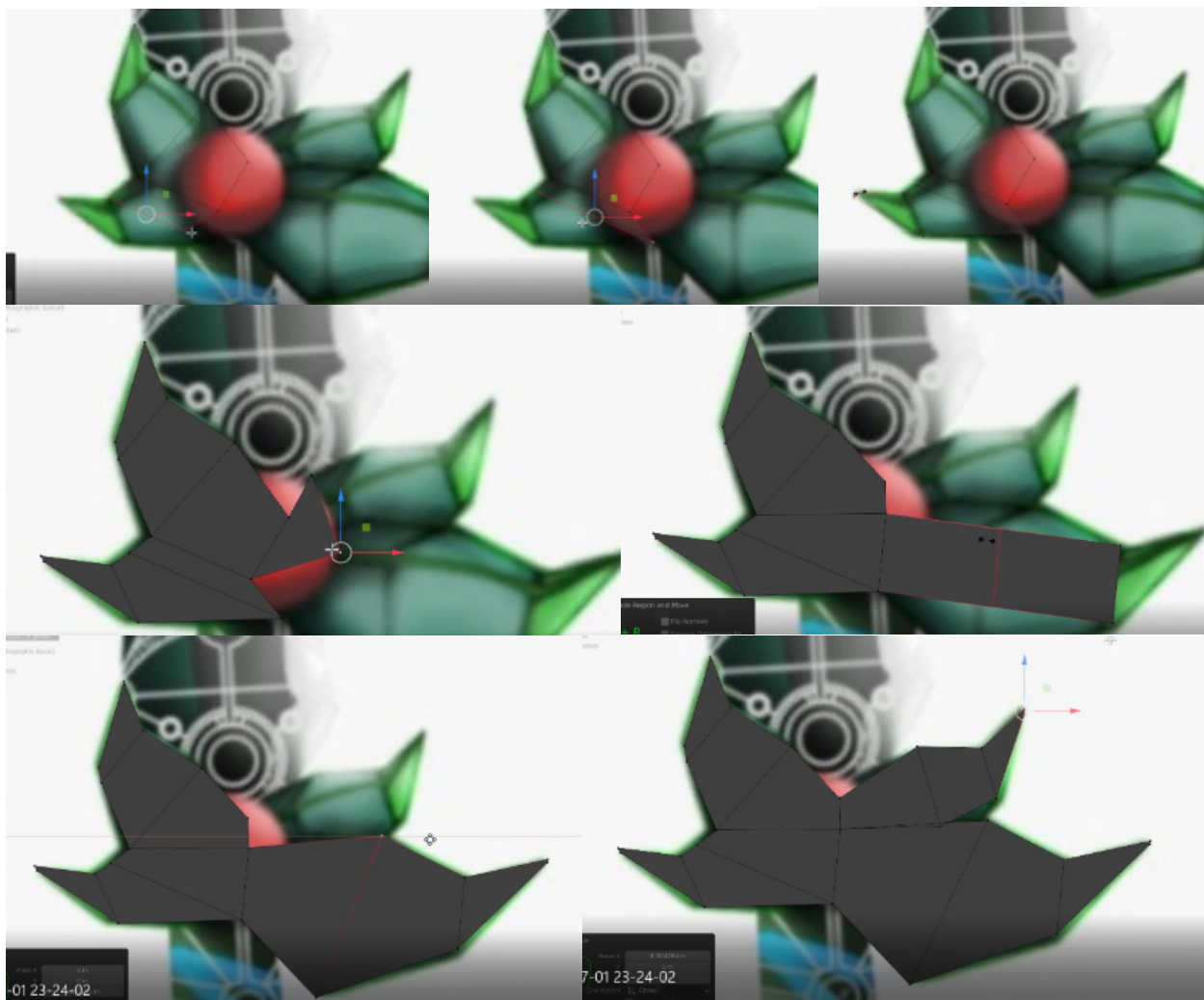
Empiece a modificar los vértices, ubicándolos en la referencia.



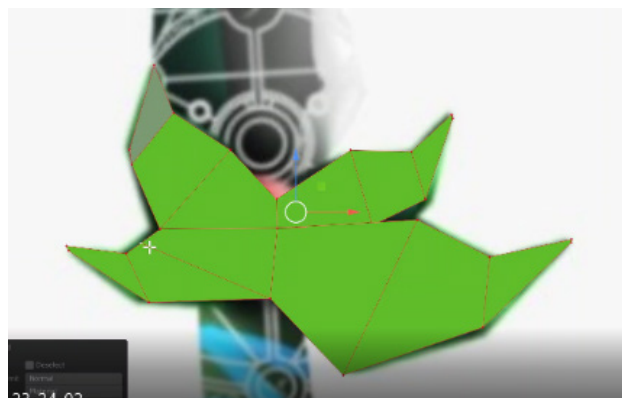
Seleccione dos puntos para iluminar una línea, luego presione E para extruir, posteriormente ajuste los puntos.



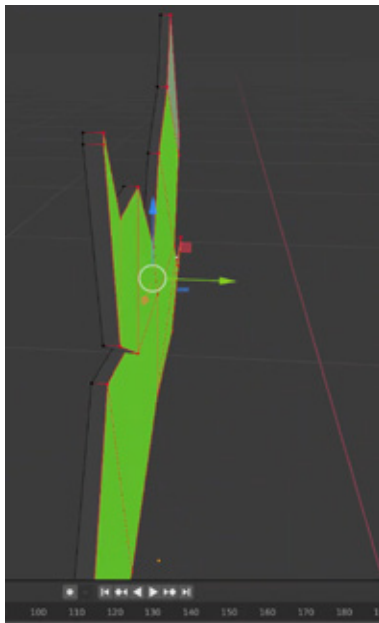
Haga lo mismo sucesivamente hasta completar las cuatro hojas.



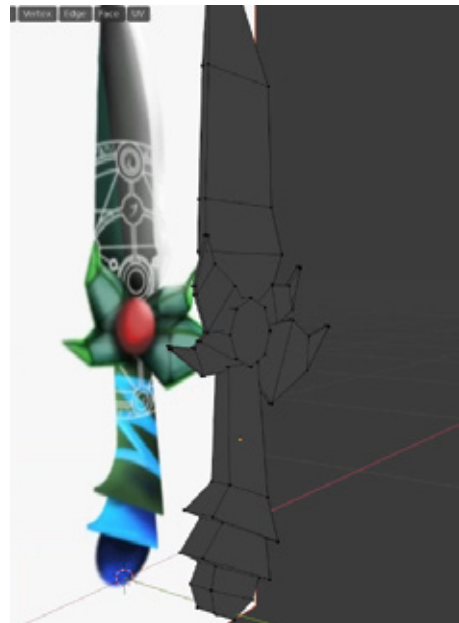
Seleccione un punto y luego presione L para seleccionar todo el elemento.



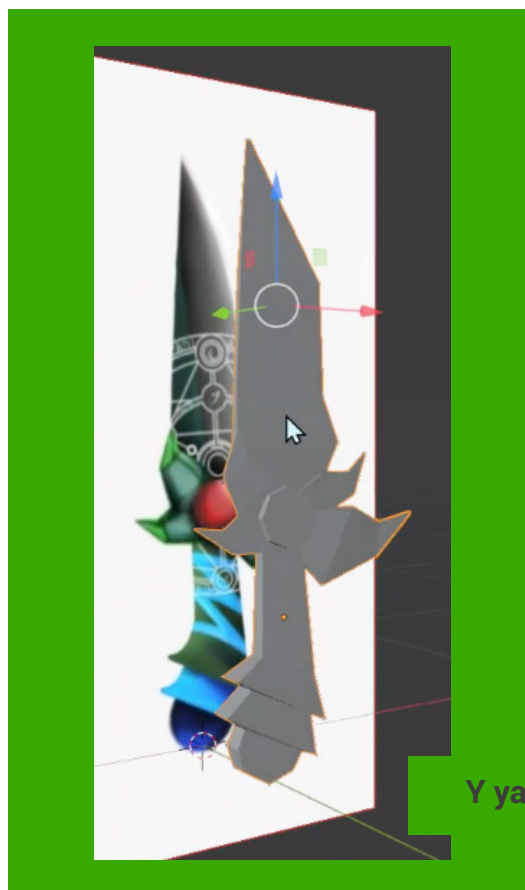
Presione E y extruir.



Por último, presione Alt+H para que aparezcan todos los elementos.



Active el modo objeto.



Y ya tiene la daga.