



Introducción a los Sistemas Gráficos 3D con Guadalinux

Carlos González Morcillo (Carlos.Gonzalez@uclm.es)
<http://www.inf-cr.uclm.es/www/cglez>

Grupo de Investigación ORETO

Escuela Superior de Informática
Universidad de Castilla-La Mancha

Ejercicio Propuesto 01

Realice la configuración necesaria de una escena en Blender para conseguir el resultado que se muestra en la siguiente figura. Será necesario escalar los conos y los cilindros en el eje Z.

