

Práctica 1: Entornos Virtuales



Juan Carlos Serrano Pérez

jcsp0003@red.ujaen.es

Descripción

El objetivo de la práctica es el modelado de un *camión de bomberos* desde cero. Para ello se ha tomado como referencia las siguientes imágenes.



Para la realización del proyecto se ha seguido un control de versiones que puede encontrarse en el siguiente enlace:

<https://github.com/xenahort/Blender-RireTruck>

Pasos a seguir

El listado de los principales pasos seguidos para el modelo se han obtenido a partir de los commits creados durante el desarrollo:

1. Creada base de la cabina
2. Estructura de la puerta
3. Creado espacio para las persianas
4. Añadidas las persianas
5. Añadidos marcos de las persianas
6. Añadidos los pomos de las persianas
7. Añadido retrovisor
8. Puerta simétrica creada
9. Añadidas las ruedas
10. Añadidas las lucecitas del camión
11. Añadida la matrícula
12. Primera versión de la grúa
13. Añadidos barrotes bajos a la escalera
14. Añadida primera fase de barrotes laterales

15. Acabado de poner los barrotes de la grúa
16. Añadidos engranajes para subir las escaleras

Técnicas empleadas

- Todos los elementos del modelado han sido realizados a partir de las mallas de cuadrados, cilindros, torus y texto.
- Una de las técnicas que se han encontrado más útiles ha sido la de *subdividir* el objeto que junto al modificador *superficie de subdivisión* ha generado problemas ya que creaba demasiados polígonos y se llegaba a incrementar de forma excesiva el tamaño del proyecto, por lo que se ha tenido que evitar su uso excesivo.
- Otros modificadores utilizados han sido el *booleano* para perforar objetos con formas determinadas y el operador *espejo* para poder copiar de forma inversa elementos complejos como la puerta del camión.

Problemas encontrados

Los dos principales problemas que se han encontrado en este primer contacto con Blender son:

1. El control de la cámara que no es exactamente fácil ajustarla para principiantes para llegar a elementos pequeños.
2. Como ya se ha comentado el modificador *superficie de subdivisión* que incrementa de forma excesiva el tamaño del proyecto. De forma final se trató de redondear diferentes superficies para darle un aspecto “menos cuadrado” al camión, pero se tuvo de descartar ya que el proyecto llegó a pesar 250Mb.

Imágenes varias





