

Práctica V5

Modelado de objetos con Blender

1 Introducción

El objetivo de la práctica es realizar un renderizado de un objeto 3D utilizando algunas de las principales funciones que ofrece Blender.

Podéis replicar directamente la figura que se puede ver en los vídeos, o realizar cualquier otra de vuestro gusto. Los únicos requisitos son que manejéis, al menos, las herramientas que se utilizan en el vídeo:

- Edición manual de la malla de un objeto
- Herramientas de esculpido
- Manejo de la luz
- Materiales
- Renderizado final

2 Materiales a entregar

Debéis entregar:

- Fichero *.blender* con el proyecto realizado.
- Imagen renderizada, en formato *.png*.