**Reporte de Practica**

A white object with a group of legs

Description automatically generated with medium confidenceA continuación, habrá una explicación de como fue el proceso para la elaboración de una abeja en blender.

Para la elaboración de este modelo 3D, se utilizó solamente una aplicación booleana. La cual fue unión, esto para poder unir todas las articulaciones de esta misma. Se utilizaron distintas figuras geométricas las cuales se fueron moldeando para poder obtener una forma un tanto más realista a la de una abeja, por ejemplo, la cola al principio fue un cuadrado el cual se convirtió en una esfera, pero gracias a que conservaba el perímetro de un cuadrado (Una disculpa si no se entendió, pero esta raro de explicar) se pudo deformar en esa forma. Para la creación de la animación se tuvo que elaborar una armadura dentro del modelo 3D la cual nos facilitó la manipulación para simulara como si estuviera volando y doblando el aguijón.

Se utilizaron conocimientos vistos en clases y otros en videos de cómo usar los comandos que tiene blender, esto para hacer más fácil la manipulación de este mismo. Pero aun así estuvo bastante tedioso la elaboración porque al querer hacer la animación mi computadora no soporto lo suficiente y los fps empezaron a bajar a tal grado que la animación se miraba muy lenta/trabada.