

Modelado de **** con tecnica de hard surface

Puntos a desarrollar y evaluar

- 1- Realizar un modelo que tenga 3 vistas de un *** (a traves de materiales texturizados)
- 2- realizar un modelo representativo, a traves de primitvas (cubos, cilindros, etc..)
- 3- Refinar el modelo representativo, a traves del modificador turbosmooth y el uso de loops
- 4- Renderizado del objeto a traves de una camara.