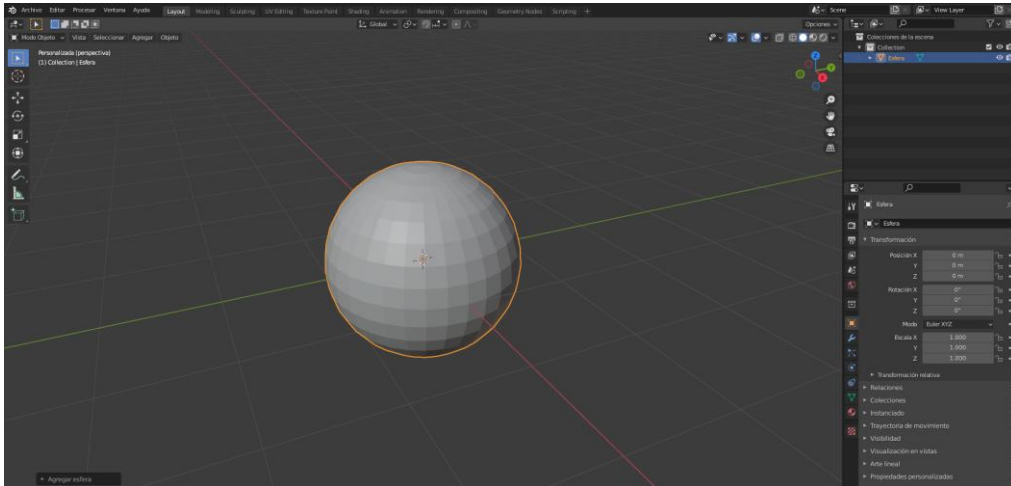
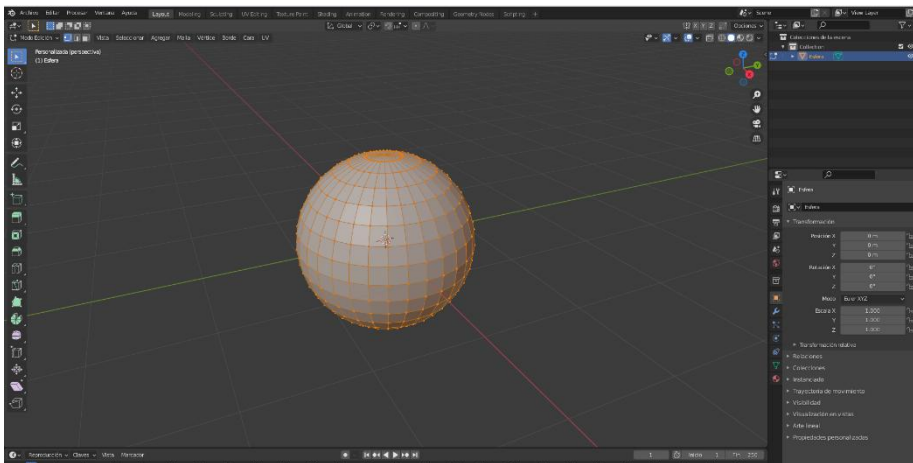


¿COMO DIVIDIR Y RELLENAR UNA ESFERA?

Hacemos **SHIFT + A + MALLA (MALL) + ESFERA**



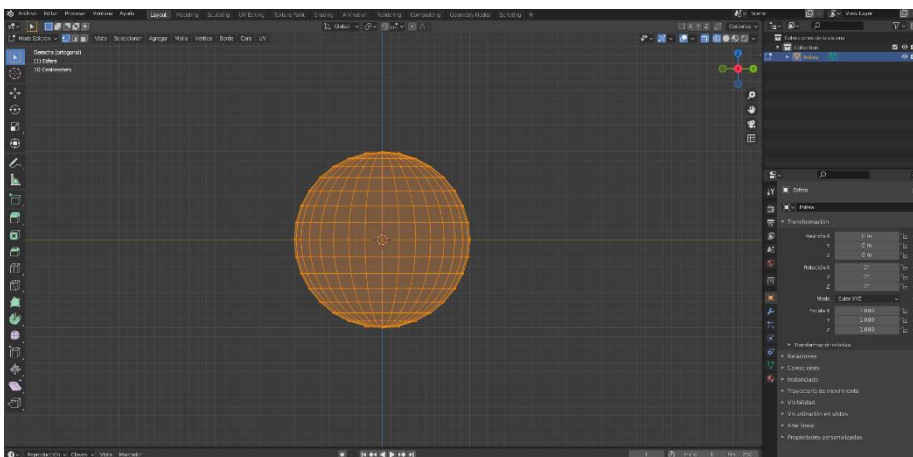
Pasamos al **MODO EDICIÓN (MODE EDIT)** con **TAB**.



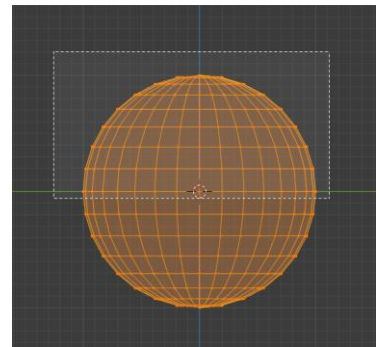
Y luego con **Z** o yendo a  esta opción pasamos a **ESTRUCTURA (WIREFRAME)**



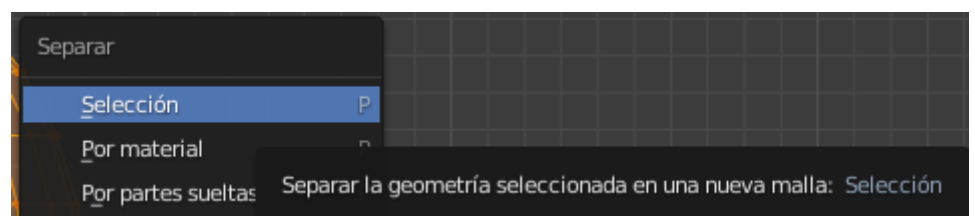
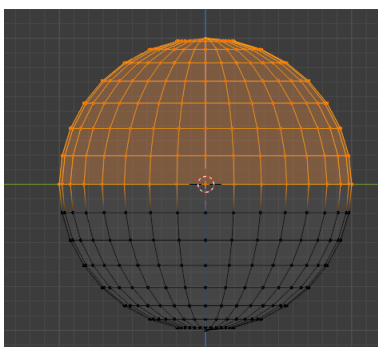
Y luego nos ubicamos para verla de un lado

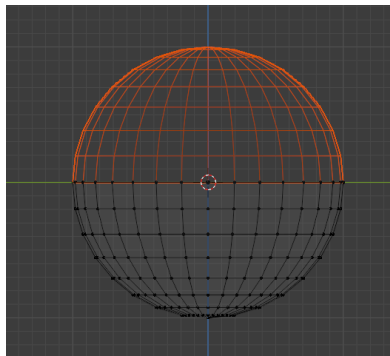


y seleccionamos la parte de arriba

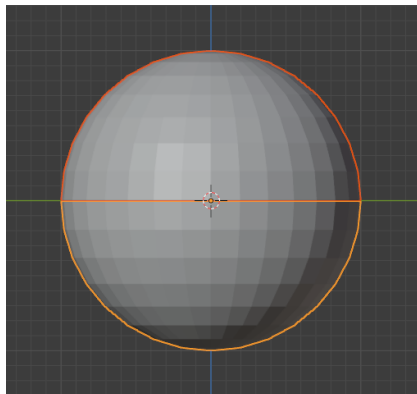


Y ahora con **P** lo separamos en 2 objetos

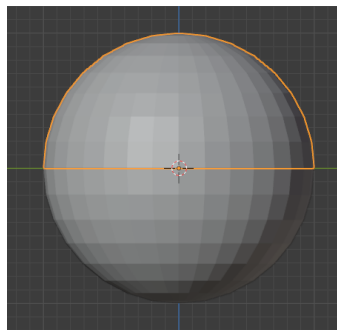




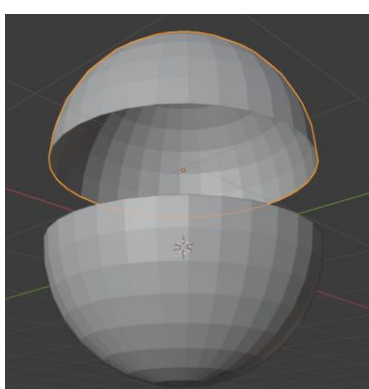
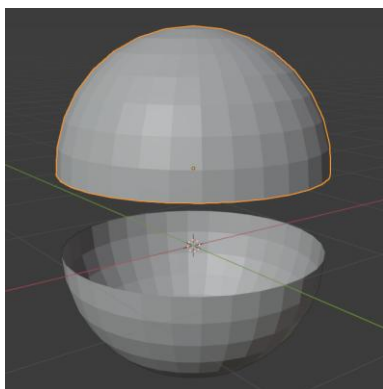
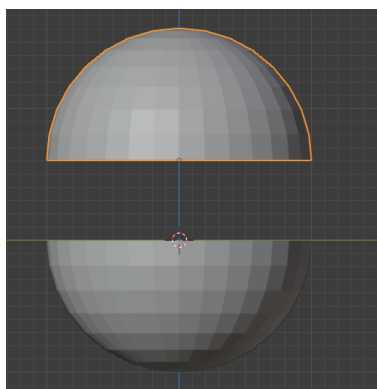
Ahora regresamos a **MODO OBJETO (OBJECT MODE)**, con **TAB** y a vista **SOLIDA (SOLID)** con **Z** o desde el menú superior, aquí



Ahora selecciono la parte de arriba



Y con **G** los separamos

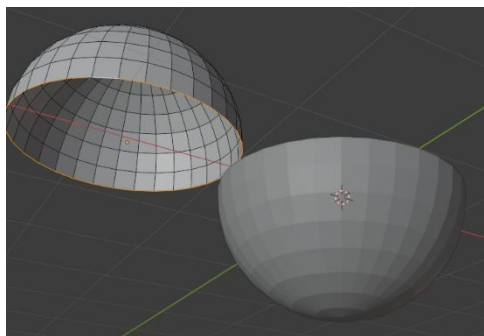


Y obtuvimos una esfera separa en dos partes. Estas mitades son huecas.

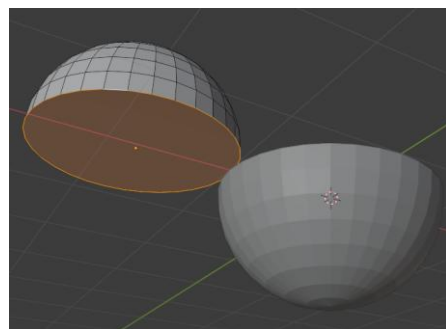
Si queremos rellenarlas, entonces pasamos a **MODO EDICION (EDIT MODE)**, y vamos a seleccionar las aristas del borde:



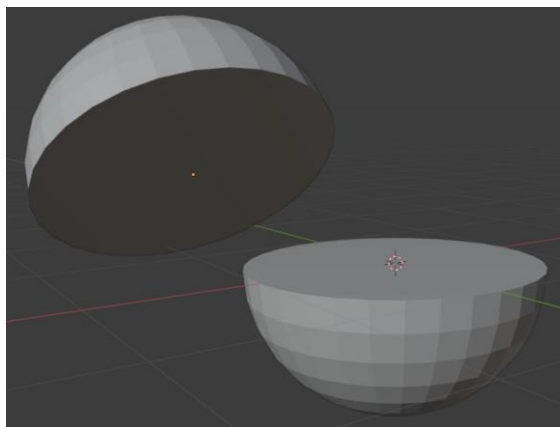
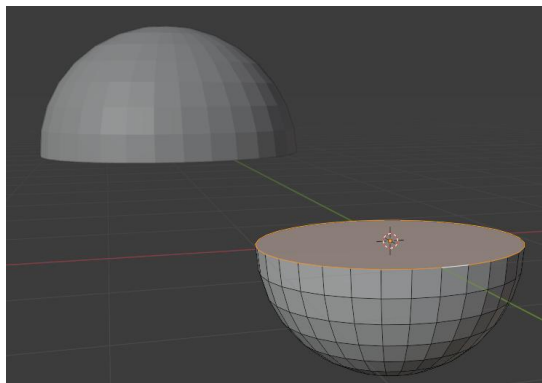
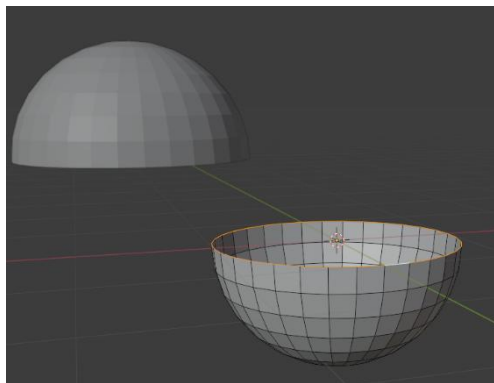
Seleccionamos una arista y luego hacemos **ALT CLIC** para seleccionar todo el borde



Luego presionamos **F** y se rellena.



Para la otra mitad, primero la seleccionamos en **MODO OBJETO (OBJECT MODE)**, y luego volviendo al **MODO EDICION (EDIT MODE)** repetimos el mismo procedimiento.



Teclas	Acción	Observación
NumPad 0	Alternar Vista 3D / Cámara activa	Si apretamos X, Y o Z restringimos el eje de movimiento.
NumPad 1	Vista frontal ortográfica	Si apretamos X, Y o Z restringimos el eje de rotación.
NumPad 3	Vista lateral derecha ortográfica	Si apretamos X, Y o Z restringimos la dirección de la escala.
NumPad 7	Vista superior ortográfica	Pulsar mientras se está escalando con atajo S.
NumPad 5	Alternar Vista Perspectiva/Ortográfica	Pulsar mientras se está escalando con atajo S.
NumPad 2,4,6 y 8	Rotar vista con incrementos	Pulsar mientras se está escalando con atajo S.
Rueda mouse pulsada	Orbitar Vista 3D	Se orbita respecto a un punto que se mueve cuando paneamos.
Shift+Rueda	Panear	
Rueda mouse adelante	Zoom In	En determinado punto el Zoom se bloquea.
Rueda mouse atrás	Zoom Out	
Numpad .	Centrar vista en la selección	
Shift+Clic Izq	Selección múltiple	
G	Mover	Si apretamos X, Y o Z restringimos el eje de movimiento.
R	Rotar	Si apretamos X, Y o Z restringimos el eje de rotación.
S	Escalar	Si apretamos X, Y o Z restringimos la dirección de la escala.
Shift+X	No escalar en X pero si en los demás ejes.	Pulsar mientras se está escalando con atajo S.
Shift+Y	No escalar en Y pero si en los demás ejes.	Pulsar mientras se está escalando con atajo S.
Shift+Z	No escalar en Z pero si en los demás ejes.	Pulsar mientras se está escalando con atajo S.
Tab	Alternar Modo Objeto/Modo Edición	
1	Vértices	En Modo Edición.
2	Aristas	En Modo Edición.
3	Caras	En Modo Edición.
E	Extrusión	Podemos extrusionar vértices, aristas o caras.
X	Menú de eliminación	
Shift+A	Menú flotante Add	
Ctrl+B	Bevel	
Alt Izq + Clic Izq	Seleccionar Edge Loop	En el Modo Edición. Clickear en aristas.
Ctrl+R	Crear Corte	En Modo Edición.