



## :: Haciendo un cuenco con fruta.

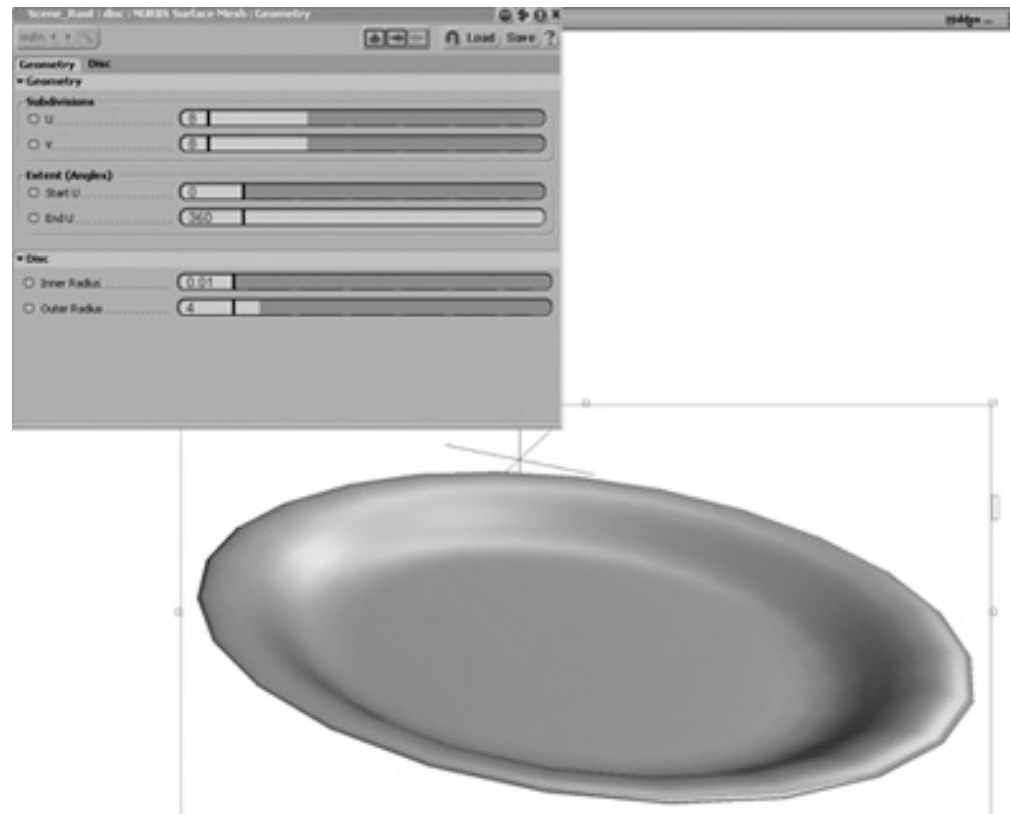
Casi siempre, empujando y moviendo puntos es el camino más rápido y fácil para crear formas simples. Tejidos suaves y orgánicos son los más sencillos de hacer de esta manera. En este tutorial crearás rápidamente un cuenco y alguna pieza de fruta.

### 1. Crea el cuenco

#### Primitive>Surface>Disc.

En el panel de propiedades, cambia el radio interno a cero, de esta manera no debería quedar agujero en medio del disco. Ahora marca los tres puntos del exterior que estén más cerca de la última fila (V) alrededor de la parte exterior del disco. Usa la tecla "T" y los 3 botones para añadir y quitar puntos de los marcados hasta que tengas solo los deseados.

Fíjate en las opciones activas en el ratón en la barra inferior del interface. Automáticamente estarás en el modo de filtro para puntos porque has usado la tecla T. Traslada estos en Y para formar el labio del cuenco de fruta.





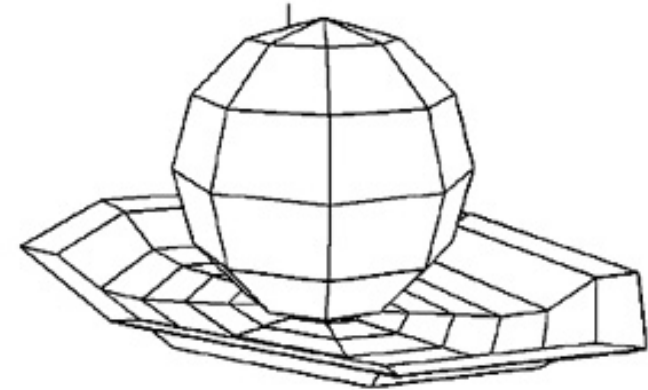
## 2. Crea una Pera

### Primitive>Surface>Sphere.

Ahora en la marca geométrica del panel general de propiedades, añádele mas columnas en V, **V subdivision**, así tendrás algunos puntos más que marcar cuando hagas la forma de la pera. Once o doce filas en V deberían de ser suficientes. Sustituye "Sphere" en el panel de propiedades por el nombre del objeto a "Pera".

En la vista frontal, mira la pera y marca las filas de puntos del polo superior y la siguiente hacia abajo. Traslada en Y para hacer el cuello de la pera. Quita la marca a esos puntos, y marca las dos filas siguientes, hacia abajo.

Pretendemos hacer estas más delgadas, escalándolas abajo en X y Z. Para hacer eso, activa todas las celdas de escalado en el "**M. C. P.**" y pulsa tu botón derecho de ratón para hacer el cuello de la pera más pequeño. Haz las filas de la base más planas y rellenas.





### Esculpe la base de la pera usando el mismo método.

Selecciona filas de puntos y escalos y trasládalos. Mantén a tu pera en la vista en perspectiva para poder ver los cambios de tu trabajo.

Selecciona los puntos usando la tecla "M". En la vista perspectiva, para ver los puntos de la superficie, actívalo en el menú desplegable del icono del ojo.

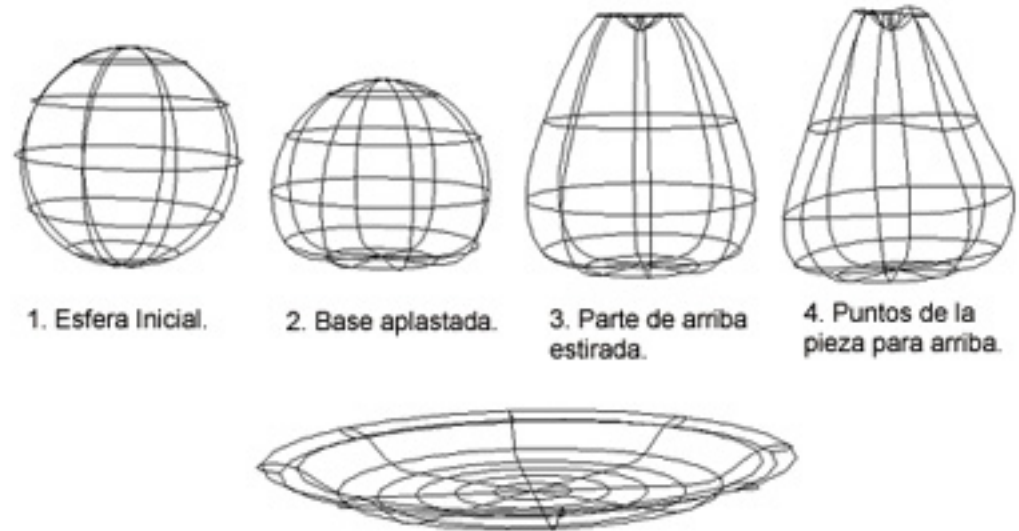
### Mostrando y cambiando las opciones de los Puntos.

Ahora puedes ver cada punto incluso cuando no estén marcados. Presiona la tecla "M" y haz clic y presiona el botón izquierdo del ratón sobre un punto, entonces suelta el ratón para mover ese punto en el espacio un poco. Haz esto repetidas veces en diferentes puntos para hacer la pera menos uniforme.

Orbita la pera con la tecla "O" tanto como necesites cuando muevas los puntos. También puedes probar a utilizar la tecla "S" con lo que activaras en los botones del ratón los tres controles de cámara, Zoom, Orbita & Pan.

### Coloca la pera en el plato.

Escala y traslada la pera tanto como necesites para encajarla en el plato que has hecho. Rótala un poco para que no parezca demasiado rígida. Duplica la pera y transforma la segunda pera para que sean de tamaño diferente, y colócala en lugar diferente en el plato, reposando sobre la primera prueba.





### 3. Haz más Fruta

Modela alguna otra fruta a voluntad, usando la misma metodología de marcar y mover puntos. Prueba una manzana, una naranja, etc. Puntos Extras para un Plátano.

**REALeMOTION™ Studios ®**

