<https://blender.stackexchange.com/questions/644/why-does-the-zoom-sometimes-stop-at-a-point>

Creando el proyecto, modifiqué el sistema de unidades para poder trabajar en milímetros que me resultaba más cómodo por el tipo de objeto, pero luego no podía acercarme con la vista de zoom, después de leer este artículo lo solucioné.

Empecé a modelar a partir de un cilindro, el cual hice del largo correspondiente al sable de luz, y luego tomé el diámetro más repetido para ahorrar trabajo. Luego, utilizando cortes fui escalando y dejando bordes infinitamente filosos. Esto último fue deliberado para dejar el detalle de redondeado para una segunda fase del diseño.