

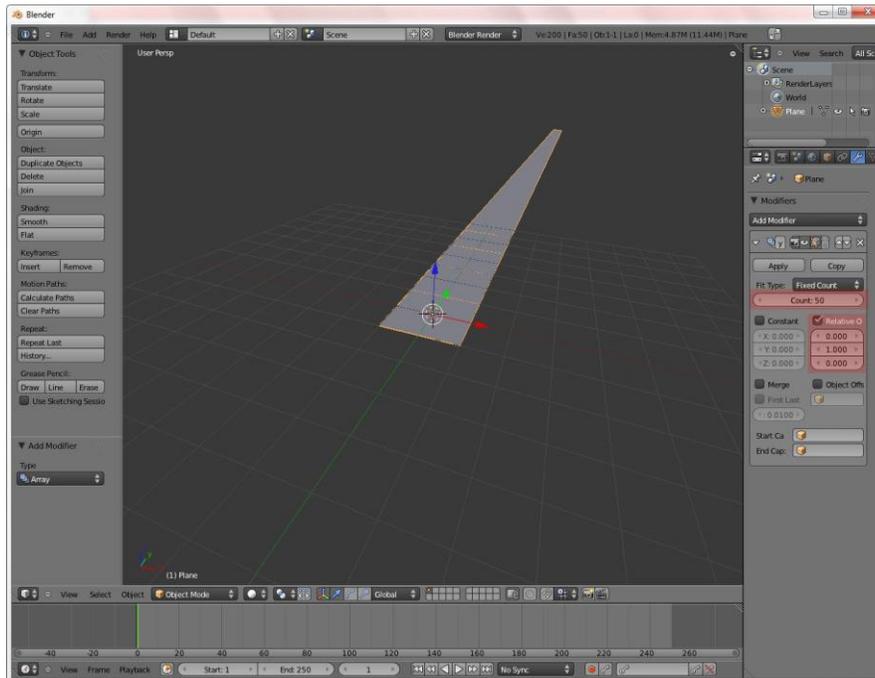


Carretera En El Desierto

Parte 1 Modelado

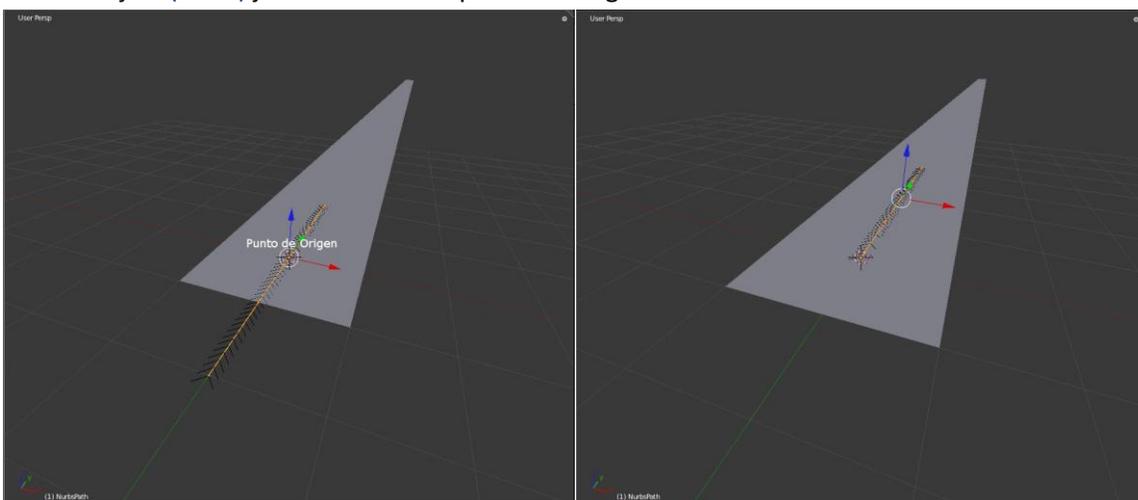
Shift+A – Mesh - Plane

Vamos a aplicarle un modificador, para eso vamos al panel modificadores y añadimos uno nuevo de tipo “Array” en relative disminuimos X a 0 y en Y aumentamos a 1, de esta forma le decimos a blender que duplique el plano en el eje Y a una distancia de 1 Blend Unit y en Count Colocamos 50 para así duplicar 50 veces.



Shift+A – Curve – Path

Rotamos nuestro Path 90 grados (R – 90) y pasamos a Modo Edición (Tab) Movemos nuestro Path sobre el eje Y (G – Y) justo delante del punto de origen así:

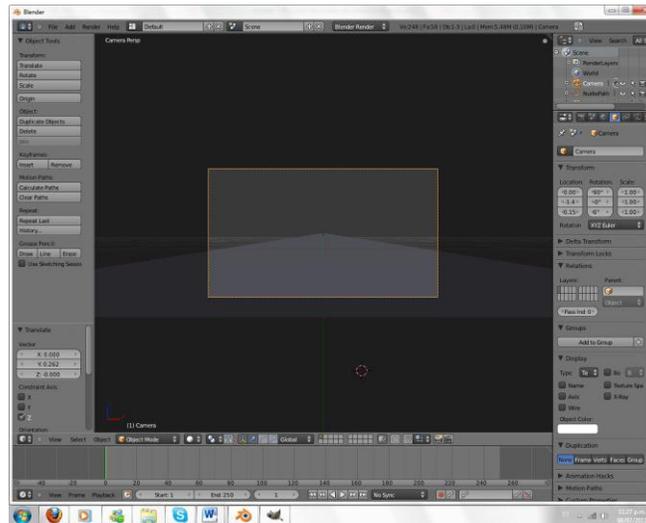


Volvemos al modo objeto (Tab) y escalamos el Path (S) hasta el final de nuestros planes

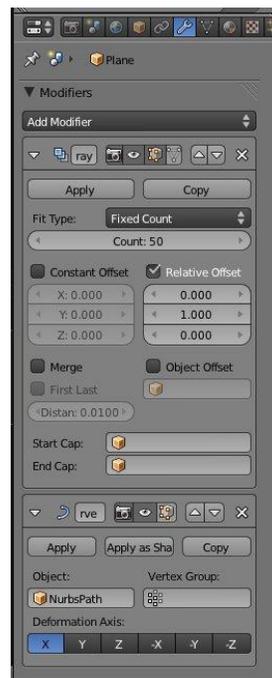
Shift+A – Camera

(Alt+R)-(R)-(X)-(90)

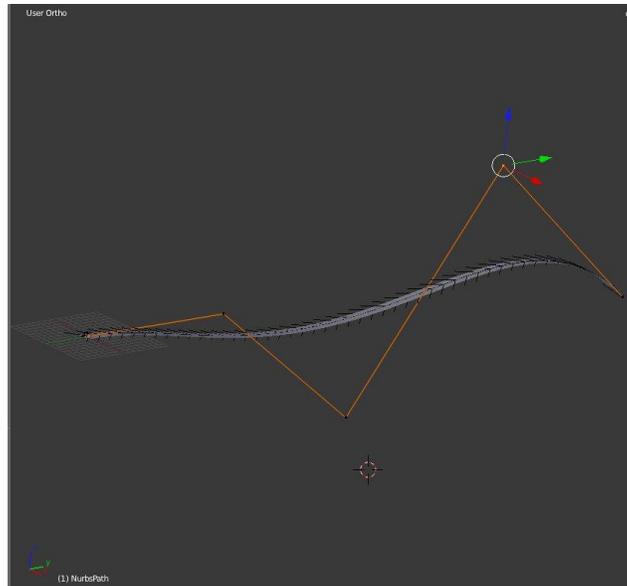
Pasamos a vista desde la cámara con **Numpad 0** Y usamos **G** y apretamos la rueda del mouse para hacer zoom y **G** para mover hasta enfocar algo como esto:



Seleccionamos nuestro Plane y vamos a agregar otro modificador esta vez será un de tipo Curve y en object seleccionamos nuestro NurbsPath esto hará que nuestros planos tomen la forma que le demos al Path:

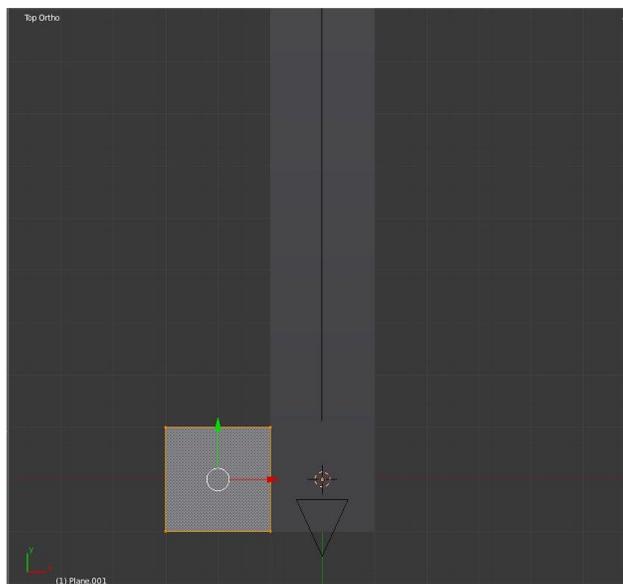


Así que seleccionamos nuestro Path (**Click Derecho**) Pasamos a Modo edición y empezamos a mover vértices (**G**) de arriba abajo hasta obtener algo así:

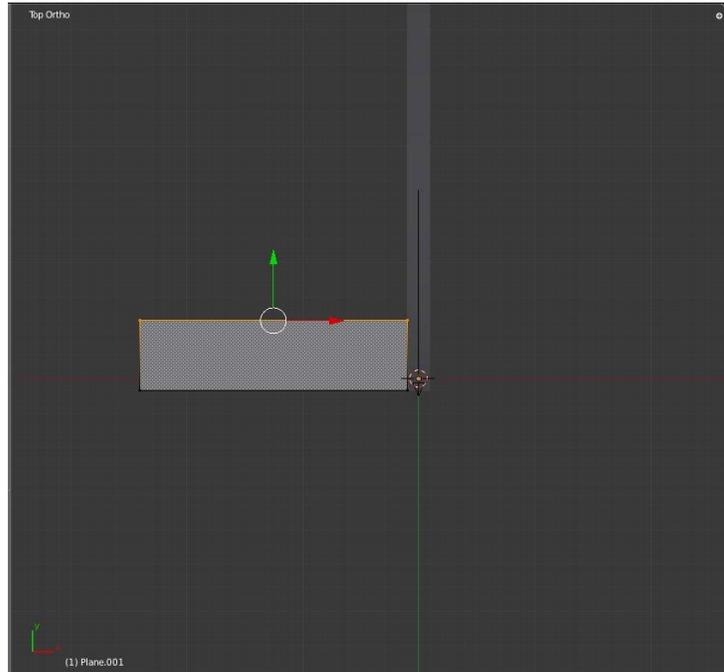


Y así Terminamos de modelar nuestra carretera por ahora le coloco un material gris para que se distinga.

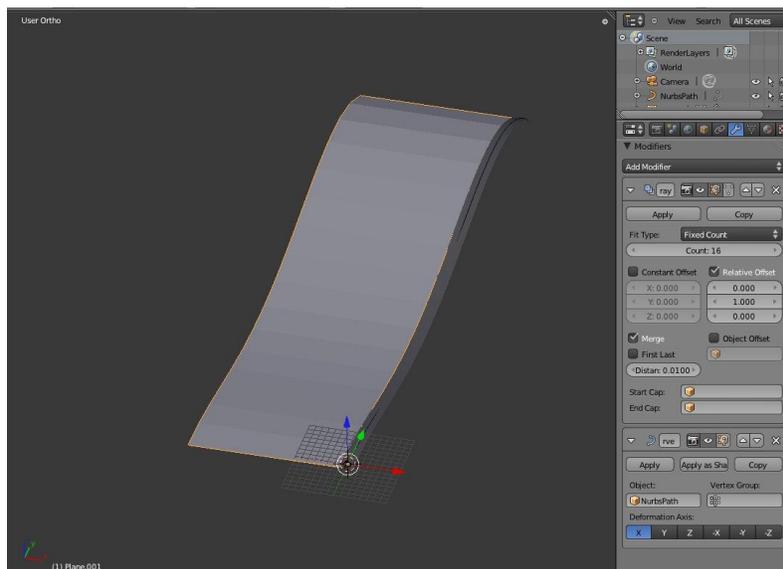
Sigamos con nuestro Suelo Primero ubicamos el cursor en el centro para eso presionamos **Shift+S** y luego **cursor to center**, Ahora Si **Shift+A Mesh Plane** y pasamos al modo edición movemos (**G**) hacia un lado del punto de origen:



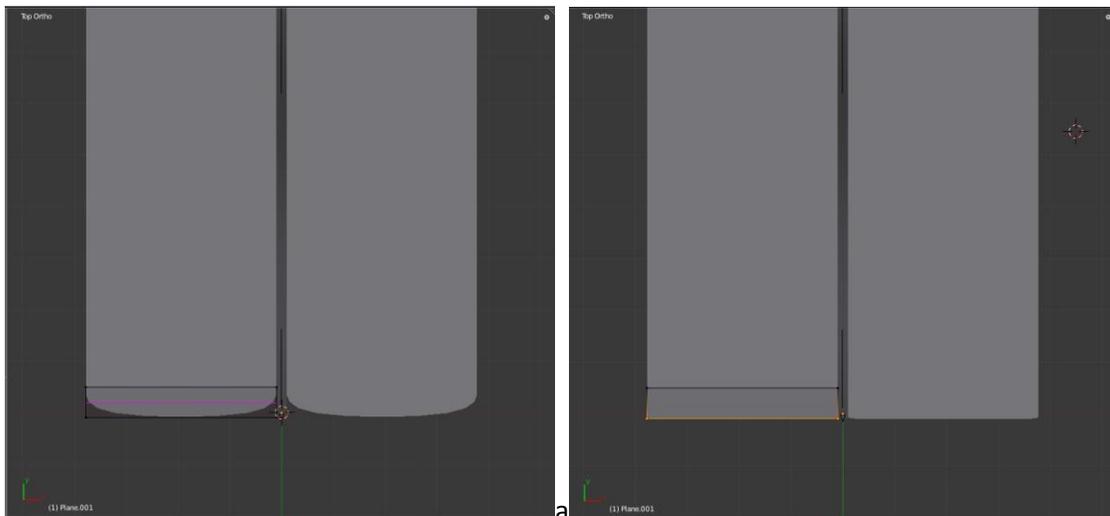
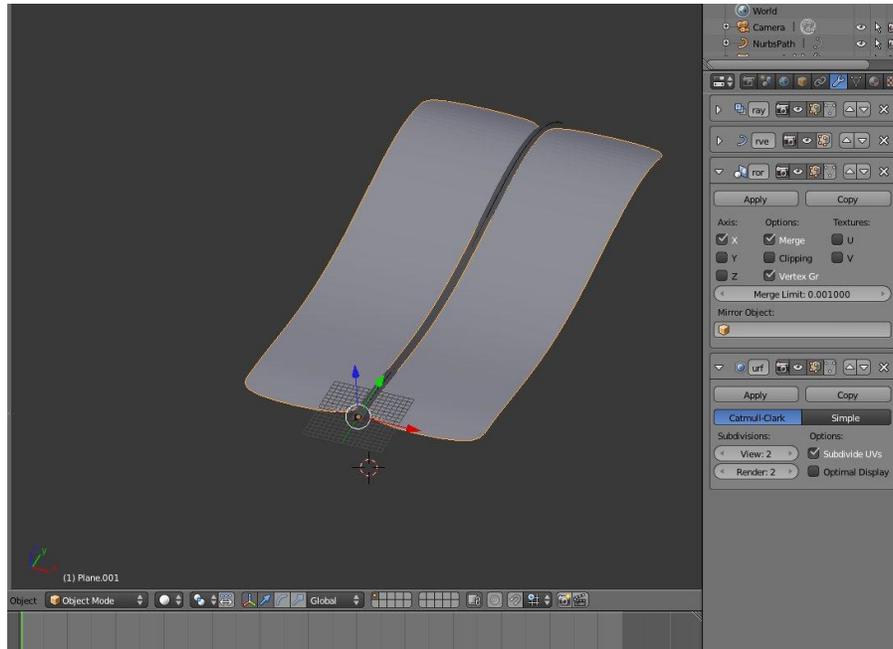
Movemos los vértices así:



Ahora vamos a agregar algunos modificadores el primero es **Array** ya deben de estar familiarizados con él y colocamos las opciones igual que para nuestra carretera pero activando la opción **merge** y el otro es un modificador de tipo curve y seleccionamos nuestro NurbsPath de nuevo.

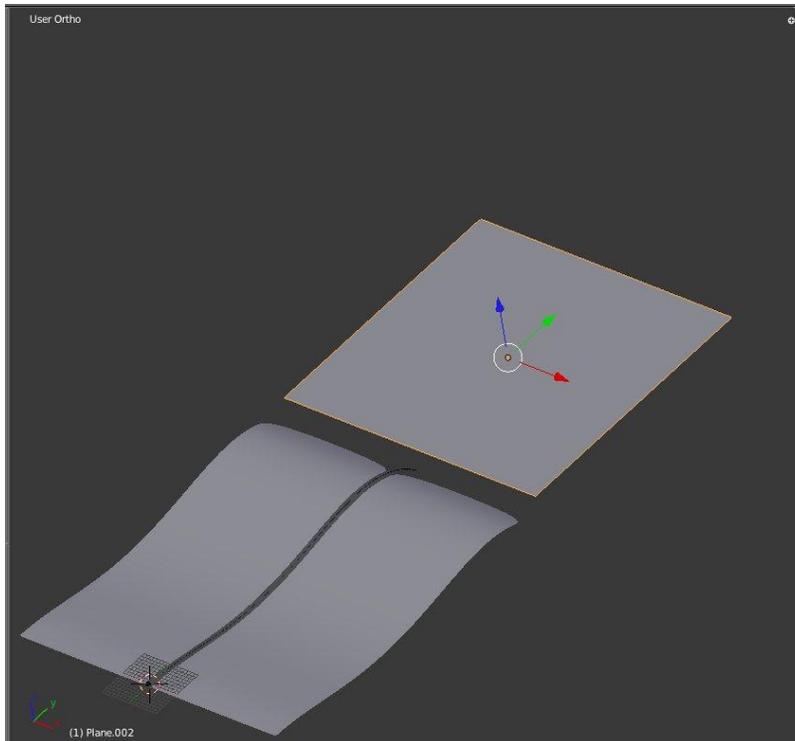


Los siguientes modificadores serán uno de tipo **Mirror** y otro de tipo **Subsurface** y por ultimo pasamos al modo edición y creamos un **edge** con **Control+R** y lo llevamos hasta abajo para que se pierda el borde ovalado y también activamos **Shade Smooth**:

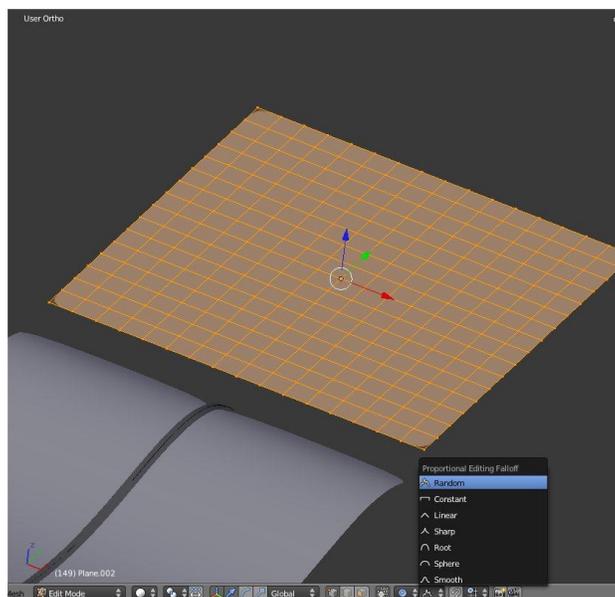


Y Nuestro piso está listo.

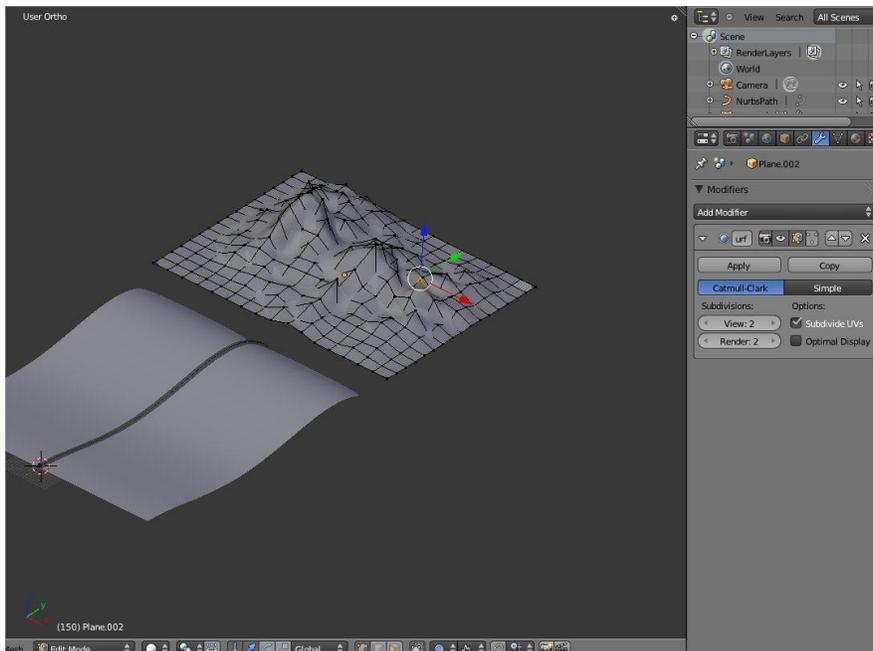
Vamos a modelar las montañas para eso Agregamos un plano y lo movemos (G) hacia atrás de la escena y lo escalamos (S) Así:



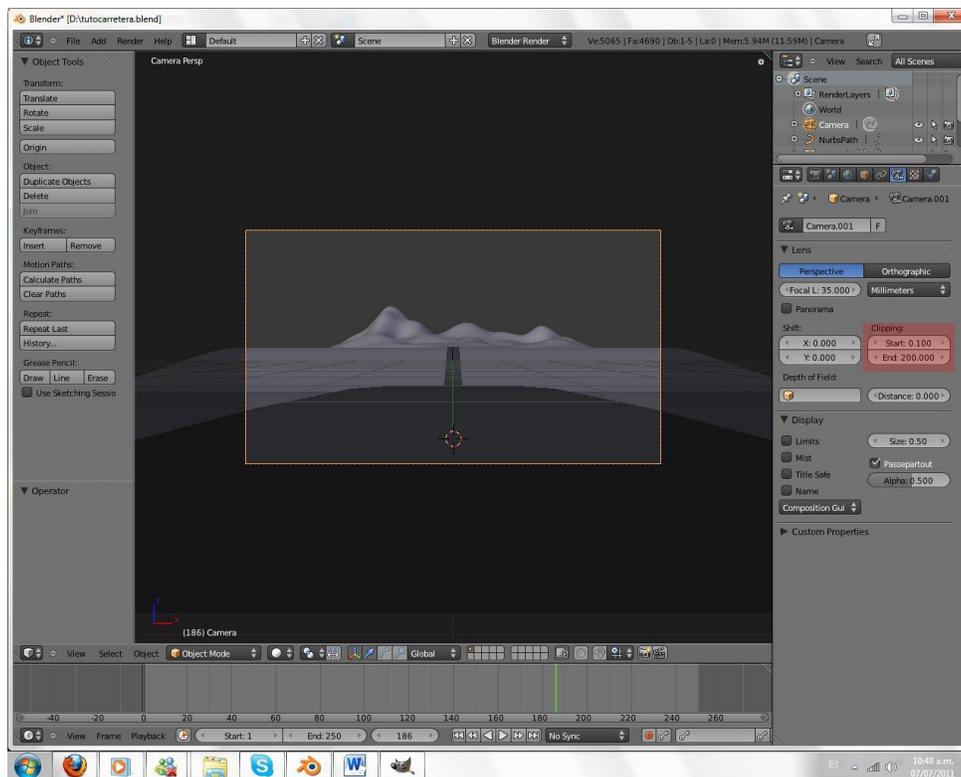
Pasamos al modo edición (Tab) y presionamos W Y luego **Sudivide** 4 veces luego activamos nuestra edición proporcional (O) y cambiamos el **falloff** por **random**



Luego empezamos a mover vértices hacia arriba cambiando el rango de la edición proporcional con la rueda del mouse, hasta tener algo que les agrade después simplemente le agregan un modificador de **Subsurf**:



Luego seleccionan la cámara y mueven el **End** para poder ver las montañas a lo lejos:



Por ultimo seleccionan las montañas y las escalan (S) en el eje X (X) para que ocupen toda la cámara

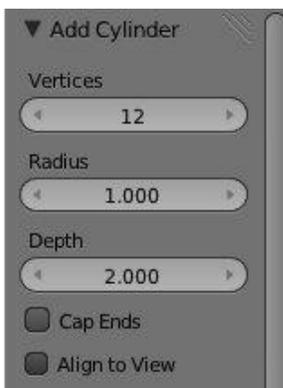


Y Nuestras montañas están listas

Ahora pasamos al letrero que es bastante sencillo

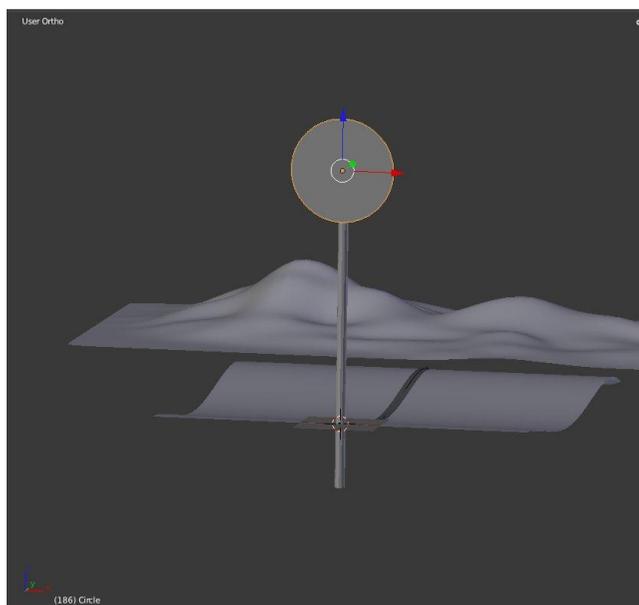
Shift+A Mesh Cylinder

Disminuimos los vértices a 12 y desactivamos **CapEnds** para quitar las tapas y escalamos en el eje z hasta tener una forma alargada

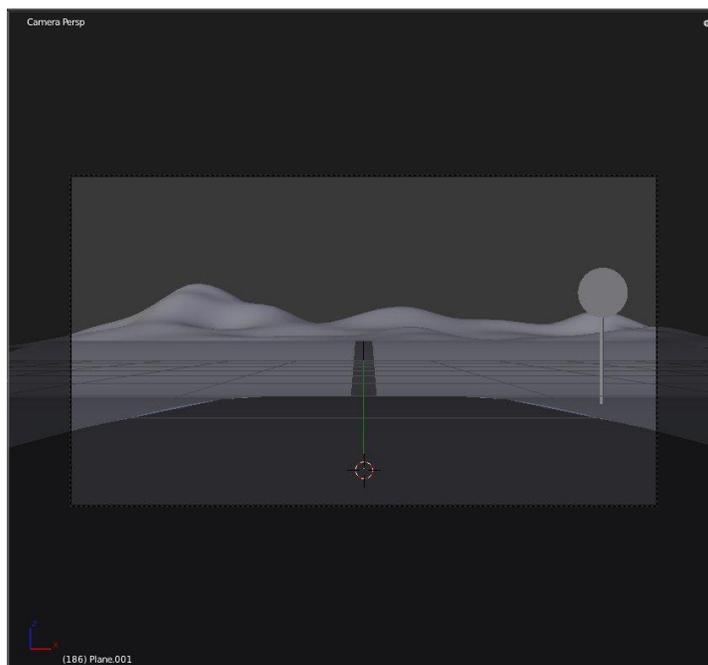


Shif+A Mesh Circle

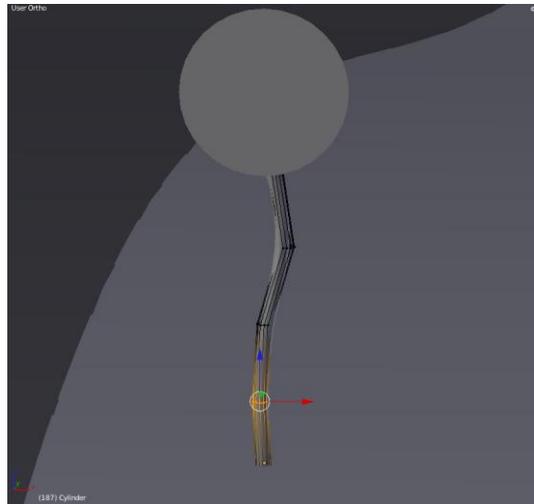
Activamos **Fill: Cerrar el círculo**, Rotamos (R) en el eje (X) 90 grados y escalamos (S) y movemos (G) hacia arriba de nuestro cilindro y Un poco hacia adelante hasta obtener algo como esto:



Le aplicamos Modificador **Subsurface** a nuestro cilindro una forma rápida de hacer esto es con el atajo de teclado **Control+2** , ahora seleccionamos el cilindro y el círculo manteniendo pulsado **Shift** y los escalamos(S) y movemos(G) a nuestra escena:



Podemos deformar un poco el tubo agregando Edge con **Control+R** y moviéndolos (G) lo mismo que mover un poco los vértices del círculo con edición proporcional y el **falloff smoth (O)**.



Bueno y eso es todo en esta parte del tutorial en el próximo veremos luces y materiales, espero que lo hayan disfrutado y hasta la próxima.

