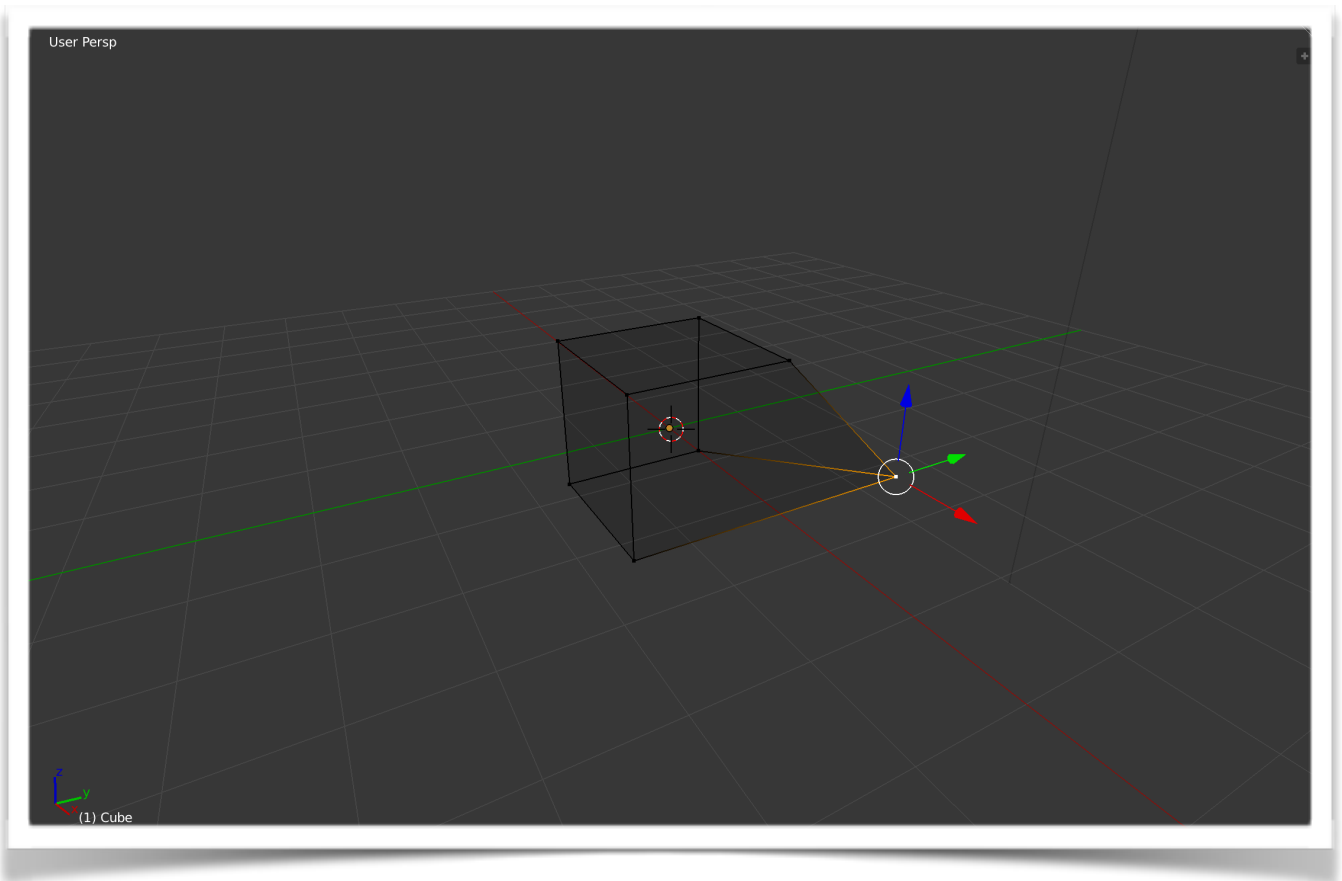


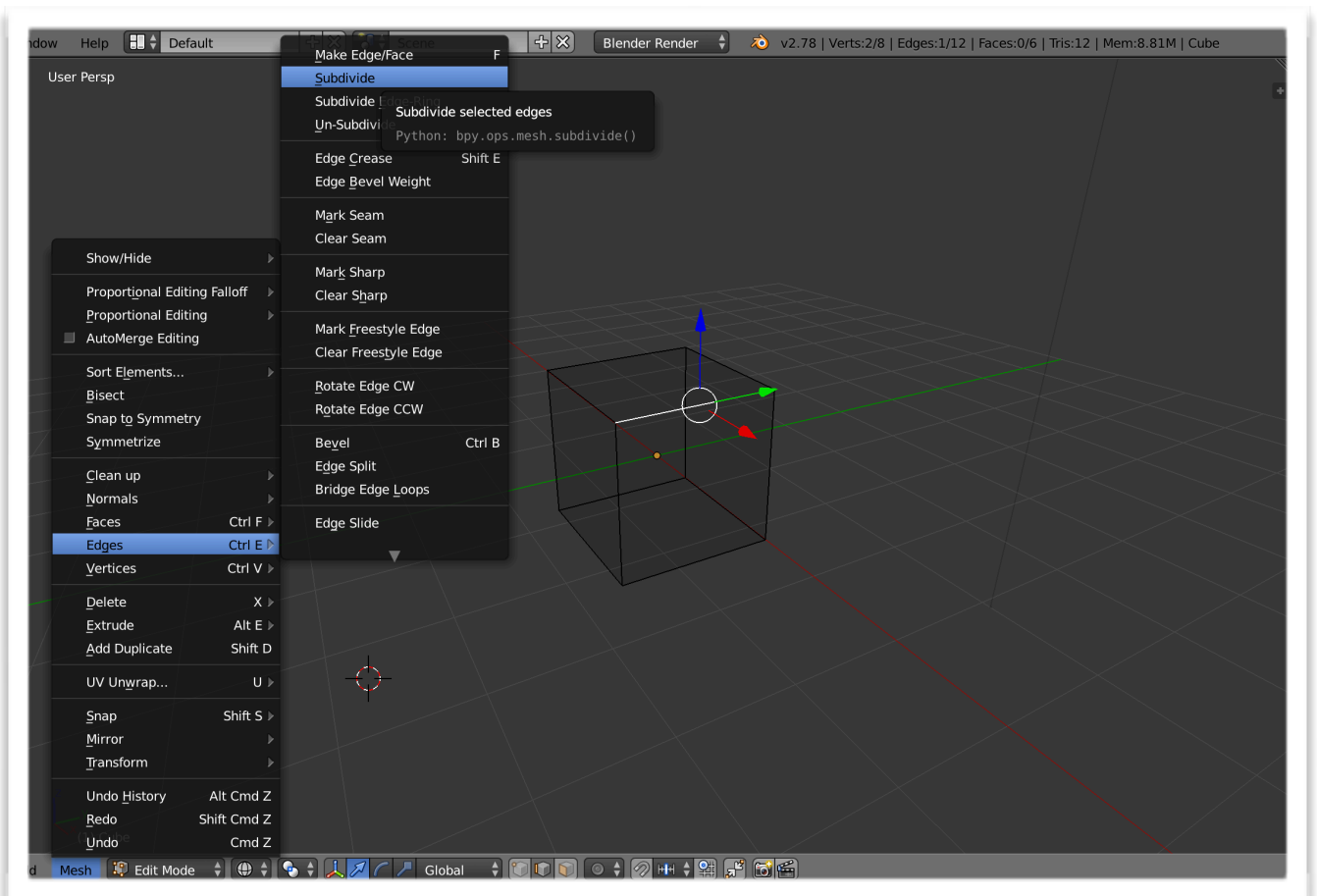
Redacta un documento de no mas de una cara indicando algunas de las funciones de edición de mallas poligonales vistas en el tema con las que cuenta Blender.

Son tres las funciones de edición de mallas vistas en el tema de las que Blender cuenta con dos.

- **Modificación directa:** a través de esta función podemos mover elementos de la malla como vértices, aristas o caras, subdividir o corta aristas como se puede ver en las imágenes.

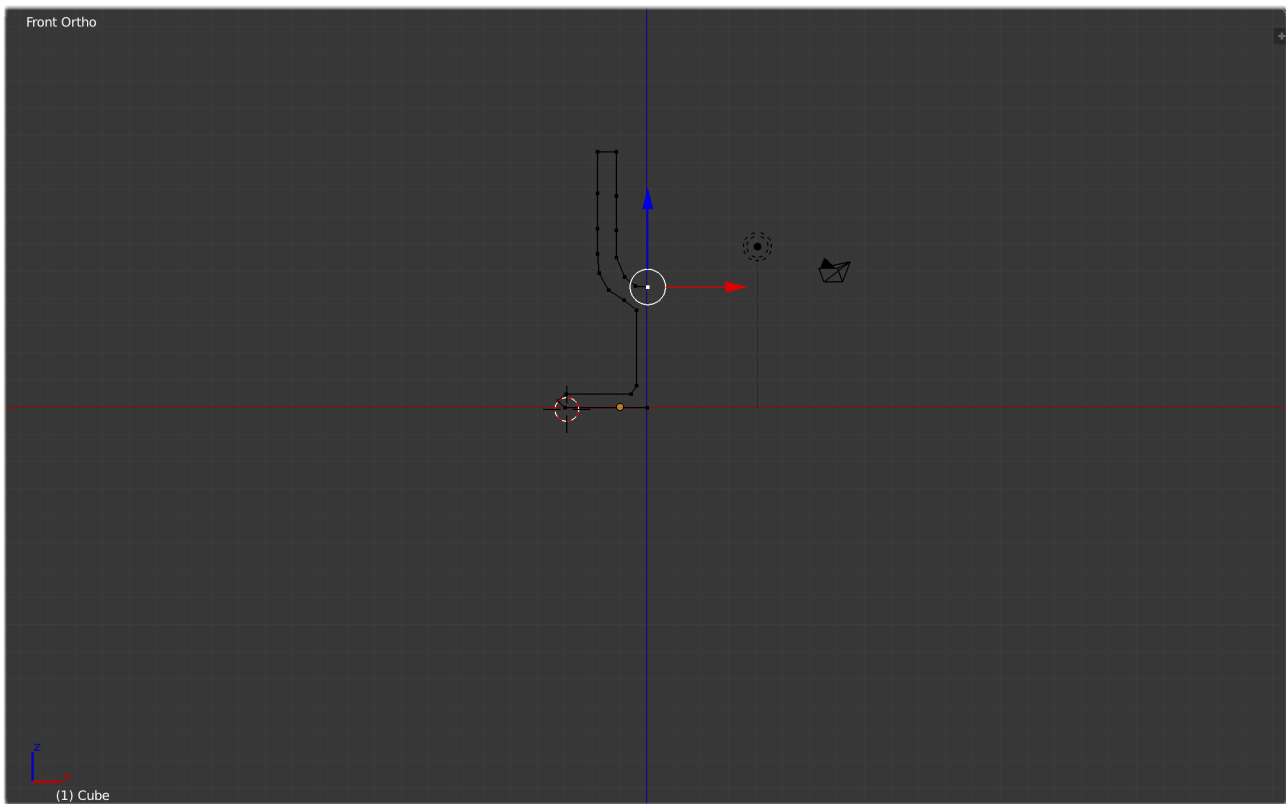


Moviendo vertice

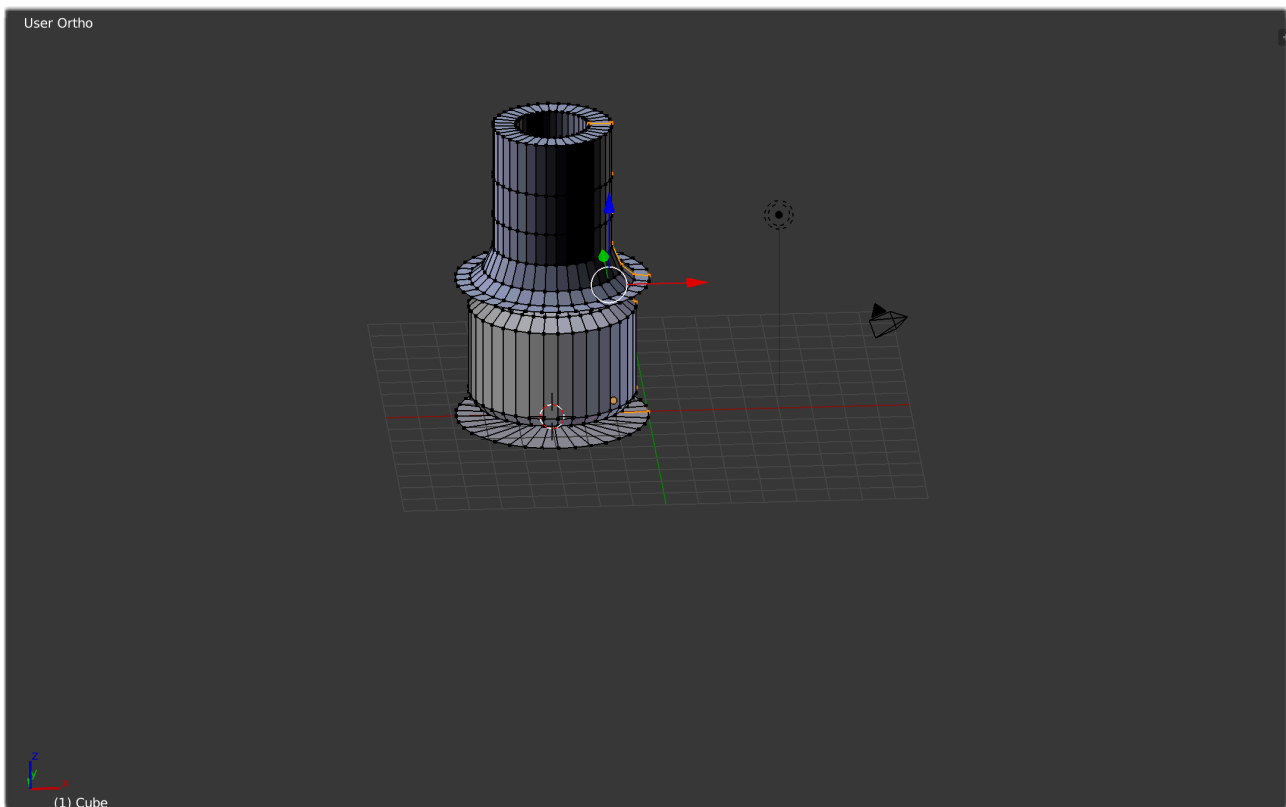


Subdiviendo arista

- **Barrido:** esta funcionalidad está también disponible en Blender. Podemos ver en las siguientes imágenes como a partir de un perfil creamos un modelo por revolución utilizando para ello la opción **Spin** del panel de la izquierda.

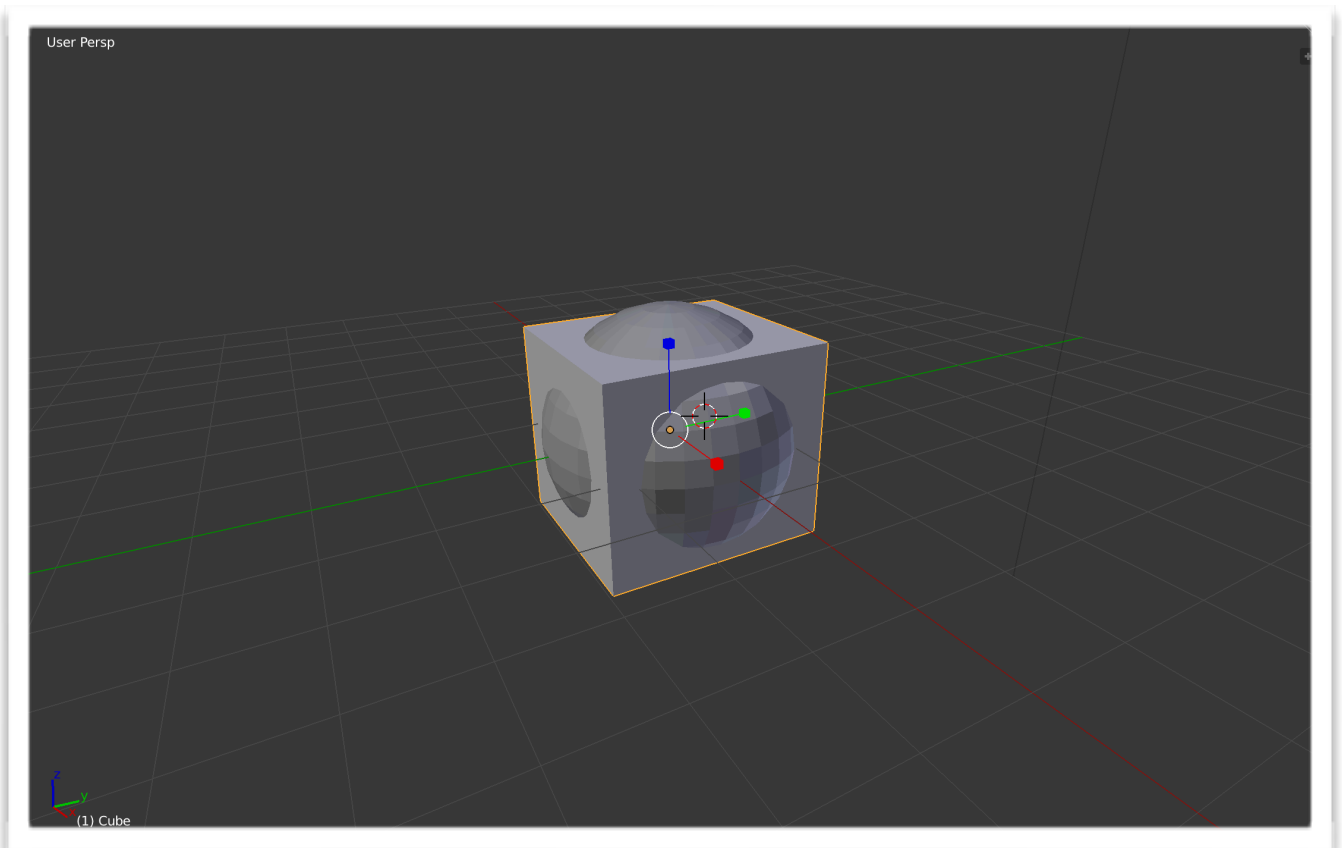


Perfil del objeto

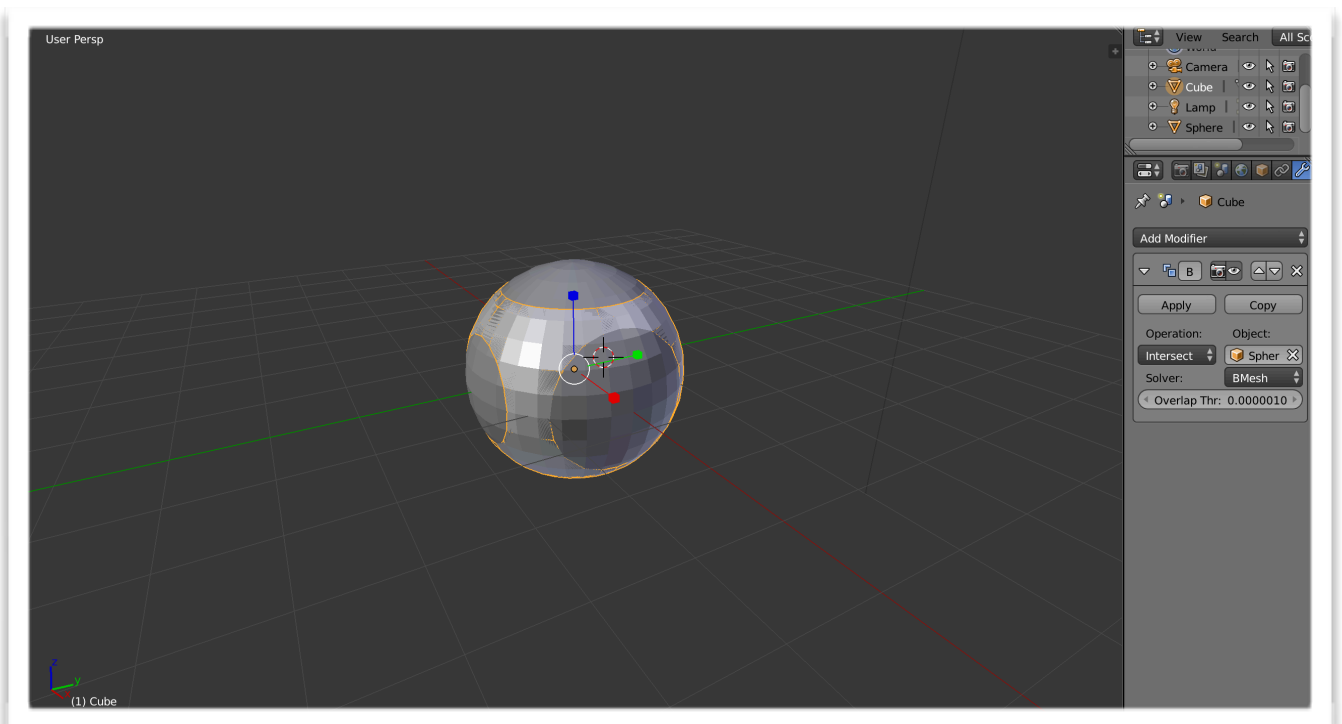


Objeto por revolución

- **Operaciones booleanas:** las operaciones booleanas es una función que se encuentra también disponible en Blender a través de los modificadores como se puede apreciar en las siguientes imágenes.



Intersección entre cubo y esfera (I)



Intersección entre cubo y esfera (II)