

INFORME GC

Para esta práctica he realizado el modelado y diseño en Blender de una ciudad de cuatro manzanas, en la que he modelado e incluido los siguientes objetos:

-Coches: para el modelado de los coches he utilizado la técnica LowPoly. He empezado con un cubo el cual he ido editando poco a poco para que fuese cogiendo la forma de la estructura general que quería, a la cual le he aplicado la técnica de subdivisión para suavizar la malla y he ido aplicando los detalles con los distintos modificadores que he necesitado, como las operaciones booleanas. Después he añadido el parachoques con la operación de repetición mediante un array, los focos, la placa (personalizada con texto), el tubo de escape, asientos y el volante.

Posteriormente he utilizado unos colores distintos para cada modelo del coche.



-Semáforo: he utilizado cilindros y cubos, los cuales he editado mediante el modo de edición y los modificadores y posteriormente he unido en un solo objeto.



-**Señal de Stop:** he utilizado un cilindro al cual le he reducido los vértices y una copia del mismo cilindro más pequeño para incrustarlo dentro con un boolean y dejar la forma de la señal. Para dibujar el Stop he empleado texto.



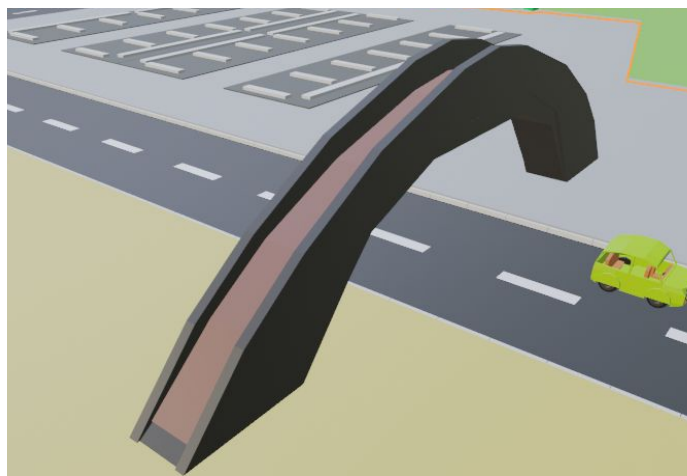
-**Carretera y líneas:** he hecho uso de el modificador de repetición para generar con un array las líneas que necesitaba y para la carretera he usado un cubo que he editado para darle la longitud y forma que quería.



-Bordillo: he usado un cubo que le he dado la forma del bordillo, el cual he repetido con el modificar de repetición.



-Puente: he utilizado un cubo al cual le he modificado los segmentos y he ido dando forma desde el Edit Mode y con el uso de operaciones booleanas.



-Parque: he puesto un doble suelo nuevo para el parque y modelado los bancos editando un cubo inicialmente, al que le he puesto las patas más tarde con un array.



-Estadio: he utilizado inicialmente una caja, a la que he ido modificando los vértices y dándole forma en el Edit Mode y he hecho lo mismo con los otros componentes como las puertas de entrada. Para los detalles de la cubierta exterior he utilizado también el modificador booleano.



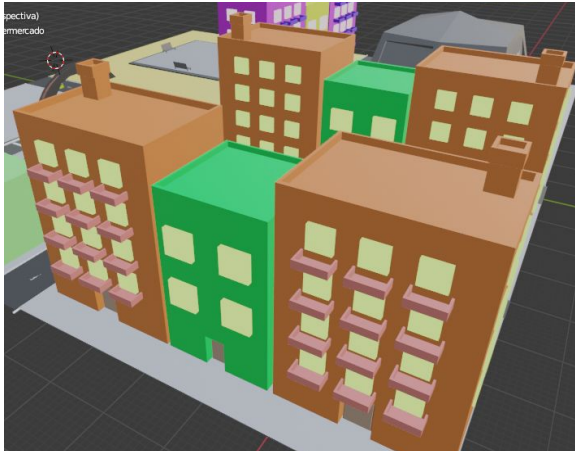
-Carretera urbanización: he empleado lo mismo que para la carretera normal y he señalado con una línea fina continua el espacio de aparcamiento para los coches de la urbanización.



-Contenedores: para los contenedores he usado cajas que he modificado para hacer la tapa y la estructura y para la palanca para abrir el contenedor, y he unido las mallas. Esto lo he hecho de forma muy parecida para los contenedores de basura, plástico y papel. Para el de vidrio he utilizado operaciones booleanas entre una esfera y cilindro.



-Casas: he modificado inicialmente la malla de una caja y usado operaciones booleanas para hacer las puertas de entrada. Al igual que para las ventanas y los balcones, que he utilizado la operación de repetición mediante array, para poblar las casas con estas. La chimenea la he hecho igualmente mediante operaciones booleanas sobre cajas.



-Supermercado: he utilizado una caja que he modificado en Edit Mode, texto para el letrero y operaciones booleanas y el mirror para hacer las puertas de entrada.



-Parking supermercado: he utilizado lo que serían pequeños trozos de carretera los cuales están delimitados con bordes que he implementado mediante la operación de repetición, para señalar las plazas de aparcamiento para los automóviles.

