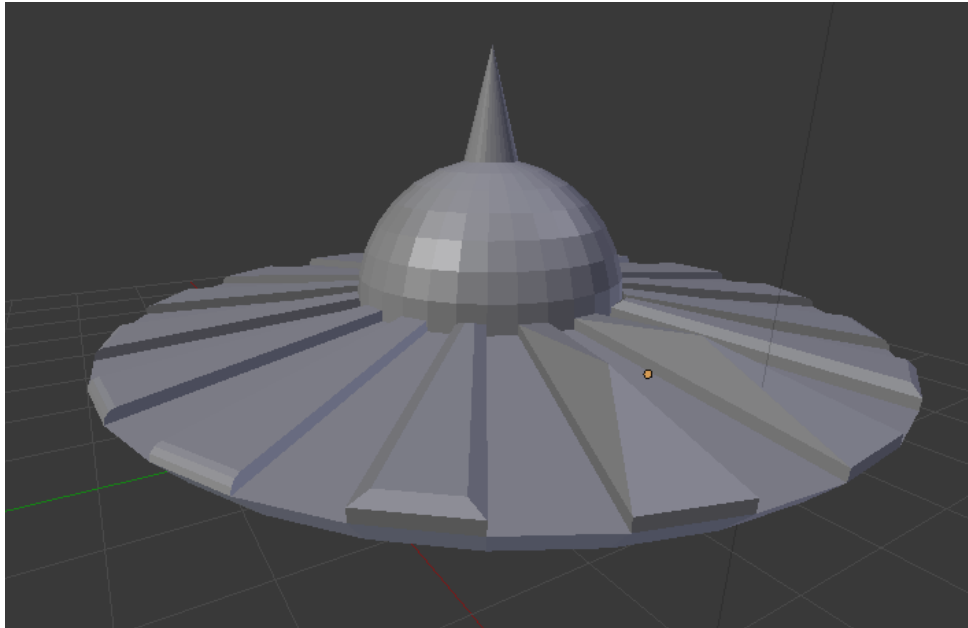


MEMORIA DE LA PRÁCTICA 1



Índice

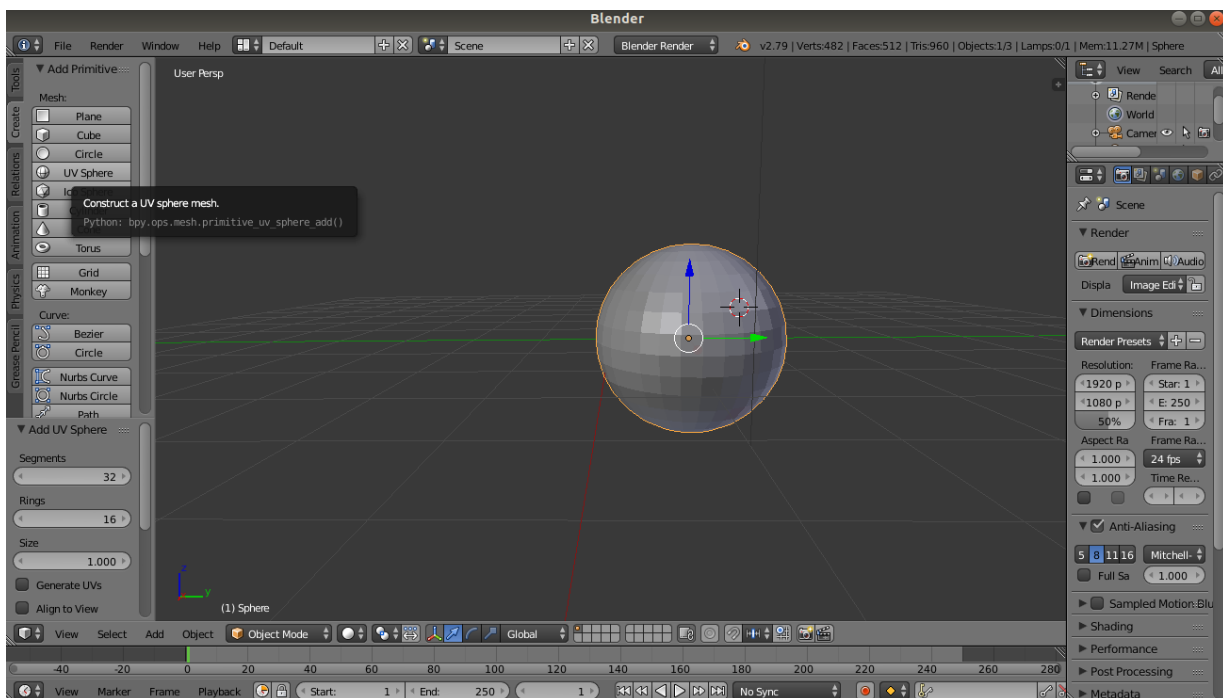
Introducción.....	3
Elección de forma básica.....	3
Selección de una cadena de arista.....	3
Seleccionar región interior.....	4
Seleccionar vértice.....	5
Extruir región.....	5
Cuchillo.....	6
Inset faces.....	7
Biselado.....	7
Unión.....	8

Introducción

El objetivo de esta práctica es aprender la funcionalidad básica de la herramienta de modelado Blender. Se ha decidido modelar un OVNI y en los siguientes apartados se muestran los pasos seguidos para desarrollarlo.

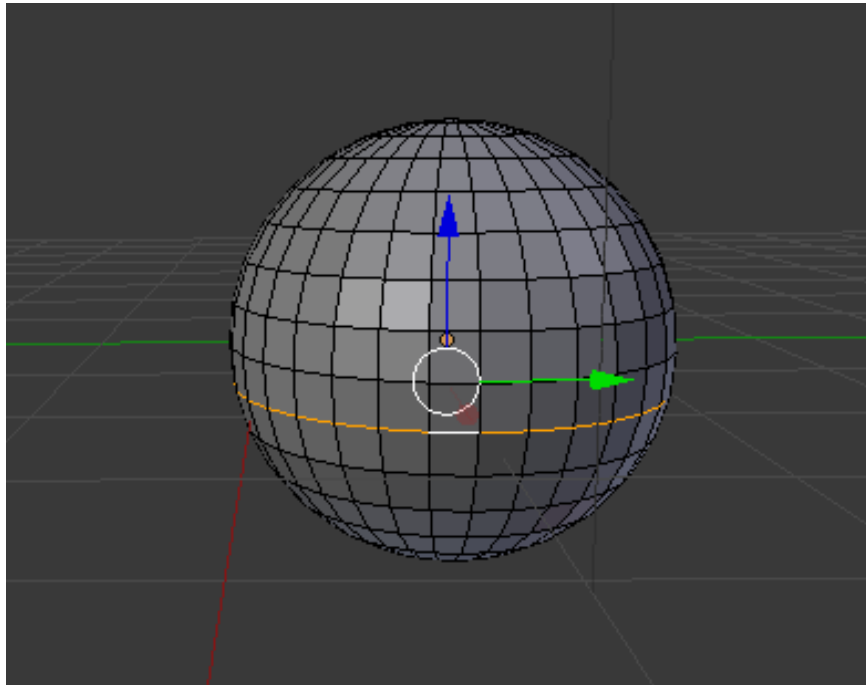
Elección de forma básica

Para empezar se ha seleccionado la esfera de la sección Mesh y ha aparecido en la escena



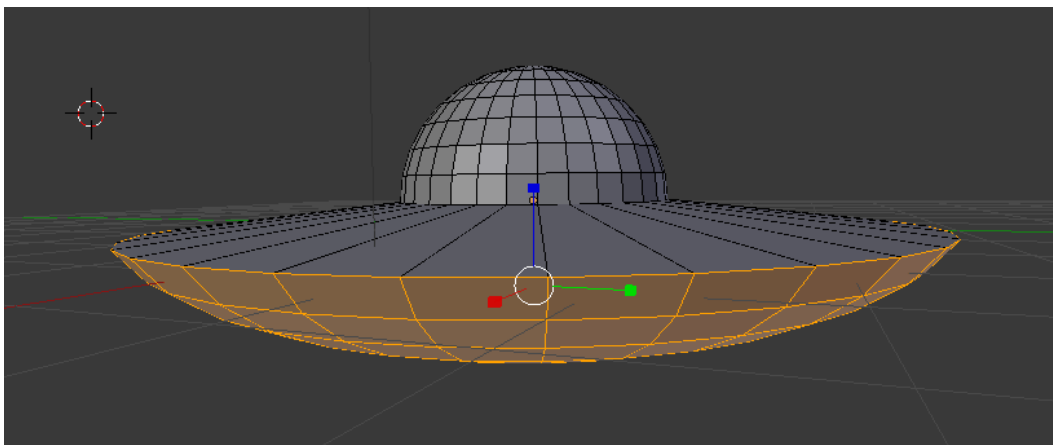
Selección de una cadena de arista

Para modelar la parte inferior del OVNI seleccionamos el modo edición del objeto y elegimos que queremos editar las aristas. Pulsamos la tecla A para deseleccionar todo y marcamos una arista con el botón derecho del ratón. A continuación pulsamos Edge Loop de la sección Select y aparecen las siguientes aristas seleccionadas en la esfera:



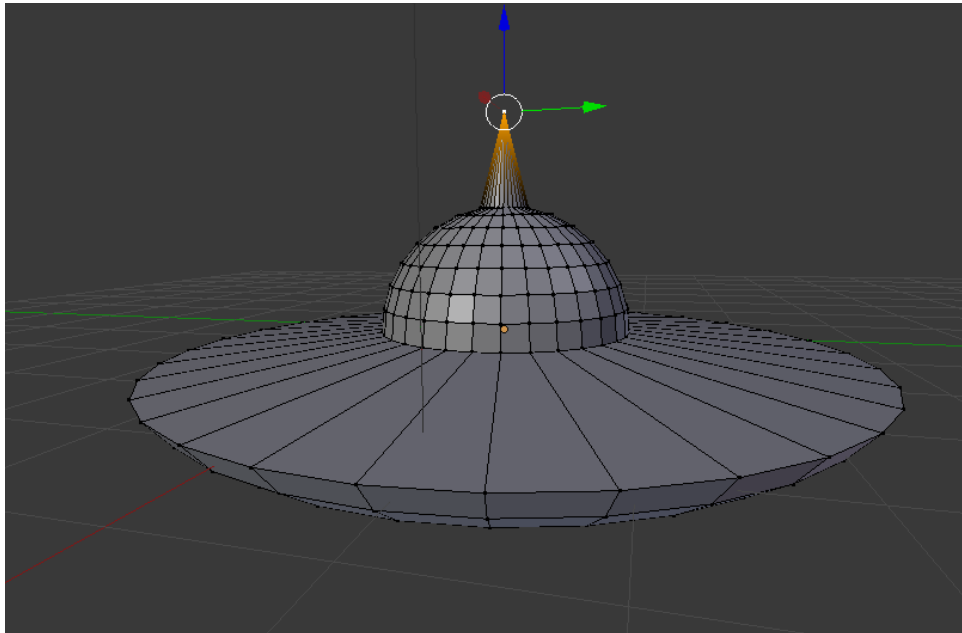
Seleccionar región interior

Con la selección anterior volvemos a pulsar en Select y pulsamos Loop Inner Region para seleccionar todas las aristas que se encuentran dentro de la selección. Una vez hecho esto cambiamos la escala de la selección para que nos quede algo como esto:



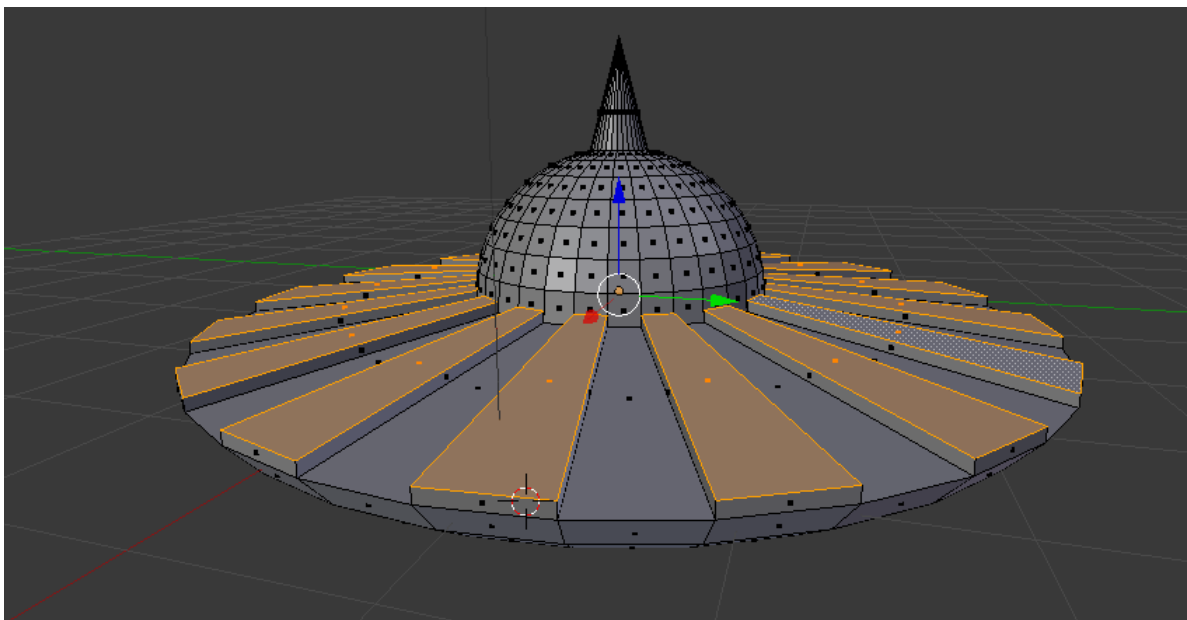
Seleccionar vértice

Para hacerle una antena al OVNI seleccionamos el vértice superior de la esfera y lo trasladamos.



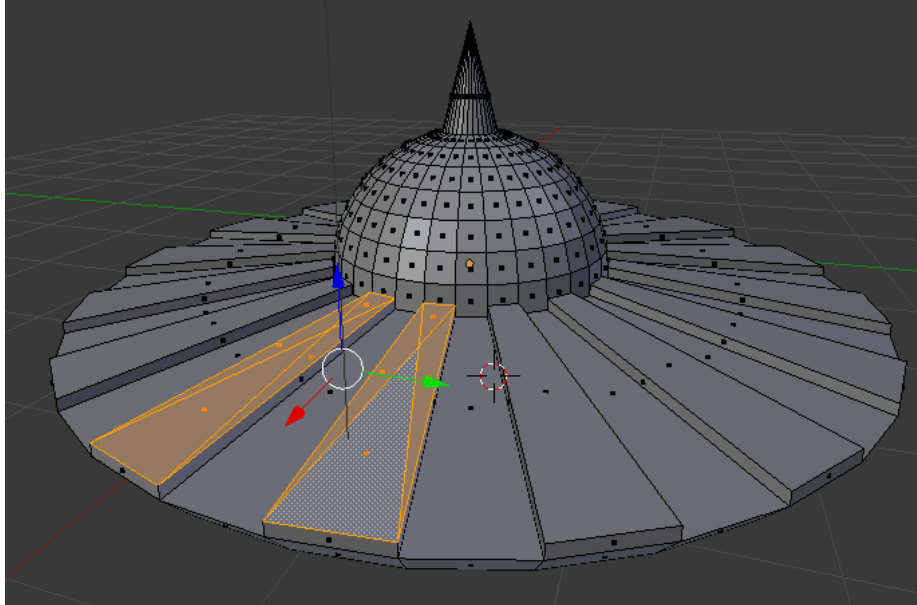
Extruir región

Para dar más detalle a la parte inferior del OVNI elegimos la selección de caras del modelo y con la tecla mayúsculas pulsada seleccionamos las caras que queremos modificar. Pulsamos Extrude Region en la sección de Tools y movemos las caras para que se quede así:

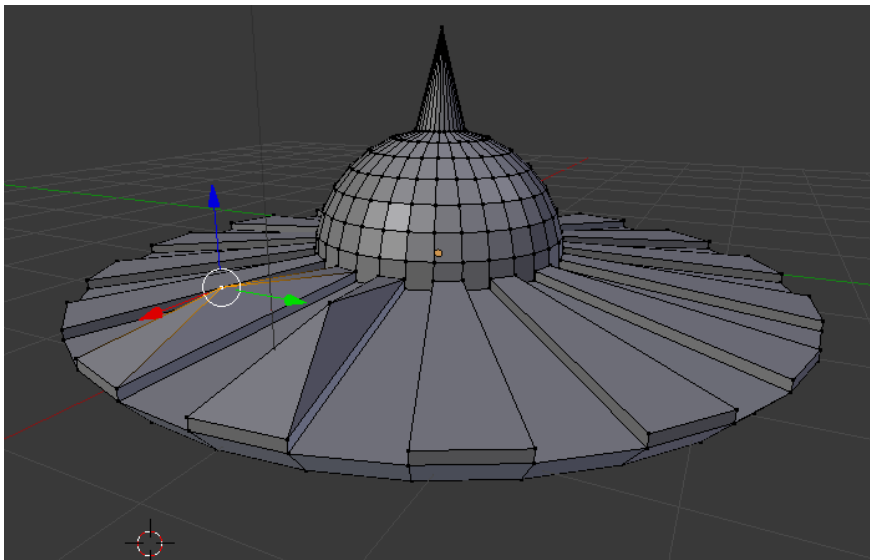


Cuchillo

Seleccionamos la herramienta knife para dar detalle a dos caras del OVNI para que parezca que tiene una parte frontal. Partimos las dos caras seleccionando sus esquinas con el cuchillo y pulsando enter.

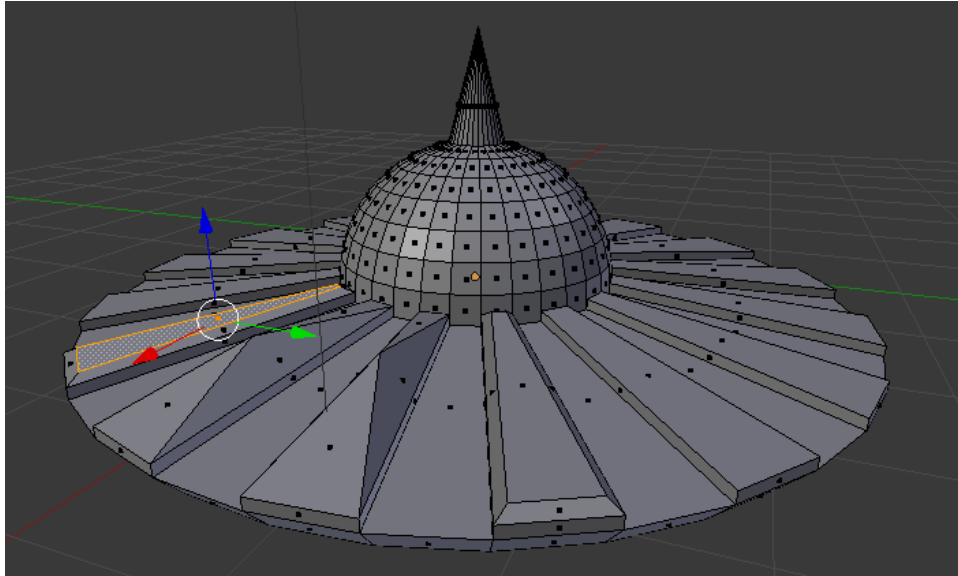


Seleccionamos la edición de vértices para modificar los vértices que se han creado en el centro de las caras en el paso anterior y los trasladamos para que se quede así:



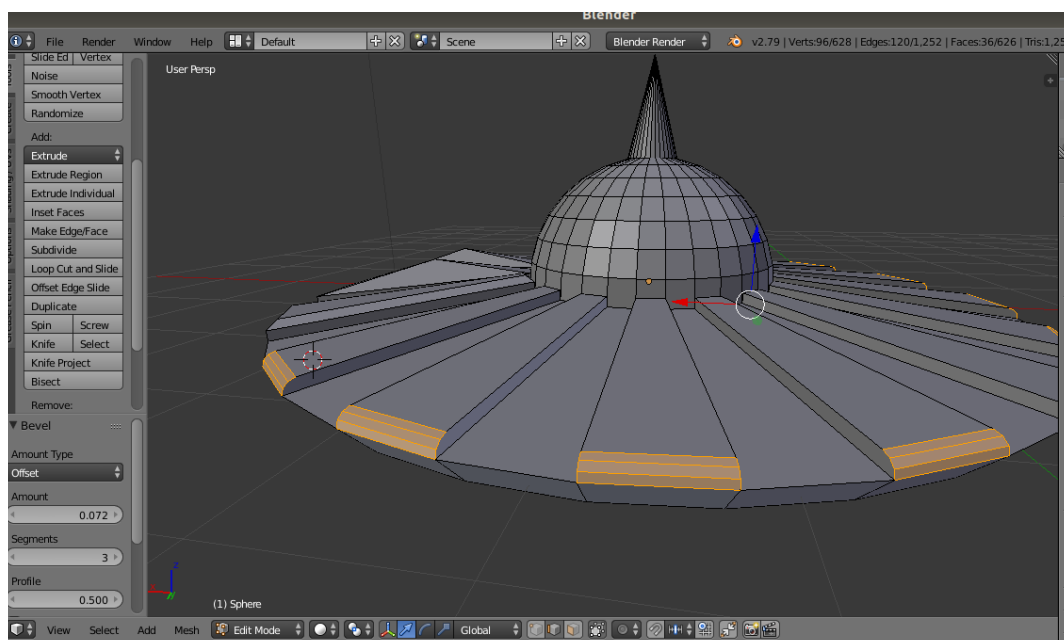
Inset faces

Con la opción inset faces que se encuentra en el menú Mesh>Faces modificamos las dos caras que se encuentran a los lados de las dos modificadas en el paso anterior. Se creará una cara interior y la trasladamos para que quede así.



Biselado

Seleccionamos las aristas más exteriores del resto de caras que no hemos editado y con la herramienta Bevel del menú Mesh>Edges, le ponemos tres segmentos y redondeamos los bordes para que se quede así:



Unión

Añadimos tres esferas a la escena y en la sección de la llave inglesa de la paleta de propiedades le añadimos un modificador booleano. Con las tres esferas aplicamos este modificador para crear un solo objeto de la siguiente manera:

