

# Ejercicio 2

Dislocación helicoidal



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID

**Proyecto Innova-Docencia**

**2024-2025**

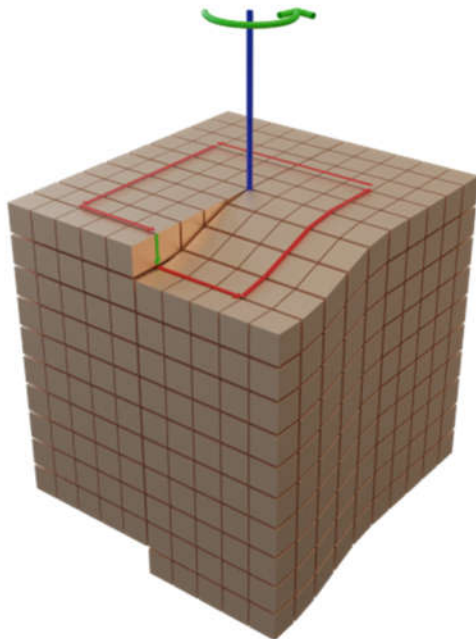
**Nº52**

## PROCEDIMIENTO

### Dislocación helicoidal

Una dislocación helicoidal es un tipo de defecto lineal en la estructura cristalina de un material que se caracteriza por un desplazamiento en espiral de los átomos alrededor de la línea de dislocación.

*Dislocación helicoidal y circuito mostrando el vector de Burgers.*

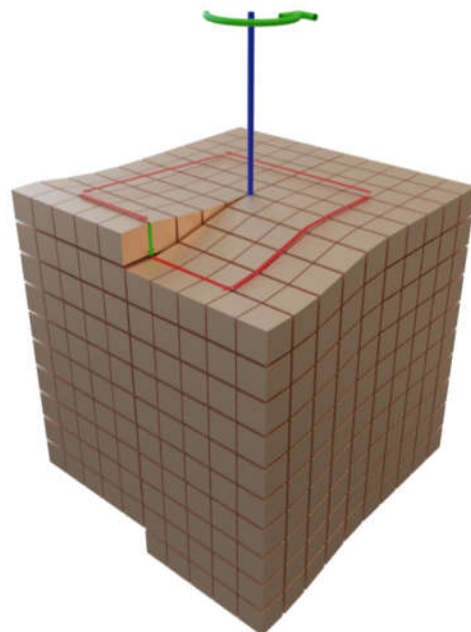


### Pasos a realizar

Paso 1. Descarga y abre el archivo "Dislocación Helicoidal.blend" desde el enlace disponible en la web <https://www.ucm.es/modelos3dmateriales/estructuras-y-defectos>

Paso 2. Crea una imagen como la siguiente. Es muy parecida a la anterior, pero fíjate cómo el bloque de átomos de la izquierda está algo más desplazado hacia arriba.

Paso 3. Envía la imagen a tu profesor/a siguiendo sus instrucciones.



# Consejos

Instala Blender y visualiza alguno de los tutoriales básicos sobre el programa antes de intentar hacer el ejercicio.

Recomendable utilizar la herramienta *proportional editing* para mover los átomos.

Para el renderizado puedes utilizar Eevee o Cycles.

Si quieres hacer la dislocación desde cero es recomendable utilizar el modificador Array varias veces (ejes X, Y, Z) y posteriormente aplicarlos.

## ¿Qué practicarás con este ejercicio?

Las herramientas básicas de Blender y algunas más específicas como *proportional editing* y el renderizado.

