

EXERCICIOS:

1. Transformar un arquivo 2D nun 3D.

- A) Importar o arquivo logo reducido.svg e aplicar o modificador Solidify
- B) Importar o arquivo logo reducido.svg, convert to mesh, ir a modo edición, seleccionar todo e extruír

2. Modelar un obxecto empregando modificacións básicas (escalar, mover, rotar) e o modificador booleanas seguindo as medidas que se definen na imaxe. (cilindro Model (1).jpg)

3. Modelar un obxecto de 3 xeitos distintos:

- A) Poñendo unha imaxe de fondo como referencia, ir creando a malla coas ferramentas de modelado. Unha vez que a malla está rematada, usar o modificador Solidify para darlle espesor ó obxecto. (Copa.png)
- B) Poñendo a mesma imaxe de fondo, en vez de crear unha malla, váise creando unha curva que defina o perfil do obxecto. Despois, engádeselle o modificador Screw, + Solidify + Subdivision Surface
- C) Importar arquivo copa.svg no que xa ven a curva que define o perfil da copa, e facer os mesmo pasos ca no exercicio anterior. Empregar a sección da asa e a curva que define o seu percorrido para definir esa parte do obxecto. Empregando object bevel + engadir o modificador mirror

4. Modificar un modelo doutra persoa: importar o arquivo cabalo. stl e modificar a malla para facer variacións no modelo: mediante o modo de esculpido ou de modelado.