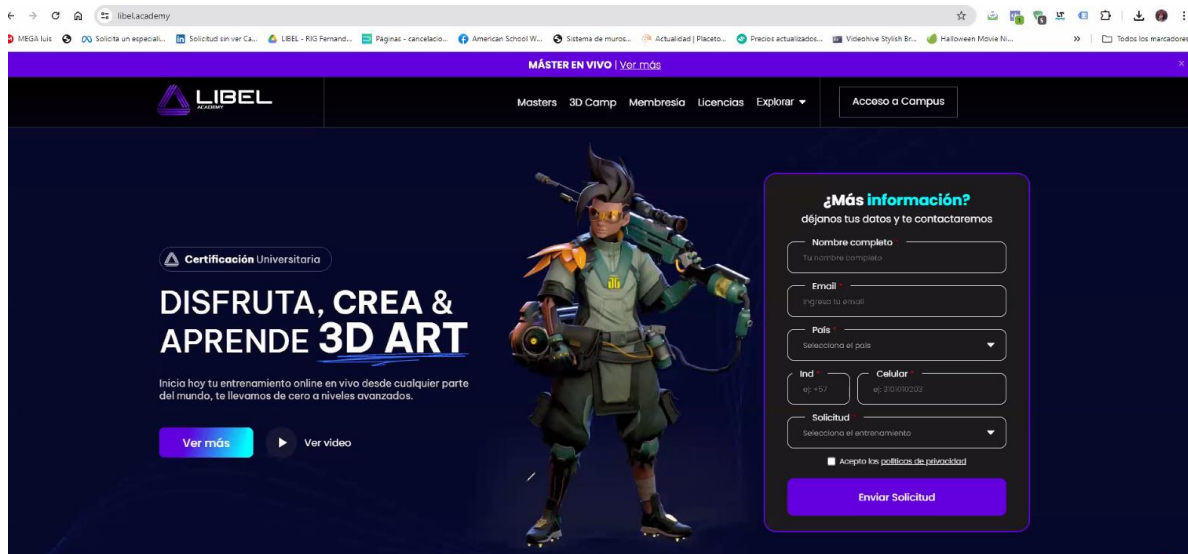


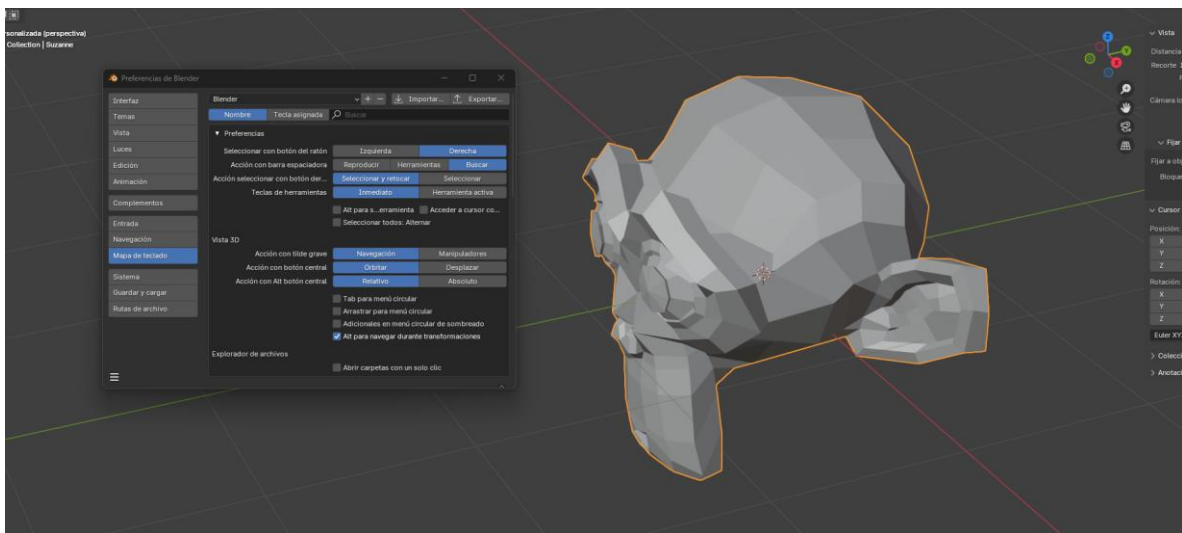
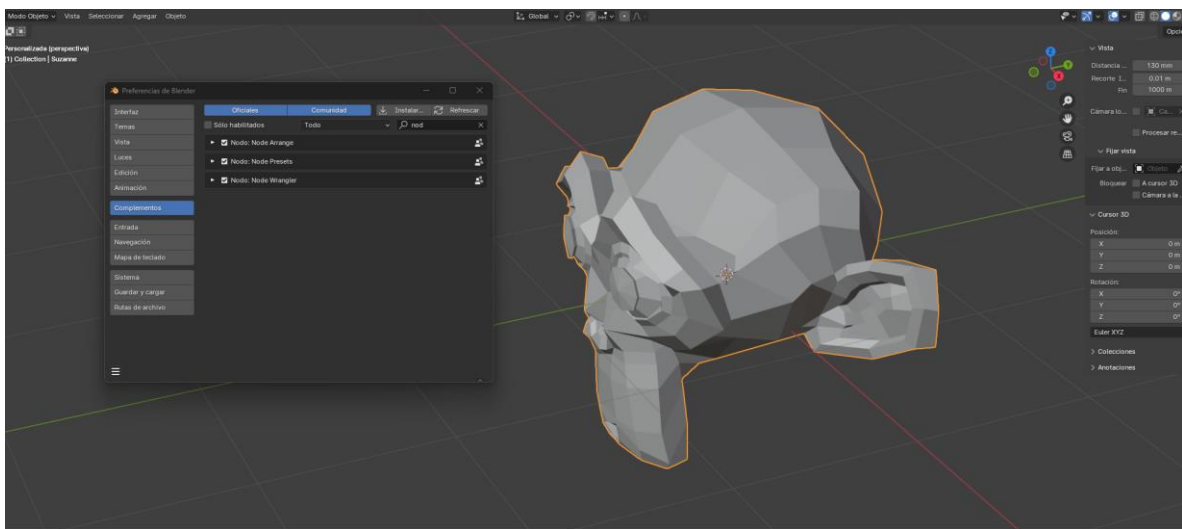
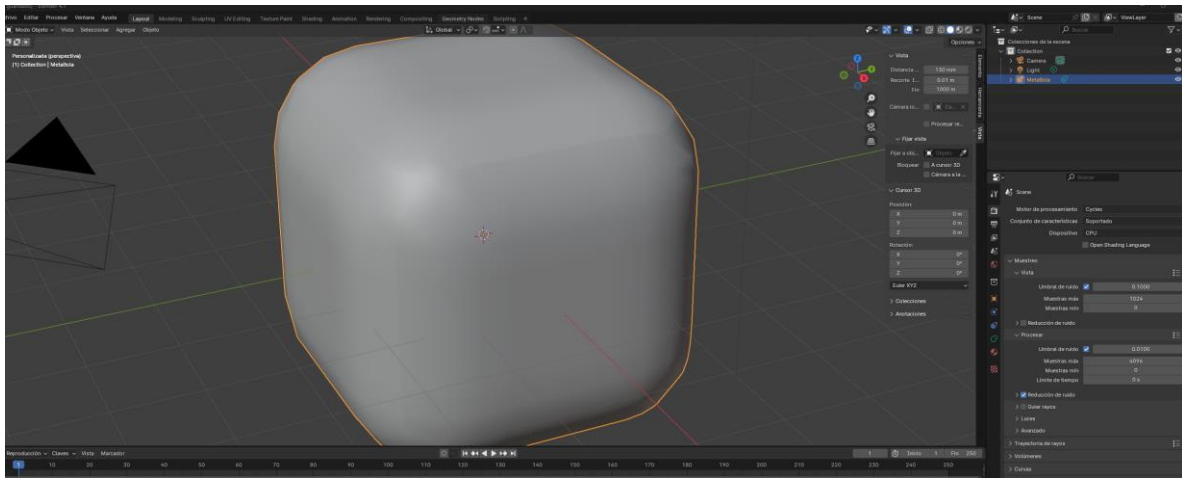
## ANIMACION 3D BLENDER



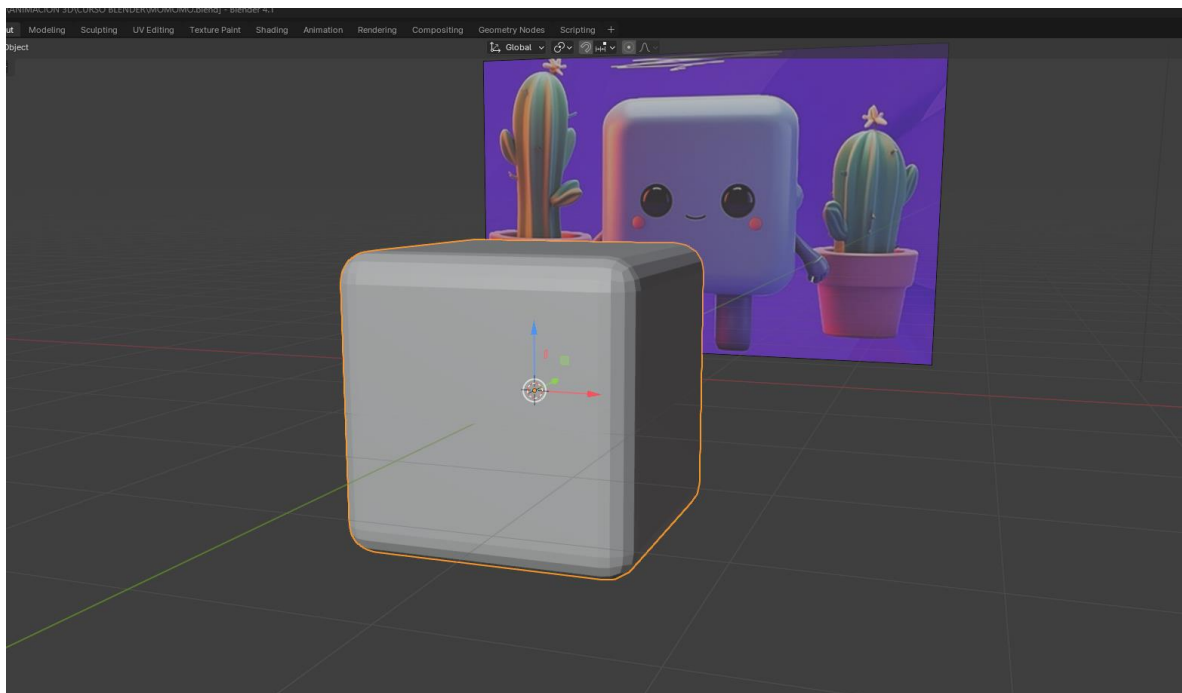
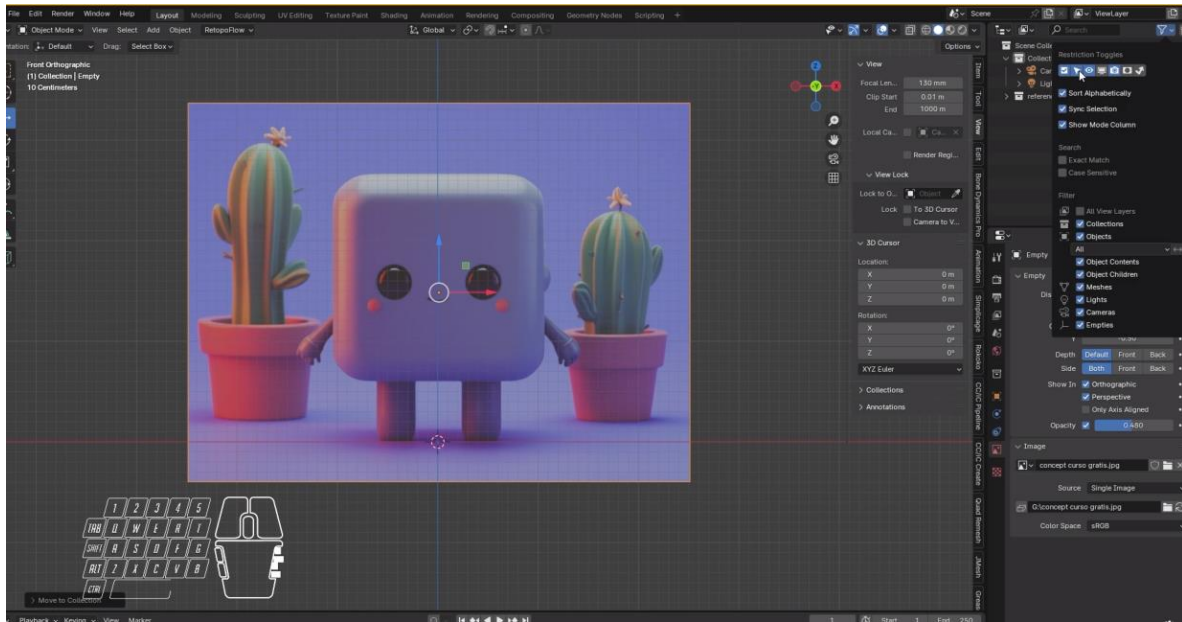
## Project Cubito

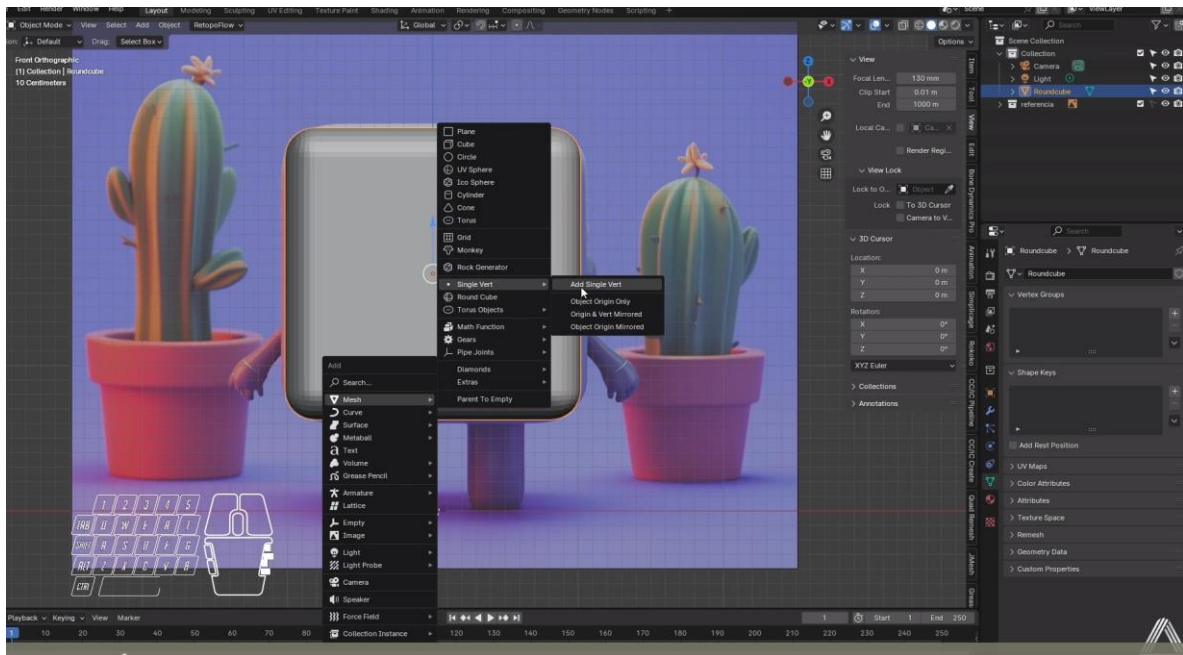


## Blender

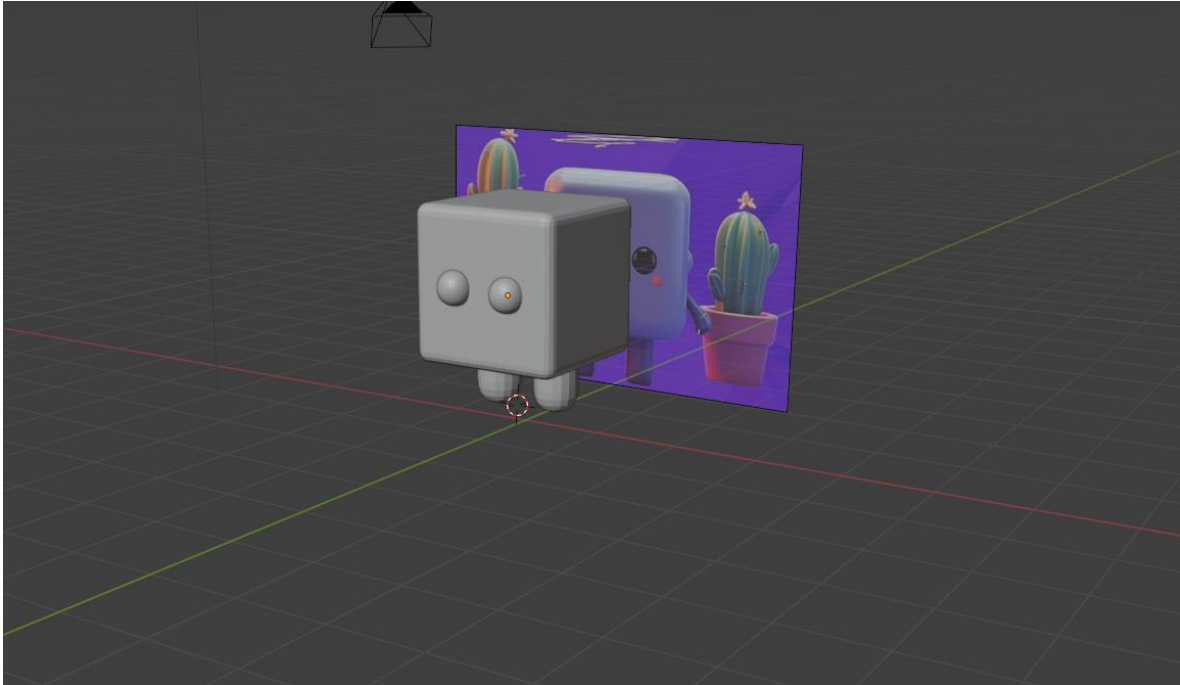


## ANIMACION 3D CUBITO

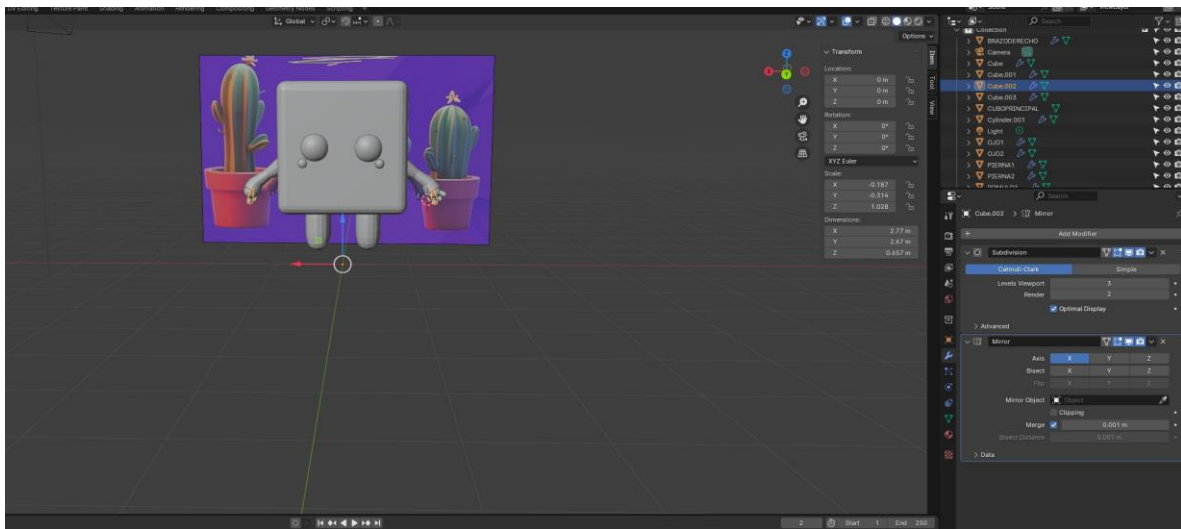




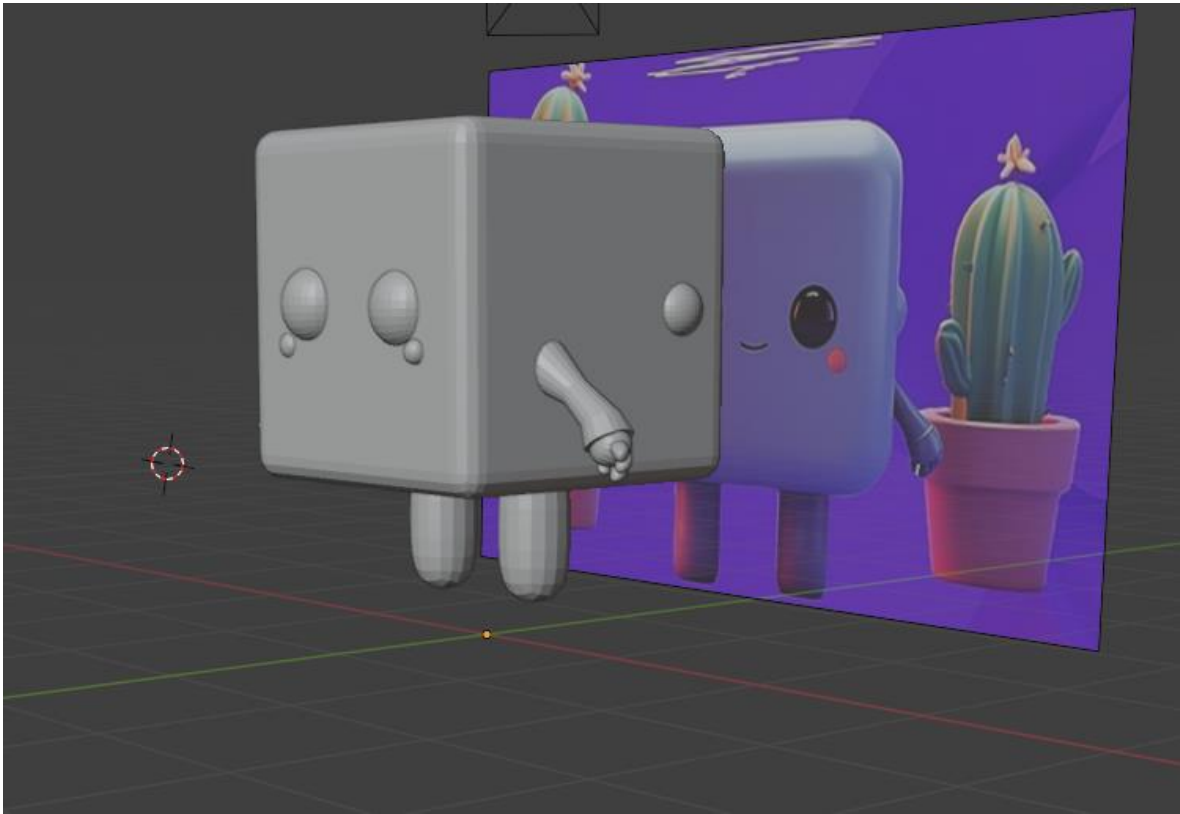




Para los comandos de mirror se escoge la parte que deseo copiar voy luego a add modifiers agrego add mirror, cuando se coloca favorito entonces la pieza ya se pueda exportar a la location con escoge la pieza inicial ctrl + a /location/rotation y Q, para pegar la parte que deseo colocar al otro costado y asi con todas las que deseo colocar.

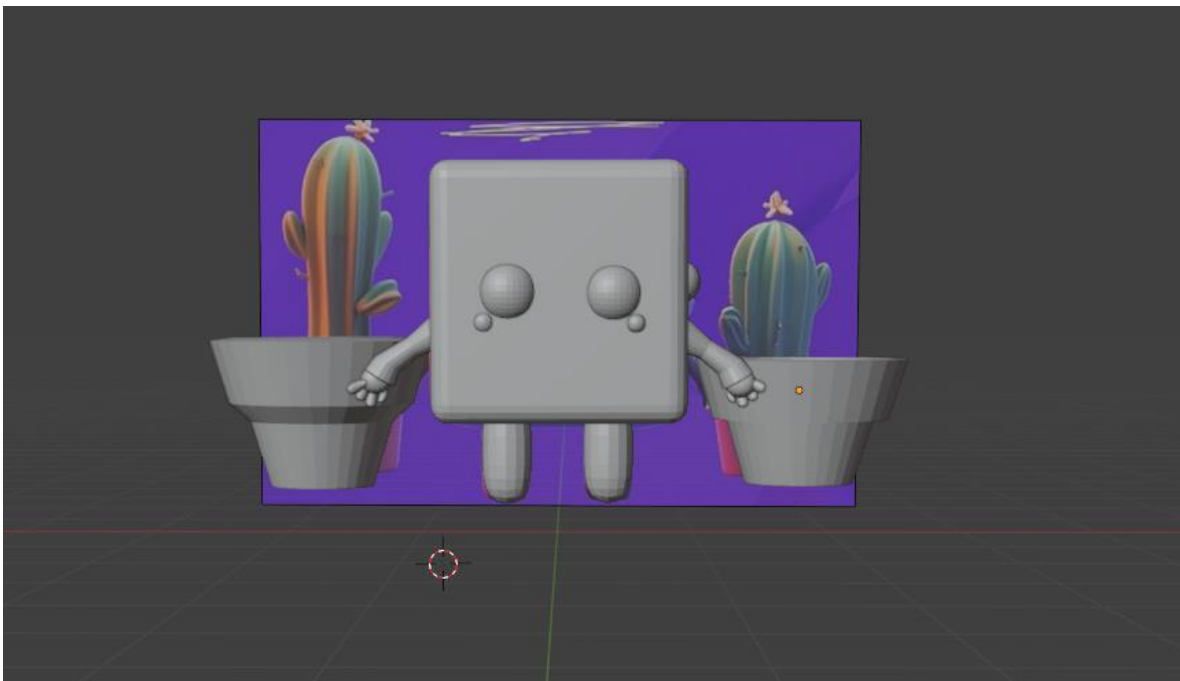
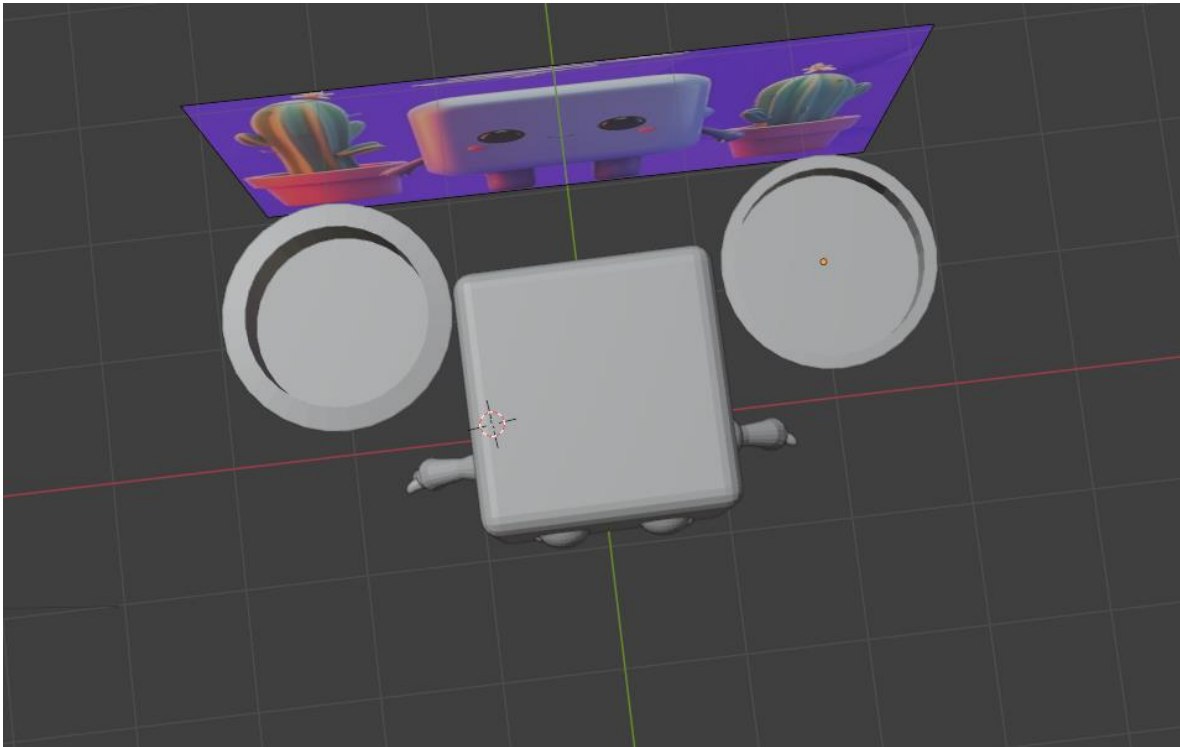


Para crear un círculo y cortarlo a la mitad, colocamos uno en el mundo con relieve luego oprimo TAB luego ALT+CLICK DERECHO para escoger el vertice y luego CTRL + para aumentar la parte que deseo tomar o lo contrario para disminuir, para hacer que quede la mitad pero con el cierre entonces uso S + E y luego CTRL + F para sellar.

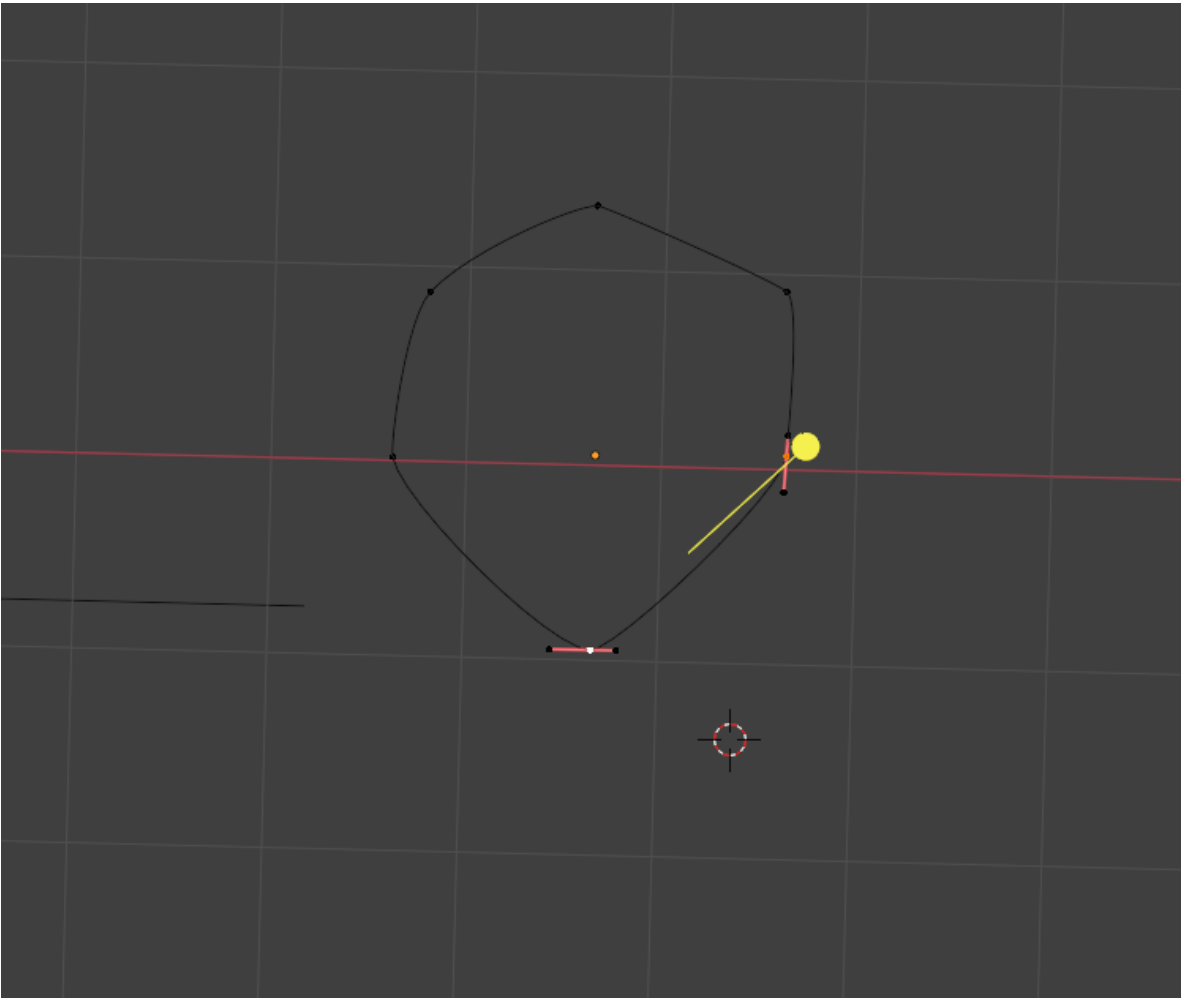


SHIFT + D para copiar y pegar elementos iguales

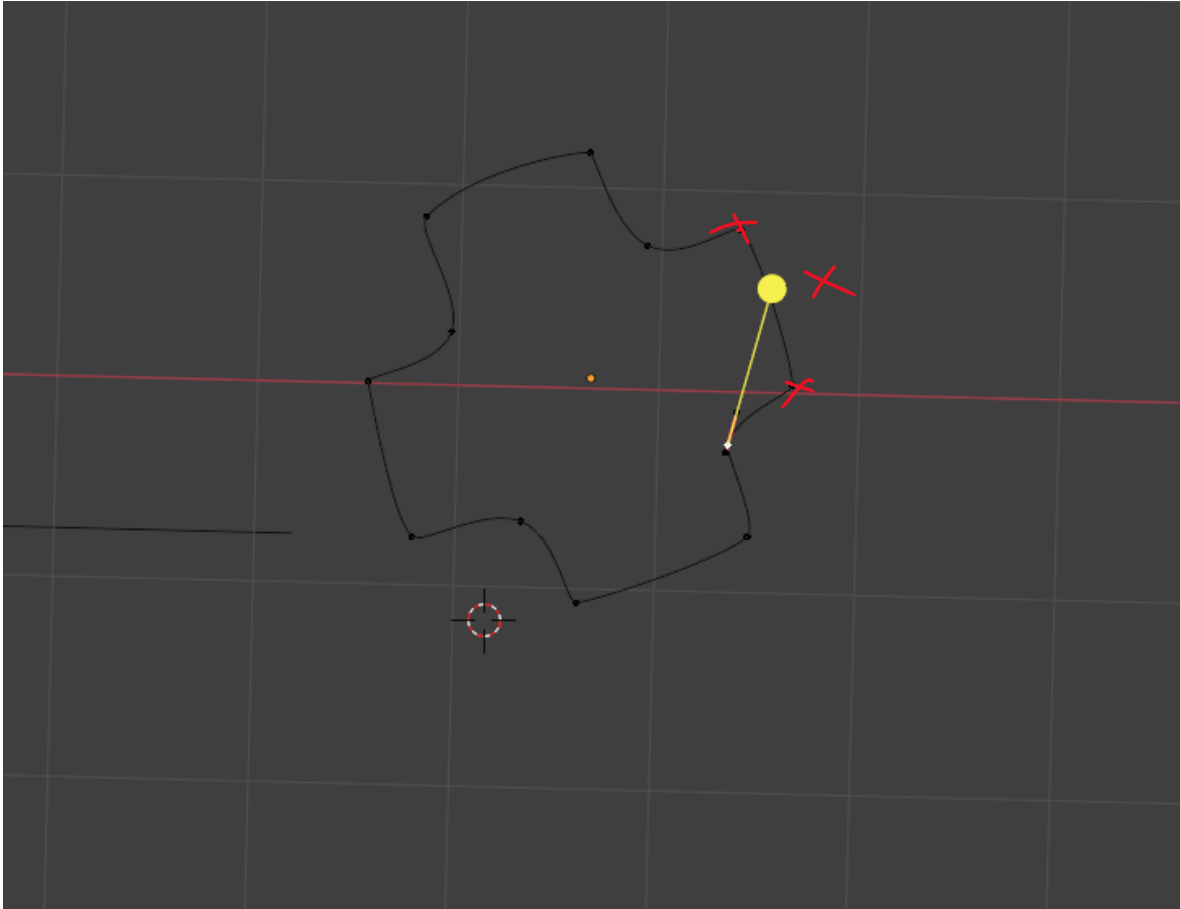




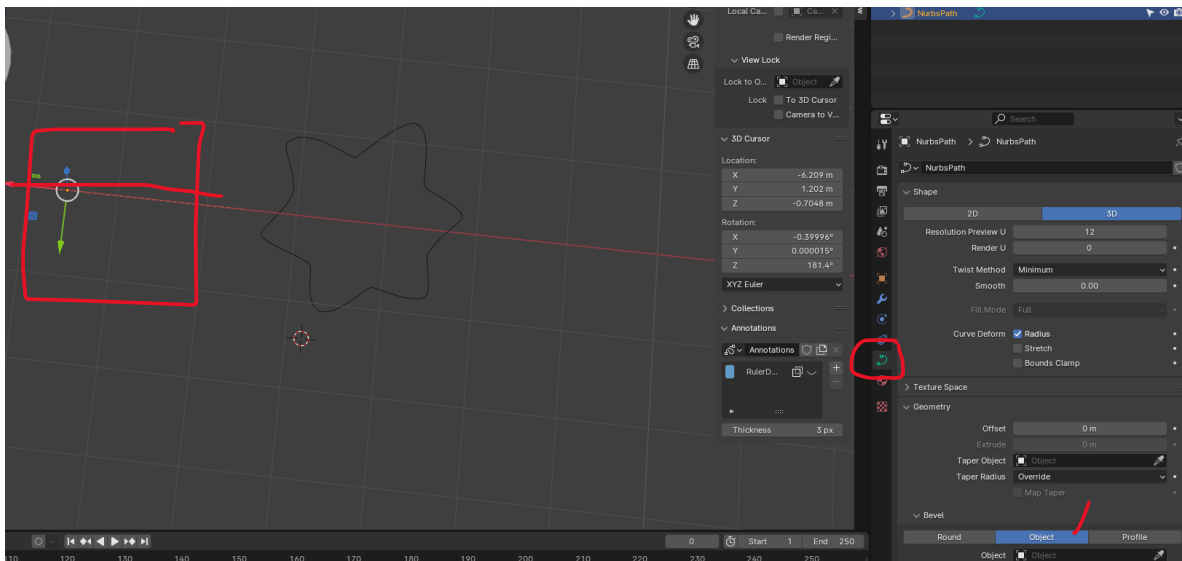
Para hacer figuras que tengan formas vamos a dar ALT+A / nubspatch / escogemos la figura que deseemos darle dimensiones a los vértices en este caso un circulo y empezamos a reducir los vértices, para escoger mas vértices tomamos los dos extremos y con W creamos uno en medio.



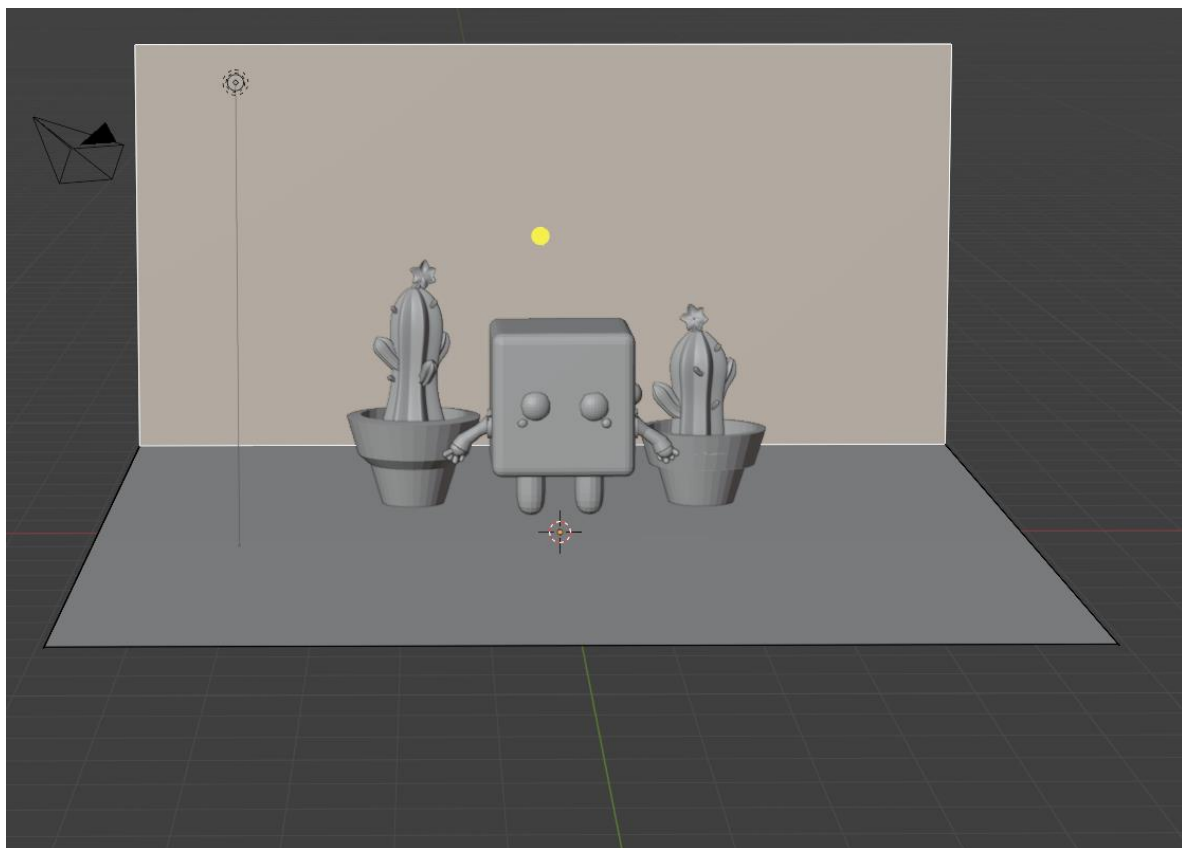
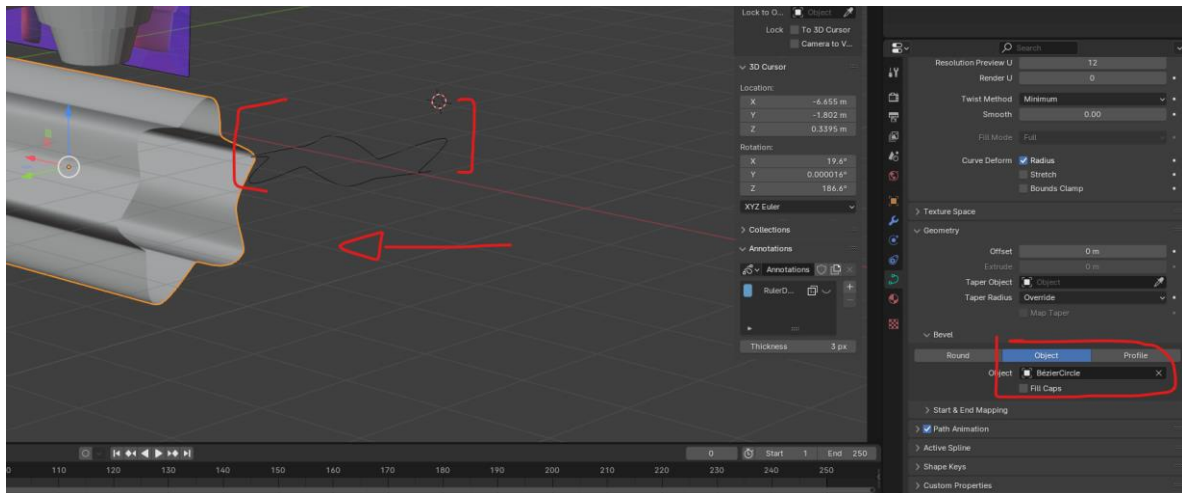


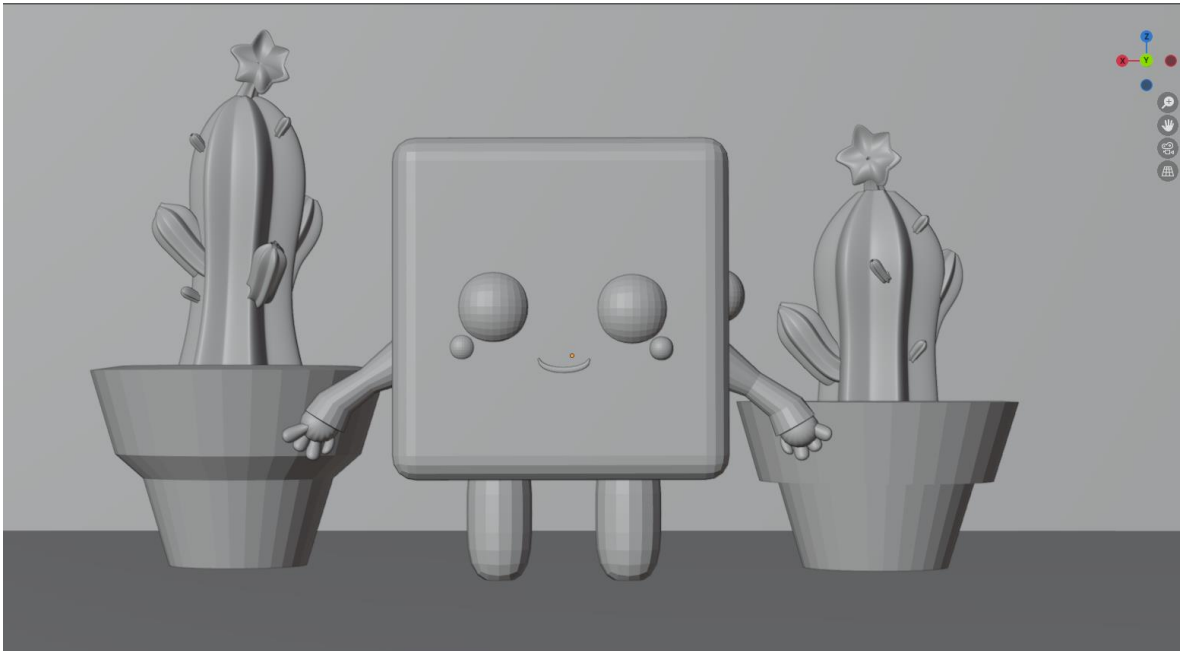


Aca tomamos el nurbspath y vamos a la opción que se habilita en la barra de herramientas

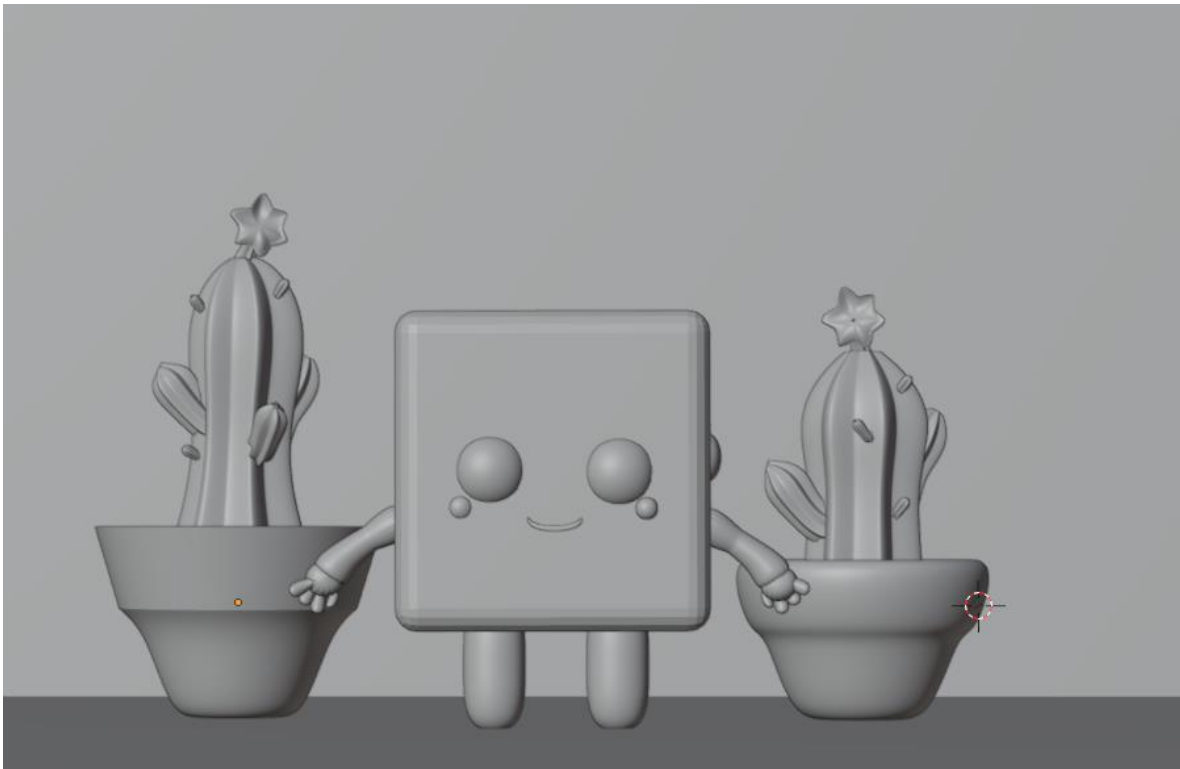


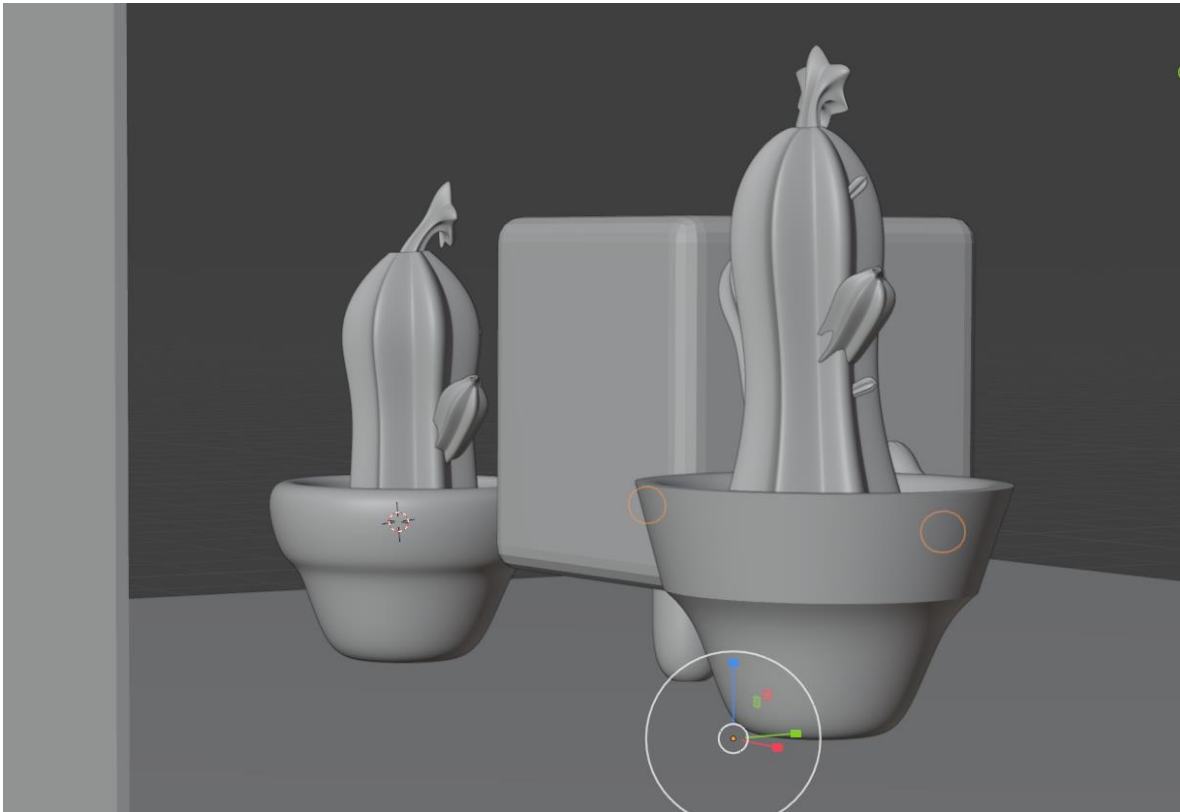
Aparecerá lo que hicimos en líneas de vector como relieve de la figura



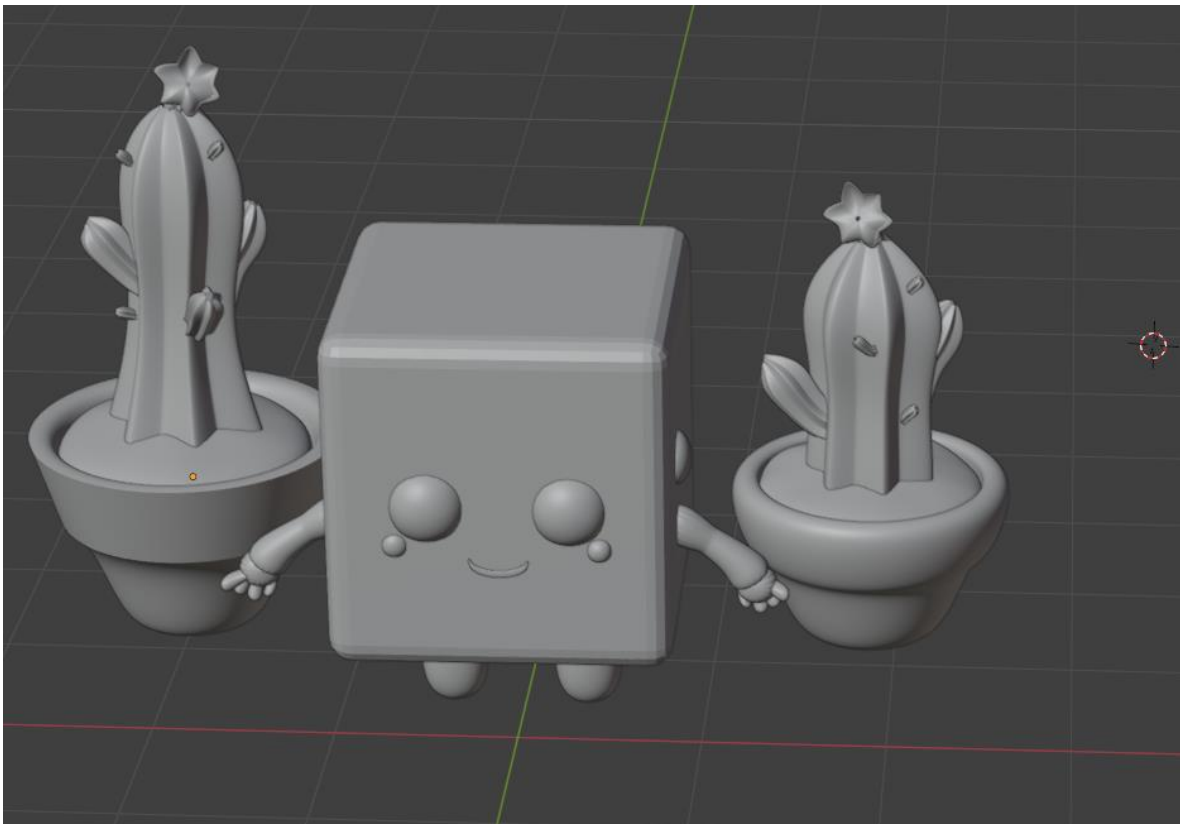


Con el método de CTRL + 5 perfeccionamos esas arrugas de pixeles a algo mas liso

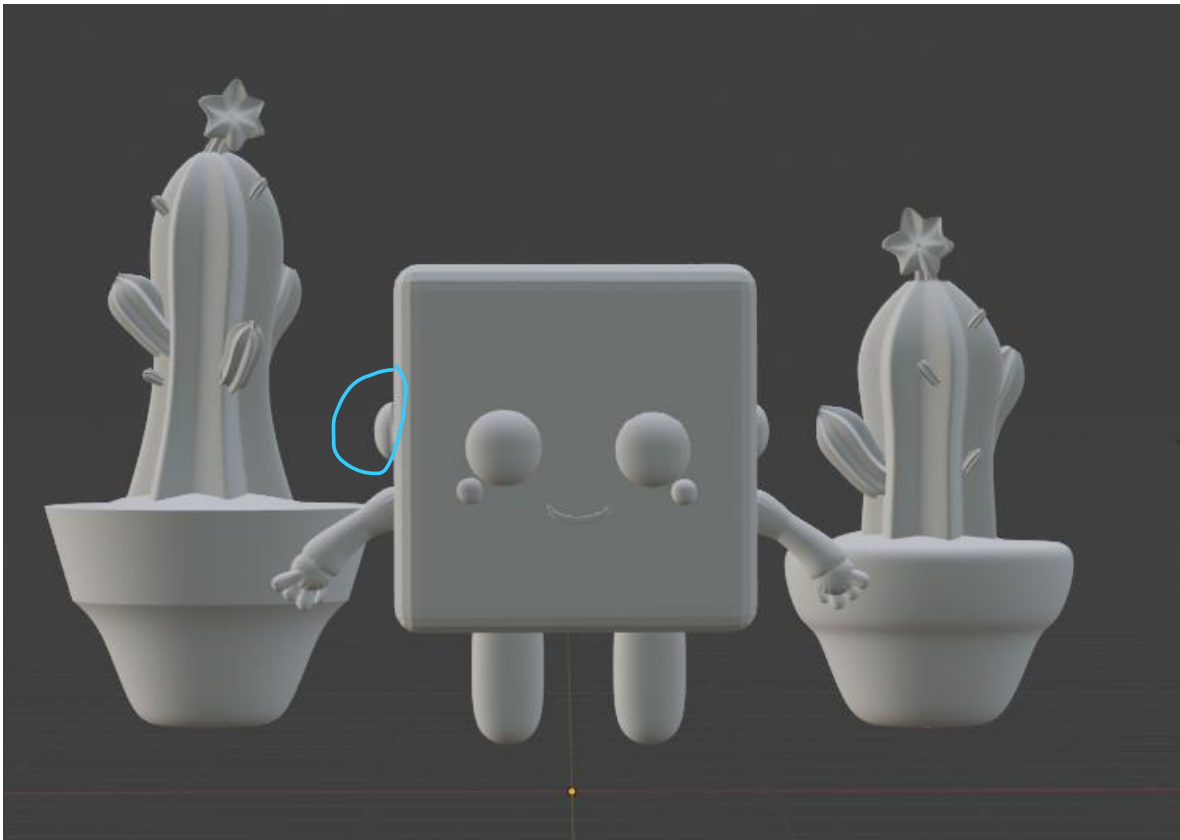




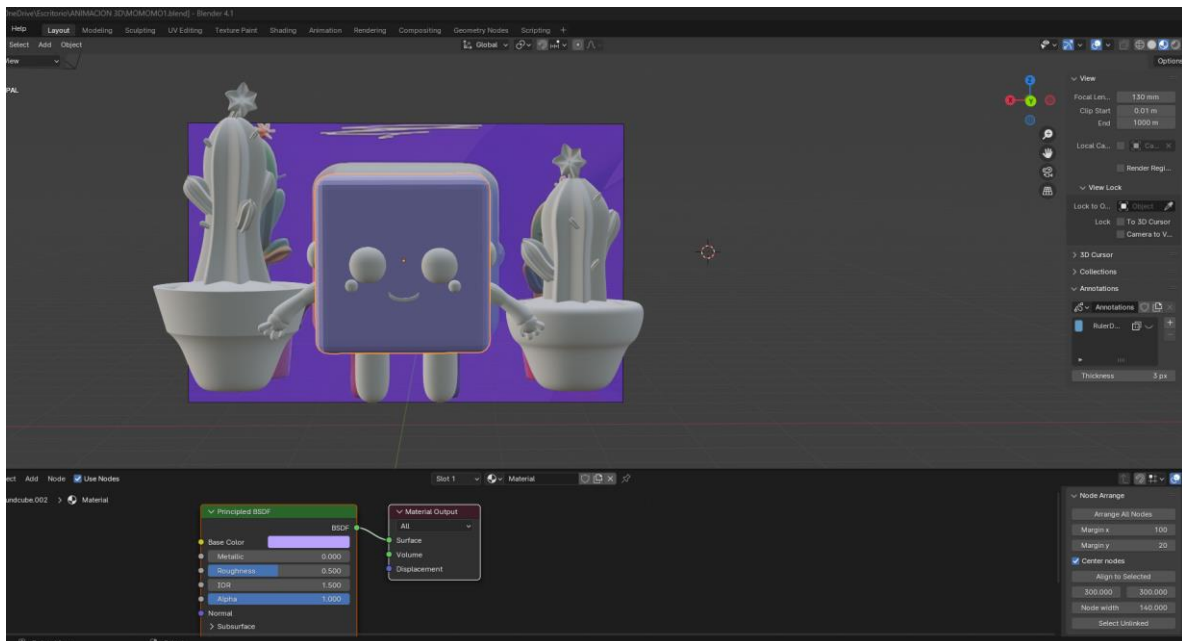
La tierra dentro de las materas se hace con una esfera se acondiciona y luego con CTRL +E + S



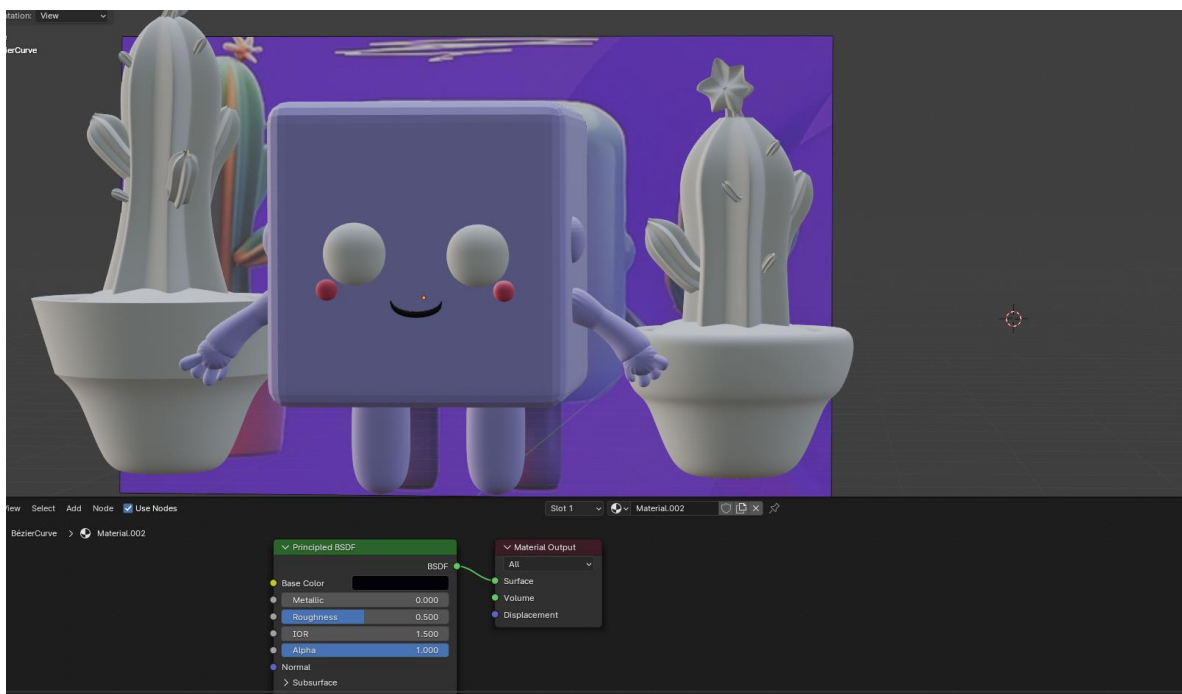
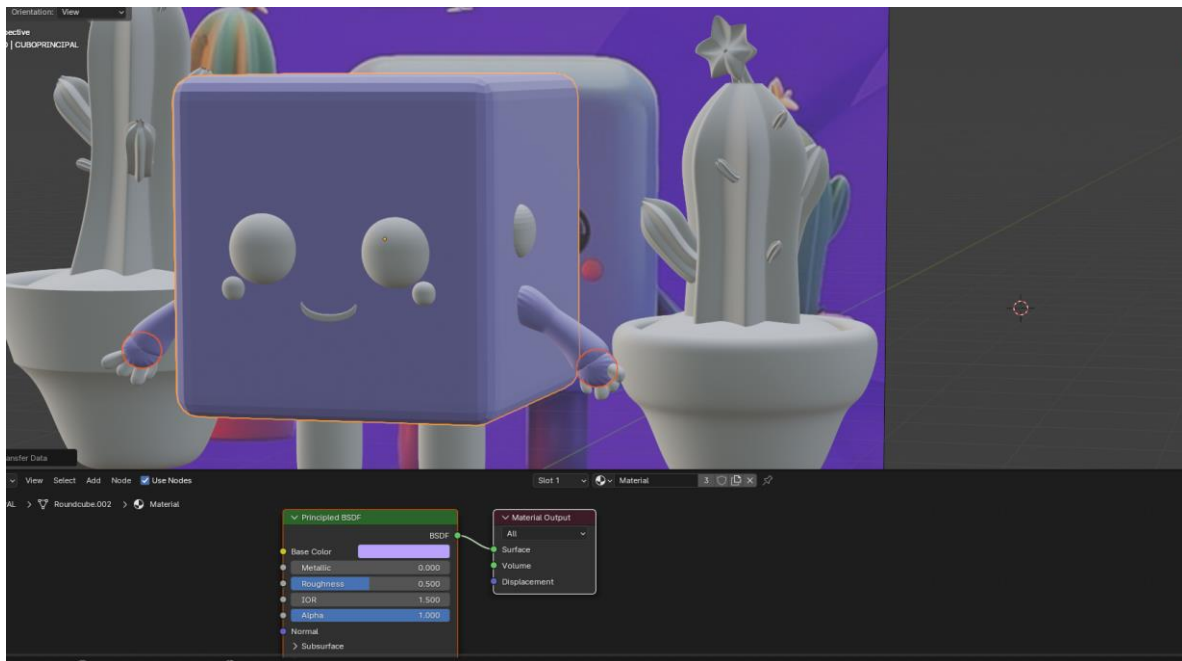
Con mirror se coloca la otra parte de lo que puede ser una oreja, en herramienta /general/mirror



Costado izquierdo inferior opción desplegamos Shader editor, escogemos la parte a pintar y NEW



CTRL + L para replicar el color en las partes que deseamos Link Material escogiendo la parte a pintar con SWIFT y luego el color original en este caso el cubo





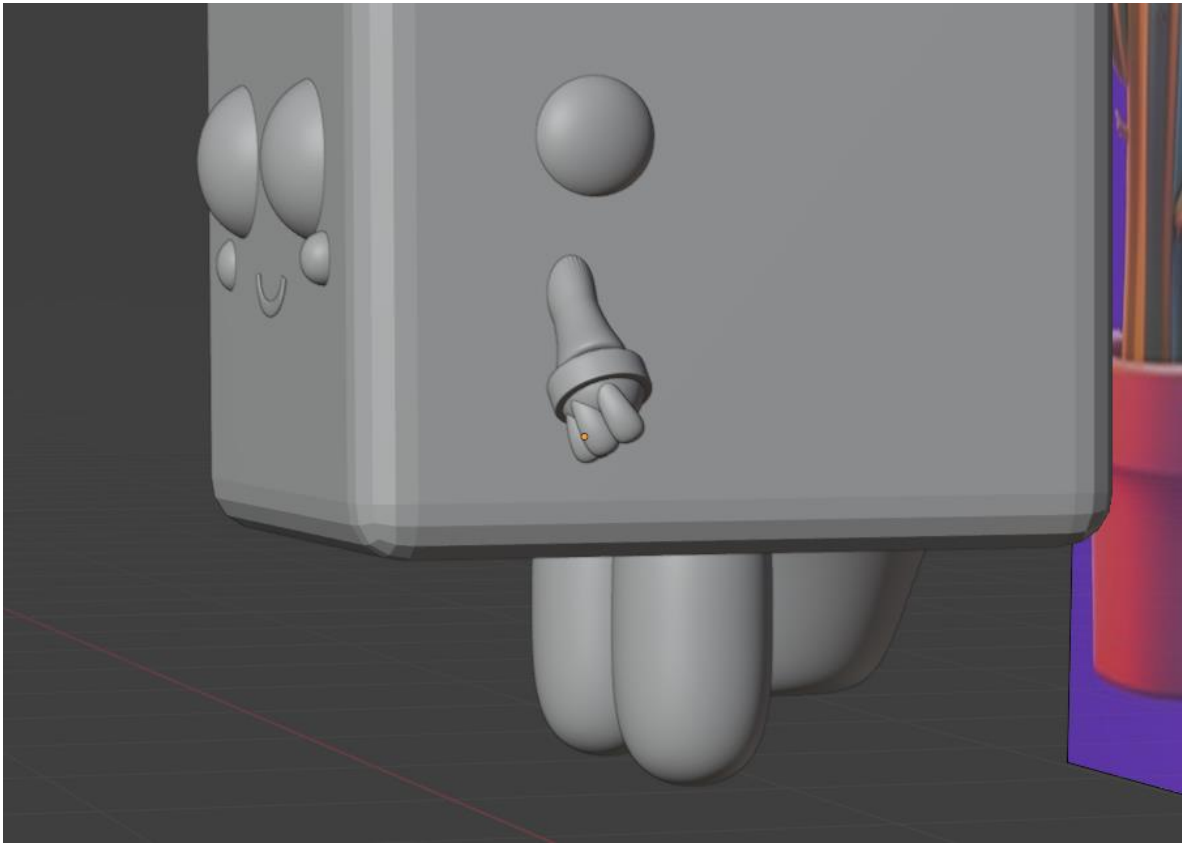


En esta sección debí hacer de nuevo el brazo por los dedos quedaron mal



PARTE 2





MANO



CTRL +A LOCATION + ROTATION +Q (MIRROR)



Con colores metalizados como están en la imagen del fondo quedaría el cubo de esta forma



La pintura se aplica en las materas en este caso es el color BSDF Orange



Pintando los Captus un color como maduro con algo de vivido y metal quedaría así





Color de la arena



El Captus del costado derecho lo modifique por el que esta en el izquierdo CTRL+D copiar



Fotografía del proceso 1



Fotografía del proceso 2



Fotografia del proceso 3



Fotografia 4. De frente mejor acomodado

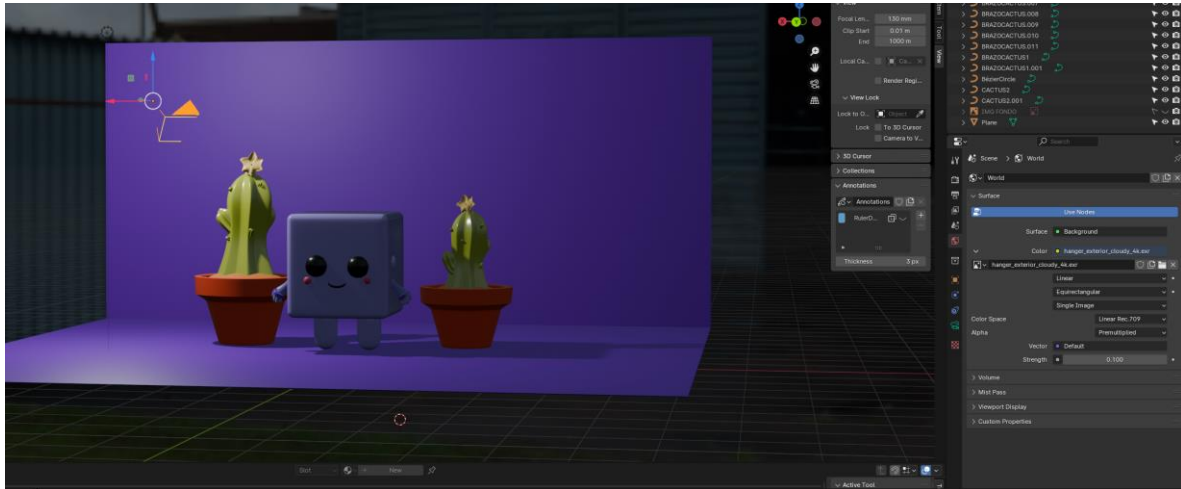


PROYECTO FINAL

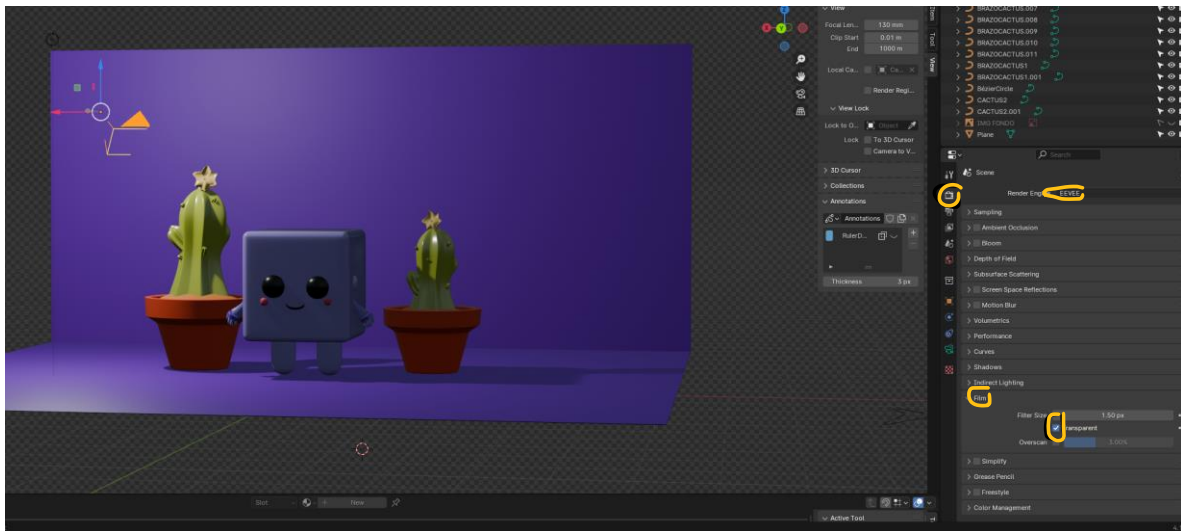


## LUCES

Descargamos en la pagina Polyheaven una imagen de luz y contraste para nuestro proyecto la ejecutamos en la opción del mundo y en color la descargamos



Render /film /transparent

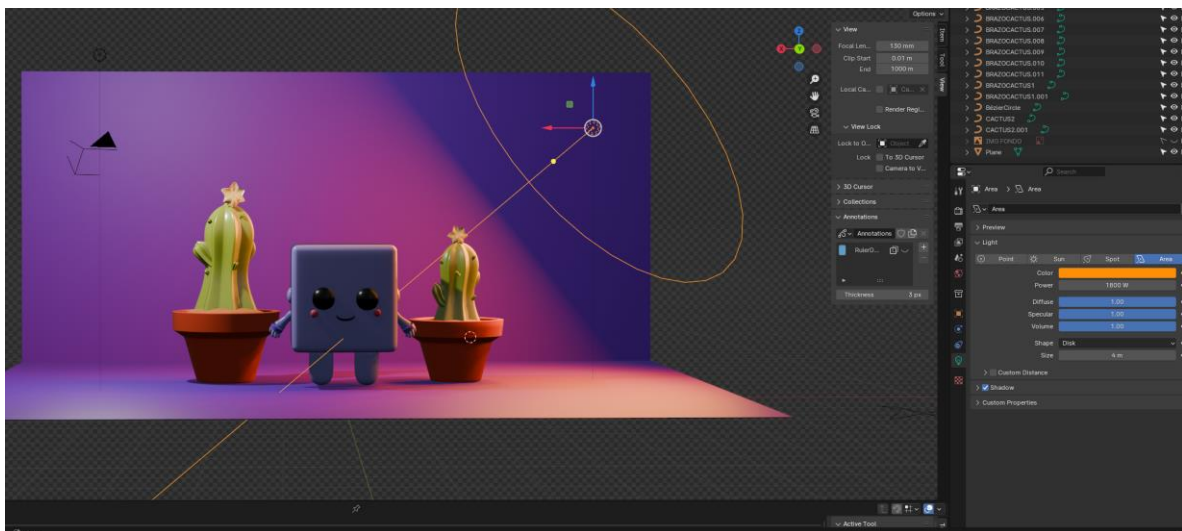


Para las luces SHIFT + A /Light

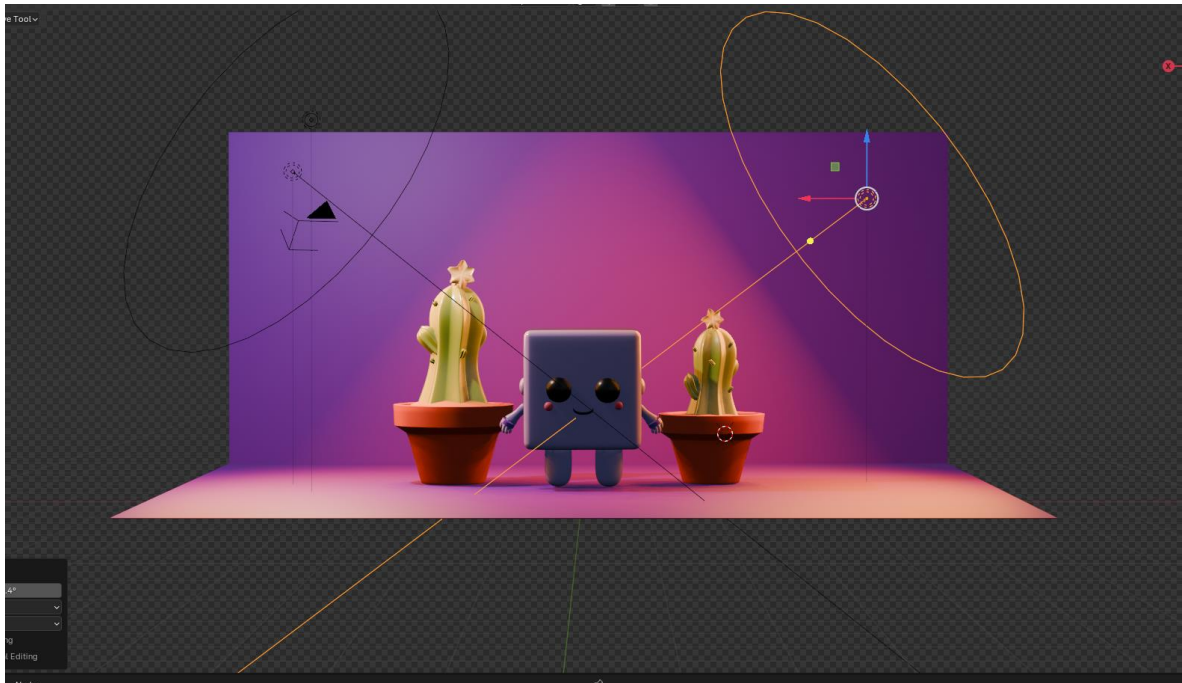




Color de la lampara



SHIFT + D duplicamos la lampara para colocar en el otro costado

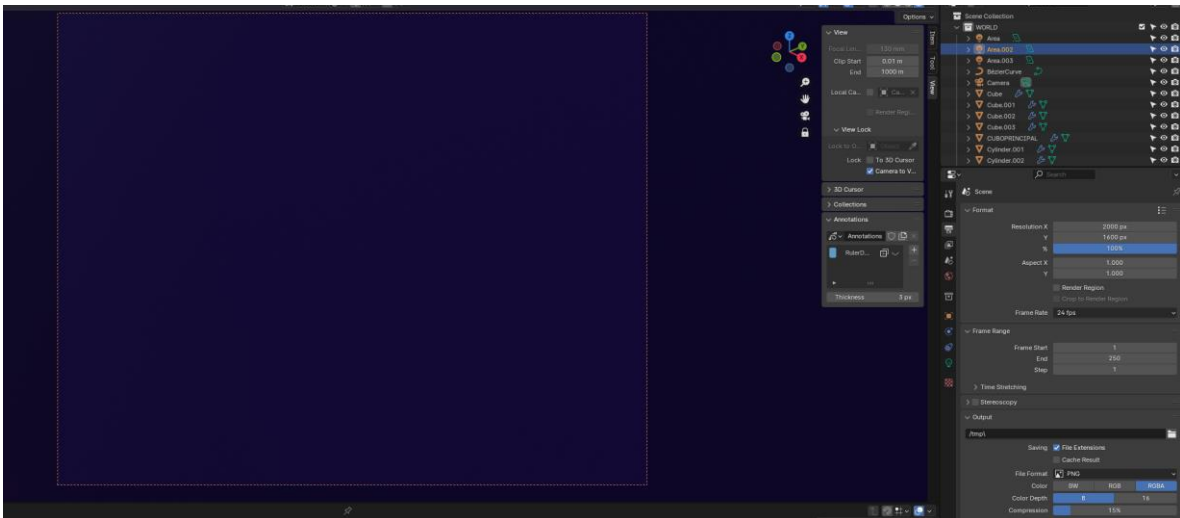


Con dos luces al costado izquierdo una en medio y la de defecto logro obtener este contraste de luces y sombras



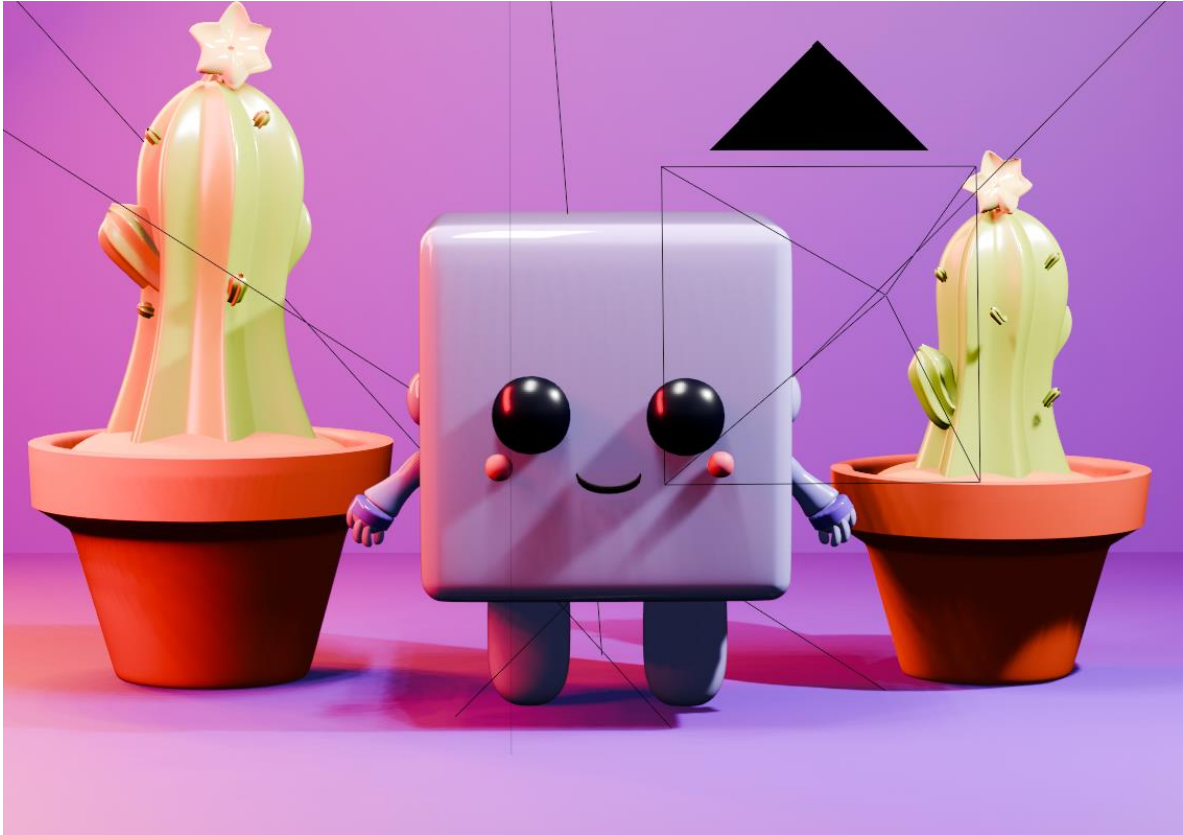


Proceso final de RENDER



Cámara view formato de fotografía para ubicar la mejor scene del proyecto







RENDER FINAL







