

Bueno Bienvenidos a este tutorial en el que voy a explicar los pasos para realizar estos huevos en el que me voy a adentrar en temas como Modelado Materiales Luces Render Y Postcomposicion así que empecemos con la primera parte:

Empezamos borrando todo lo que viene por defecto en blender presionando la tecla **A** y luego **X** para borrar.

A: Seleccionar o Deseleccionar todos los objetos

X: Borrar los objetos seleccionados

Pasamos a la vista frontal con **Numpad 1** y Cambiamos la visión de perspectiva a ortográfica con **Numpad 5**

Numpad 1: Vista Frontal

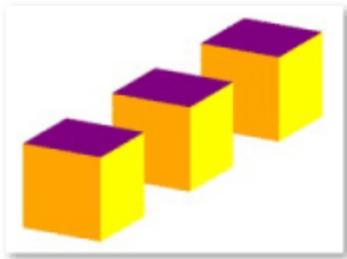
Numpad 3: Vista Lateral

Numpad 7: Vista Superior

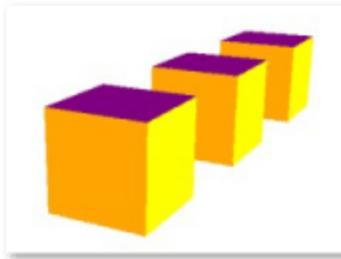
Nota: Si Presionamos La Tecla Control Y Luego Numpad 1,3 o 7 Iremos a la vista Contraria

Numpad 5: Cambia de Vista de Perspectiva a ortográfica

Proyección ortográfica



Proyección perspectiva



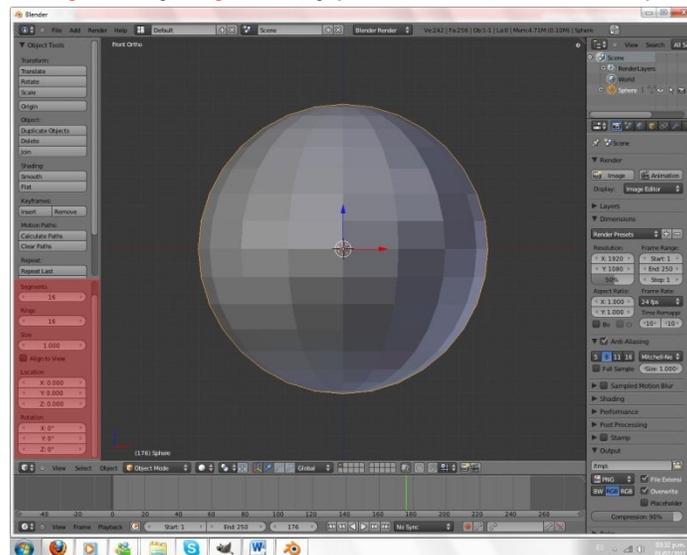
Procedemos a agregar la base de nuestro huevo en este caso será una **UV Sphere**, para agregarla presionamos **Shift + A** luego **Mesh** Y Por Ultimo **UVSphere**

Shift+A: Añadir un Objeto

Mesh: Malla

UVSphere: Esfera hecha de caras de 4 vértices

Colocamos los **segments** y **rings** en 12 y pasamos al modo edición presionando **TAB**



TAB: Cambiar entre el modo edición y el modo objeto

Deseleccionamos todos los vértices con **A** y activamos la edición proporcional con **O**

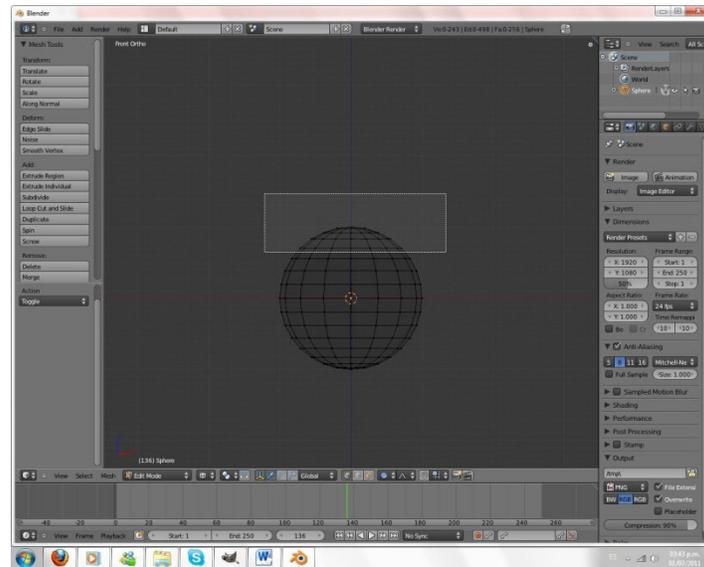
A En modo Edición: Selecciona y deselecta todos los vértices

O: Activa la Edición Proporcional

Pasamos a modo **wireframe** con **Z** y seleccionamos los vértices de arriba con la **B** haciendo un rectángulo

Wireframe: Se activa con Z Y nos permite ver el objeto sin el relleno

B: Activa la herramienta de selección de vértices por Rectángulo

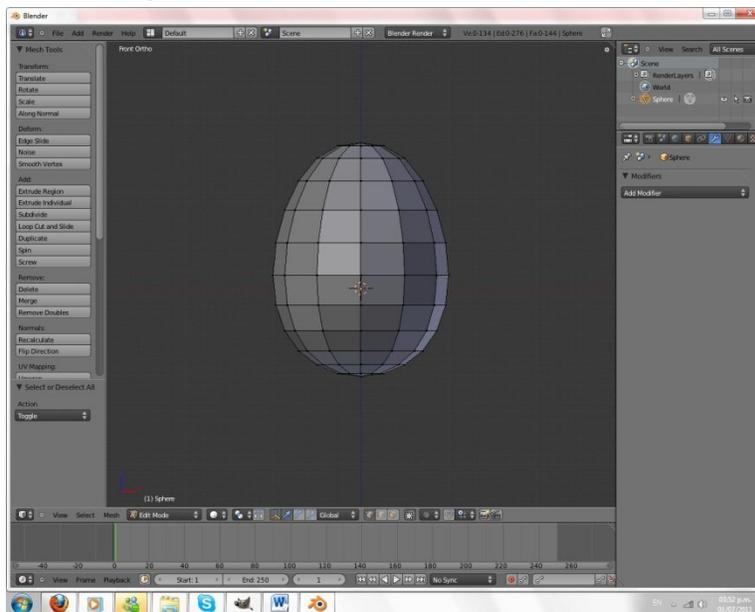


Presionamos G para moverlos Y Luego Z para que solo se muevan por el eje Z

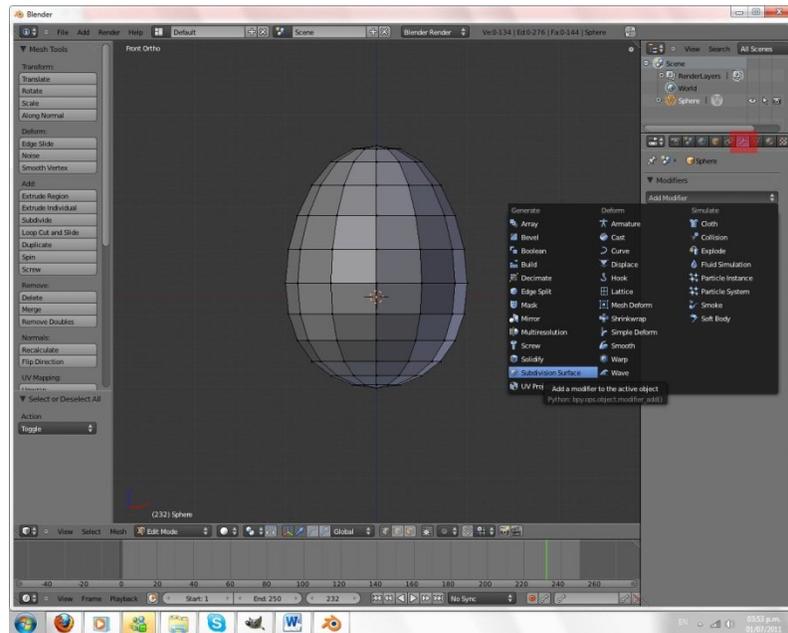
G: Grab o mover sirve para mover los vértices alrededor del entorno

G y Luego X, Y o Z: Sirve para restringir el movimiento a un eje en particular

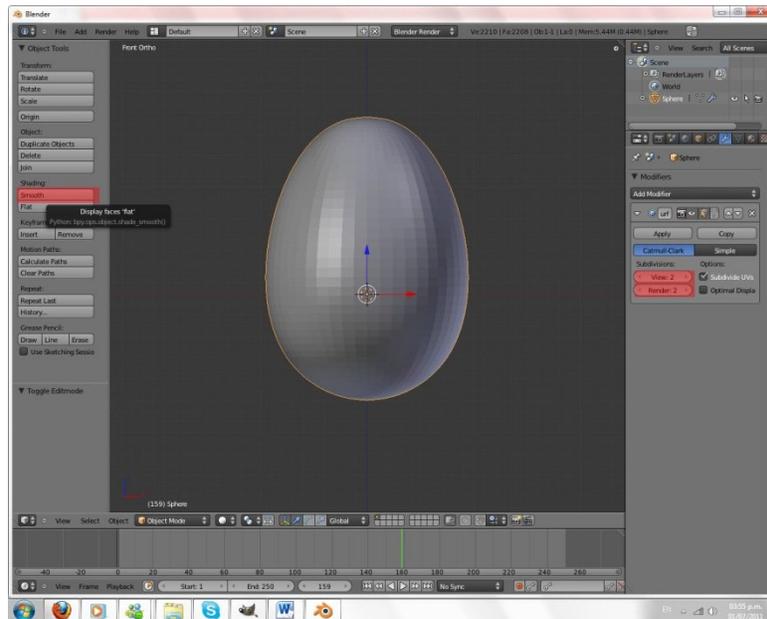
El círculo que aparece es el rango de nuestro movimiento proporcional ajustamos el rango con la rueda del mouse y subimos los vértices hasta tener una forma de huevo así



Ahora le agregaremos un modificador para tener una forma más detalla así que vamos modificadores



Aumentamos view a 2 y en shading smooth



Bueno ya tenemos nuestro huevo modelado.

Ahora pasaremos a modelar nuestro piso es muy sencillo salimos del modo edición con TAB

Shift+A MESH y PLANE Luego G y lo colocamos justo debajo del huevo.

Plane: Es un plano compuesto por 4 vértices

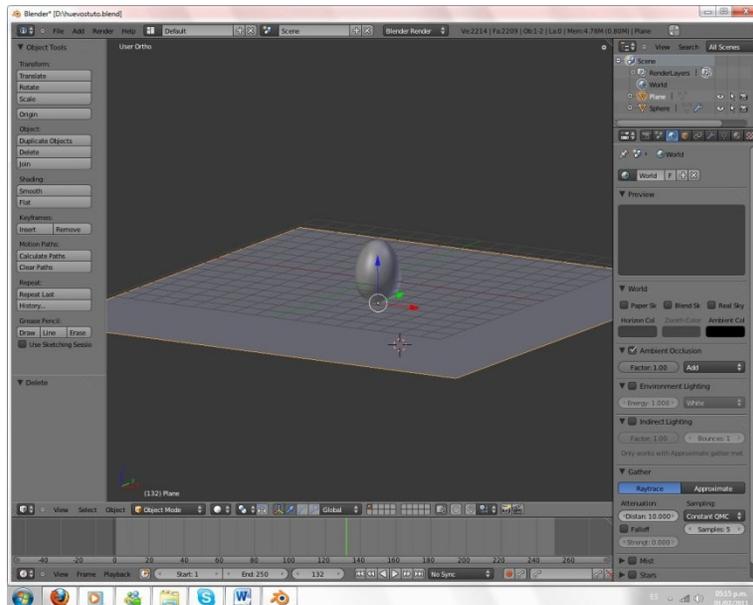
Pasamos a vista superior con NUMPAD 7 o nos movemos manteniendo presionada la rueda del mouse

Presionar El Mouse Scroll o Rueda del ratón: Sirve para Rotar La Vista Libremente

Usamos S para escalar y escribimos 10 para agrandar diez veces

Y nuestro piso está listo

S: Scale o escalar sirve para agrandar o disminuir el tamaño de nuestro objeto

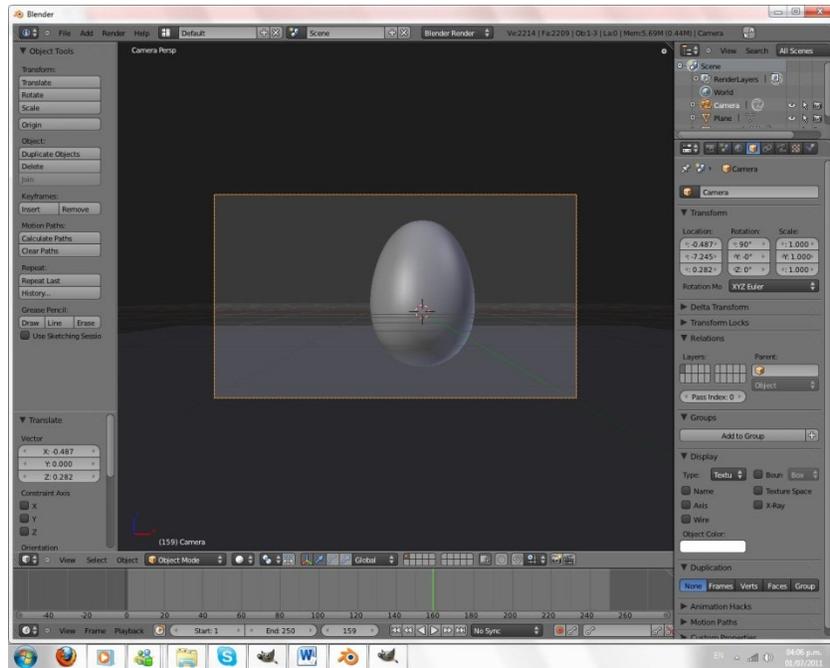


Pasamos a agregar una cámara SHIFT+A CAMERA y presionamos ALT+R y luego la rotamos con R en el Eje X y escribimos 90

Camera: La cámara es nuestra vista, las escenas finales son renderizas desde la cámara

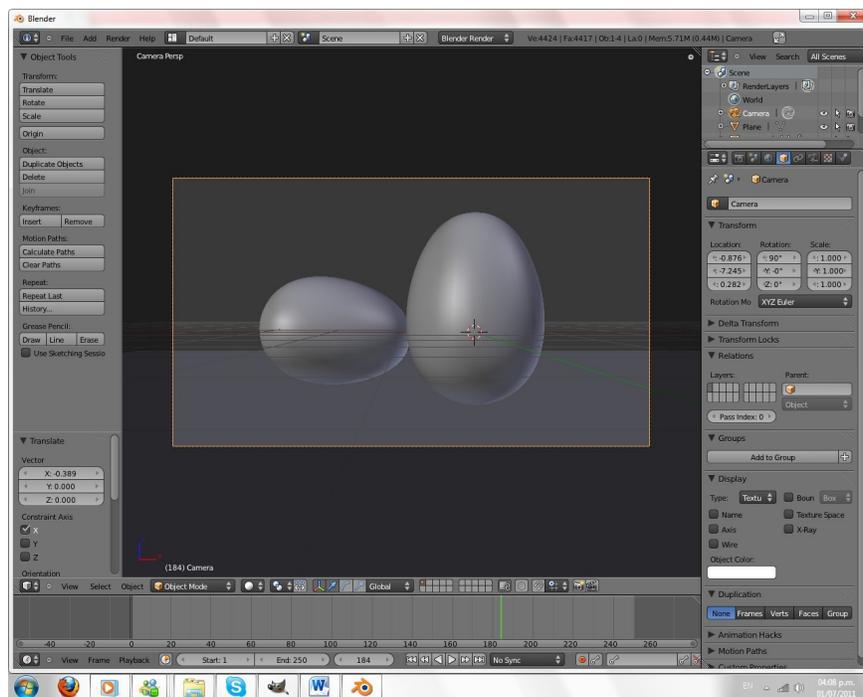
Presionamos NUMPAD 0 presionamos G y la rueda del mouse para hacer zoom y alejarnos para ver el huevo

NUMPAD 0: Pasar a la vista de la cámaraC



Ahora simplemente presionamos **SHIFT+D** para duplicar el huevo Lo Rotamos y lo movemos Para que quede así:

SHIFT+D: Duplicar un Objeto



Bueno aquí culminamos la primer parte de este tutorial en la próxima parte seguiremos con luces y materiales, y en luego la composición final Muchas gracias Espero Comentarios para saber si mi trabajo les ha gustado para así continuar.

He Activado El Ambient Occlusion Y Pulsado F12 Para Renderizar Para Que Observen Como Vamos Bueno Me Despido Hasta La Proxima

