



# UNIVERSIDAD DE GRANADA

PRÁCTICA 2 DE

## ENTORNOS VIRTUALES

*Máster Universitario en Ingeniería Informática*

Hecho por:  
Diego HERNÁNDEZ MORENO

18 Abril 2022

# Índice

1	Generación elementos mediante modificadores en Blender . . . . .	2
---	--	---

# 1 Generación elementos mediante modificadores en Blender

A continuación se muestran los objetos creados aplicando modificaciones en Blender (por fallo al aplicar antes de tiempo los cambios).

En la figura 1.1 se muestra la realización de unas escaleras. Esto se ha hecho teniendo un cubo y aplicando la operación **Bevel** sobre una de las aristas, generando un arco en parte del cubo. Si en las opciones de **Bevel** seleccionamos el tipo **Custom Profile** y a continuación como **Preset** seleccionamos **Steps** nos creará directamente las escaleras. Si con el botón medio del ratón ampliamos el radio de **Bevel** crearemos muchas escaleras pequeñas tal y como se muestra en la imagen 1.1.



Figura 1.1: Escaleras generadas en Blender

Se han aplicado también múltiples modificaciones del tipo **Bevel** entre las cuales se incluyen la generación de arcos de medio punto como los de la figura 1.2 y otros como el trono de la figura 1.3. En el primer caso, se ha aplicado la modificación a las 2 aristas superiores (izquierda y derecha) de un cubo, formando la típica figura de arco que he utilizado en toda la práctica varias veces. Para el segundo caso, se ha aplicado en 1 única arista de un cubo para dar forma de silla.

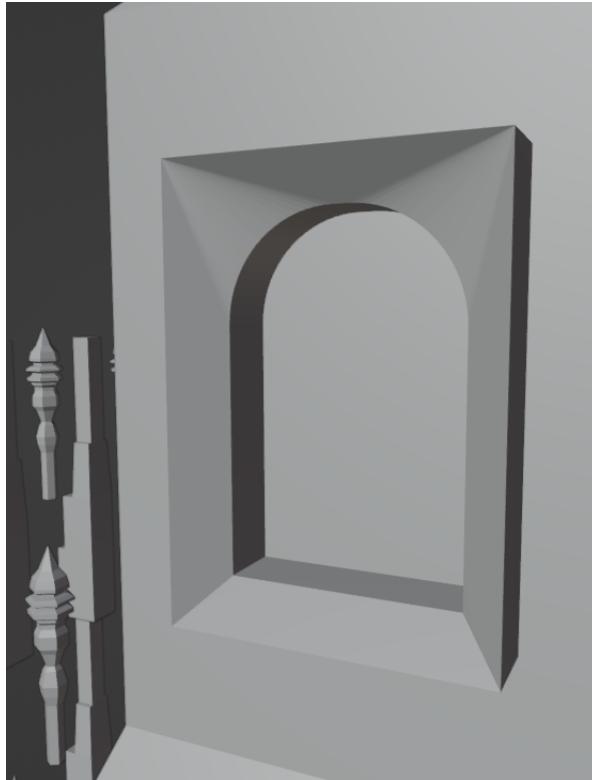


Figura 1.2: Ventana generada en Blender

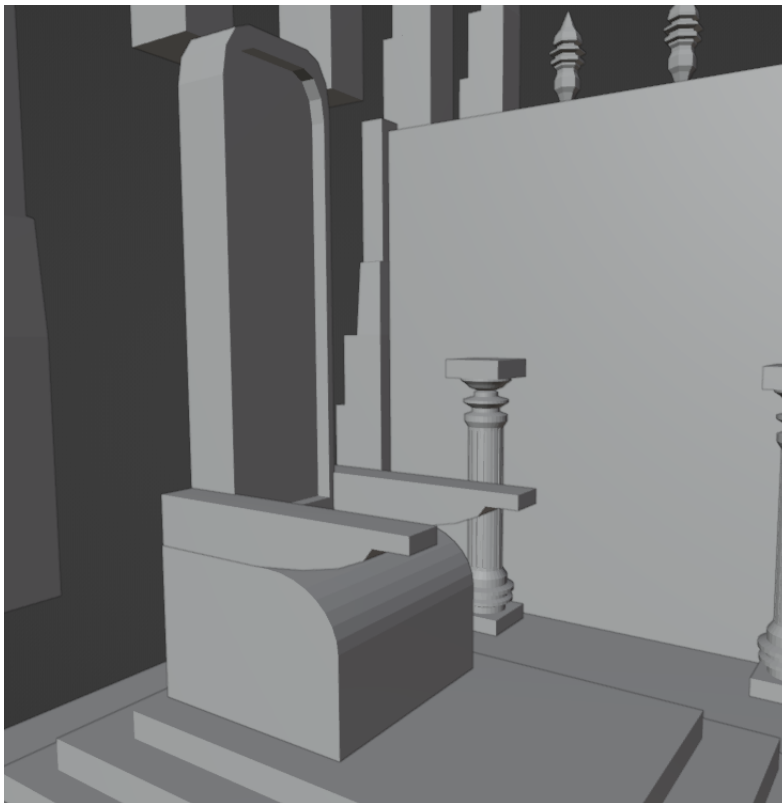


Figura 1.3: Trono generado en Blender

La figura 1.5 se ha realizado mediante revolución, primero creando el objeto **Mesh**  $\rightarrow$  **Path**. Para ello se ha realizado el *path* que se indica en la figura 1.4 donde se ha tenido en cuenta las

caras visibles y las no visibles para las normales.

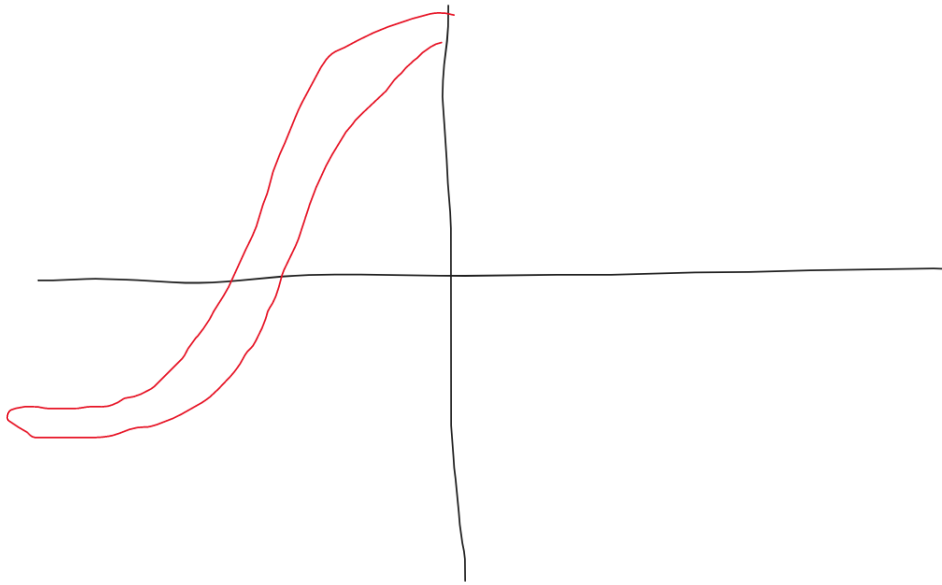


Figura 1.4: Path para elemento revolución

Al realizar la revolución sobre ese objeto, ninguna cara queda en rojo ya que la orientación de todas es hacia el exterior como se muestra en al figura 1.6

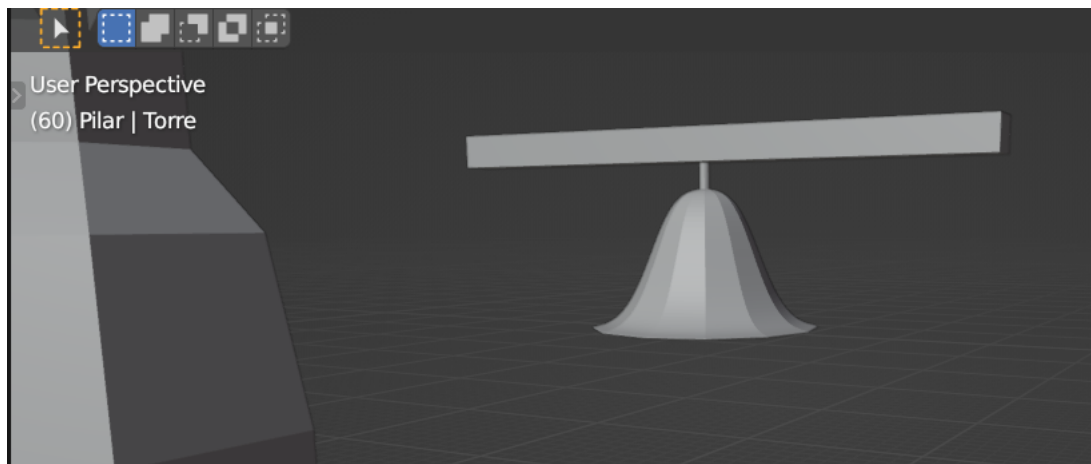


Figura 1.5: Campana generada en Blender

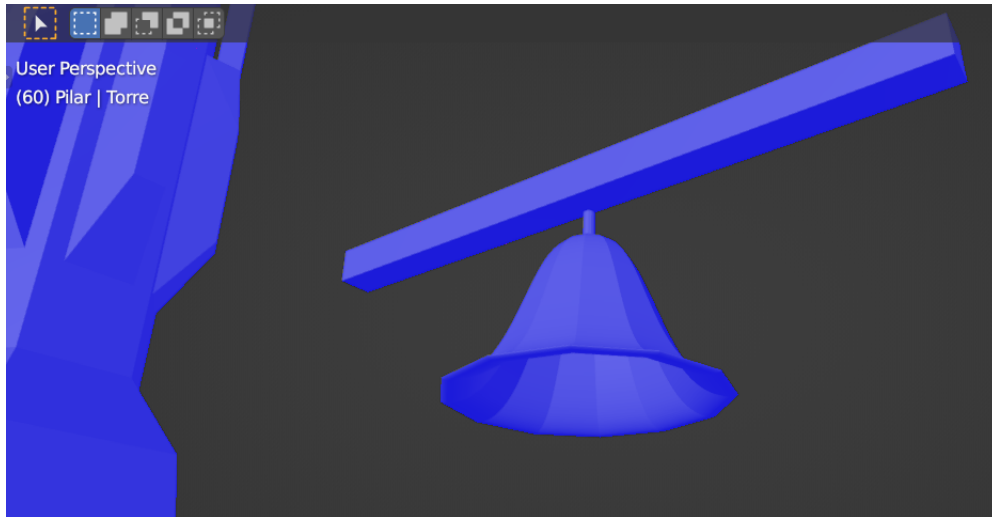


Figura 1.6: Orientación de las caras para la campana

Para el resto de objetos no se han aplicado las modificaciones, por lo que se pueden seguir viendo en Blender los mismos sin modificar.

**IMPORTANTE:** Para ver el interior del objeto **Castillo** hay que hacer *click* en el ojo del objeto **Castillo** → **Castillo exterior**.