

Modo objeto y modo edición

Cuando colocas un objeto en **Blender**, entra en escena en **Modo objeto**. Básicamente hay 2 estados en **Blender**: Modo de edición y Modo de objeto.

- El modo de edición está diseñado para modificar la forma del objeto seleccionando vértices en el objeto.
- El modo de objeto afecta al objeto como un entero.
- El botón de `Tab` cambia entre los dos. También puede ver y cambiar su modo en la parte inferior de la ventana gráfica.

Después de insertar un objeto en tu escena, siempre asegúrate de estar en **Modo de objeto**. De lo contrario, el siguiente objeto que crear se unirá a esa malla