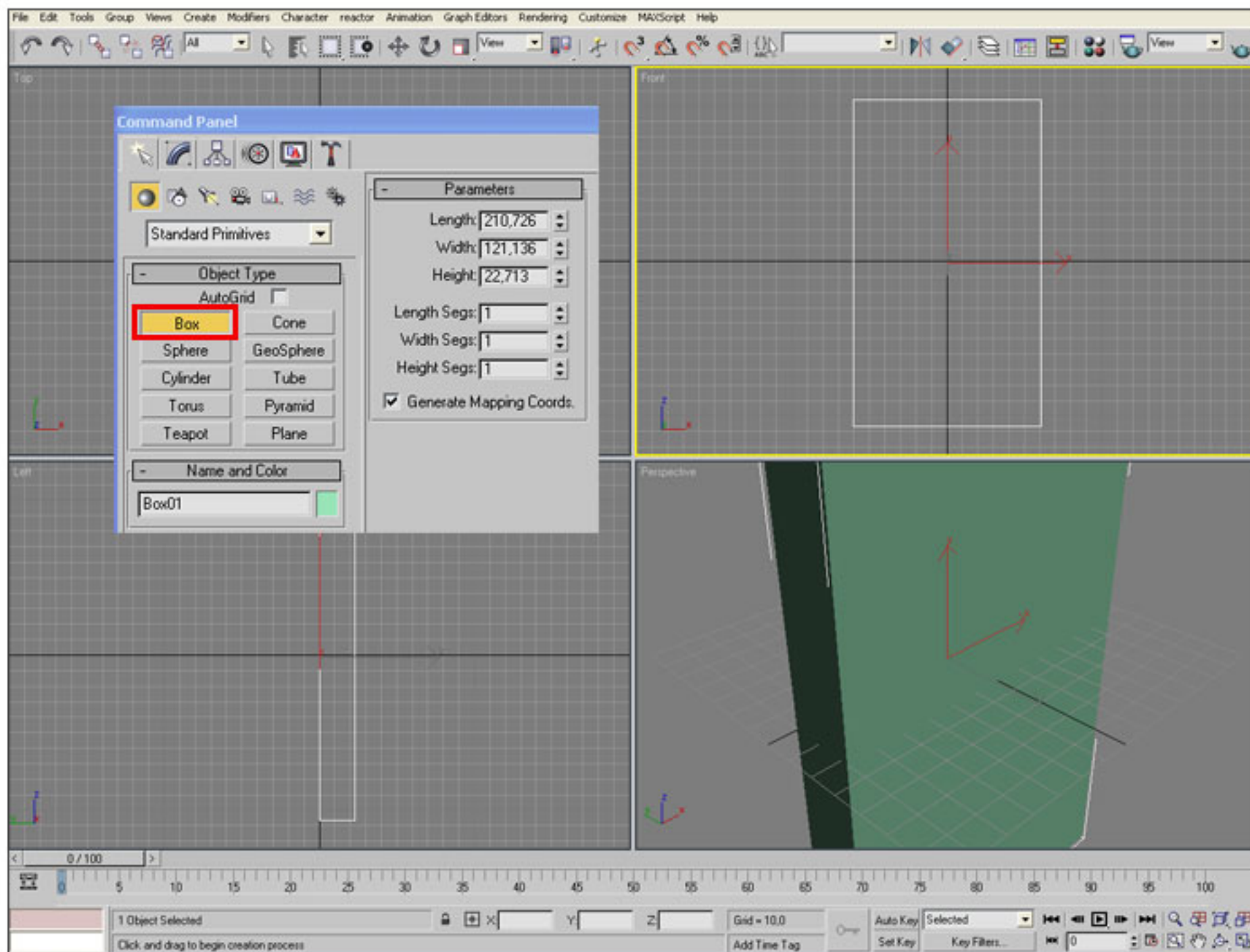
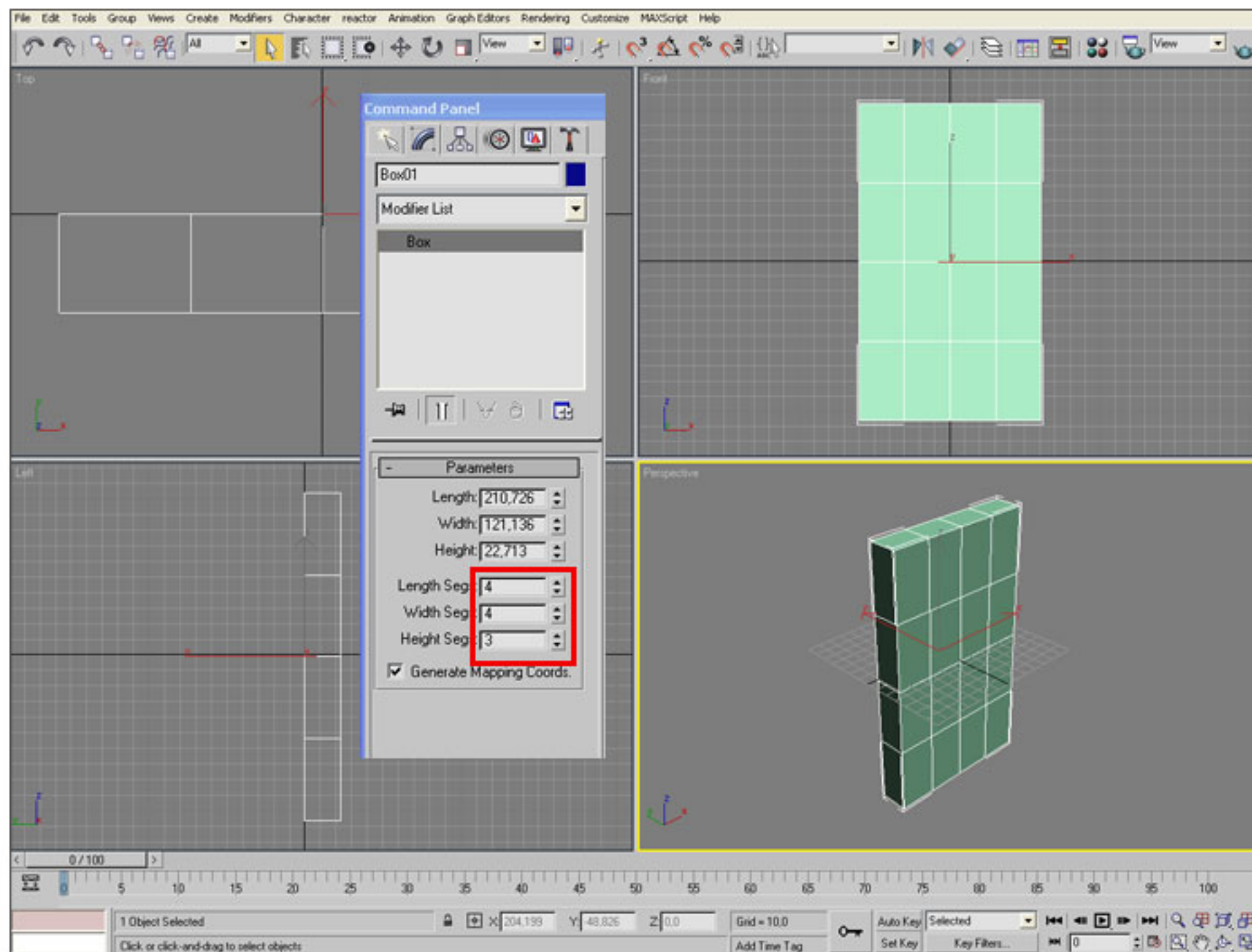


paso1. modelando con editable poly. samsung z170



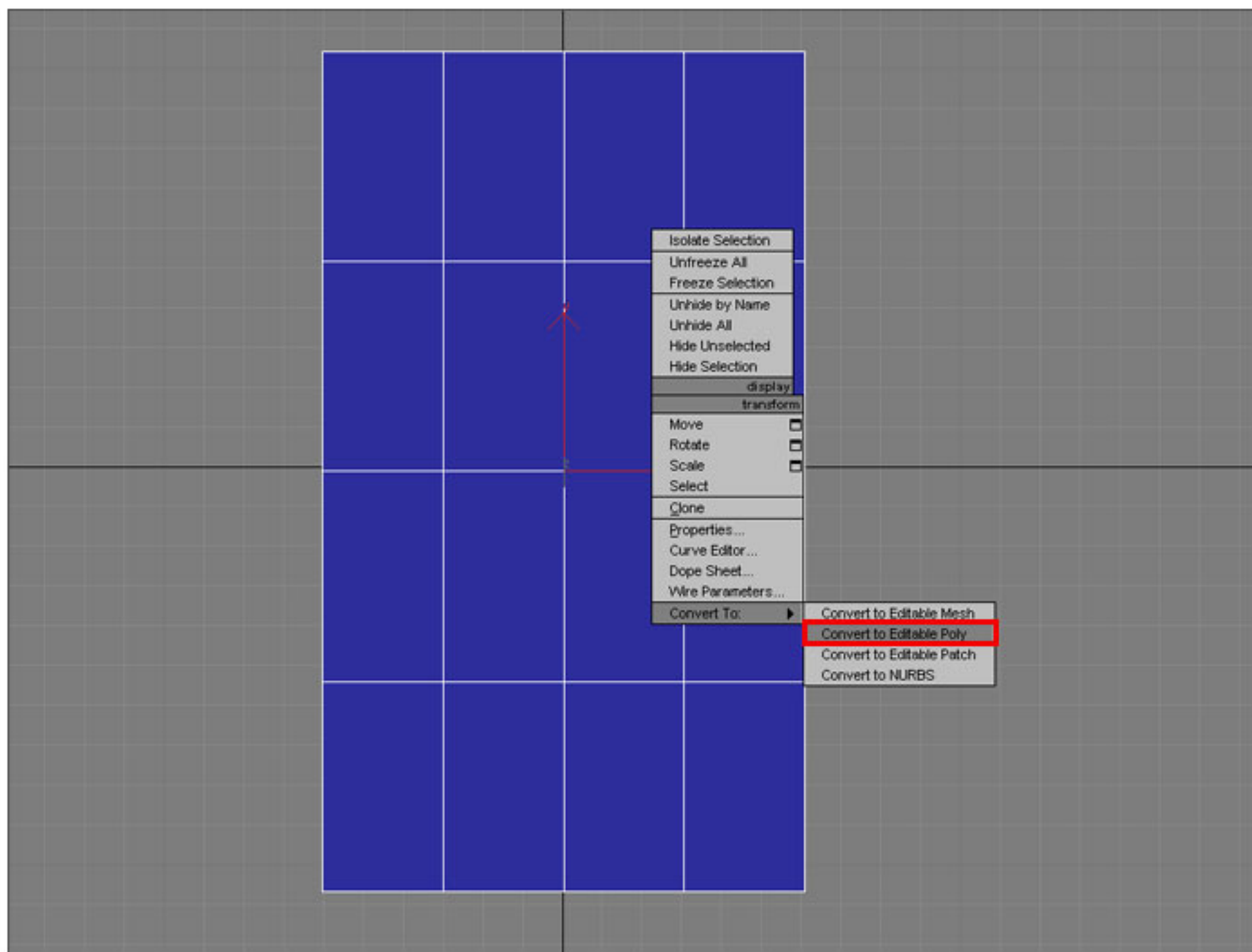
Comenzaremos este modelo creando en el Command Panel una caja.

paso2. modelando con editable poly. samsung z170



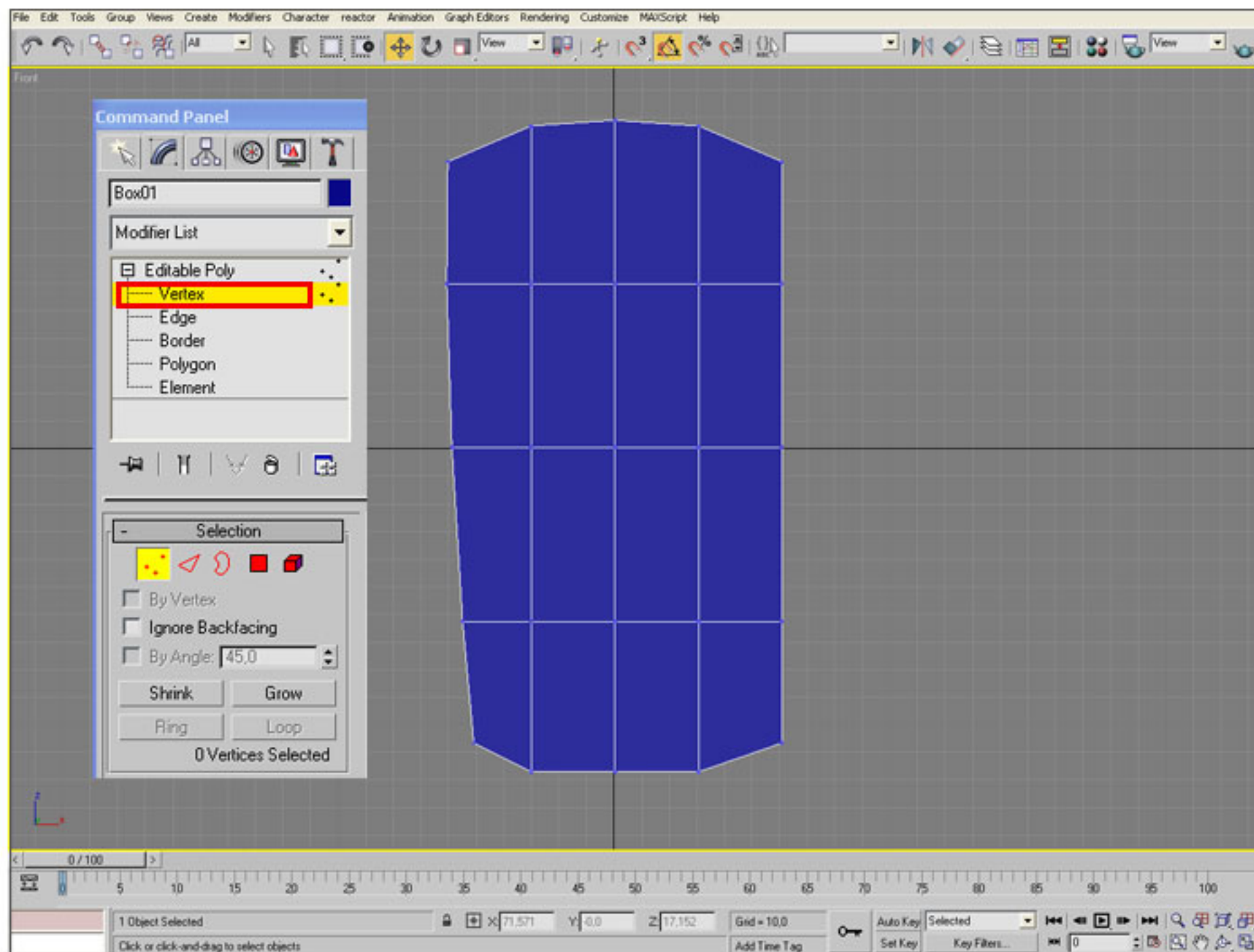
Añadiremos segmentos a esta caja, con 4 de ancho, 4 de alto y 3 de profundo bastará por ahora.

paso3. modelando con editable poly. samsung z170



Ahora convertiremos nuestra caja en una Editable Poly con el boton derecho y seleccionando Editable Poly y... al lio!

paso4. modelando con editable poly. samsung z170

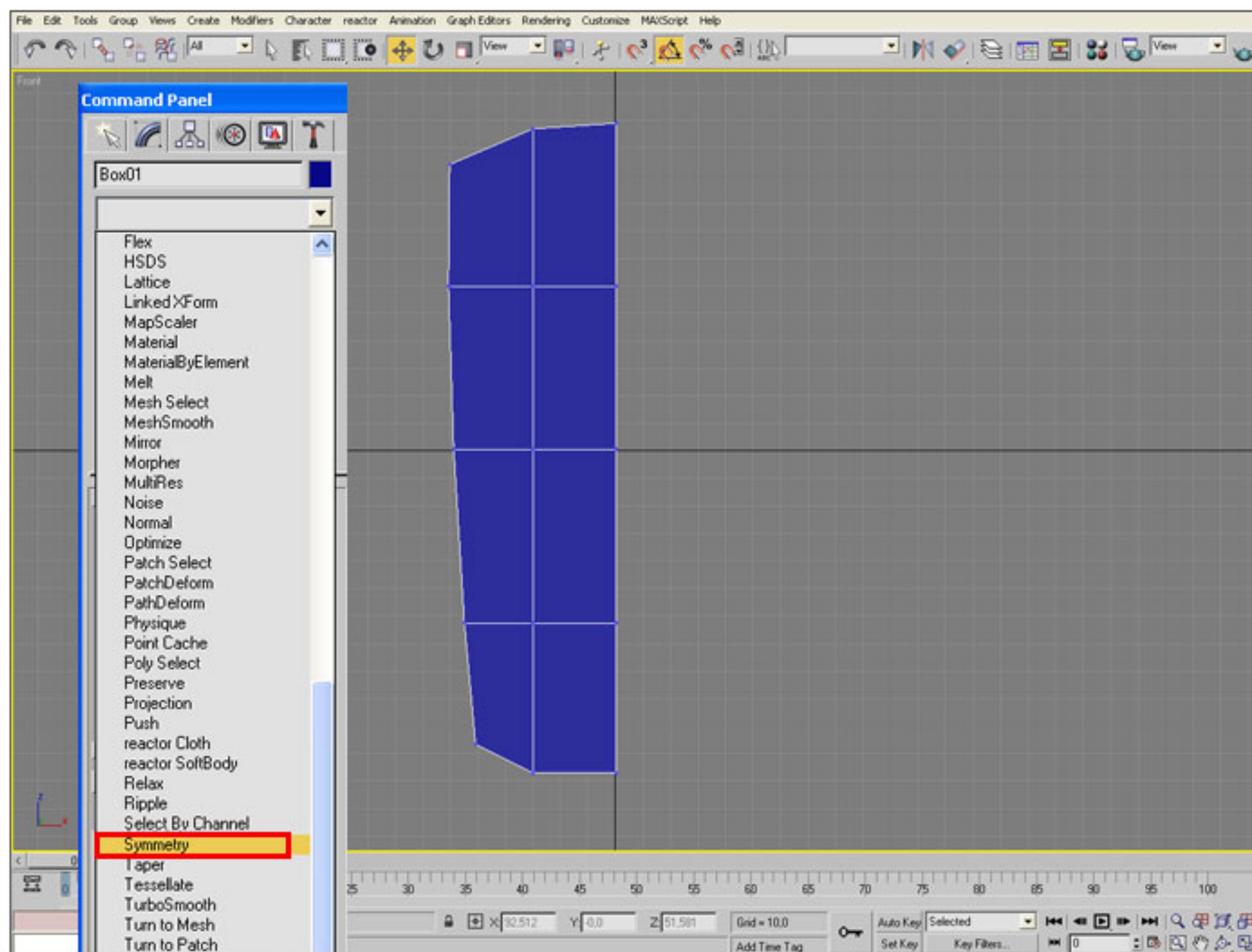


Seleccionando Vertex moveremos los vertices de la mitad izquierda de nuestra maya.

Realizaremos selecciones que cojan el área donde se encuentra el vertice en lugar de pinchar sobre él, así seleccionaremos también el vertice posterior a este.

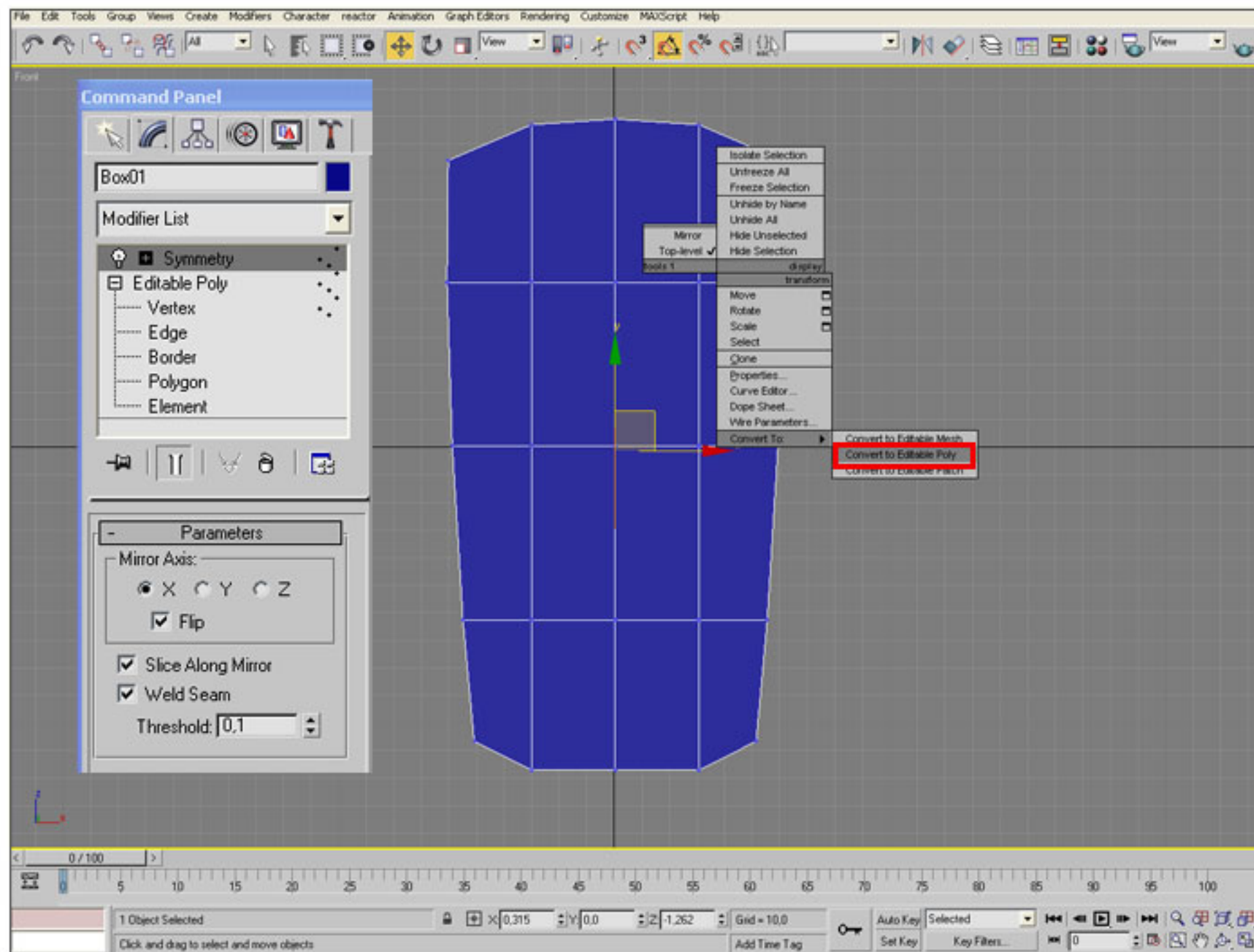
Es importante que la casilla Ignora Backfacing no esté seleccionada, porque esta impide que los vertices situados justo detrás se seleccionen.

paso5. modelando con editable poly. samsung z170



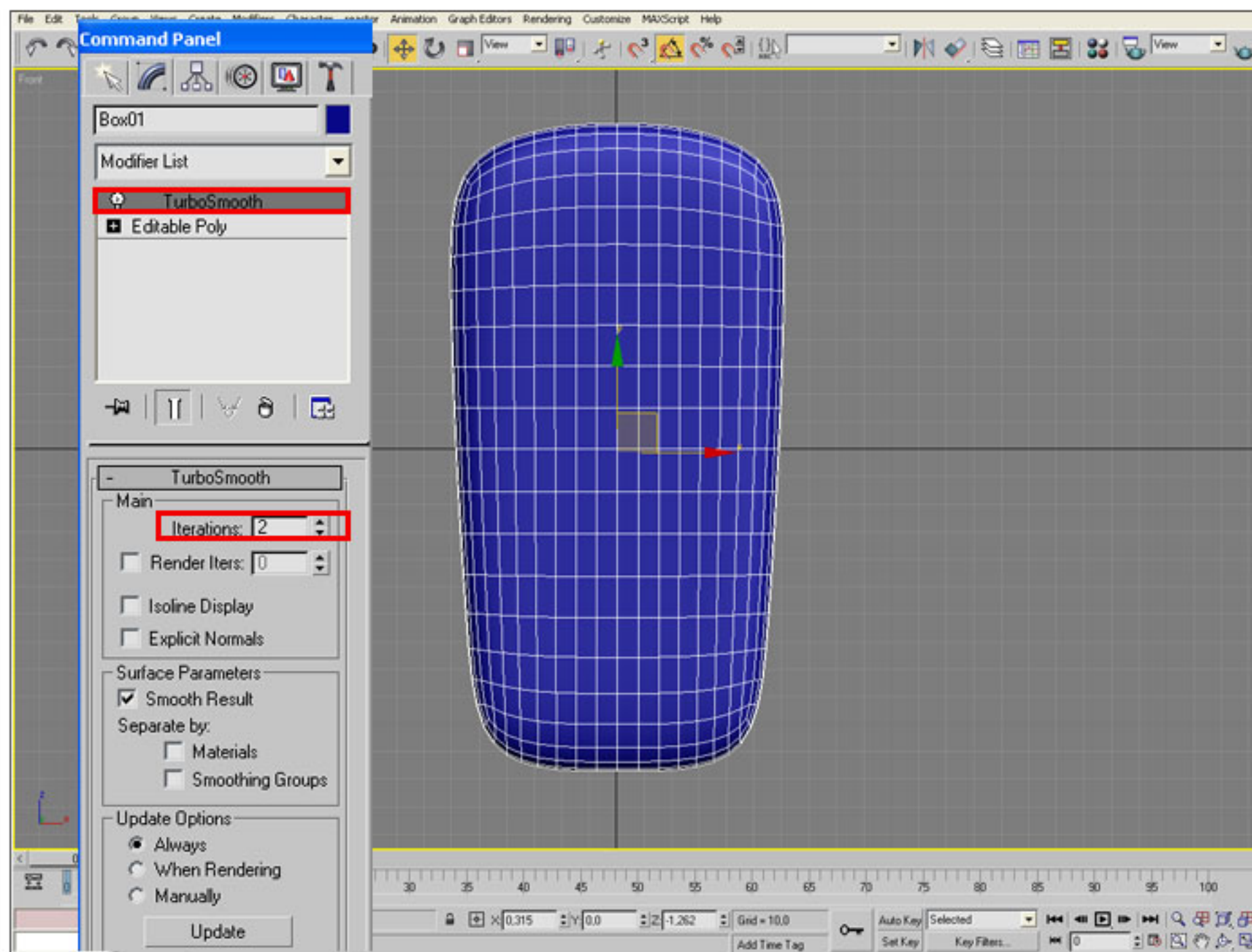
Desplegamos la lista de modificadores y buscamos el modificador Symmetry (en la imagen muestro menos modificadores de los que hay, he reducido la lista un poco para que se viese mejor)

paso6. modelando con editable poly. samsung z170



Volvemos a convertir nuestra maya en Editable Poly

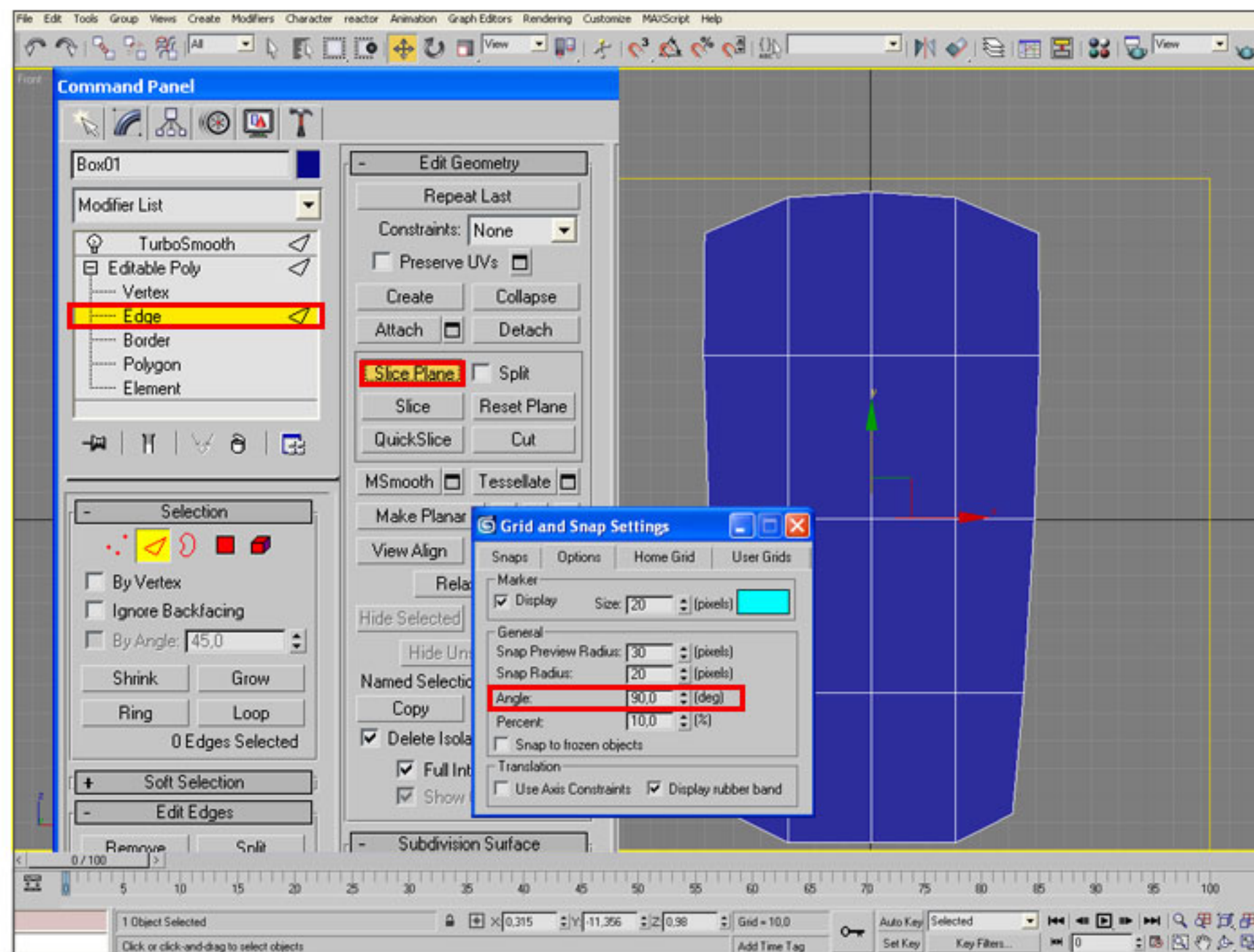
paso7. modelando con editable poly. samsung z170



Volvemos a desplegar la lista de modificadores y en esta ocasión seleccionamos el modificador TurboSmooth que redondeará las aristas.

En la pestaña de Iterations subiremos la cifra a 2 o 3, dependiendo de la potencia de la maquina, nunca mas de 4 o las operaciones serán demasiado complejas y la maquina se mostrará lenta

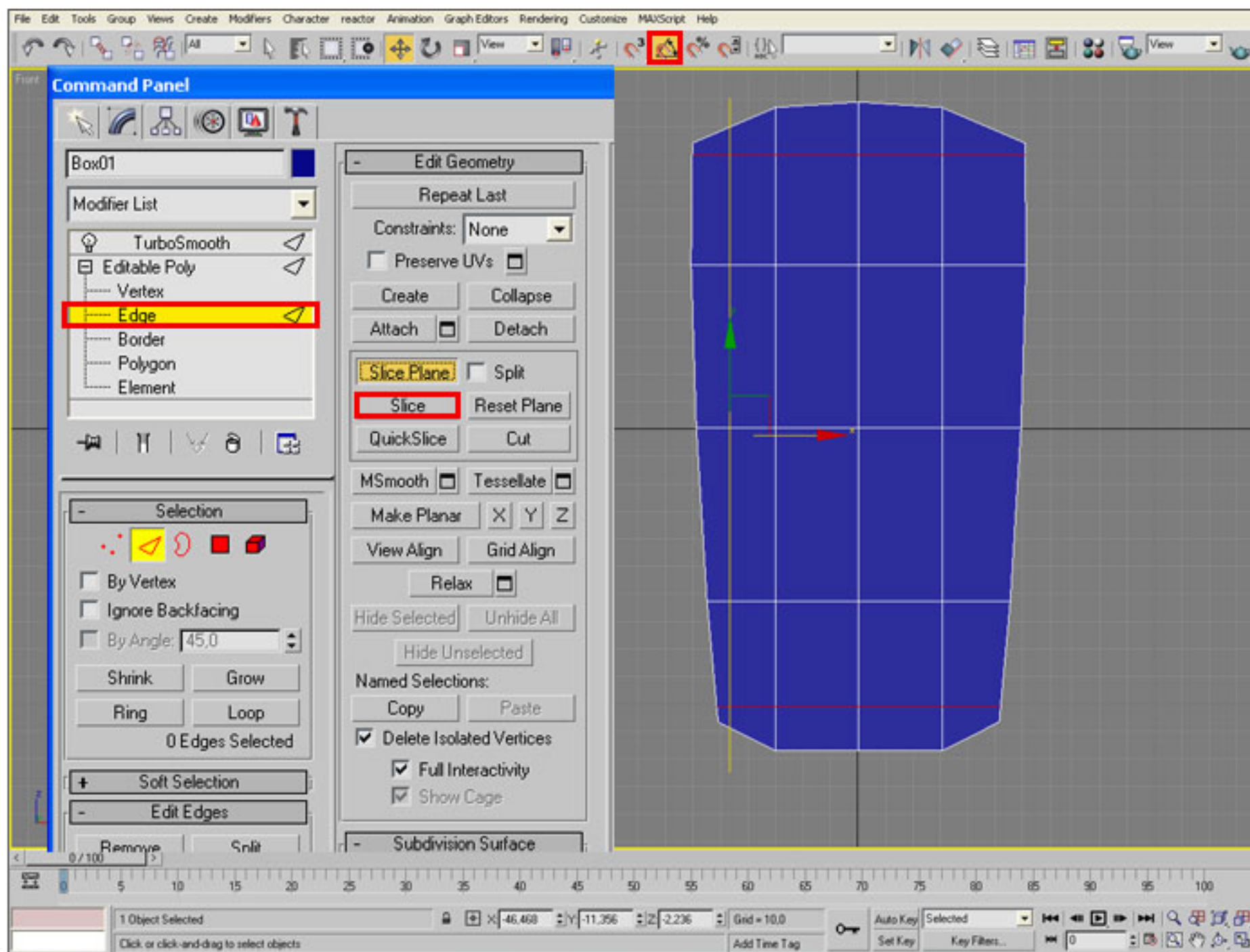
paso8. modelando con editable poly. samsung z170



Para continuar seleccionaremos Edge, que son las aristas, y seleccionaremos Slice Plane, opción con la que crearemos nuevas aristas completamente horizontales.

El plano amarillo es el plano que seccionará las aristas, es orientable, así que será necesario en este caso girarlo 90 grados para ponerlo perpendicular a las aristas que queremos seccionar. Para esto utilizaremos el Angle Snap Toggle, pinchando con bot derecho y ajustando el ángulo a 90°

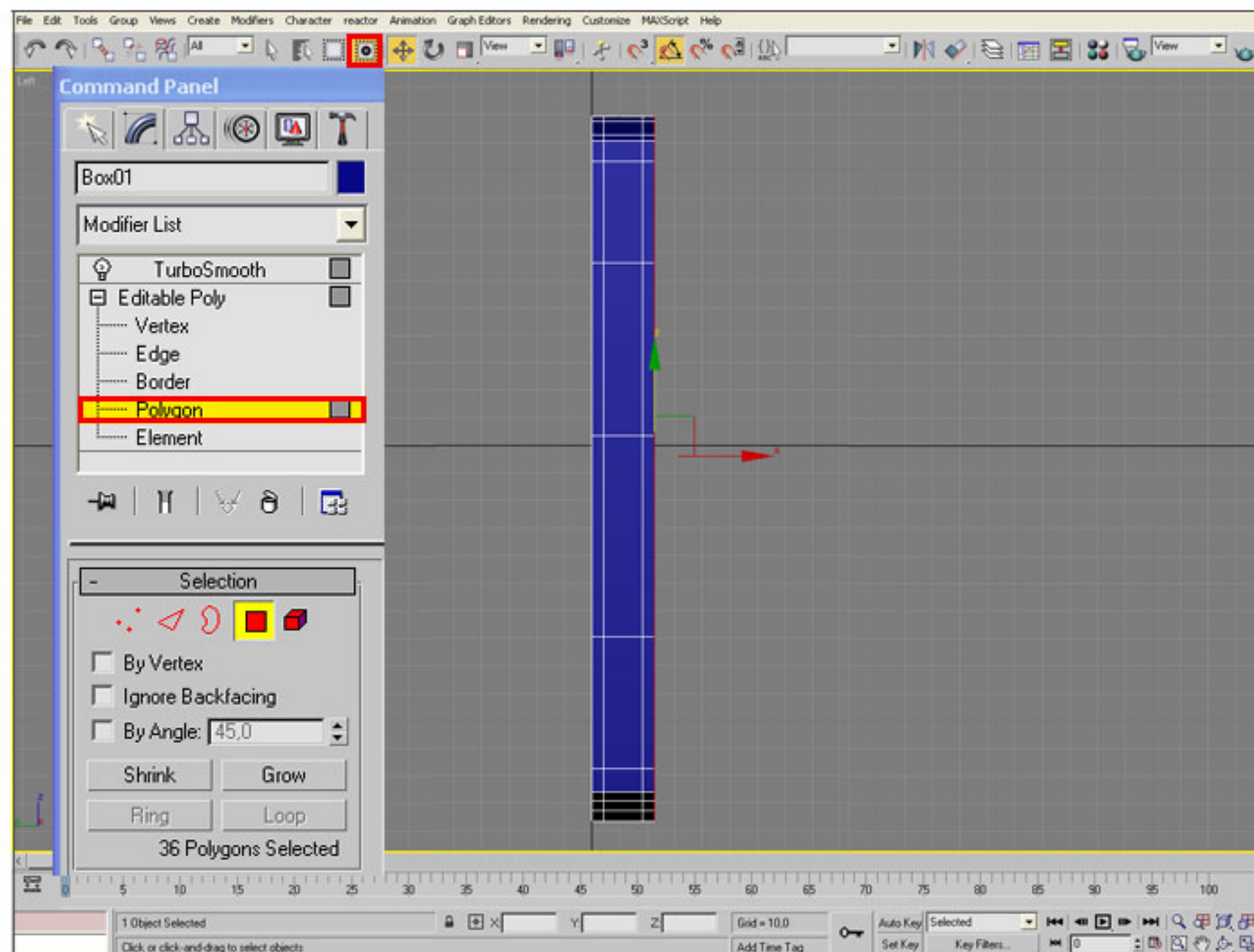
paso9. modelando con editable poly. samsung z170



Pulsando sobre Slice y moviendo el plano de Slice Plane realizaremos los segmentos necesarios para bordear el contorno con otra línea.

Para realizar esto existe un sistema mas rápido y cómodo que sería utilizando la herramienta bevel utilizada sobre los poligonos, pero es bueno conocer Slice Plane porque es muy util, Bevel lo explicare mas adelante.

paso10. modelando con editable poly. samsung z170

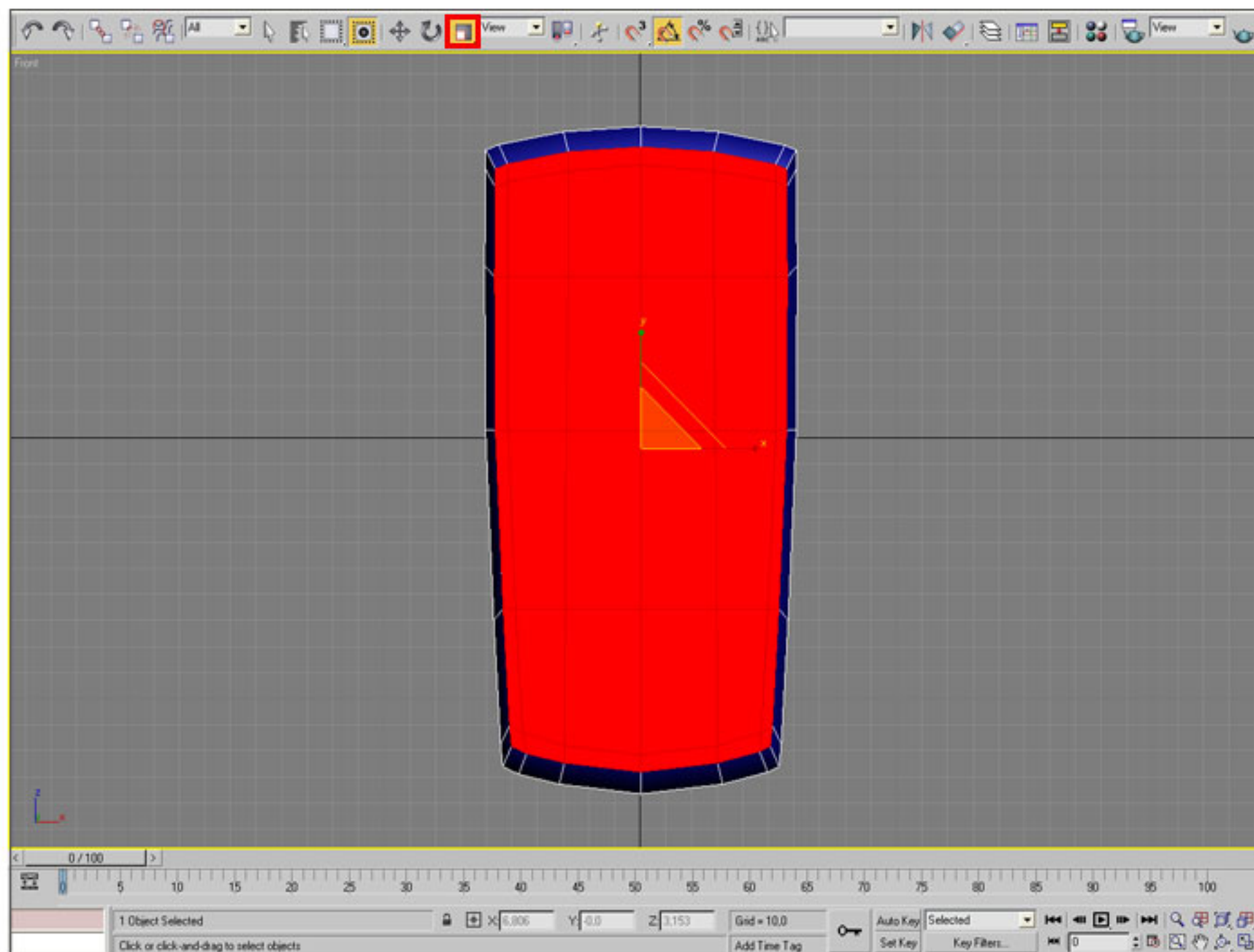


Continuaremos moviendo los vertices de las aristas verticales para llevarlos un poco hacia los bordes.

Después seleccionaremos Window/Crossing que sirve para que solo se seleccione lo que este dentro del arco de secección en su totalidad.

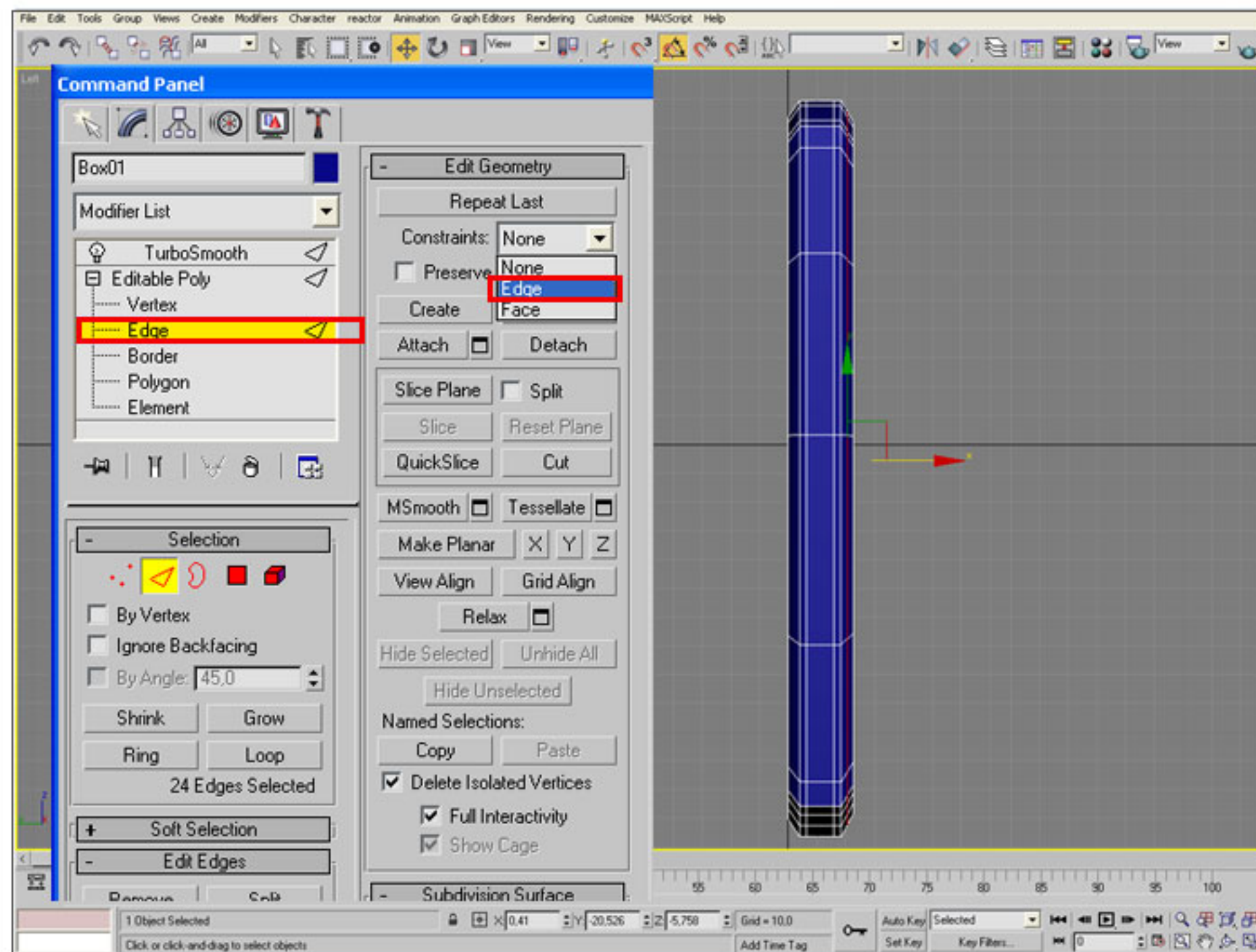
Seleccionando Polygon y realizando un arco de selección seleccionaremos los poligonos de la cara frontal.

paso11. modelando con editable poly. samsung z170



Con la herramienta de escalar reduciremos un poco el area de la parte frontal y trasera.

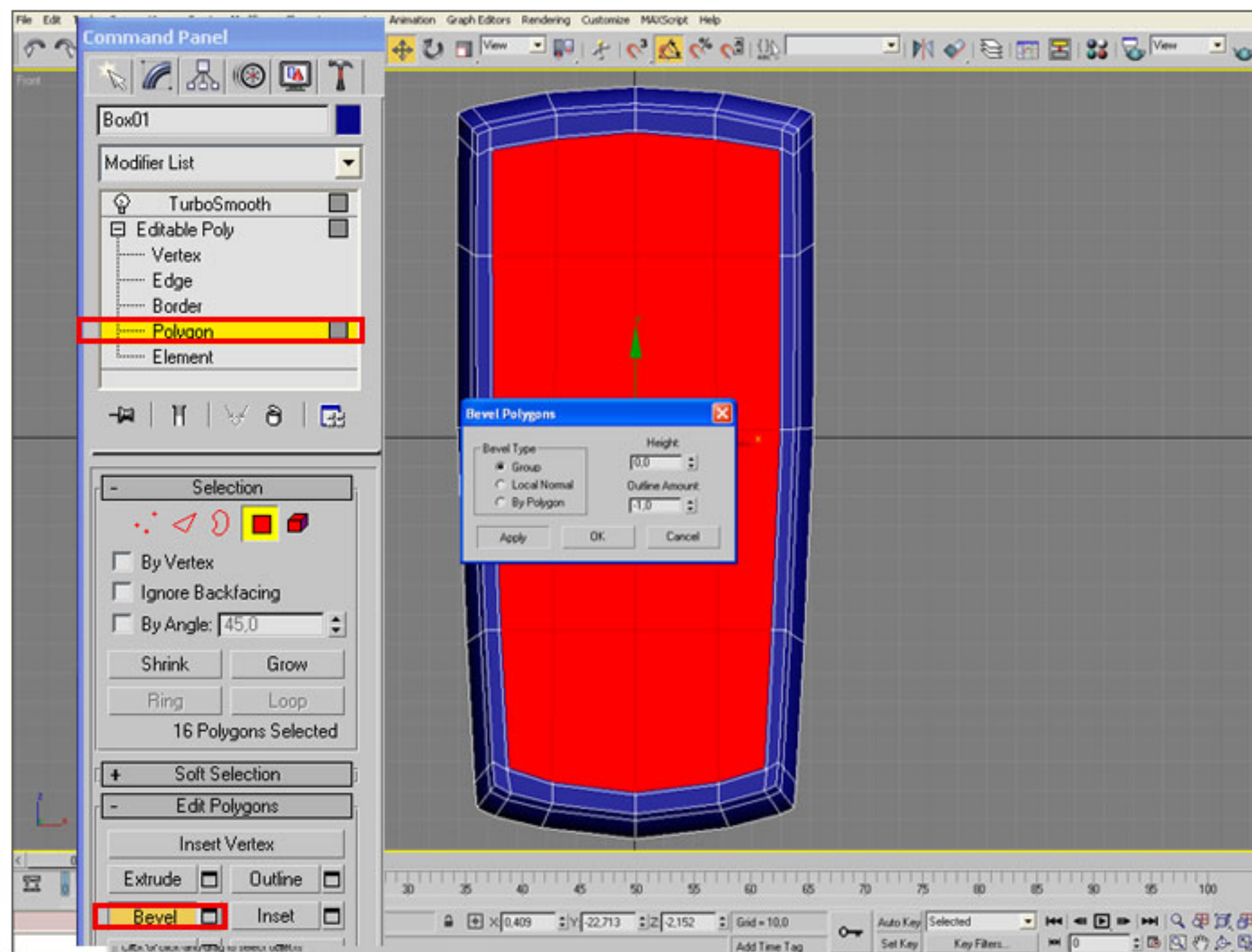
paso12. modelando con editable poly. samsung z170



Ahora añadiremos unas cuantas aristas más que moveremos teniendo cuidado de activar en Constraints los Edge (aristas).

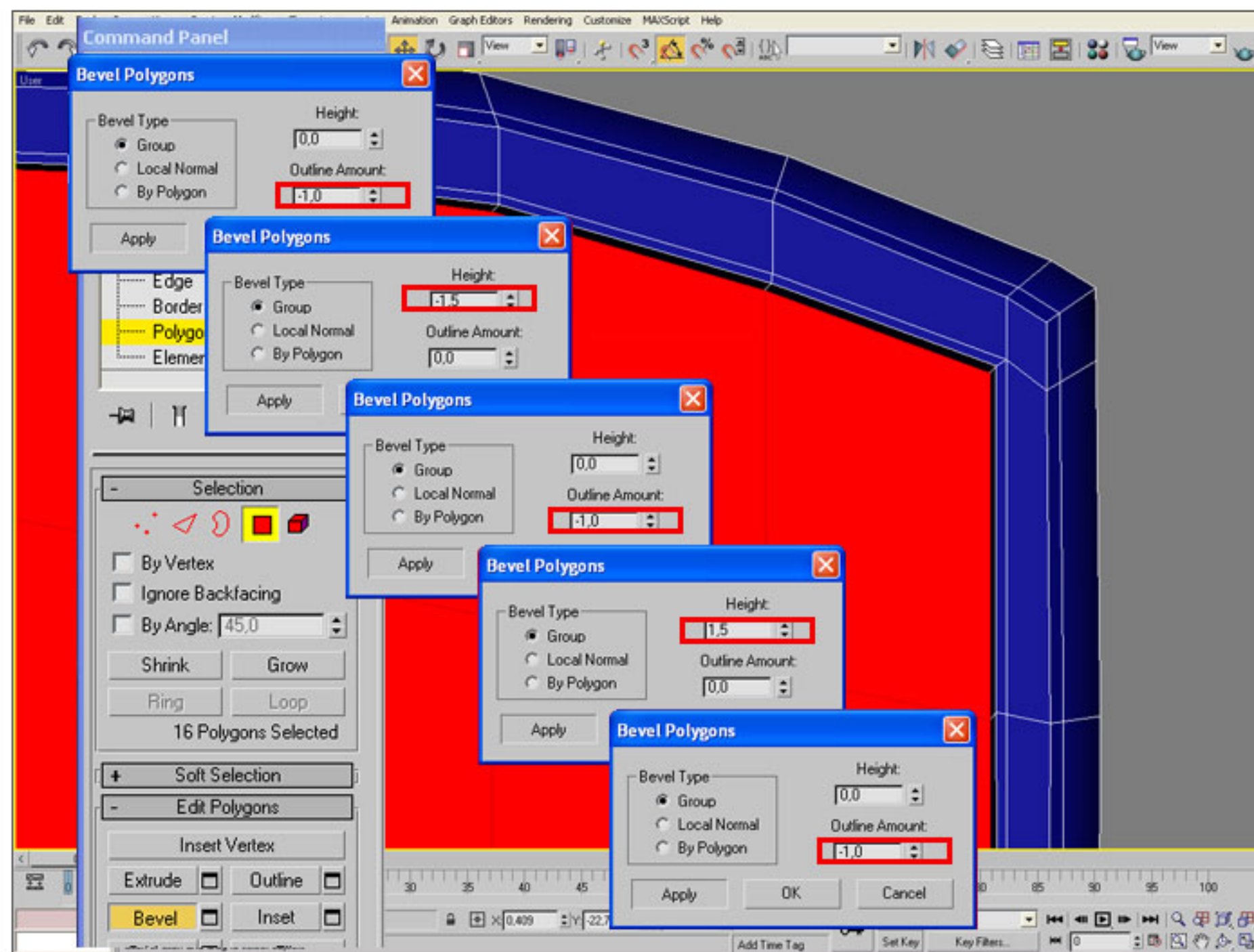
Mas o menos nuestra maya debería tener este aspecto ahora.

paso13. modelando con editable poly. samsung z170



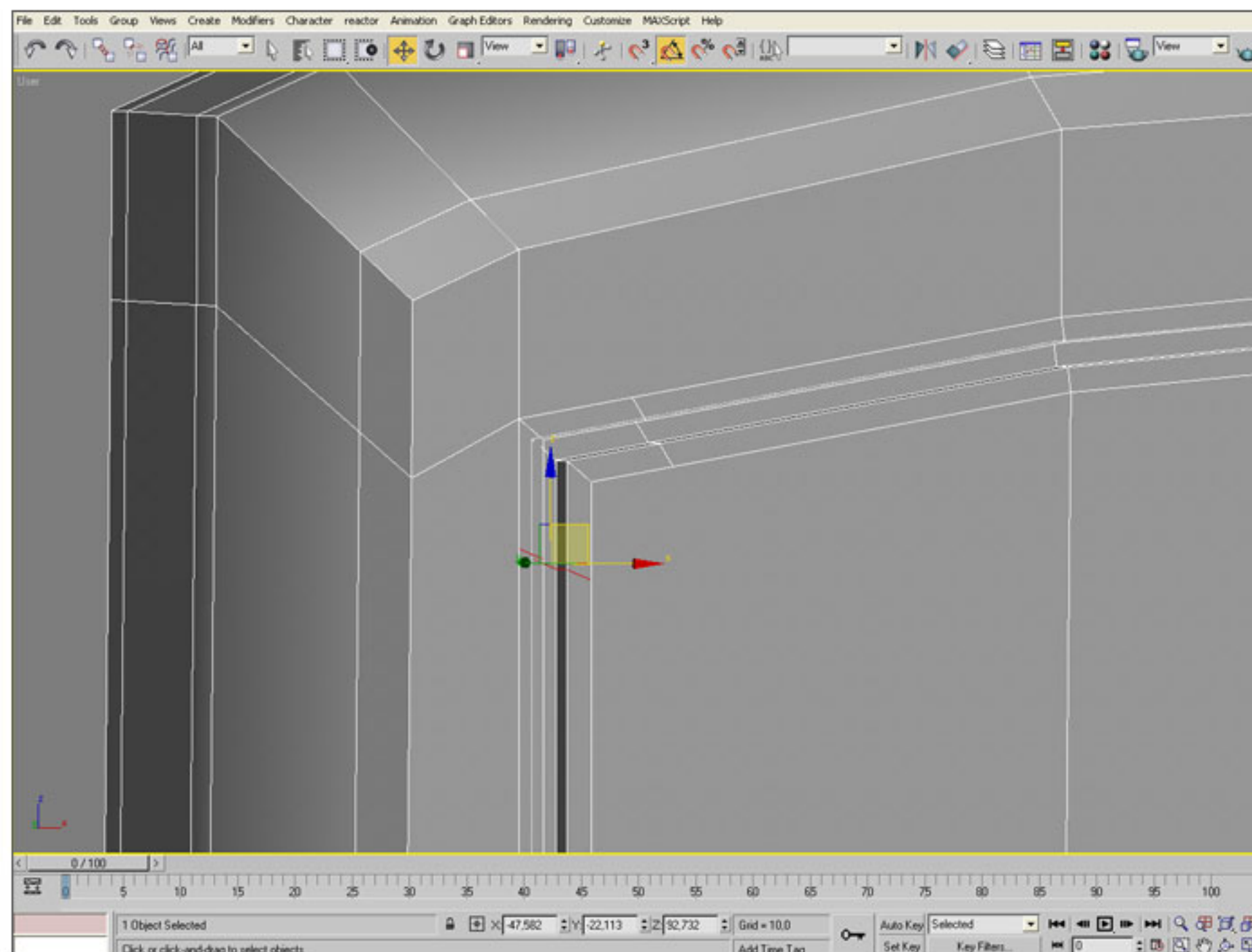
Seleccionaremos los poligonos centrales y activaremos la herramienta Bevel, con la que vamos a contruir la mayor parte del móvil.

paso14. modelando con editable poly. samsung z170



Siguiendo esta secuencia con la herramienta Bevel deberíamos obtener una especie de escalón en nuestra maya.

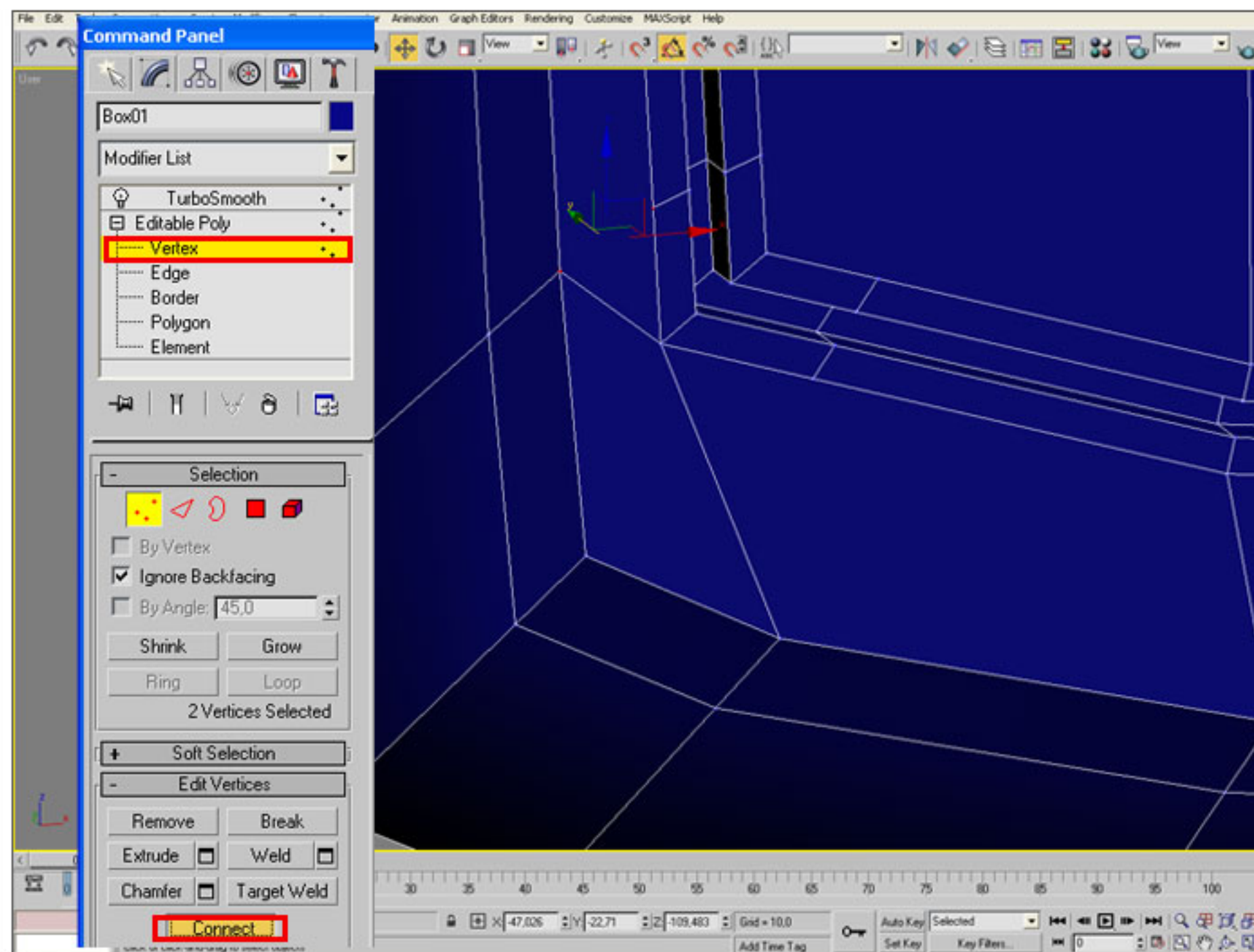
paso15. modelando con editable poly. samsung z170



En las esquinas de esta especie de escalón que acabamos de hacer crearemos nuevas aristas que harán de sujeción a la maya, teniendo en cuenta que si hay que mover estas nuevas aristas habrá de poner Constraints en Edge.

Esto lo haremos en las cuatro esquinas.

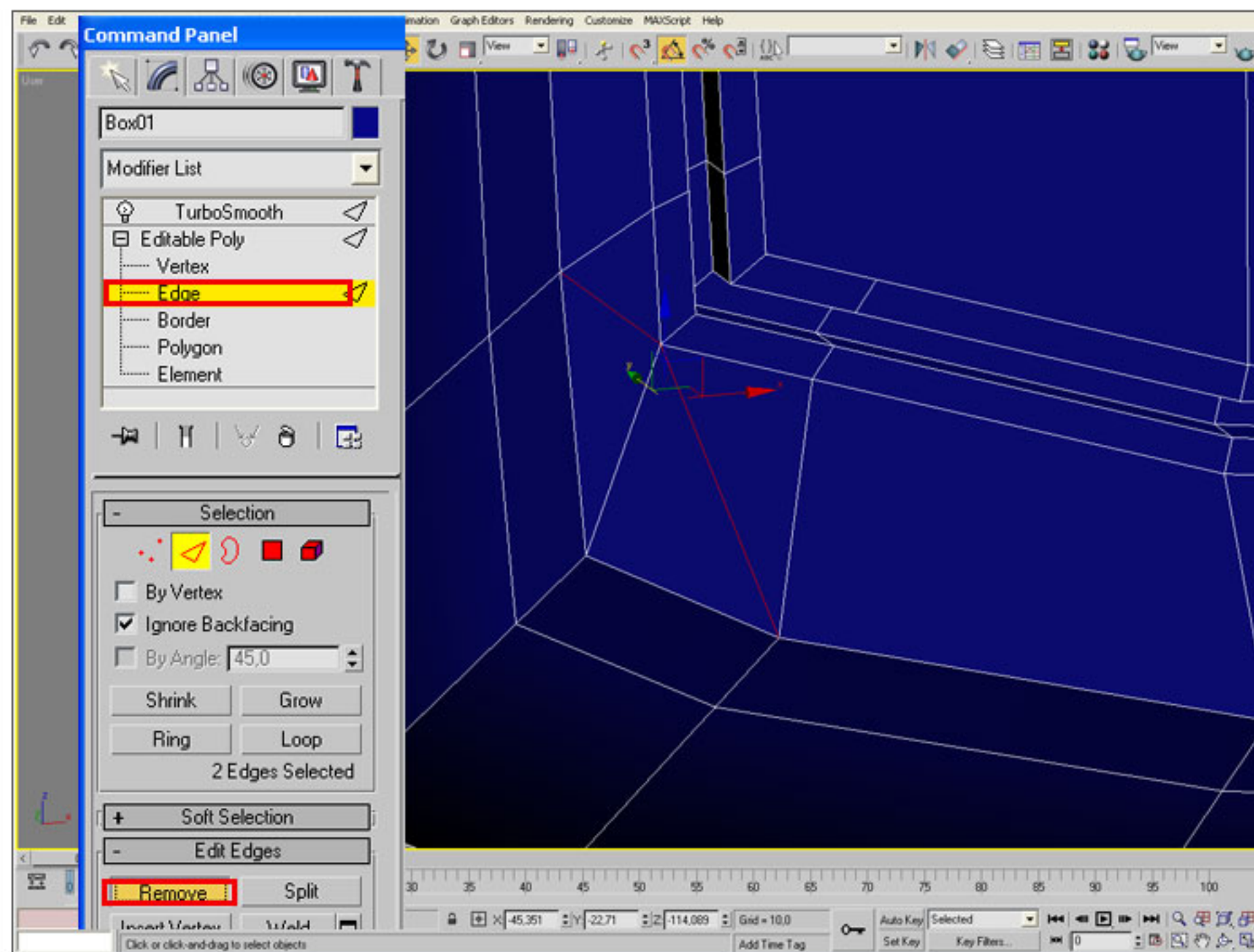
paso16. modelando con editable poly. samsung z170



Los vertices de las nuevas aristas tendrán que estar unidos a su arista más próxima para que el modificador Turbo Smooth no deforme la maya.

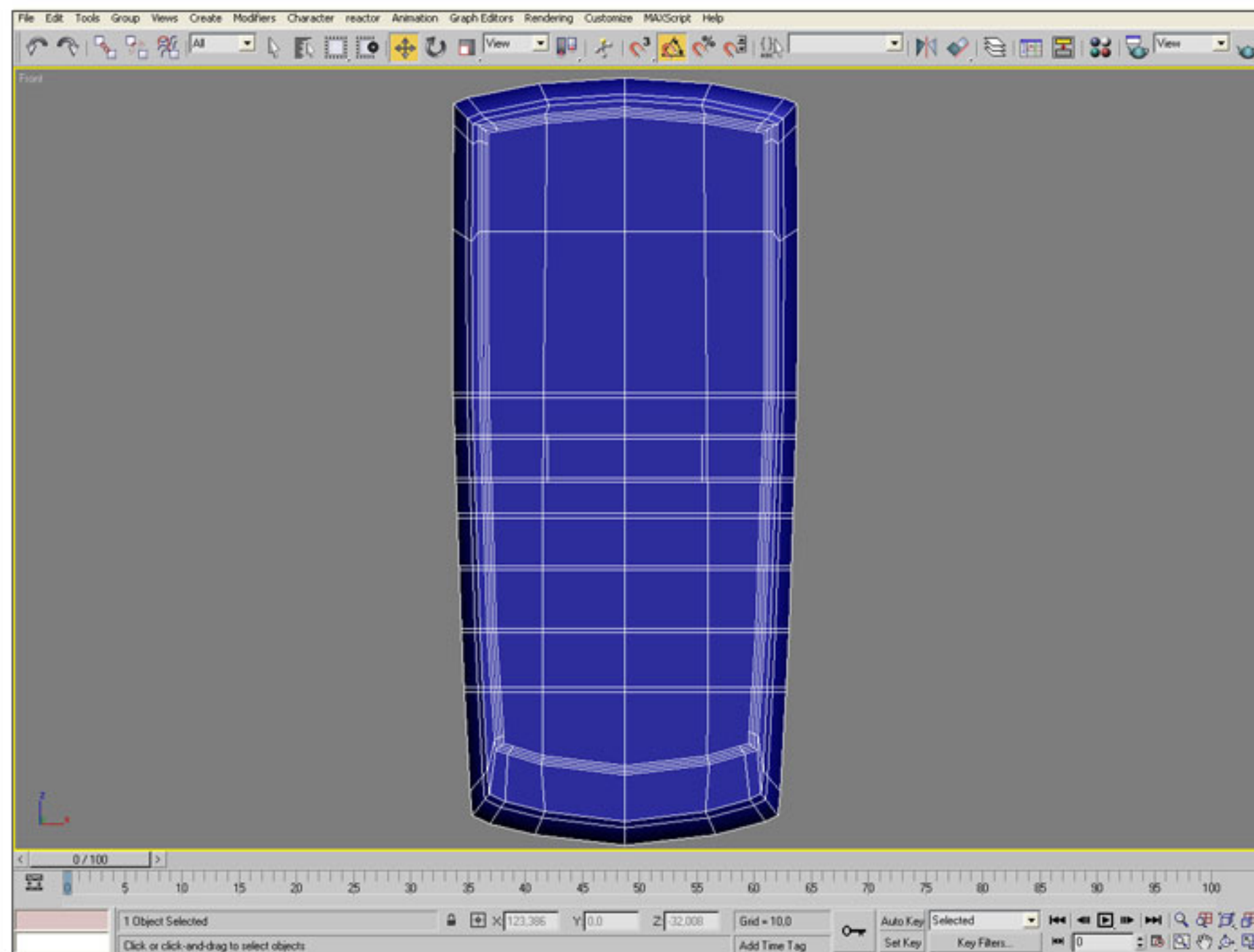
Para ello seleccionaremos los dos vertices a unir y pulsaremos sobre Connect.

paso17. modelando con editable poly. samsung z170



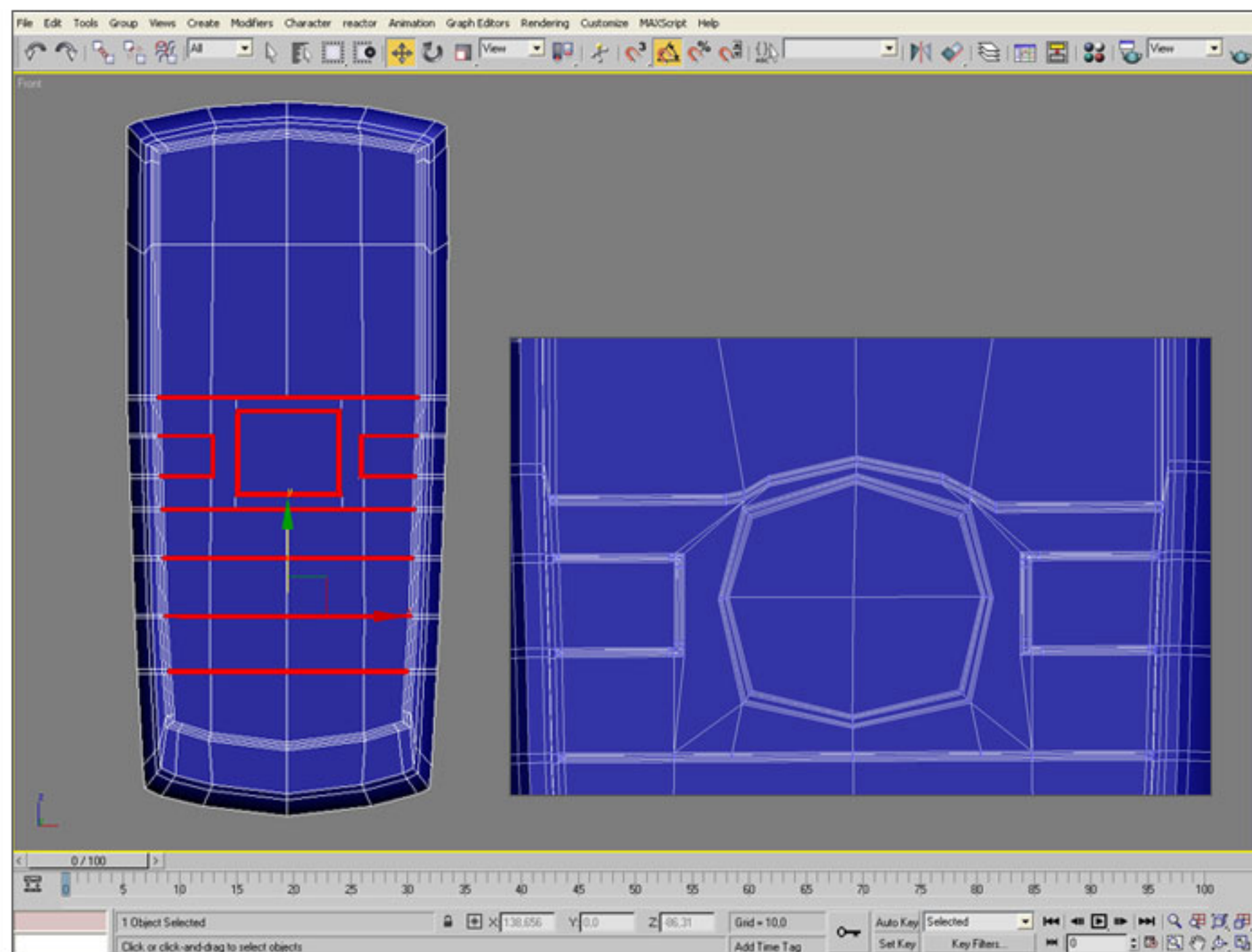
Con Remove eliminaremos las aristas innecesarias o que nos estorben.

paso18. modelando con editable poly. samsung z170



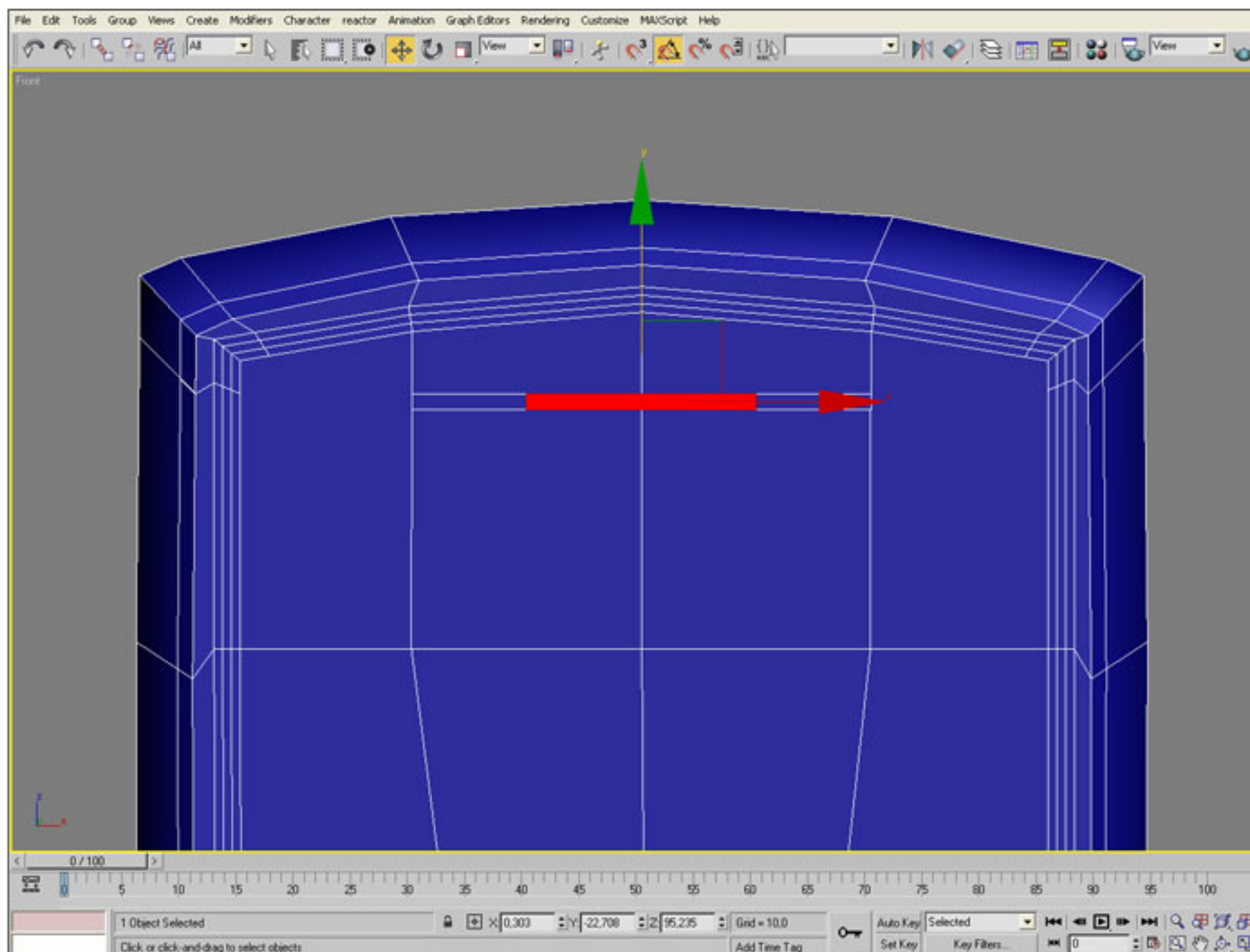
Con Slice Plane y Connect crearemos nuevas aristas para ir dando forma a lo que será el teclado y la pantalla.

paso19. modelando con editable poly. samsung z170



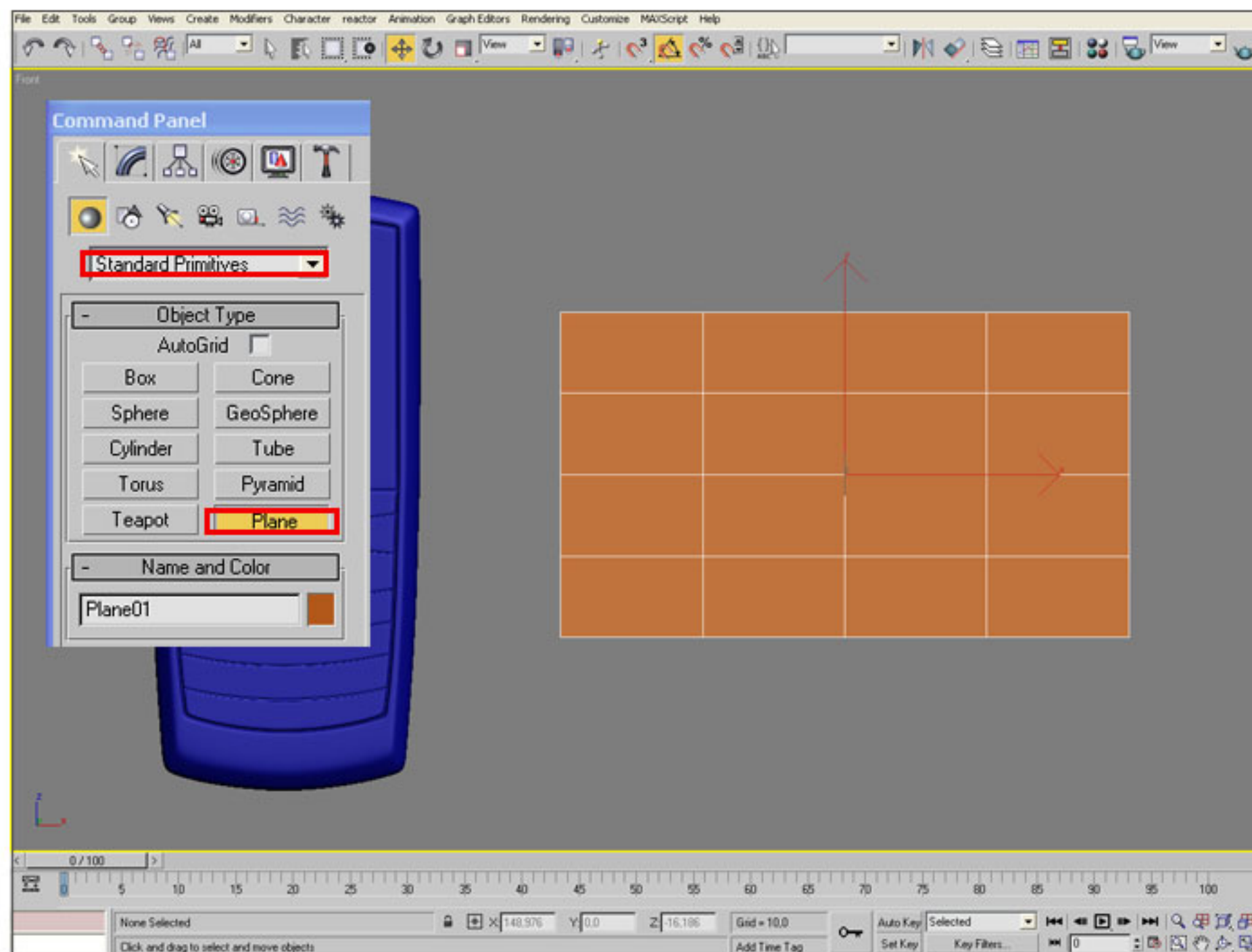
Ahora seleccionaremos poligonos y con Bevel crearemos un nuevo escalón, como hemos echo antes, tendremos que unir las aristas para que no se redondee demasiado la maya, unir vertices y eliminar lo innecesario.

paso20. modelando con editable poly. samsung z170



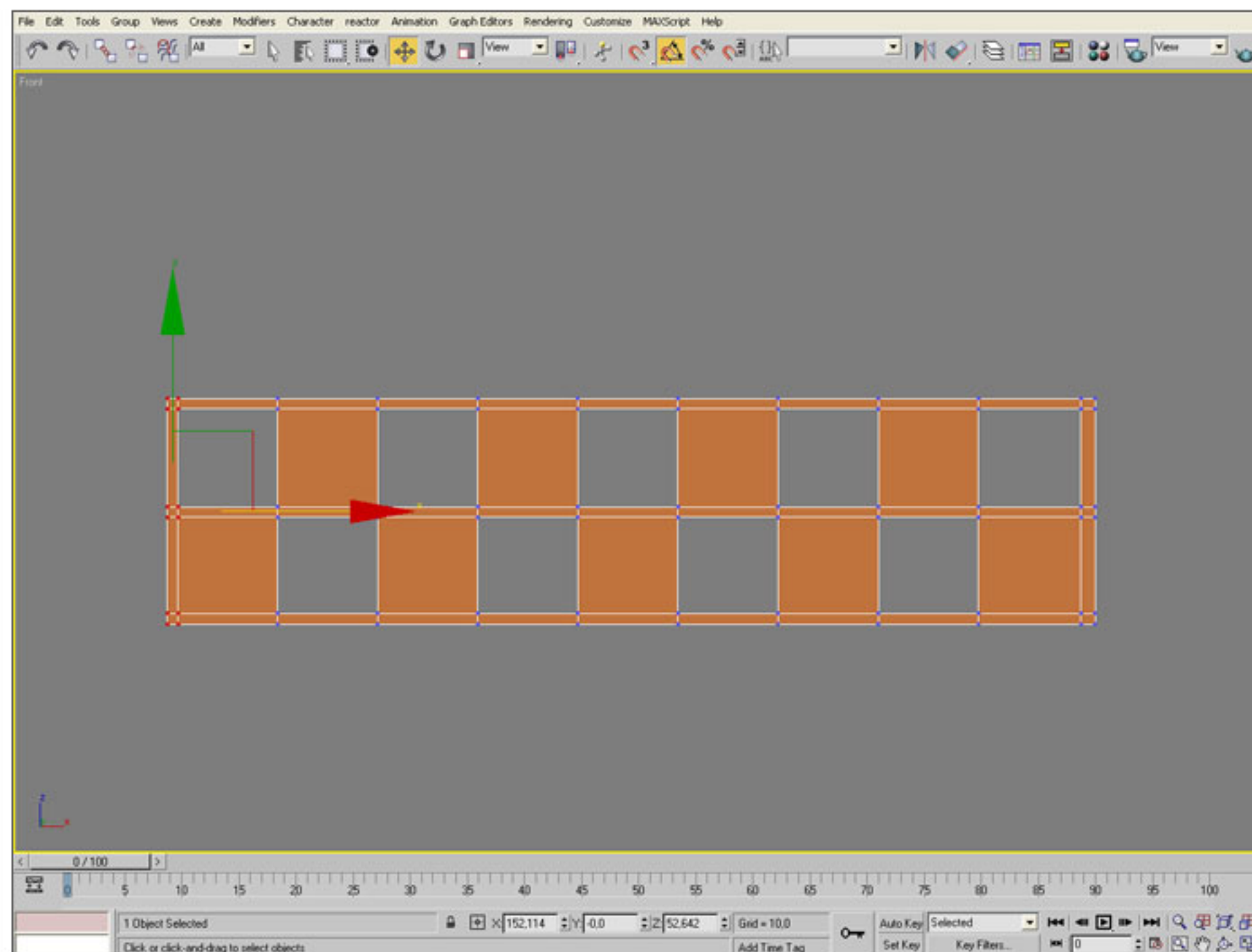
Con el mismo procedimiento realizaremos el auricular.

paso21. modelando con editable poly. samsung z170



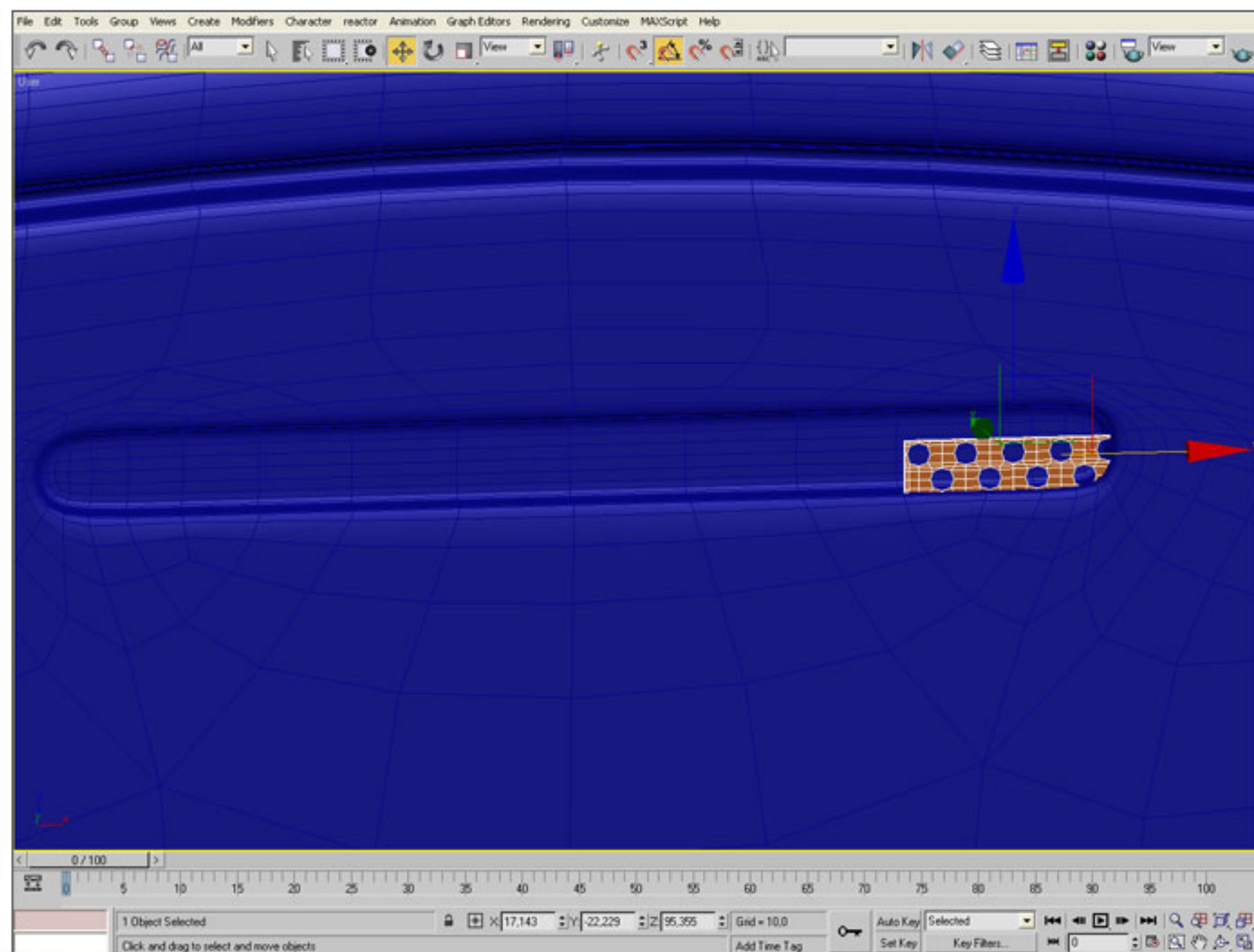
Para crear la rejilla que va dentro del auricular crearemos un Plane al que aplicaremos segmentos

paso22. modelando con editable poly. samsung z170



Convertimos el plano en Editable Poly, movemos aristas, vertices, eliminamos poligonos como en la imagen y por último incorporamos el modificador Turbo Smooth de la lista de modificadores.

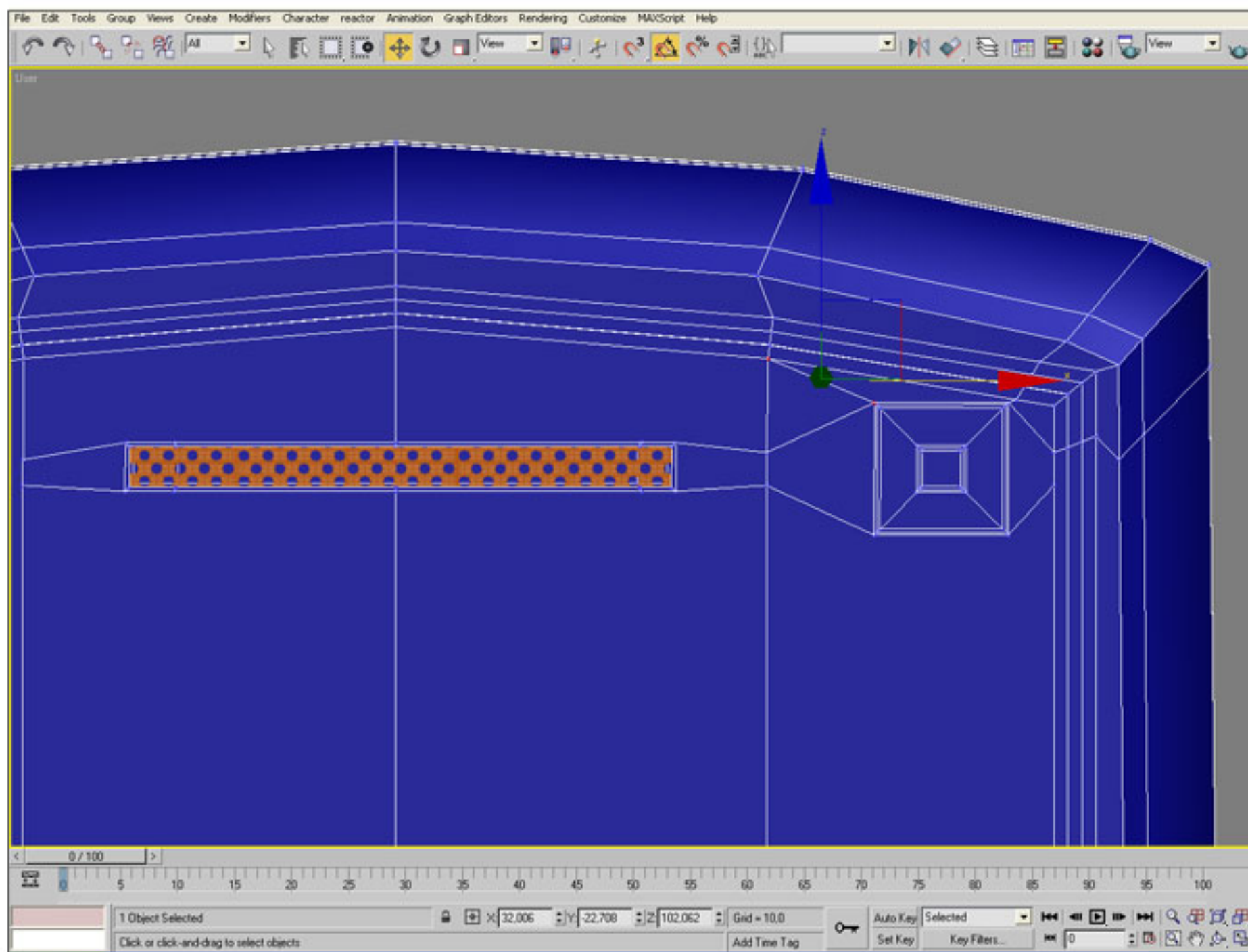
paso23. modelando con editable poly. samsung z170



en este paso yo he optado por duplicar esta maya tantas veces como me hiciera falta hasta rellenar el hueco, tambien se podria hacer una pieza a medida con muchos agujeros.

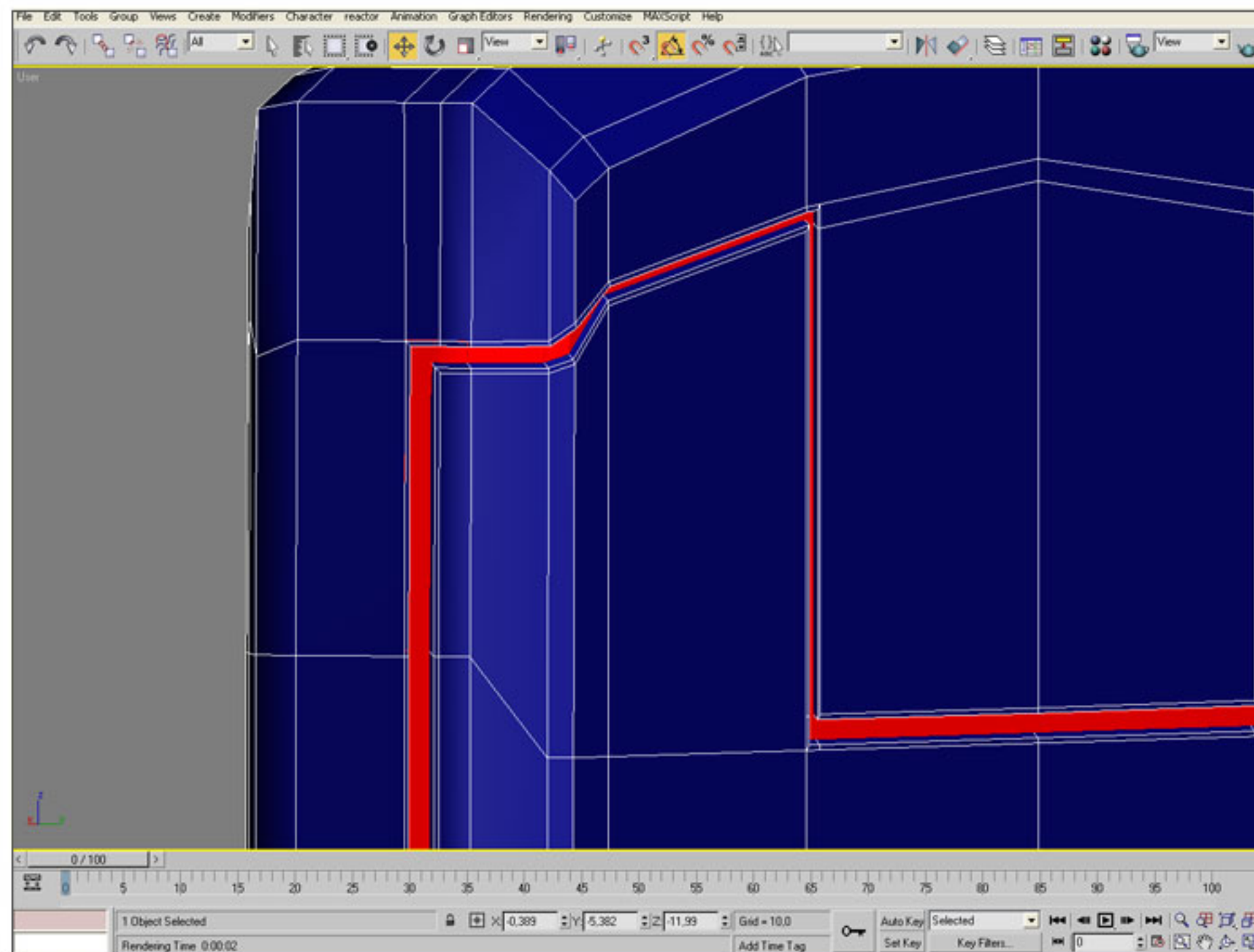
Para duplicar las piezas pulsaremos Alt y arrastraremos la pieza en la direccion que queramos duplicar, luego seleccionaremos copia y tantas copias como queramos.

paso24. modelando con editable poly. samsung z170



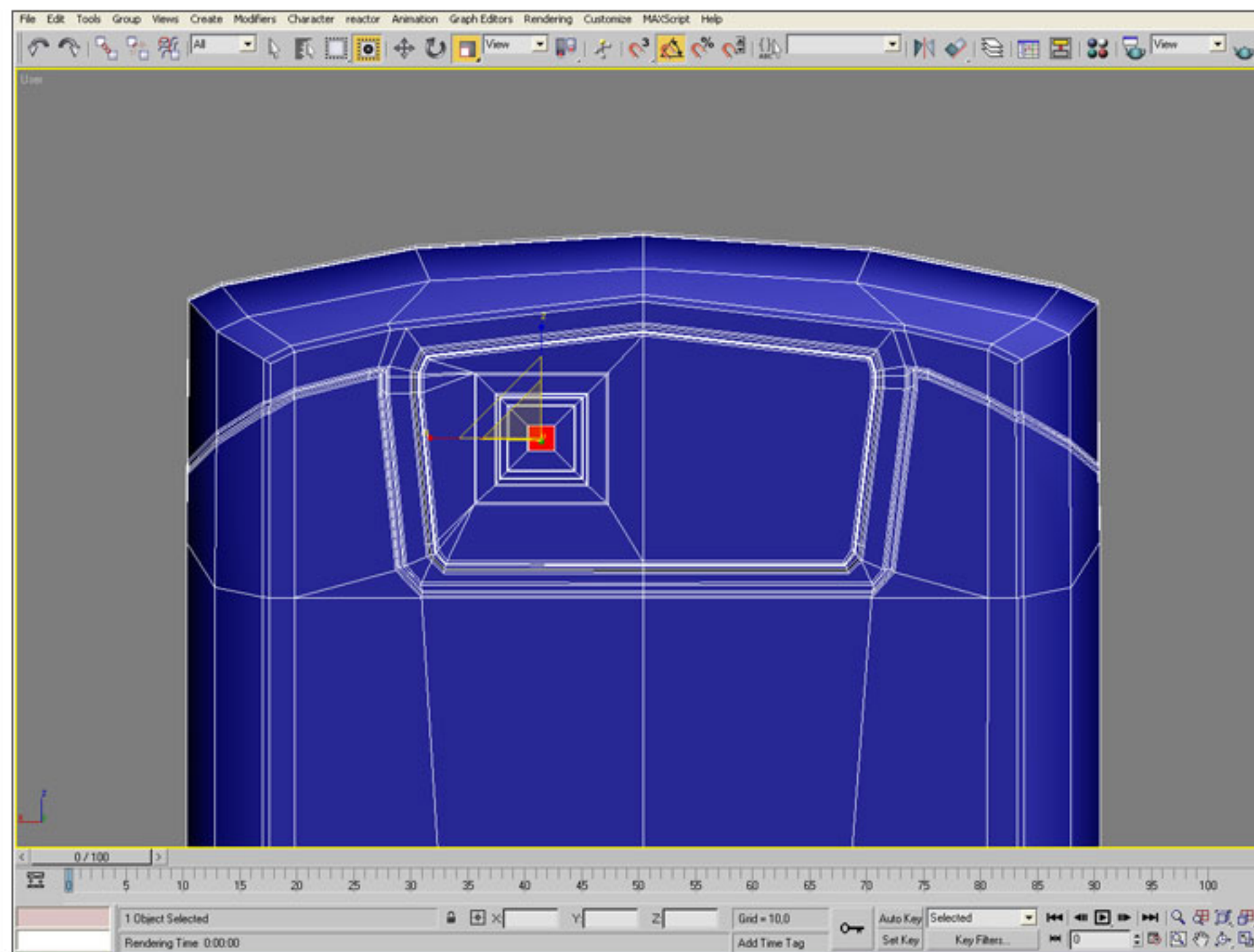
Con unos cuantos Bevel mas, conectando y quitando aristas, seguiremos modelando todas las partes del movil

paso25. modelando con editable poly. samsung z170



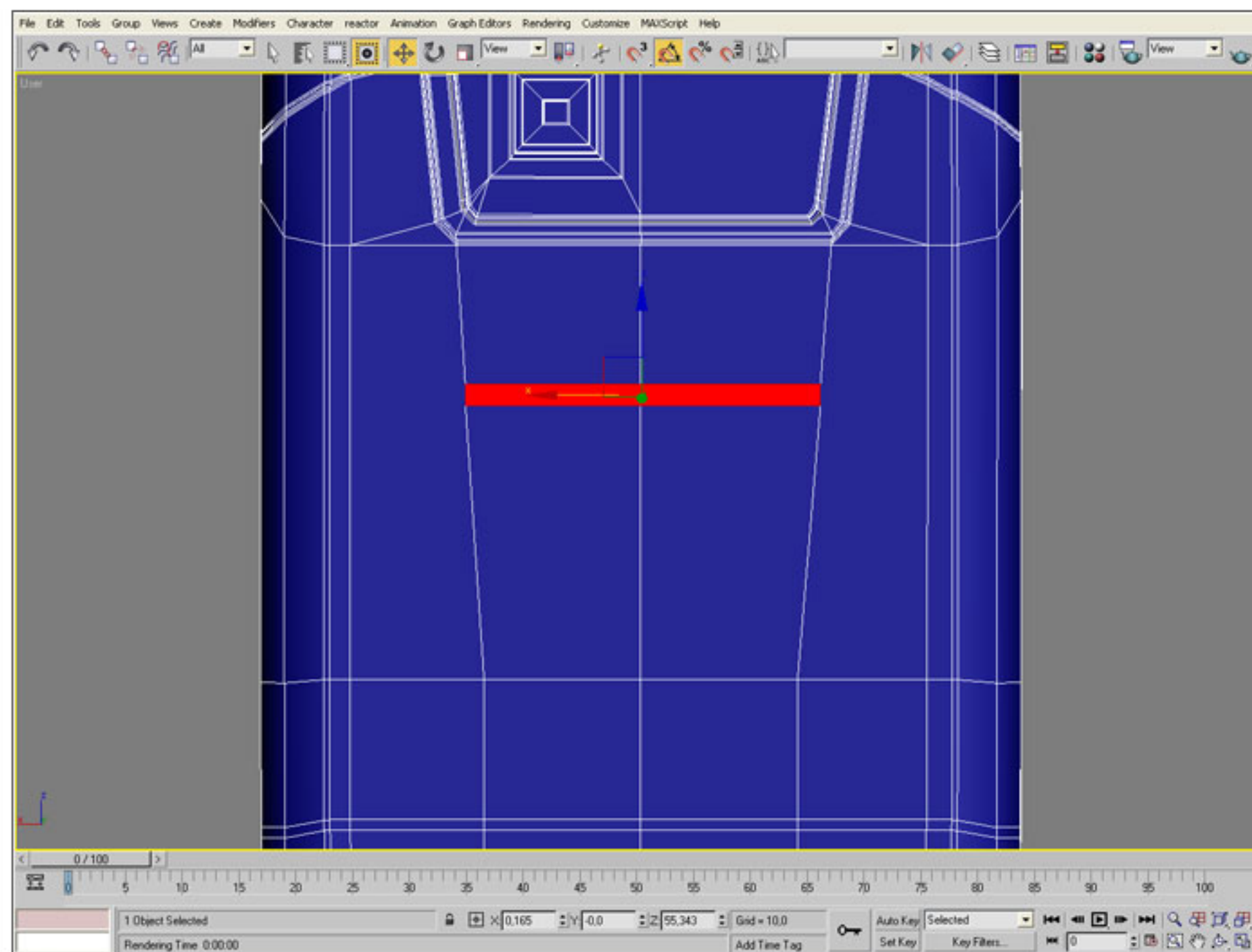
Con unos cuantos Bevel mas, conectando y quitando aristas, seguiremos modelando todas las partes del movil

paso26. modelando con editable poly. samsung z170



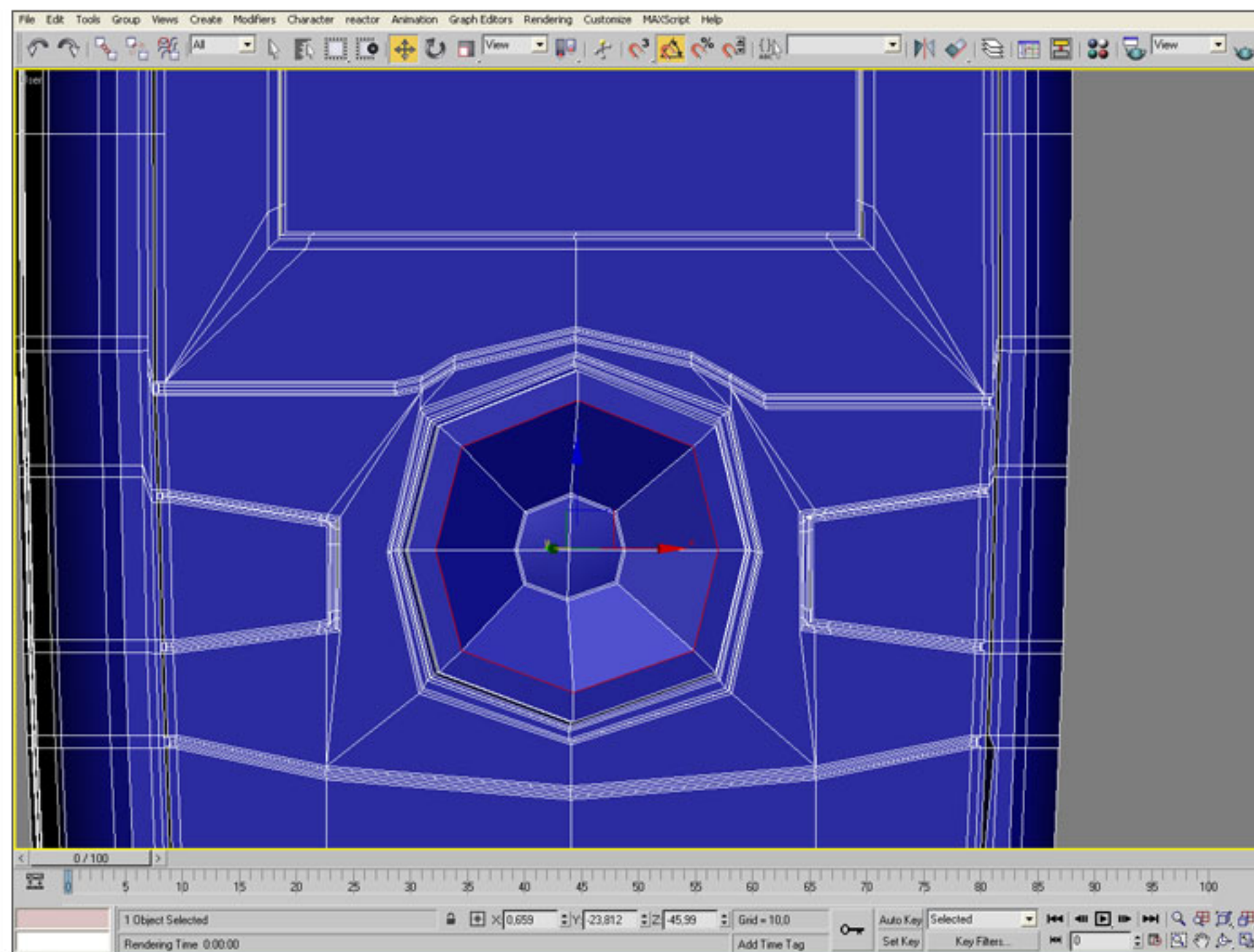
Con unos cuantos Bevel mas, conectando y quitando aristas, seguiremos modelando todas las partes del movil

paso27. modelando con editable poly. samsung z170



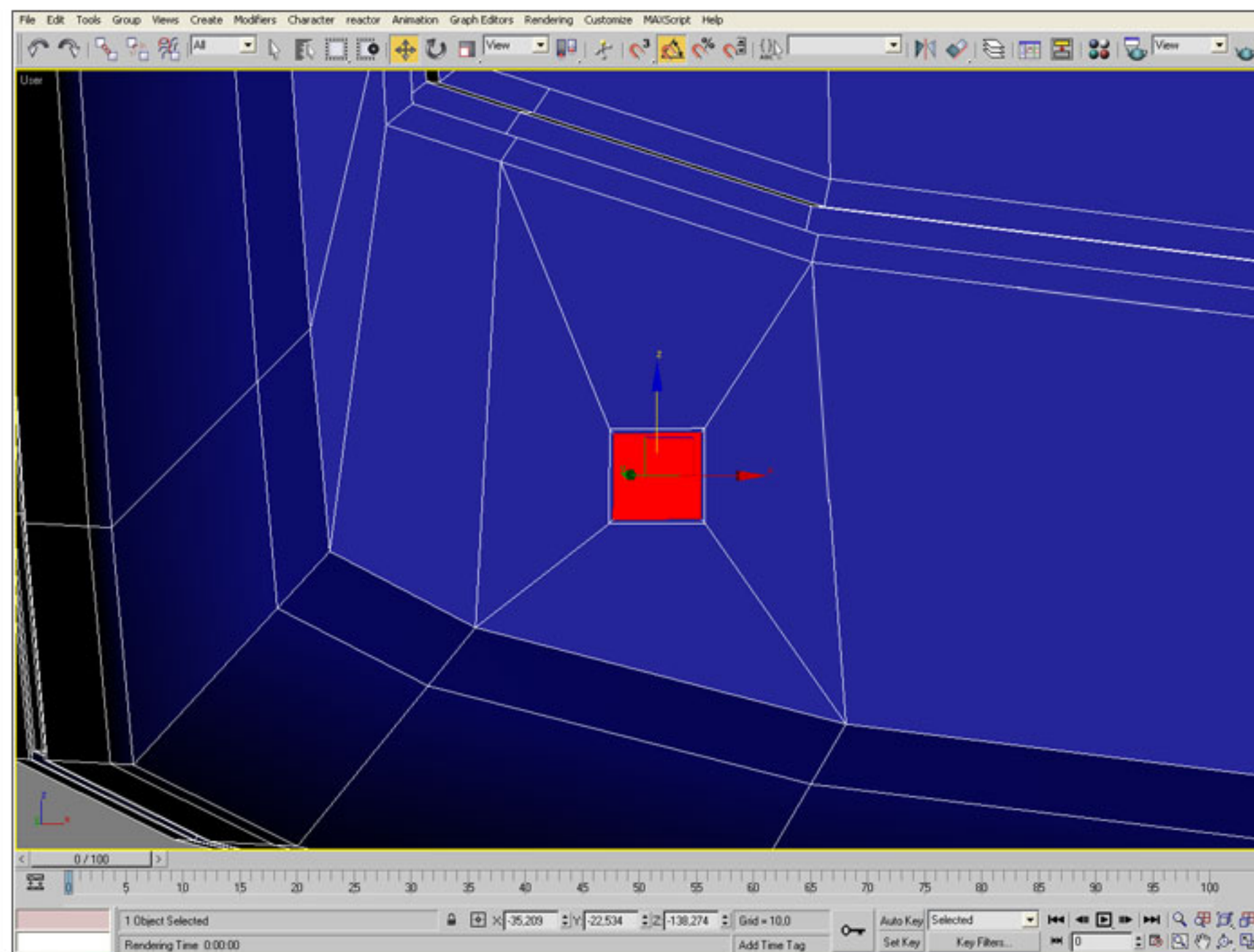
Con unos cuantos Bevel mas, conectando y quitando aristas, seguiremos modelando todas las partes del movil

paso28. modelando con editable poly. samsung z170



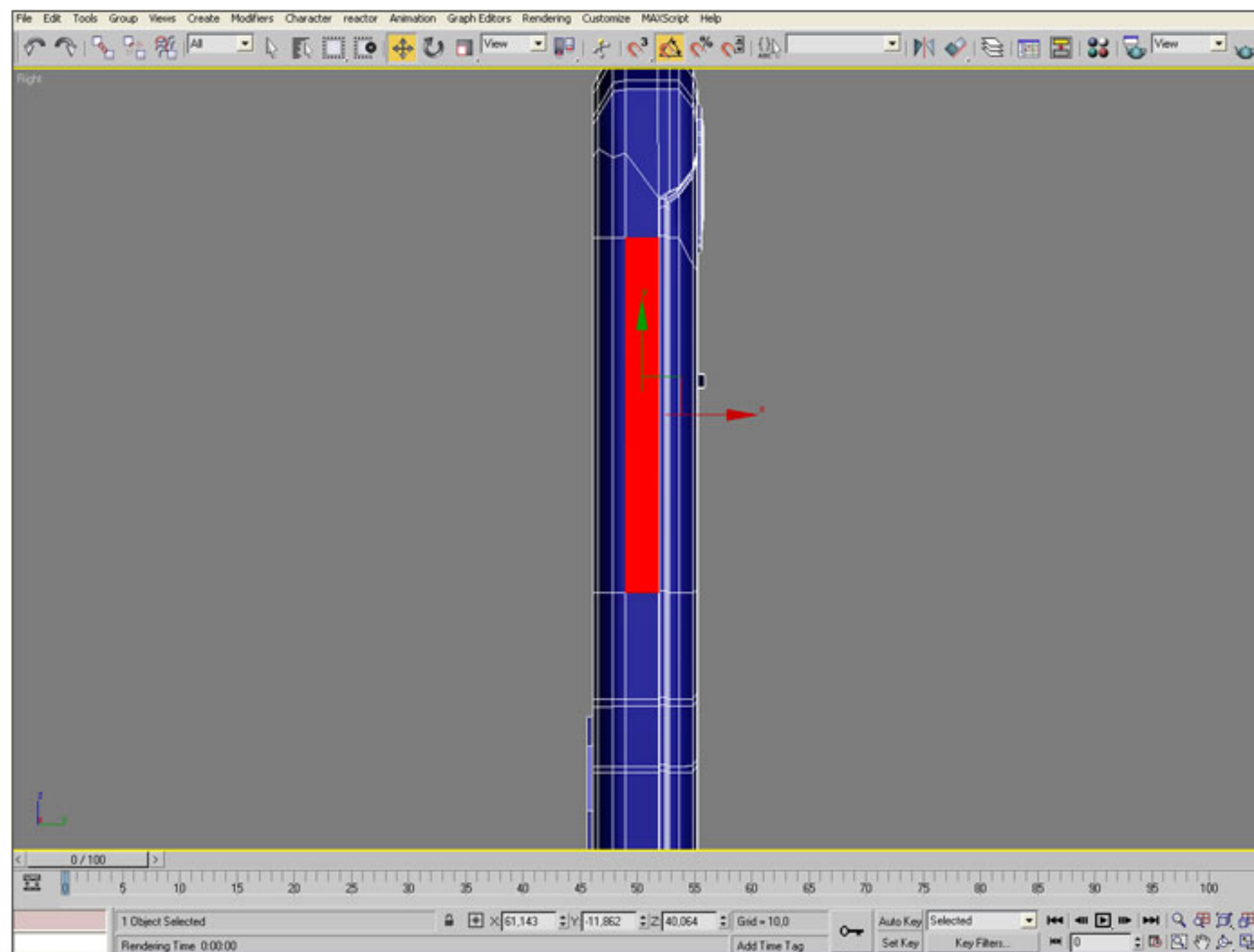
Con unos cuantos Bevel mas, conectando y quitando aristas, seguiremos modelando todas las partes del movil

paso29. modelando con editable poly. samsung z170



Con unos cuantos Bevel mas, conectando y quitando aristas, seguiremos modelando todas las partes del movil

paso30. modelando con editable poly. samsung z170



Por último modelaremos los botones de los laterales siguiendo la misma estructura.

paso30. modelando con editable poly. samsung z170



Vistas de la pieza terminada.