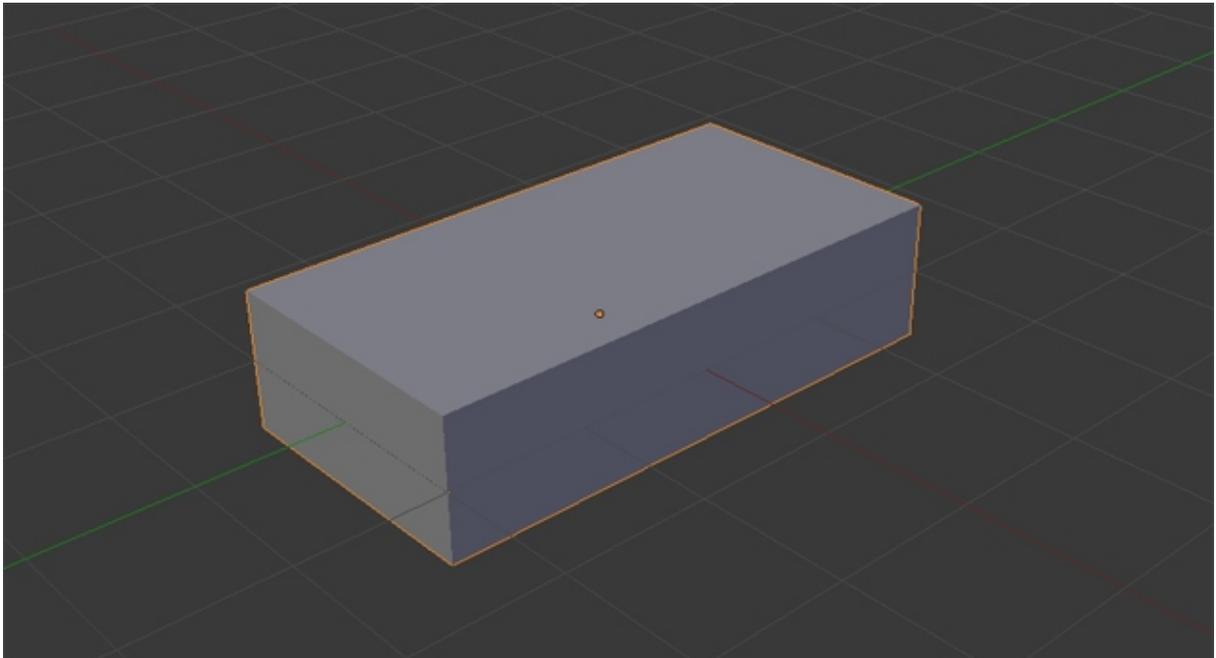


Edge Loop y Smooth

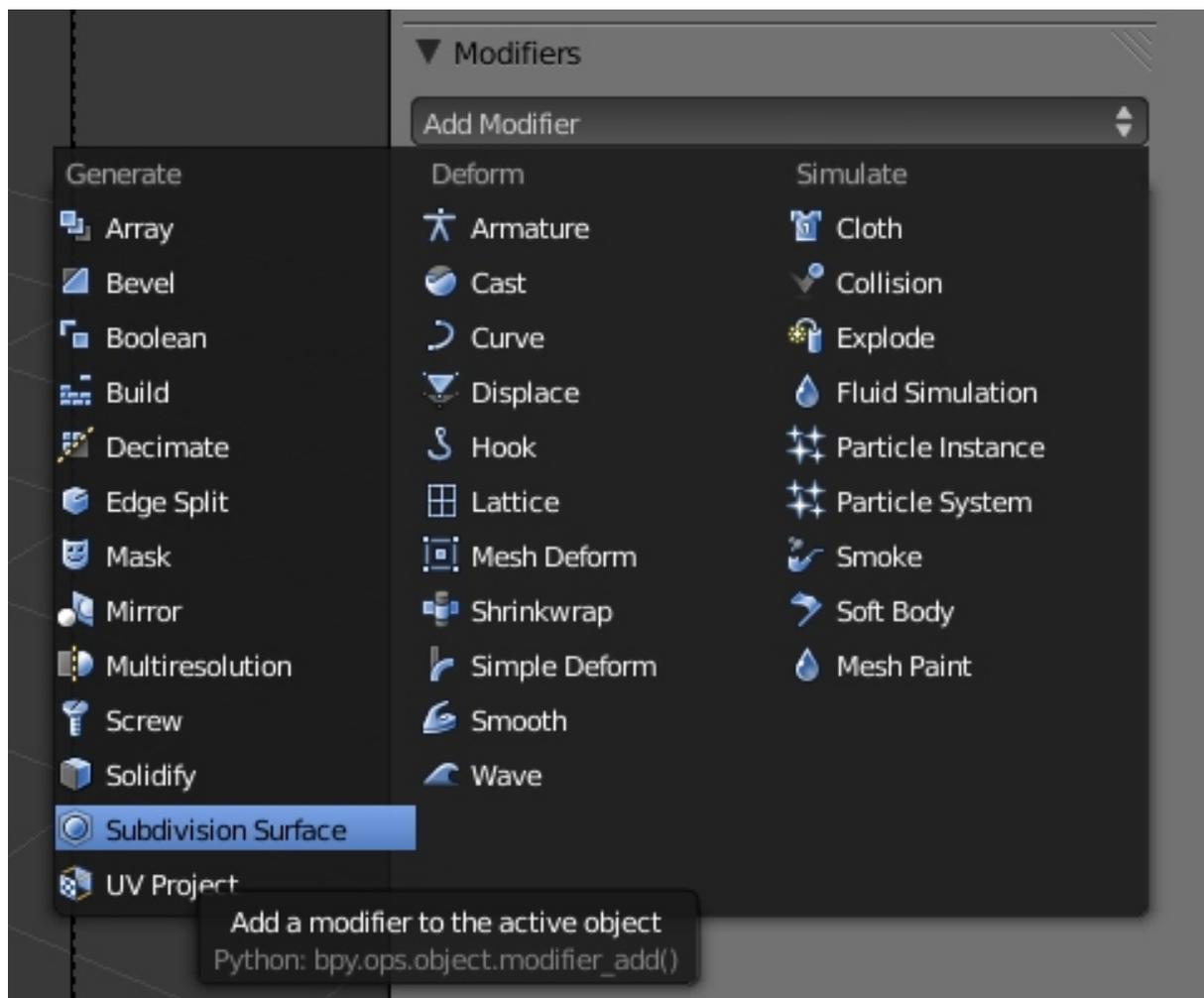


Vamos a hacer una goma de borrar utilizando estas dos herramientas.

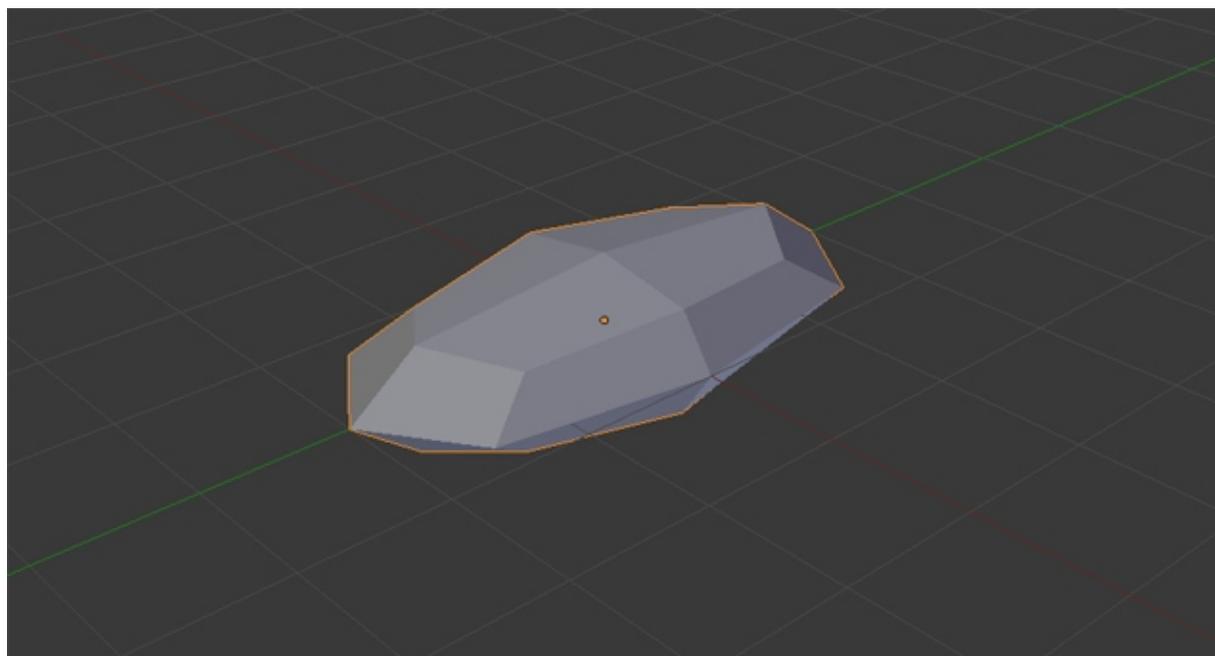
Partimos de un cudo con las proporciones del modelo:



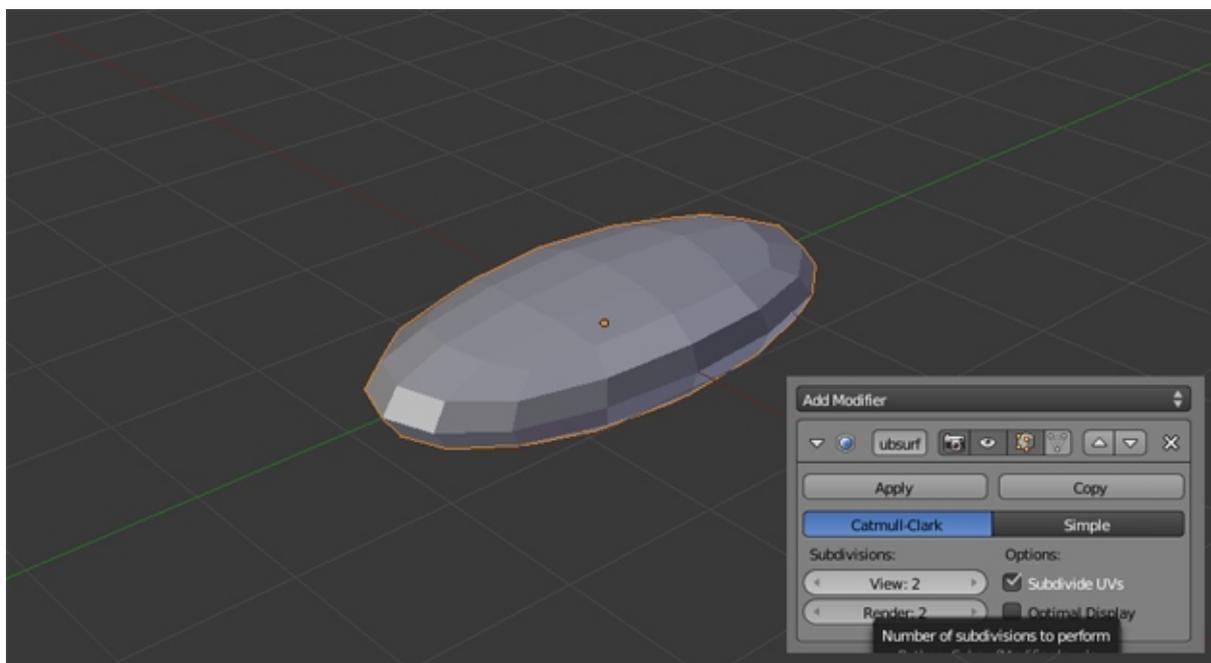
Aplicamos el modificador *Subdivision Surface*:



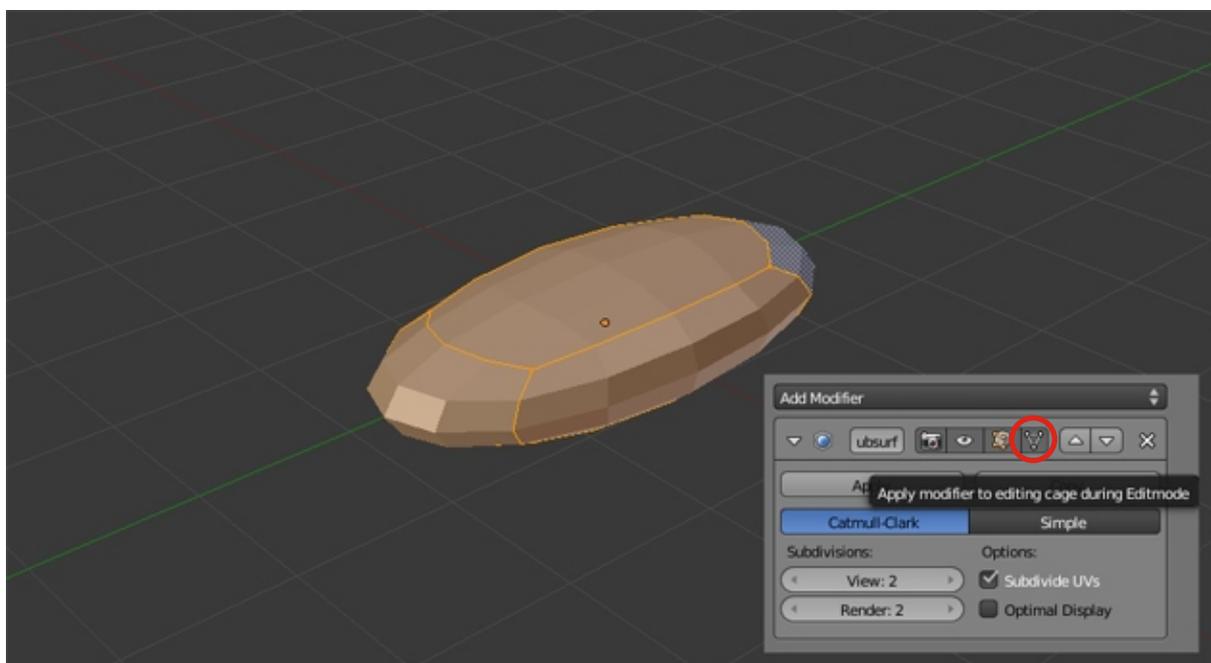
Adquiriendo el cubo esta forma:



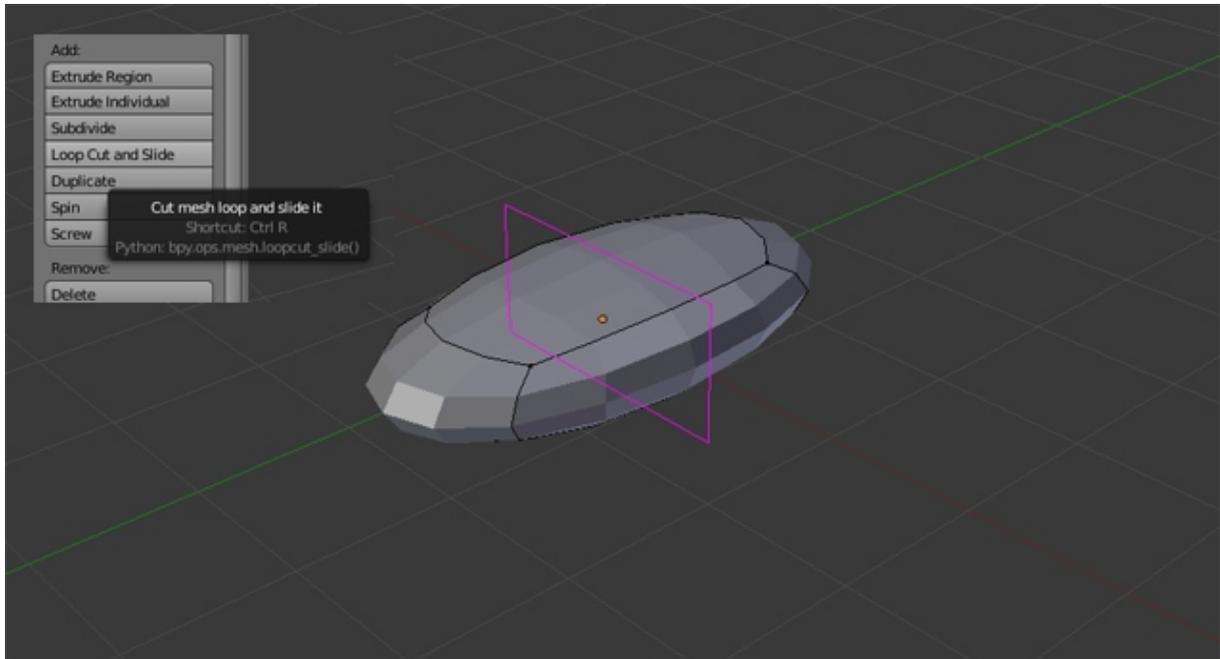
En los parámetros del modificador, aumentamos las subdivisiones en *View* para mejorar el aspecto. Con mayores subdivisiones mejora la forma, pero claro, también aumentan los polígonos y a más polígonos mayores tiempos de render.



Pulsamos tabulador para entrar en el modo de edición de objeto. En la ventana del modificador *Subdivision Surface*, activa el botón que te marco en la siguiente imagen, para que el modificador se aplique en tiempo real y poder ver como va quedando.

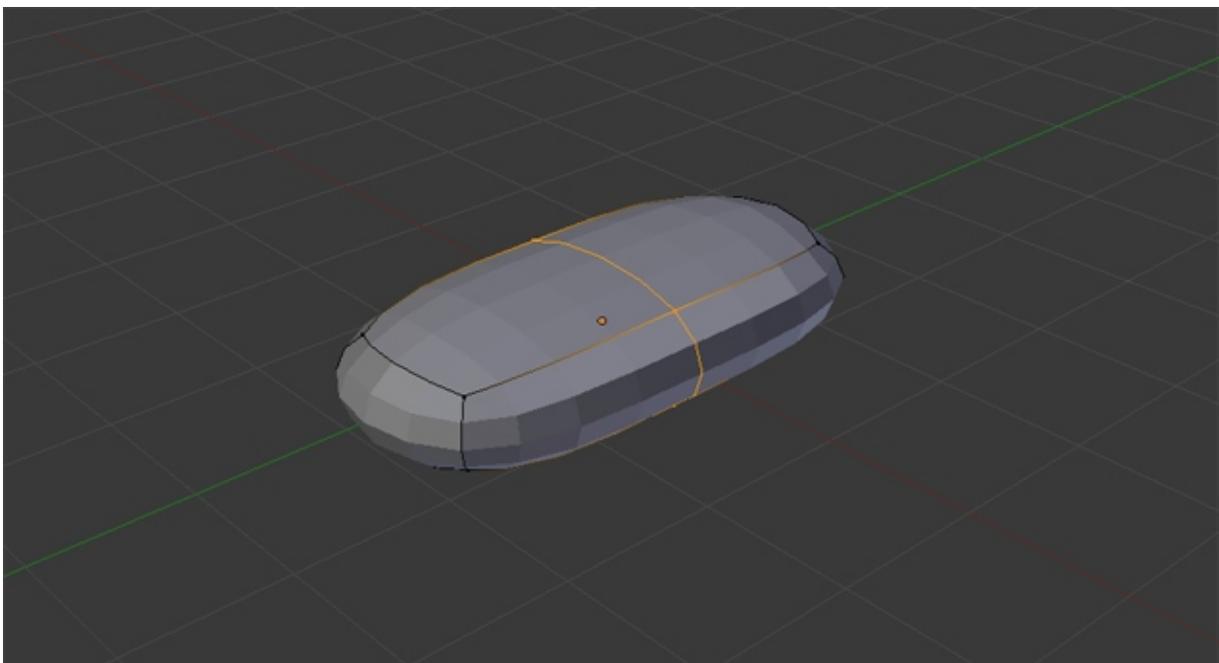


En la ventana de la izquierda (si no la ves pulsa la tecla T) haz clic en el botón *Loop Cut and Slide* (tecla control + R) y coloca el ratón sobre cualquier arista. Aparecerá un rectángulo color fucsia indicándote Blender donde va a realizar el loop. Siempre será en el centro geométrico del grupo de aristas a las que va a afectar. Seguidamente podrás despalzar los nuevos edges donde necesites.

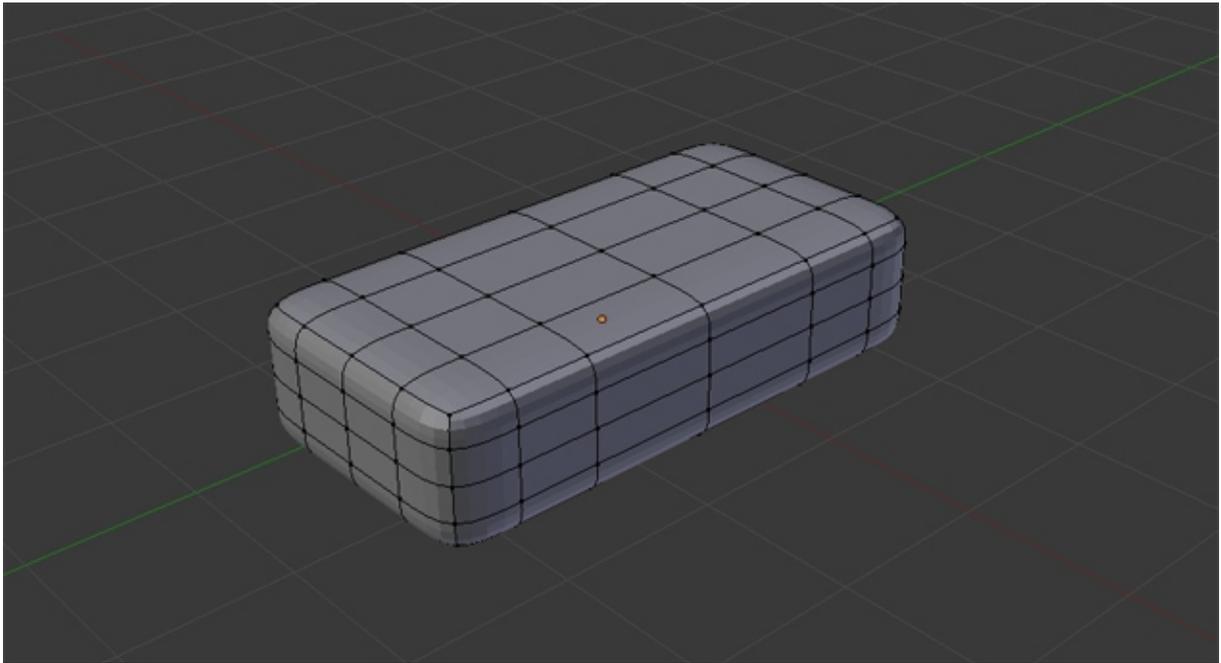


No se por qué a mí Blender no me permite mover las aristas recién creadas ¿? No se que problema tengo. Antes sí podía.

El modelo me queda así. Con el nuevo grupo de aristas creados.



Añade los loops que creas necesarios hasta conseguir la forma deseada.



Ya sólo nos queda suavizarlo.

Pulsa tabulador para volver a Modo Objeto. En la ventana de la izquierda (tecla T) haz clic sobre el botón Smooth y ¡Tallán! ya tenemos nuestra goma de borrar.

