

Actividad_04

En este ejercicio se le solicita realizar el modelo de un logotipo, puede ser utilizando la imagen de referencia o puede escoger el logotipo a modelar, también deben de modelar una botella y un juego de 3 copas, utilizando el modificador extrude y lathe.

Procedimiento:

1. Cree un plano para utilizar la imagen blue print
2. Cree el contorno del modelo
3. Utilice Layers para ordenar su modelo
4. Utilice las herramientas de modificación necesarias.
5. Modifique el pivote si considera necesario

Al finalizar esta práctica, el participante entregará el dibujo asignado con 90 % de exactitud, con base en los objetos y modificadores.

