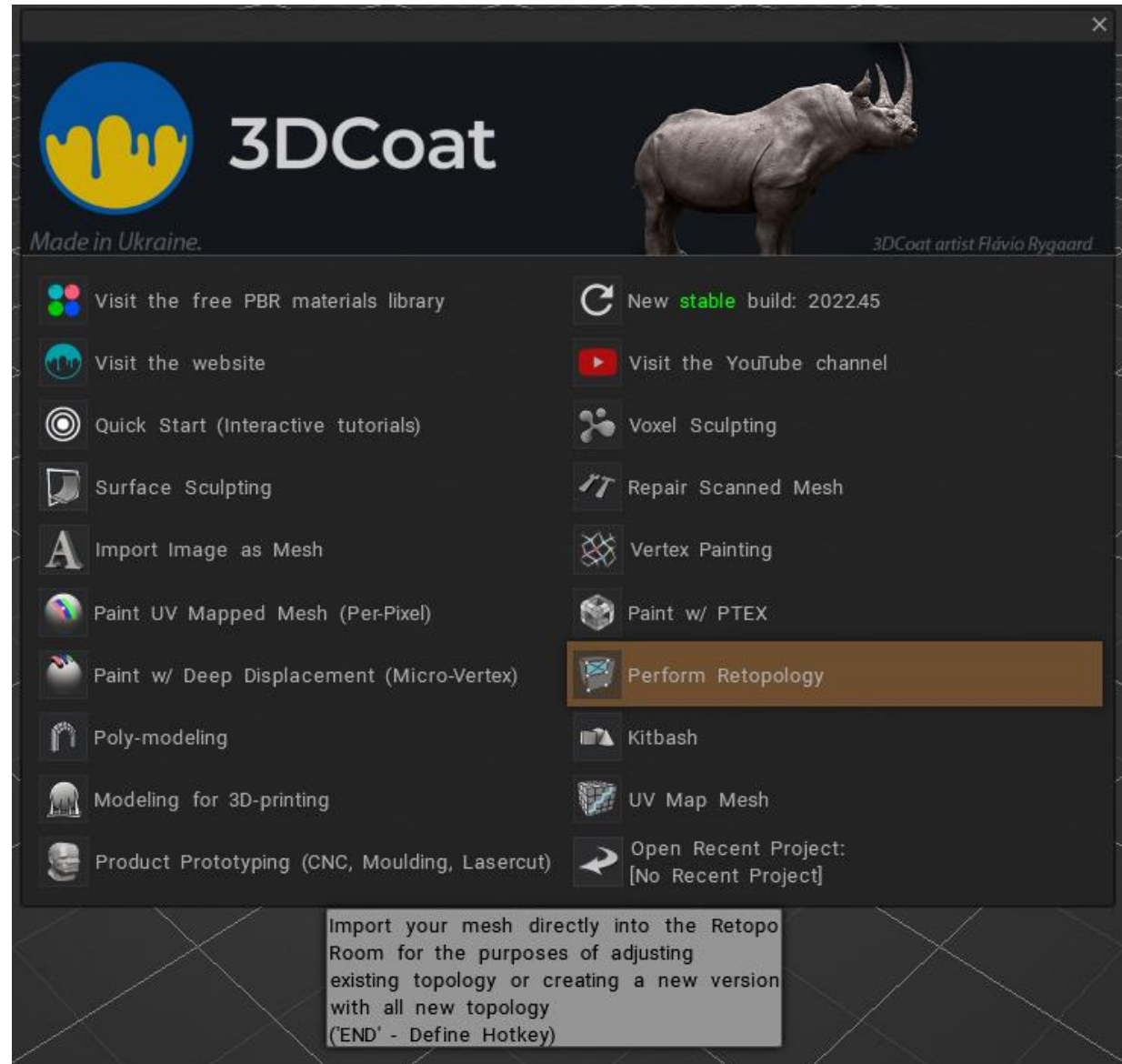


Retopología facial

José David Zafra

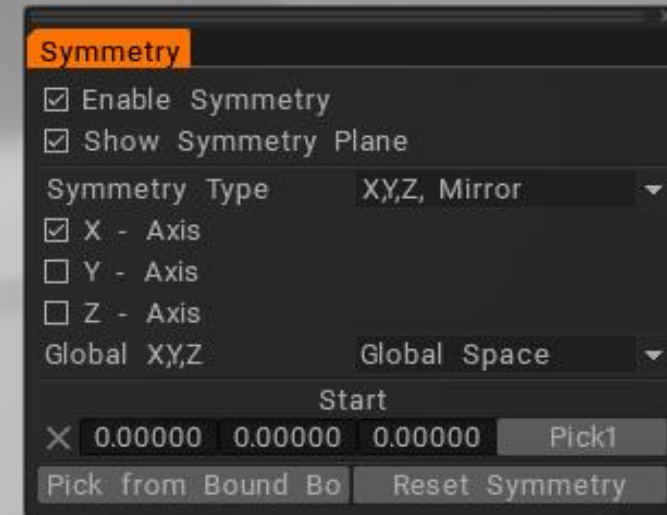
Instalar 3DCoat

- No profundizaremos en este programa.
- Haremos una retopología sencilla
- Aprenderemos a conectar otros software 3D con Blender



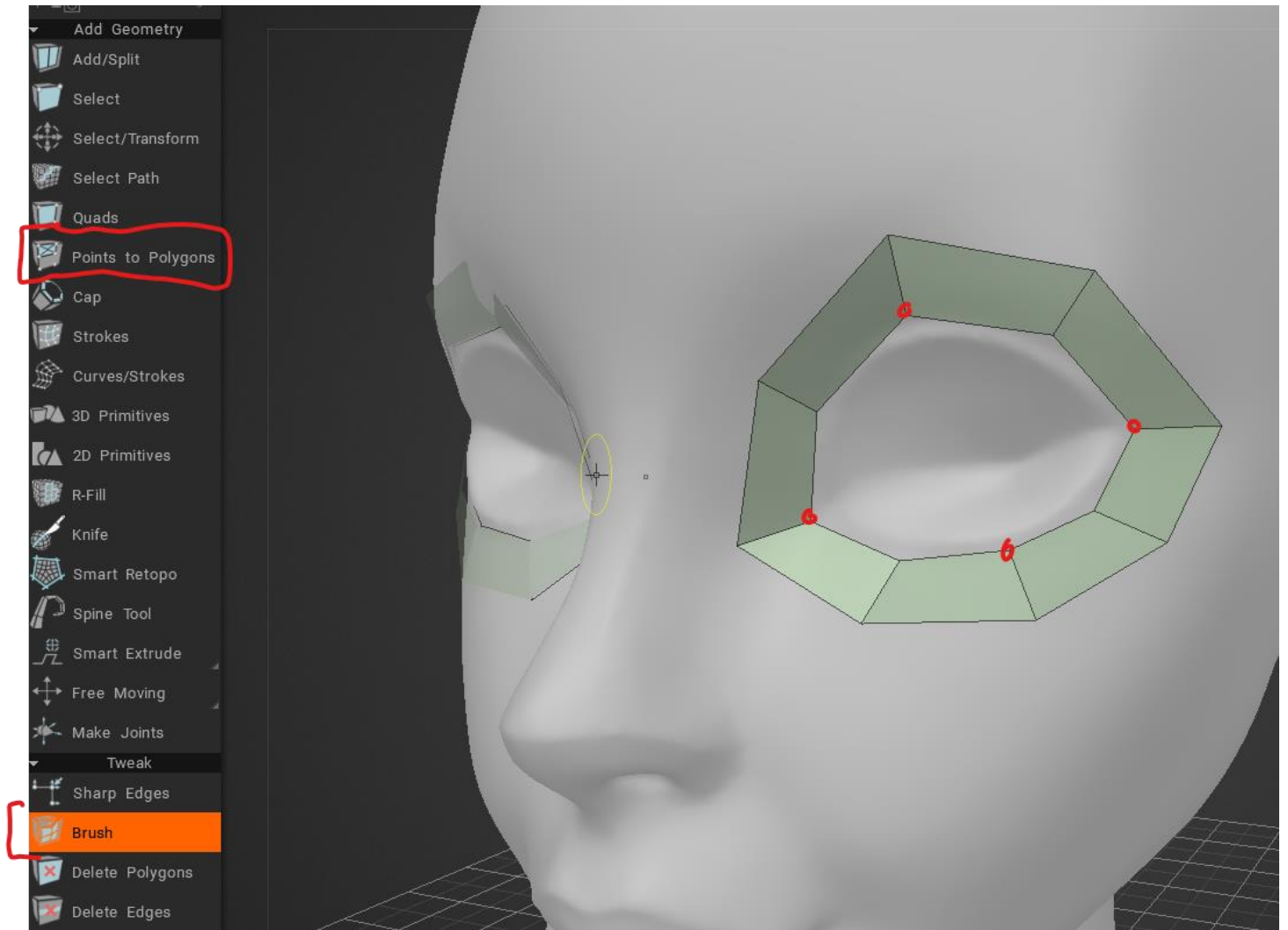
Simetría facial

- Simetría se activa con S



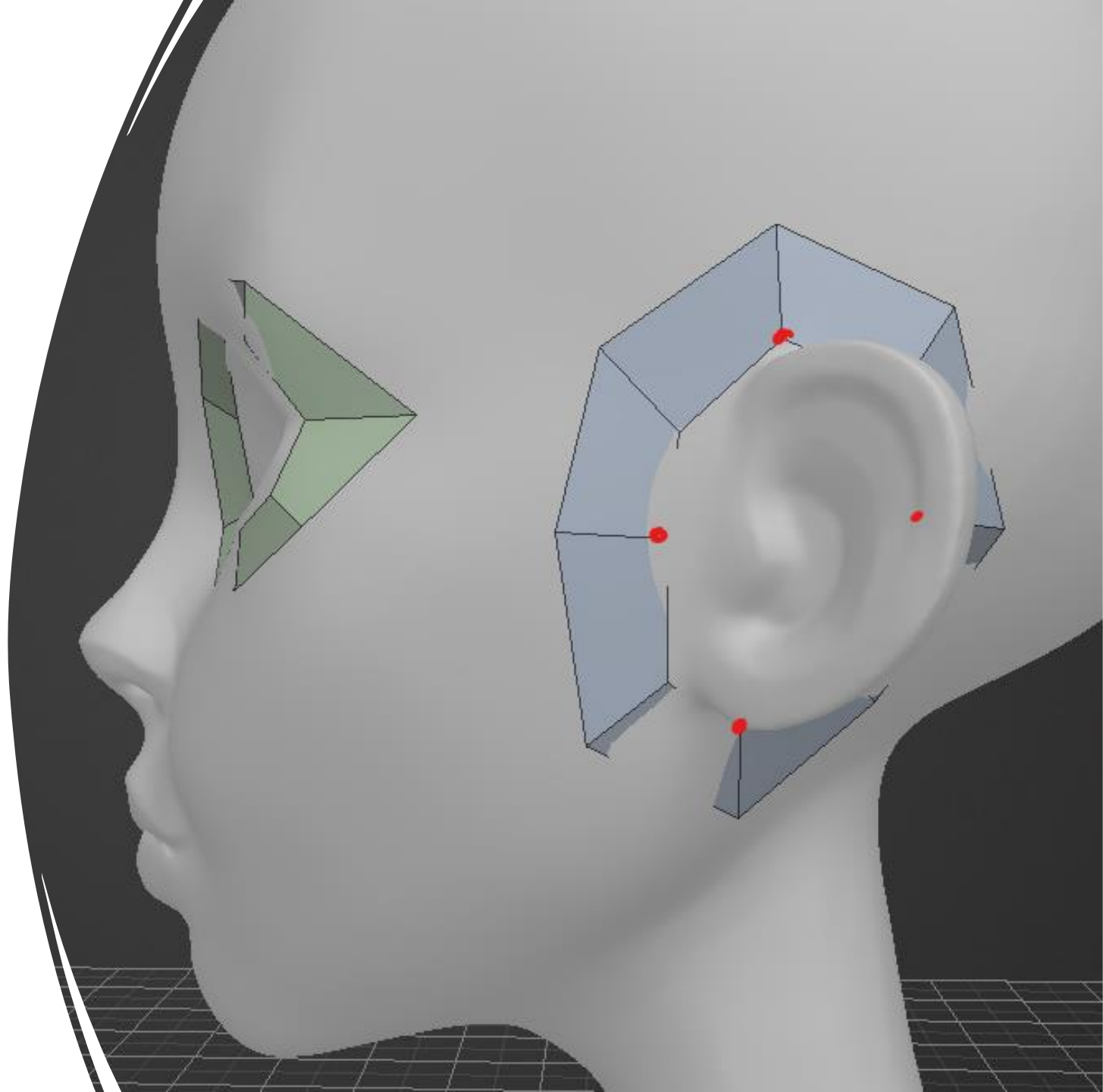
Loops

- Crea los puntos en cruz y luego intermedios
- Con clic derecho creas el polígono
- Puedes mover los vértices con “brush”



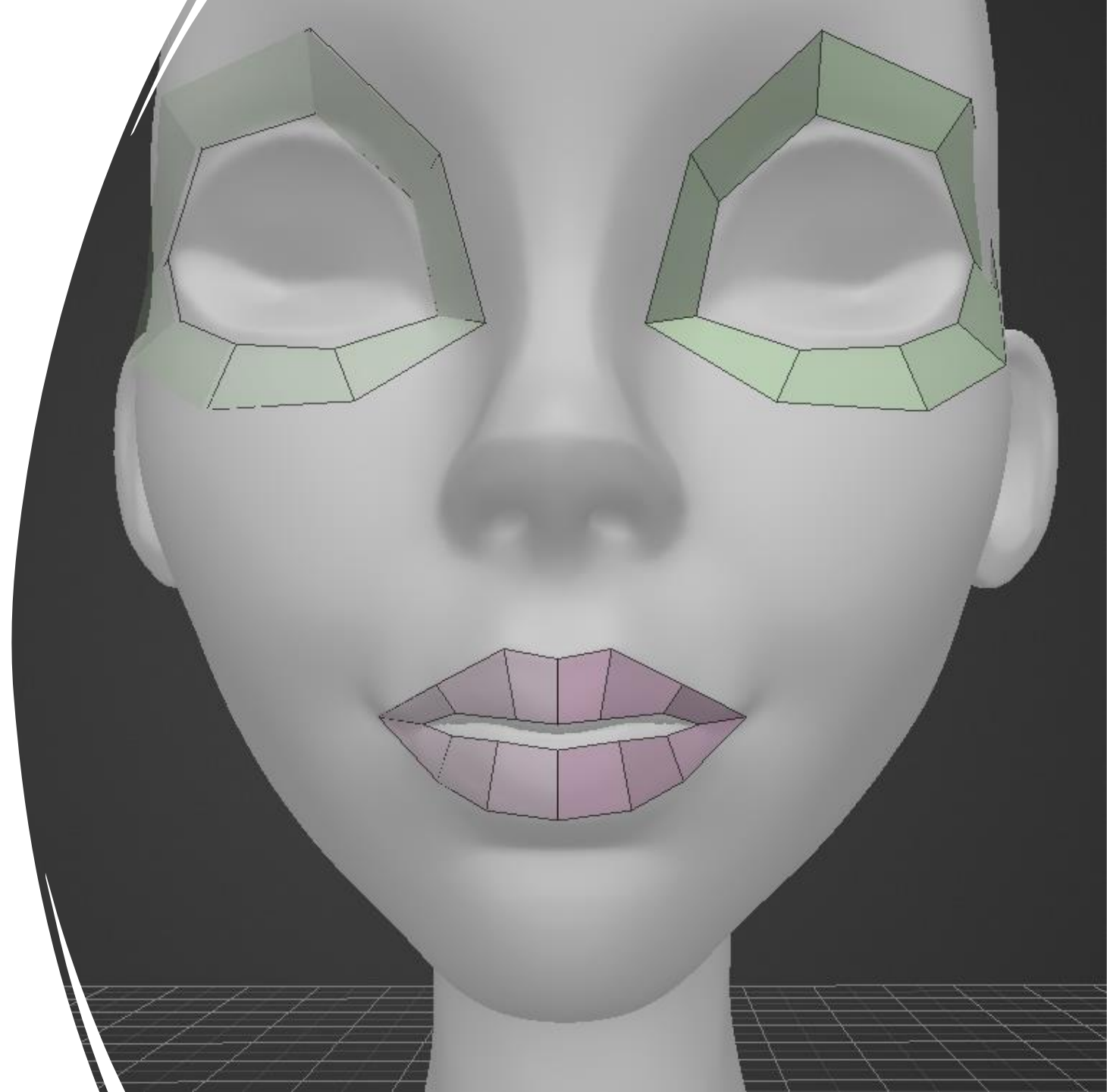
Loops

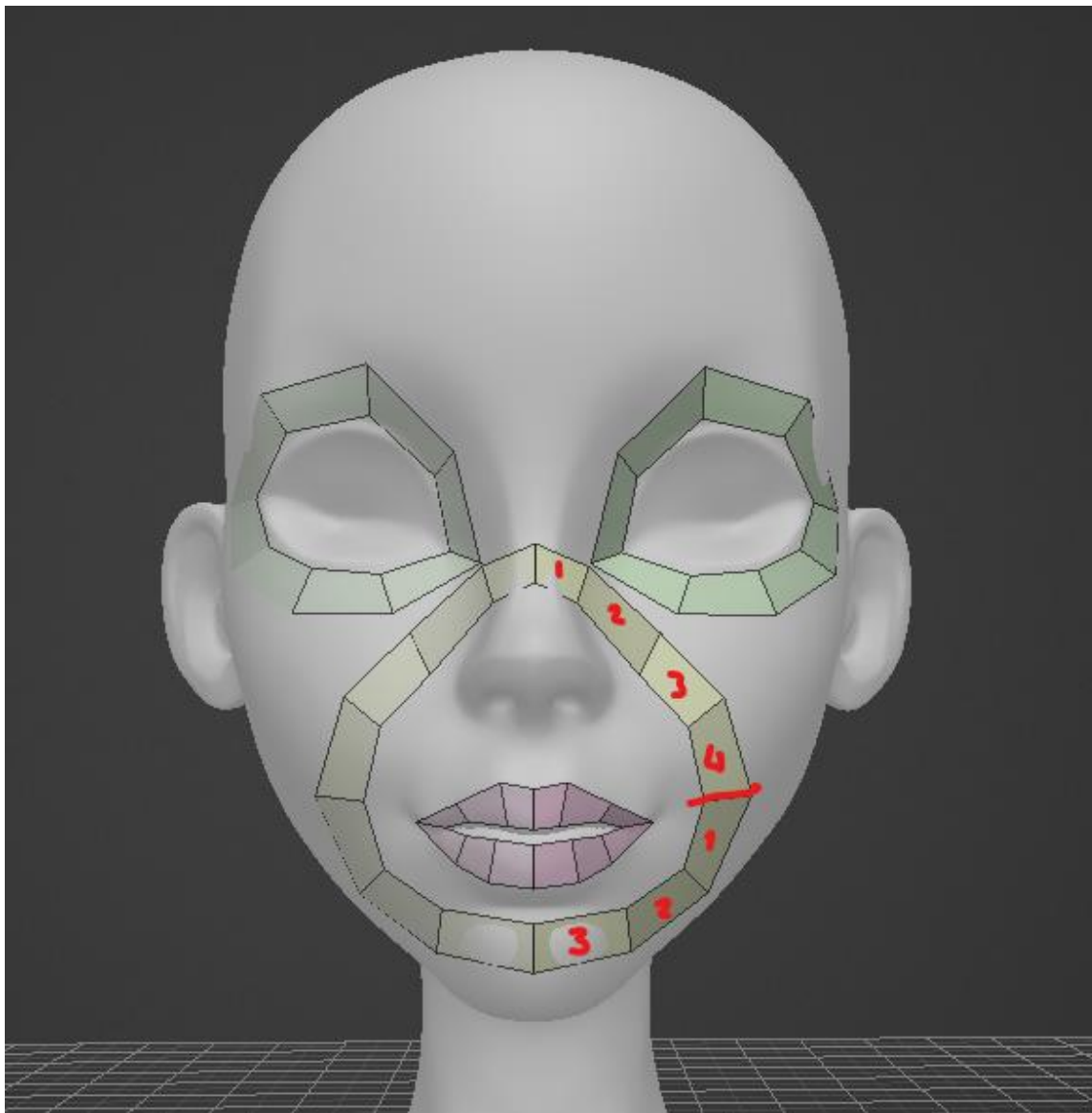
- Crea otro loop alrededor de la oreja



Loops

- Haz los vértices de la boca



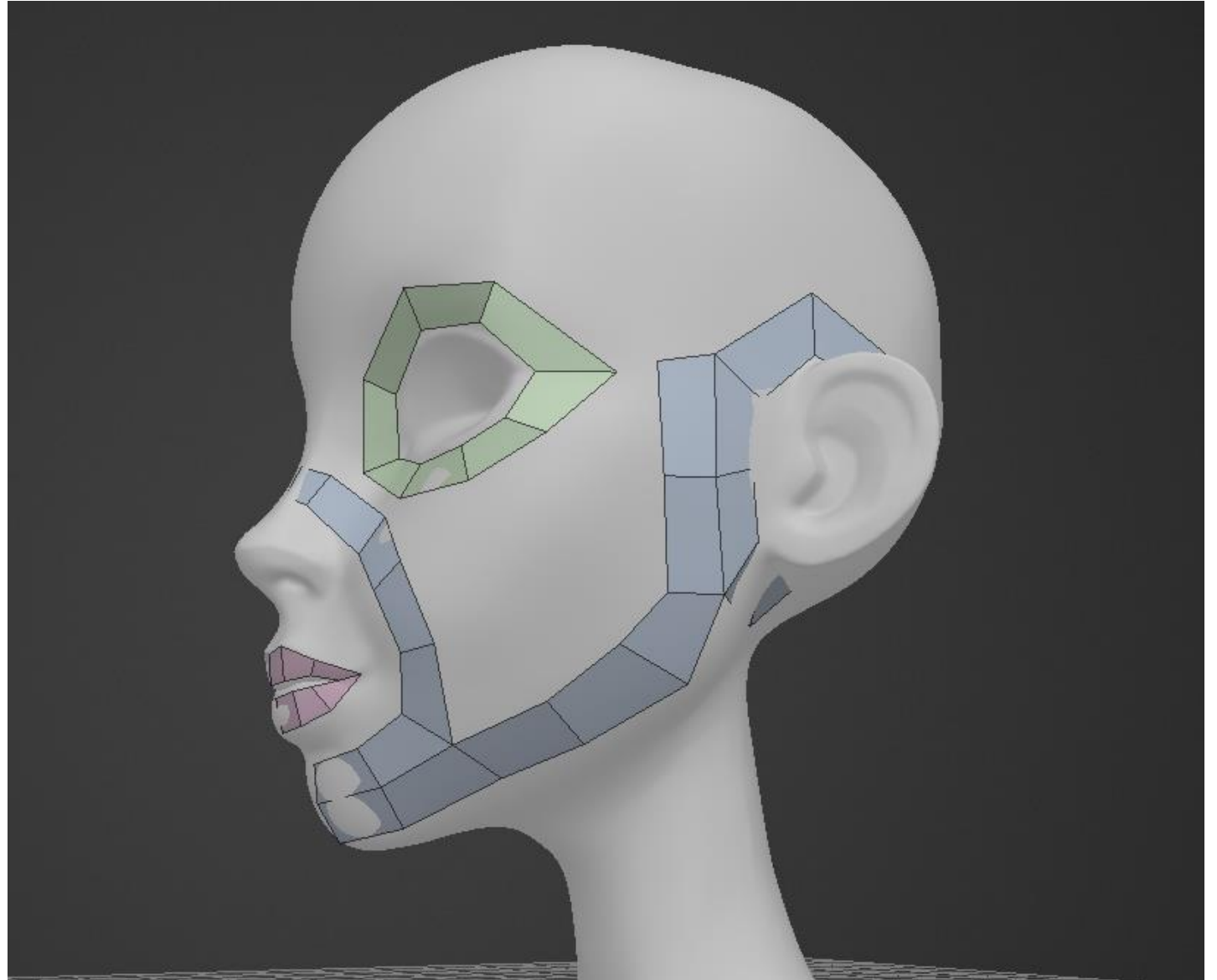


Loops

- Genera este nuevo loop.
- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.

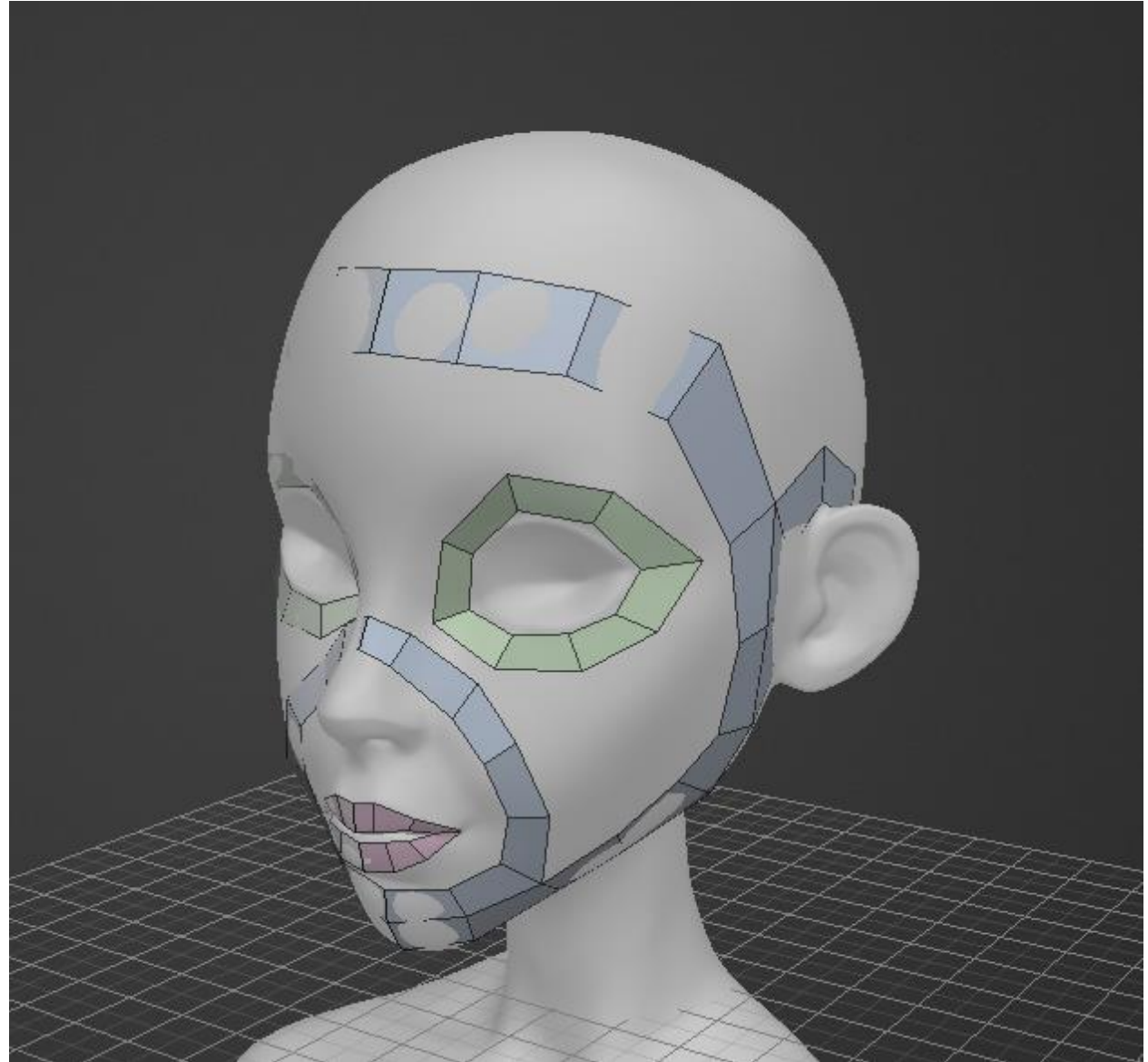
Conecta los loops

- Conectamos los loops de la boca y oreja, dando origen a la base del loop más grande del rostro



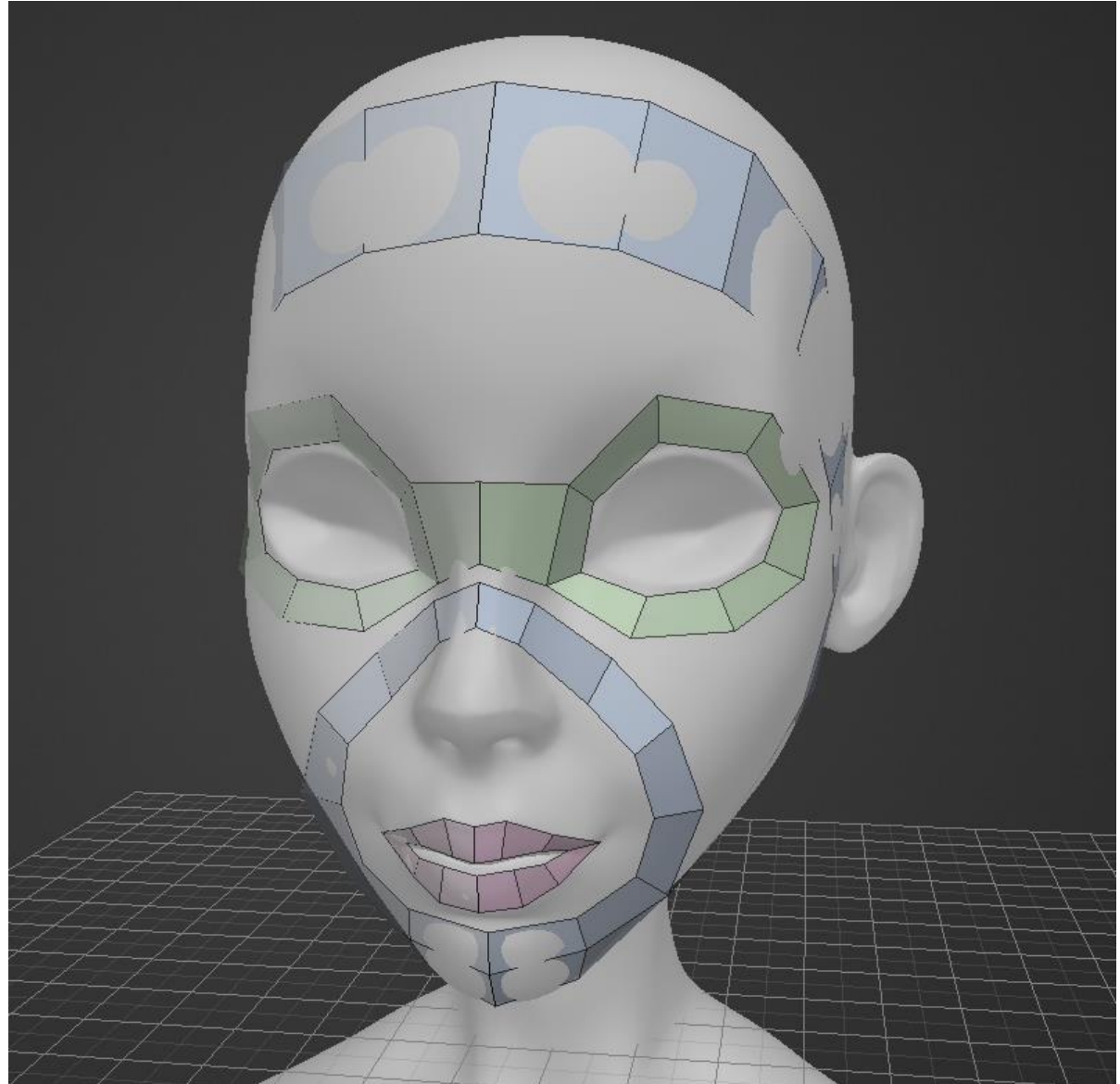
Conecta los loops

- Éste será el loop más importante que abarca los otros loops.



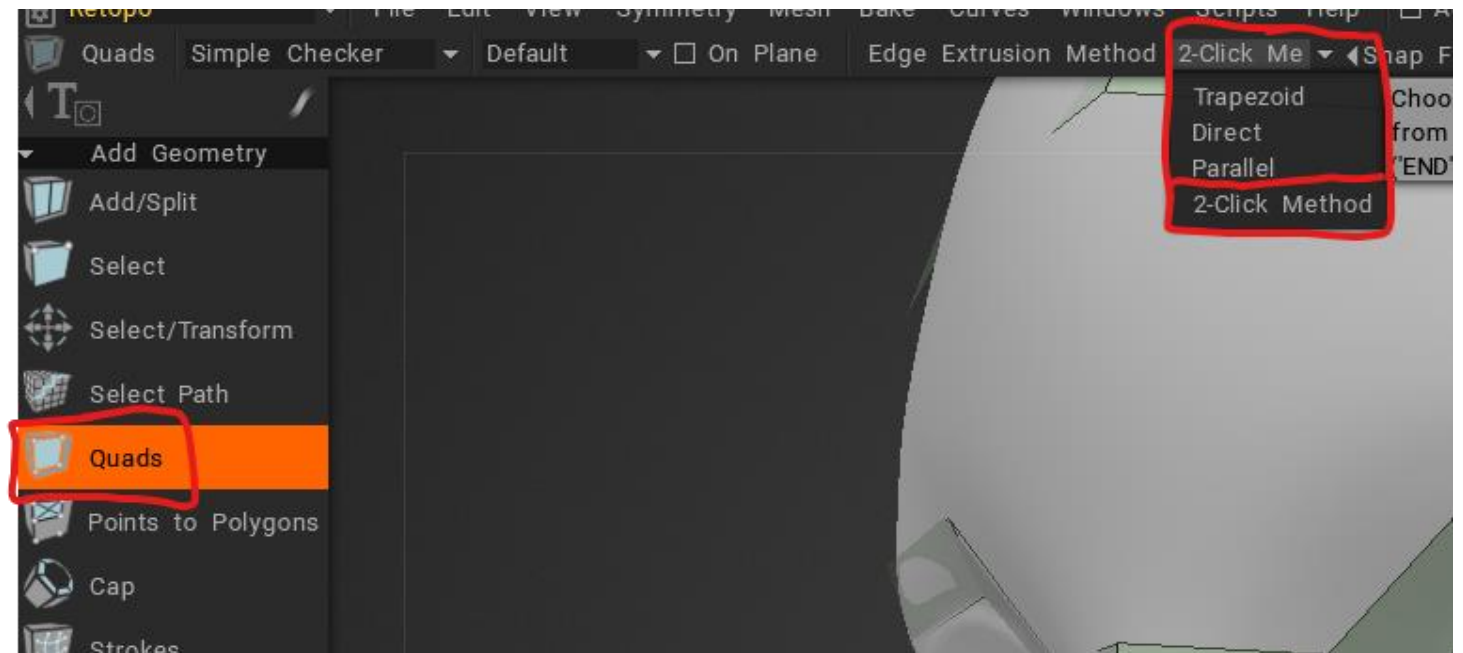
Loops faciales

- Agrega dos caras para conectar la máscara de ladrón.



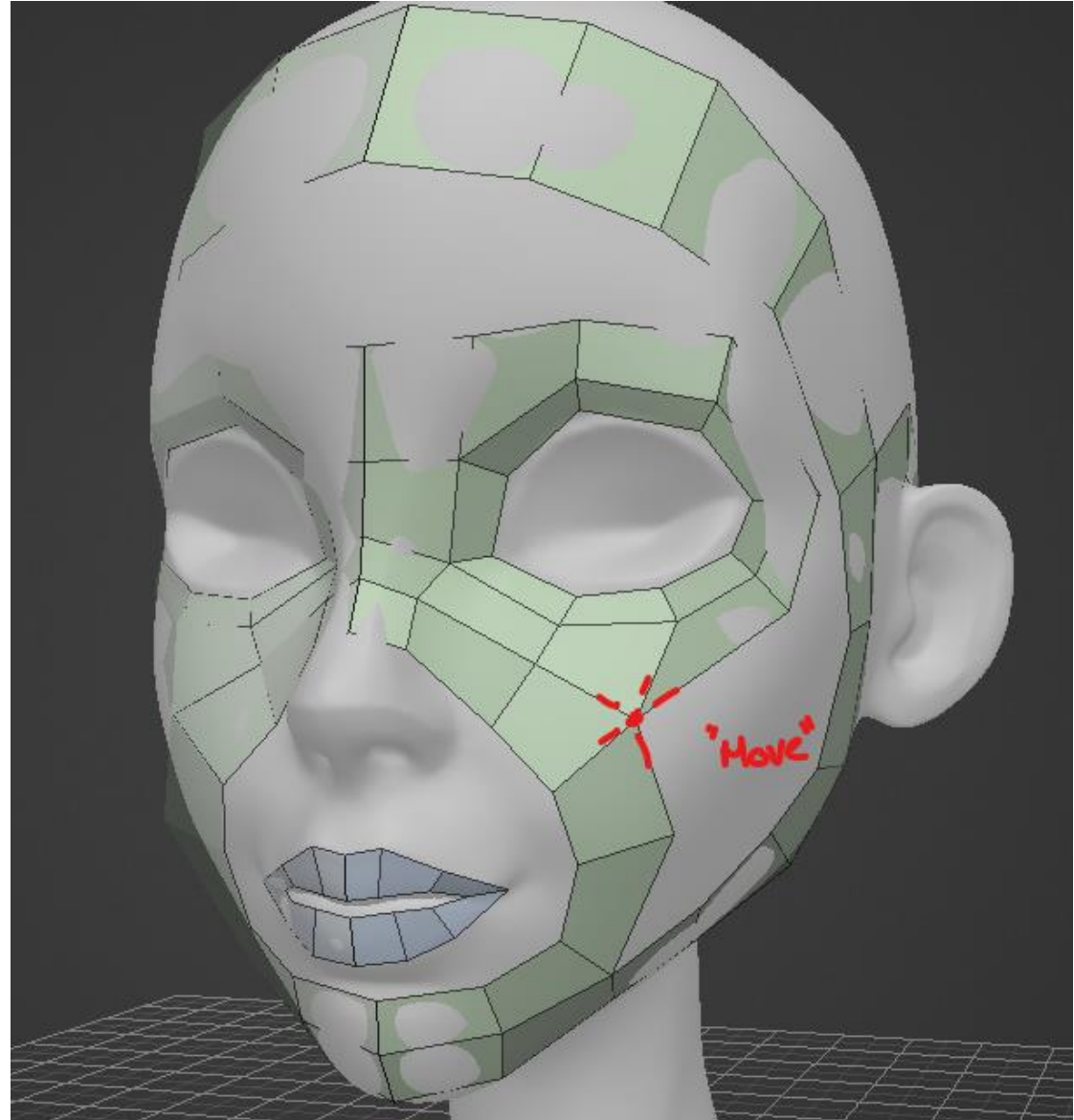
Conecta loops

- Si la herramienta no te queda bien o necesitamos hacer polígonos muy grandes usamos “quads”



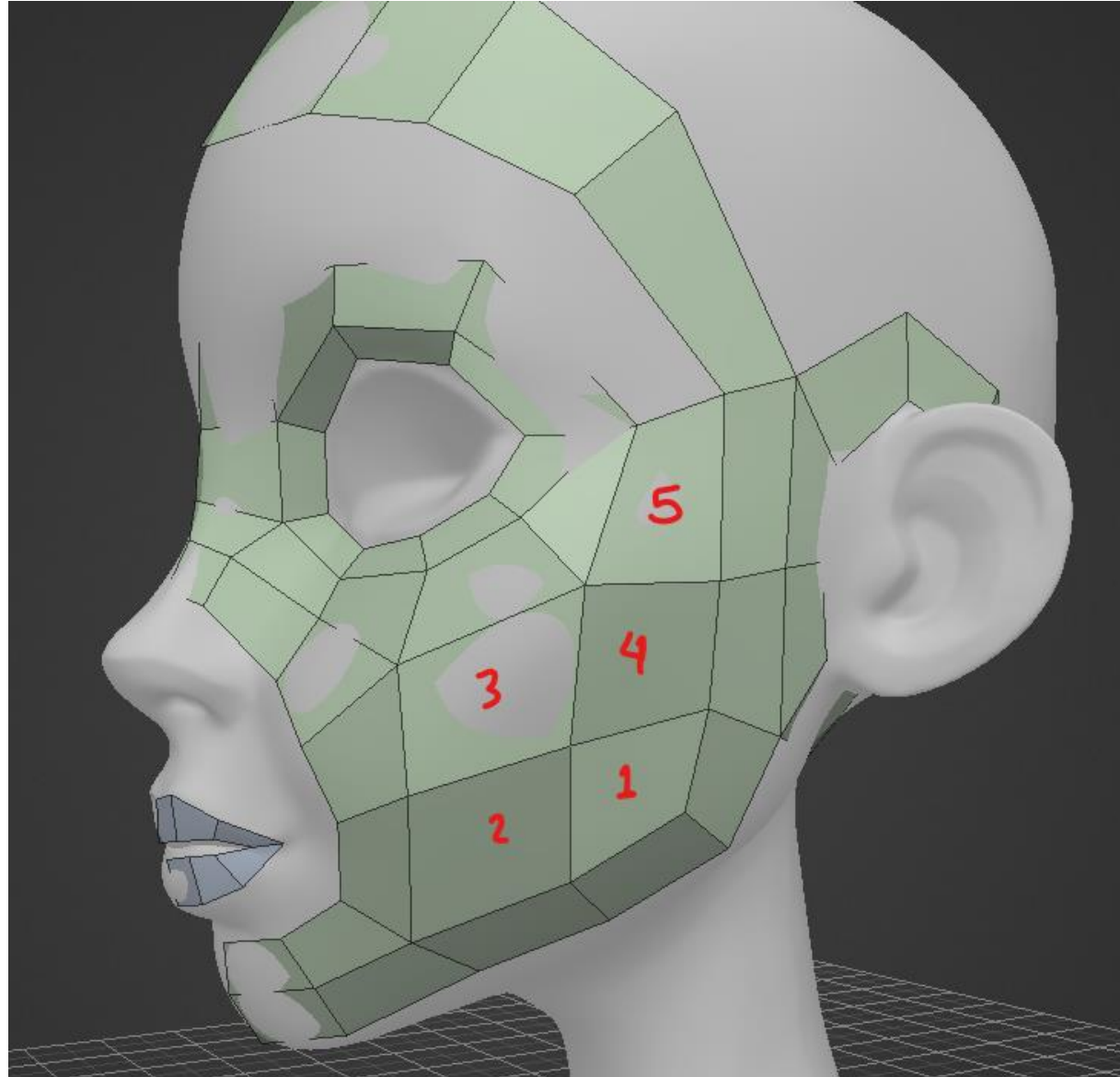
Conecta los loops

- Con la herramienta **“move”** unimos esos vértices



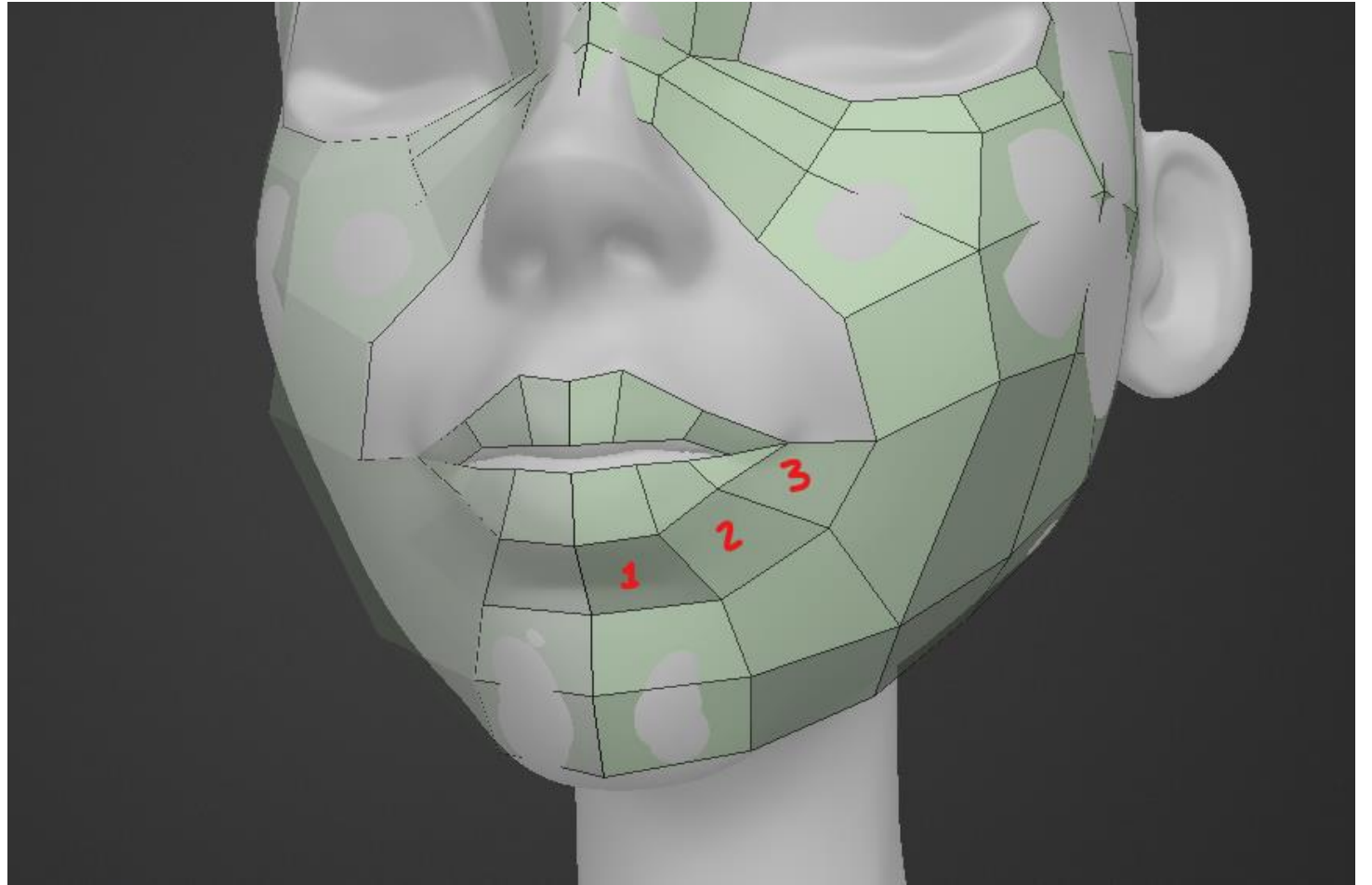
Rellena con caras

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



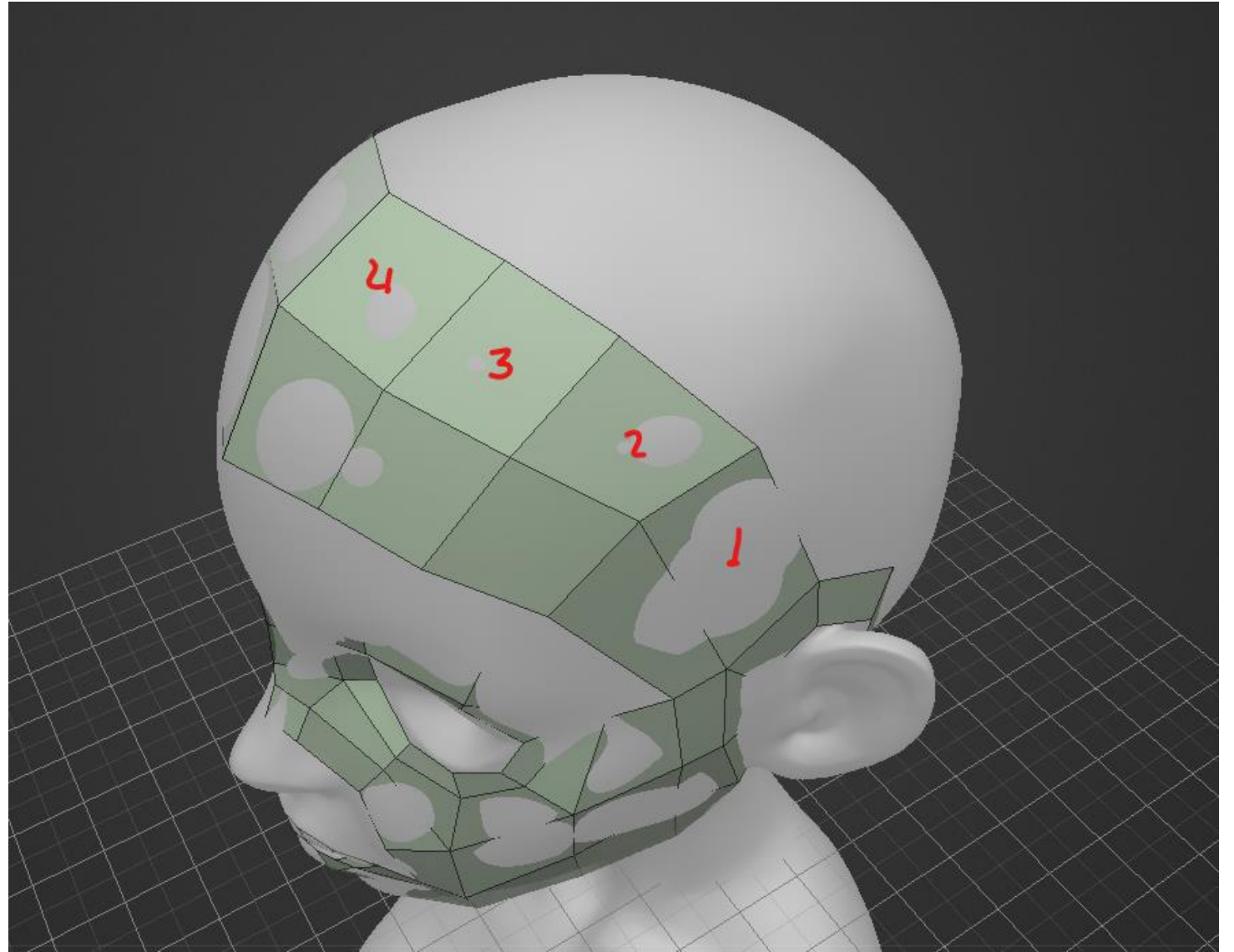
Rellena con caras

- Genera esos tres polígonos



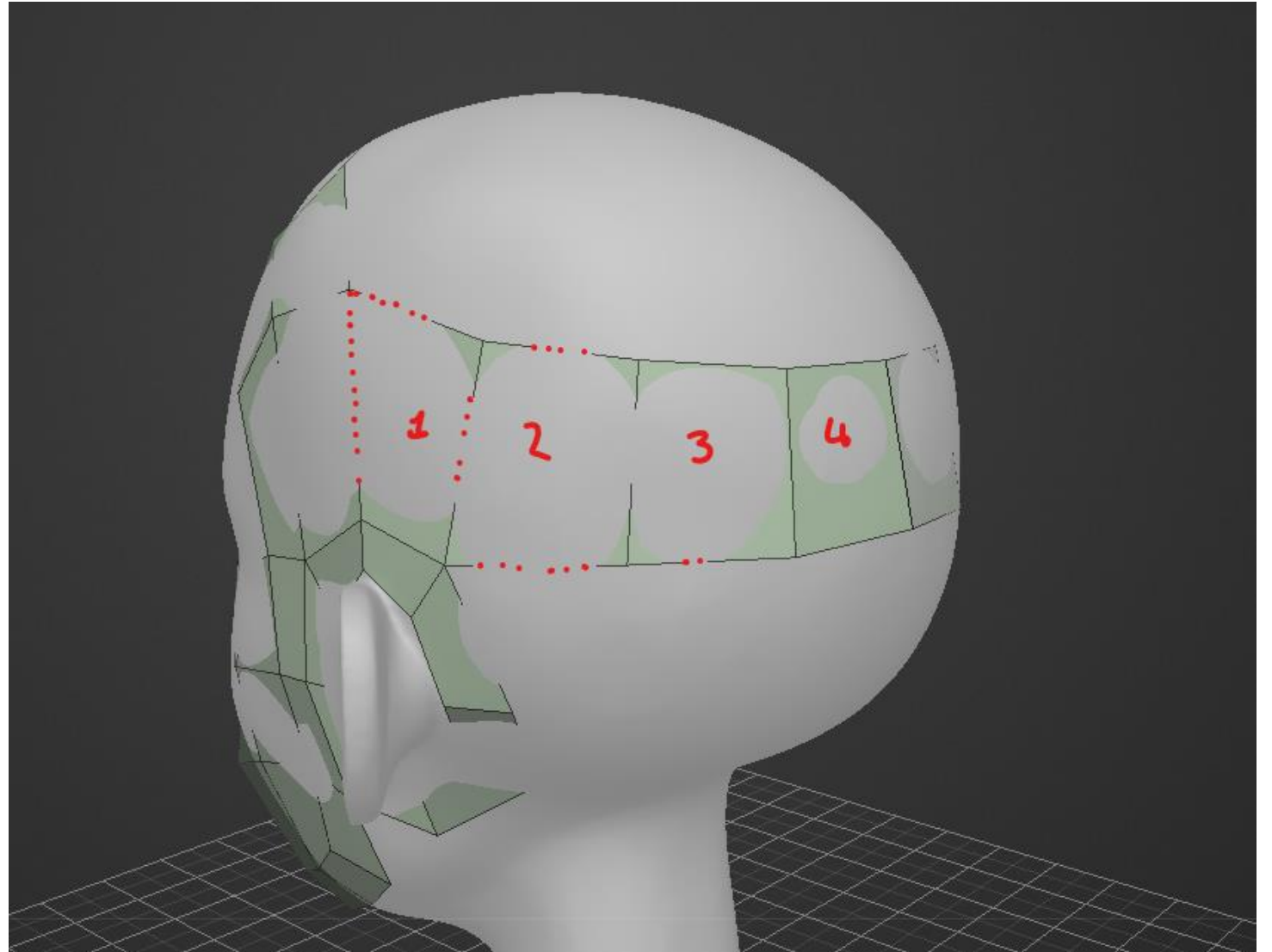
Línea frontal

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



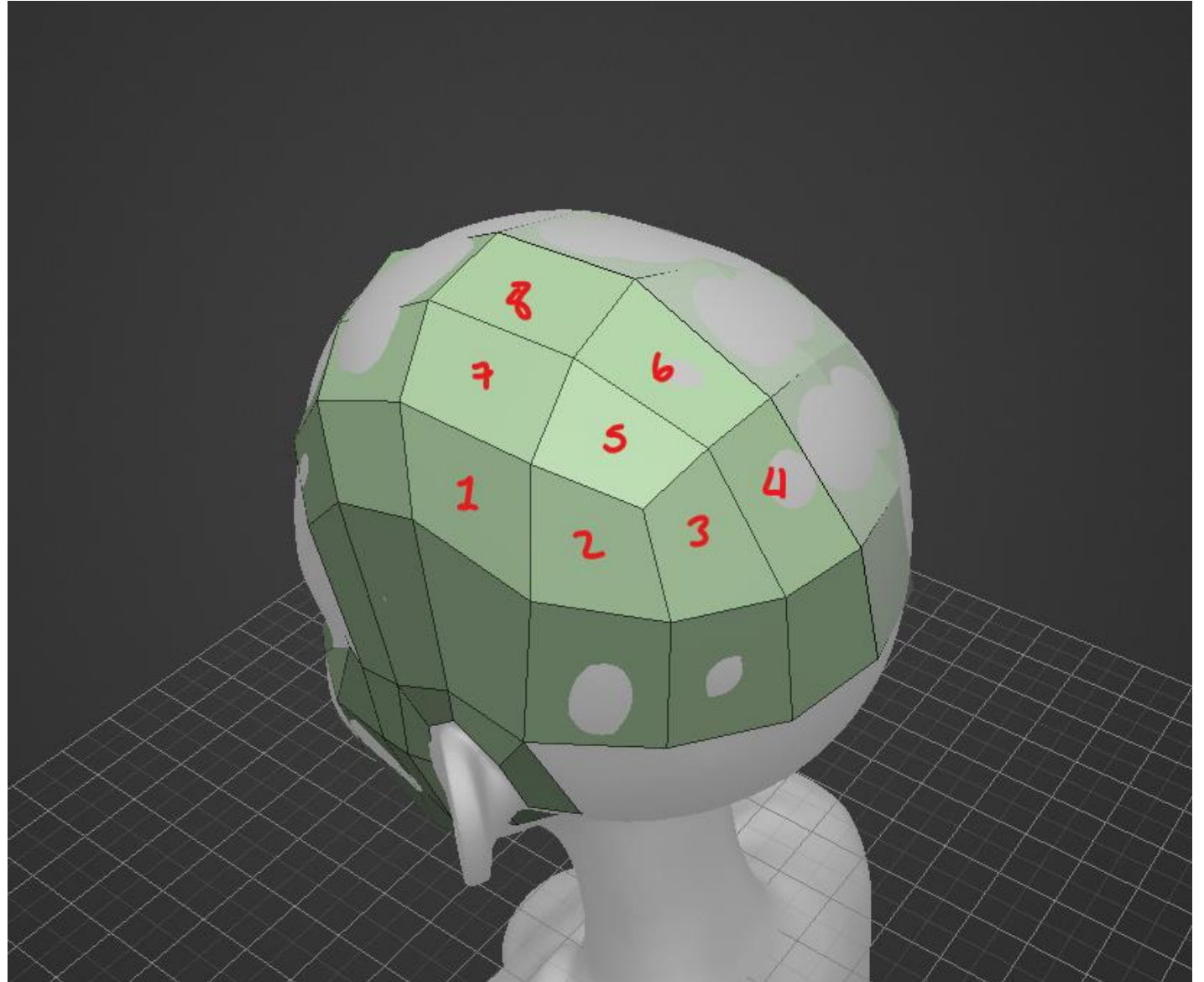
Línea posterior

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



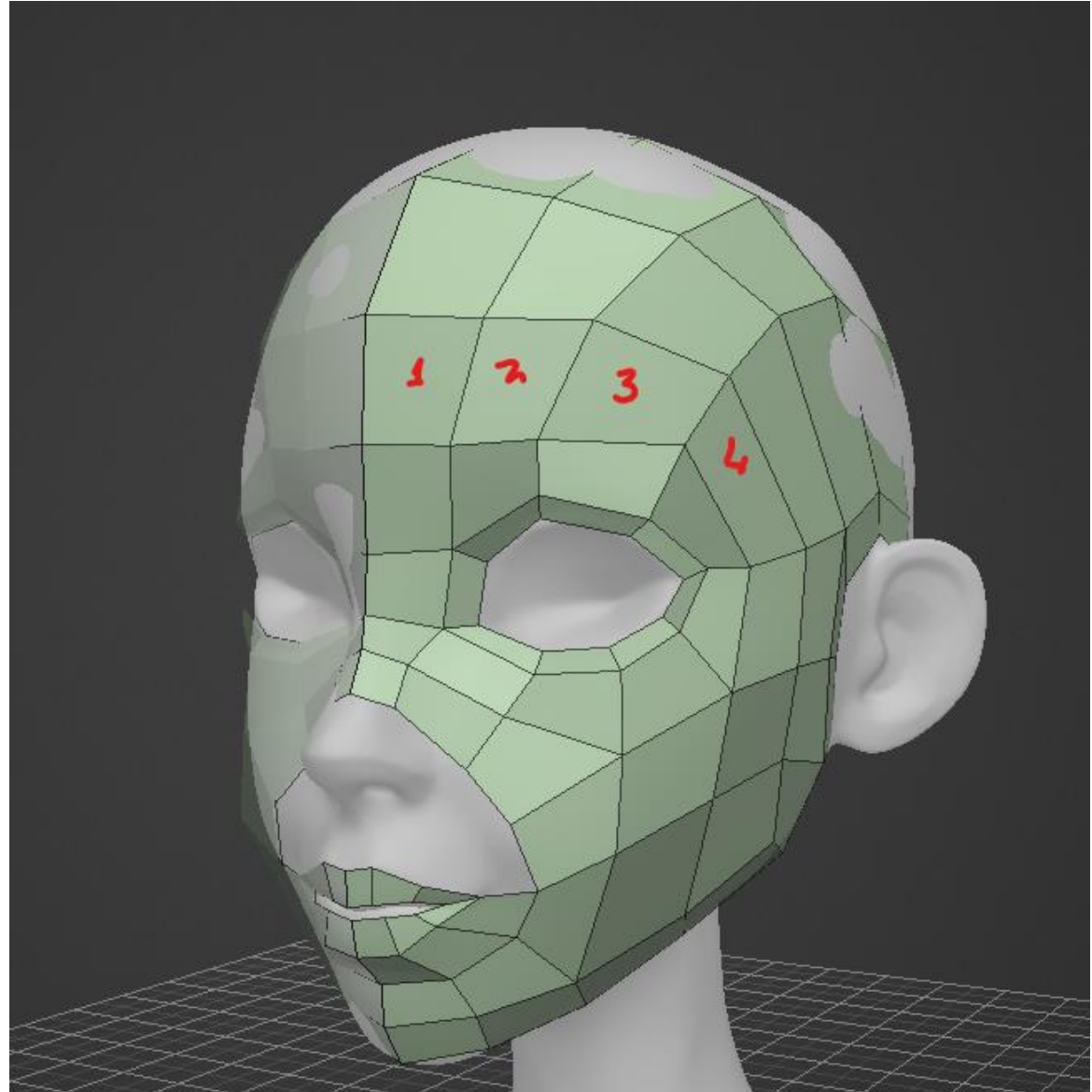
Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



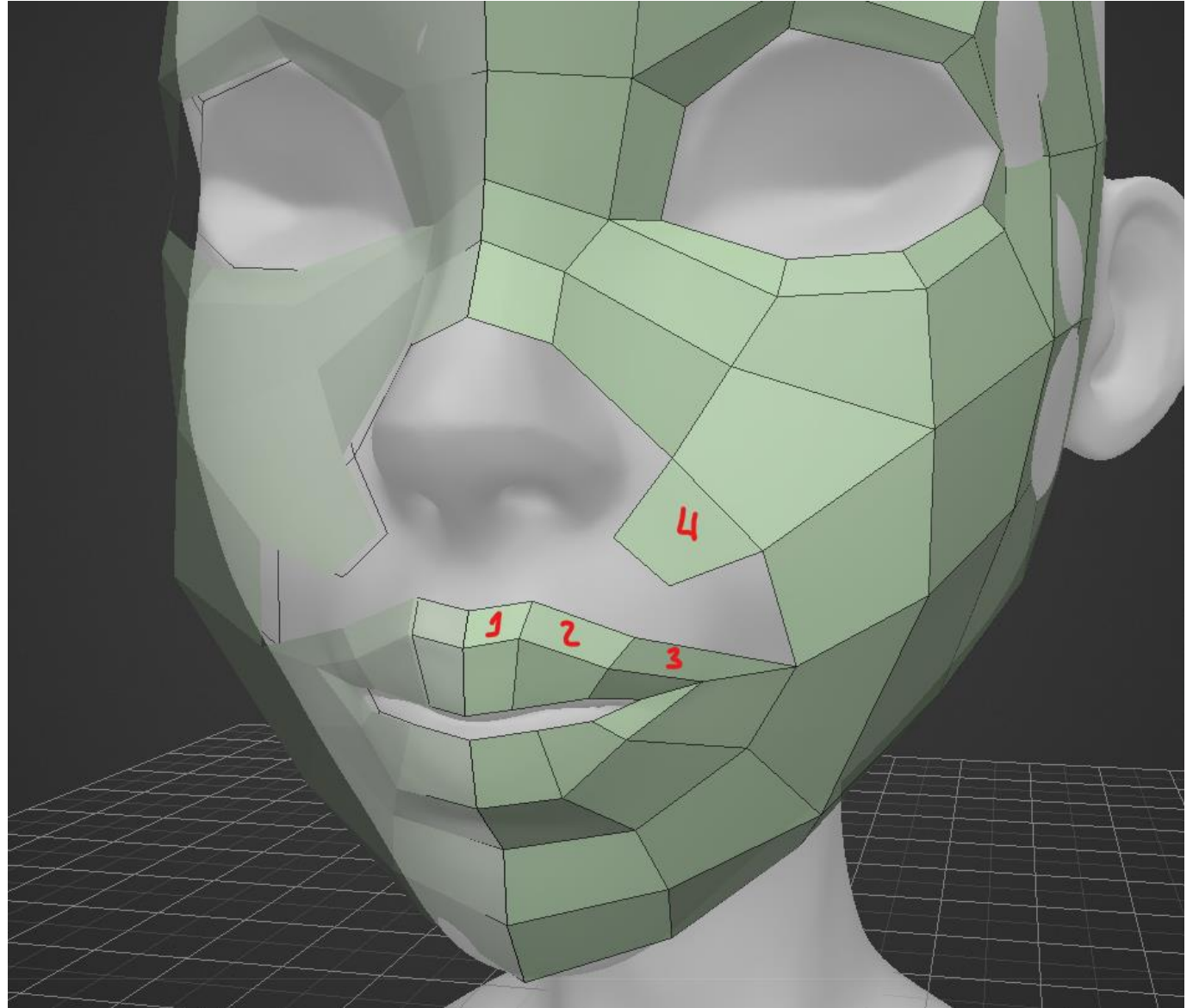
Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



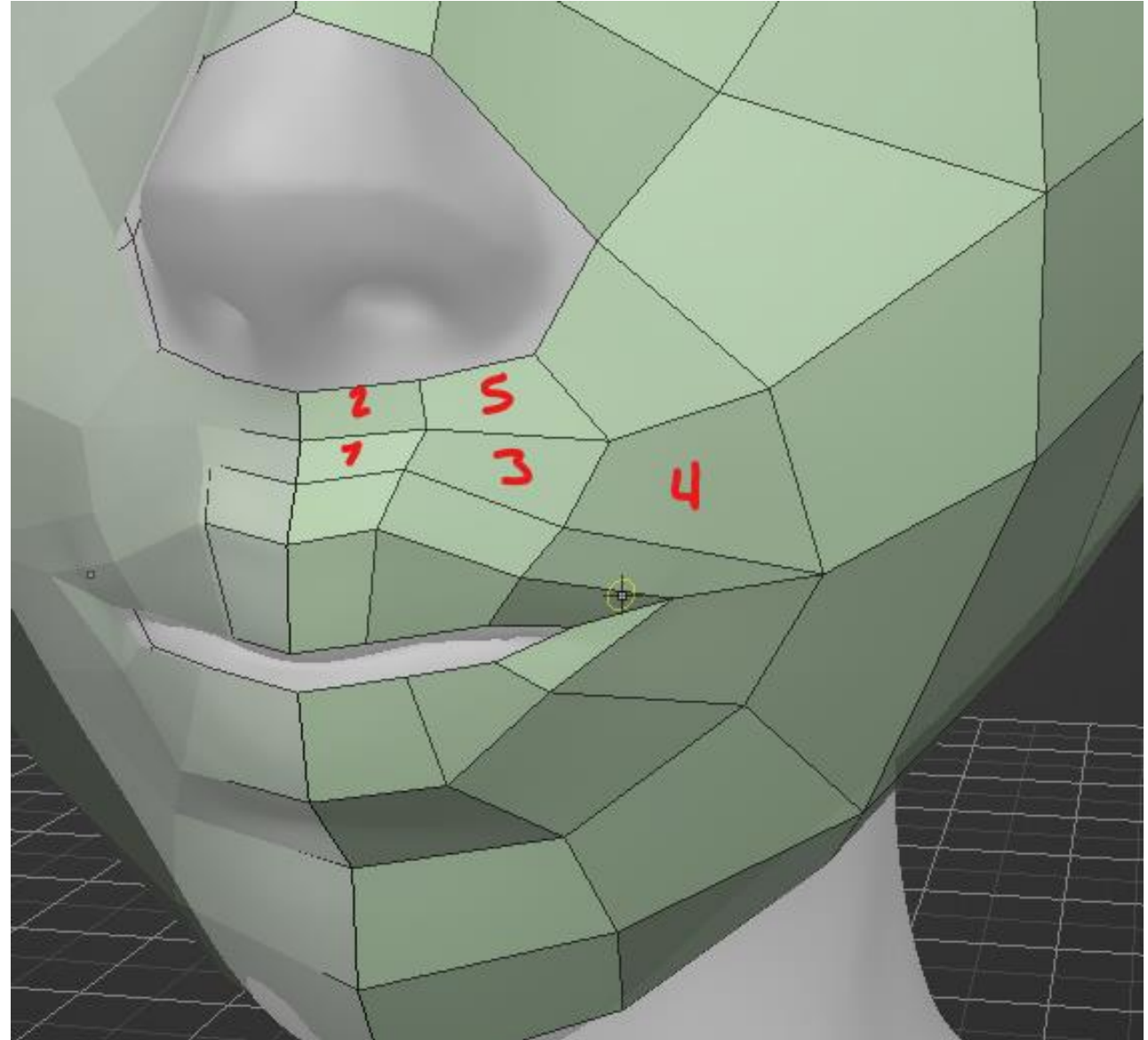
Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



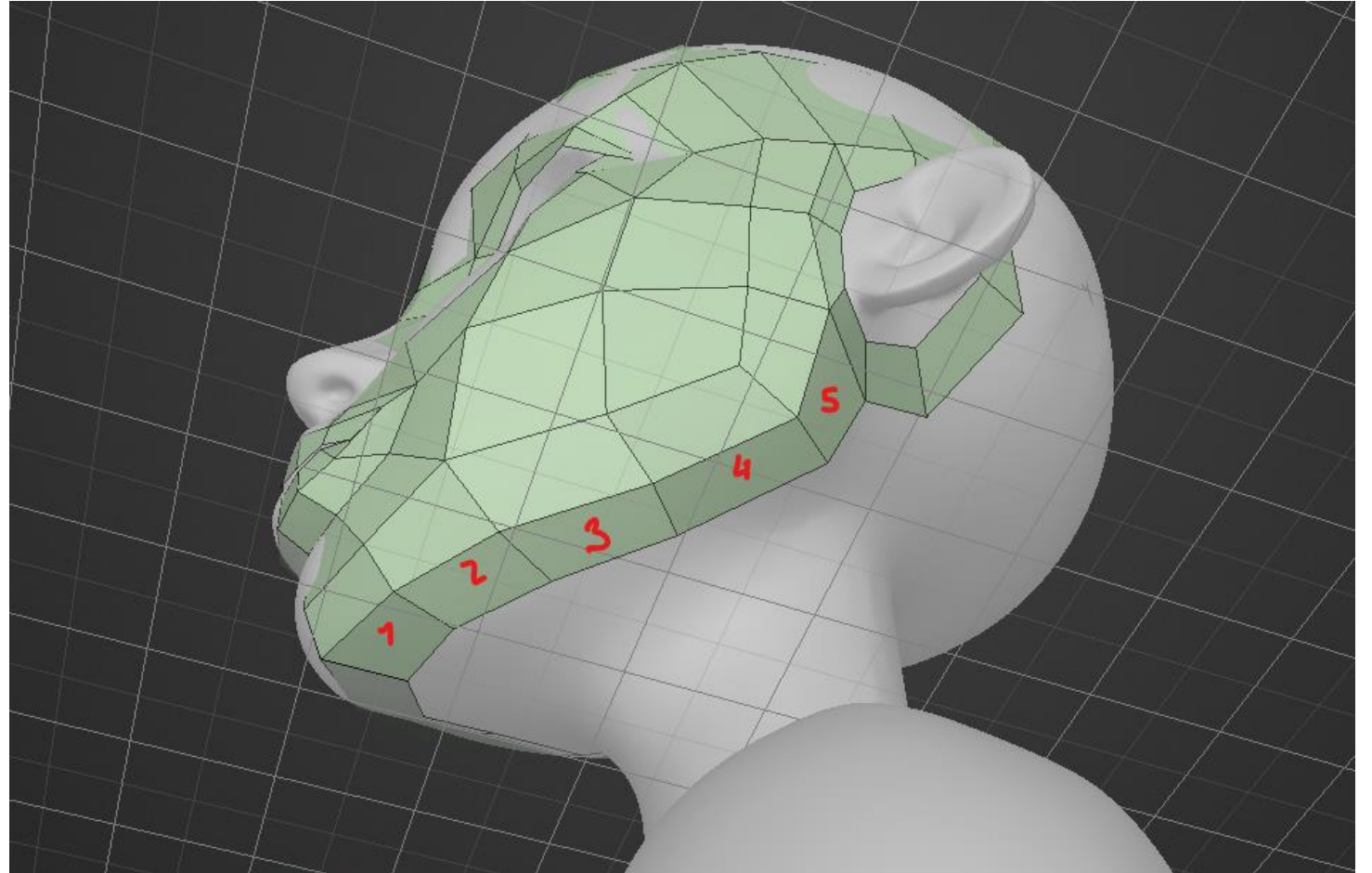
Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



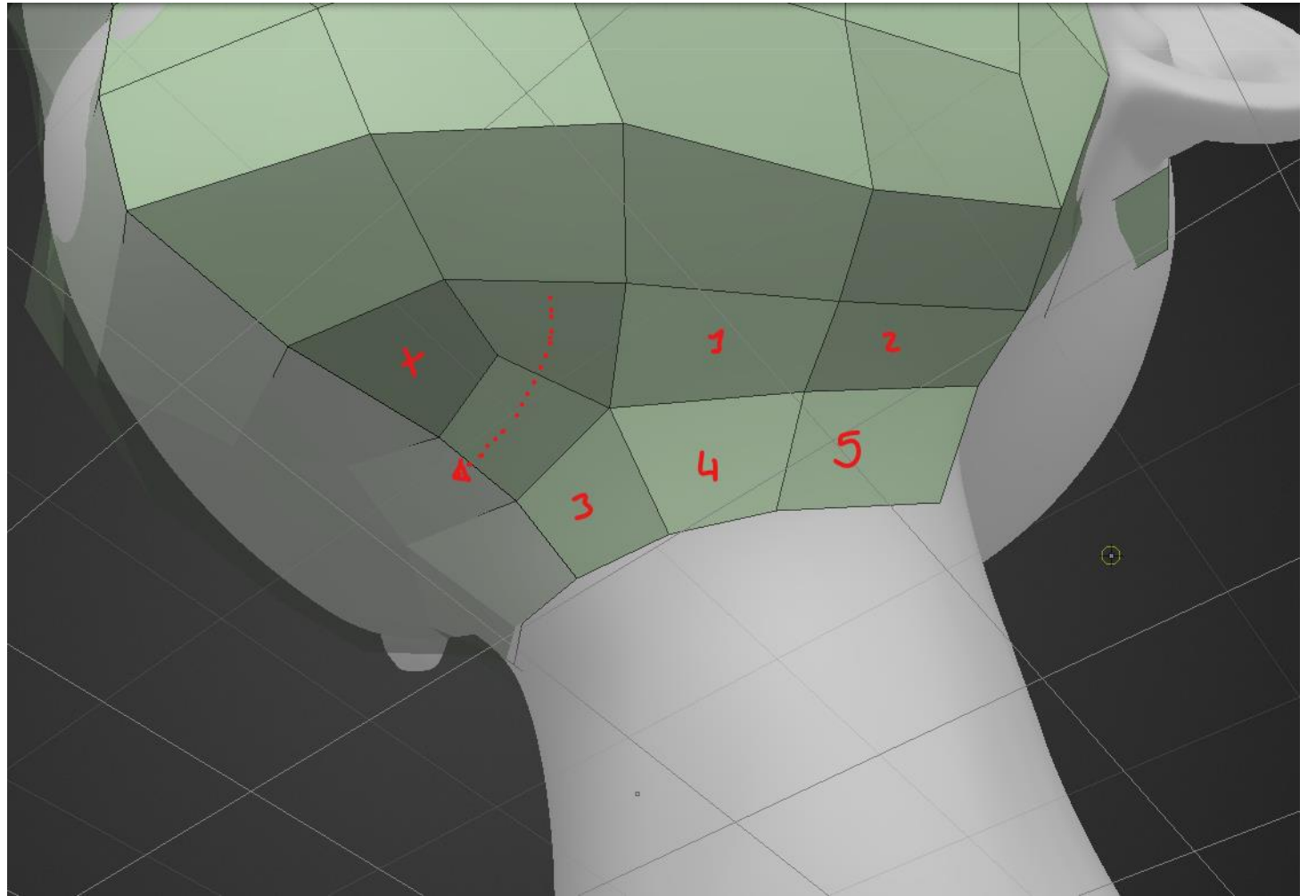
Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



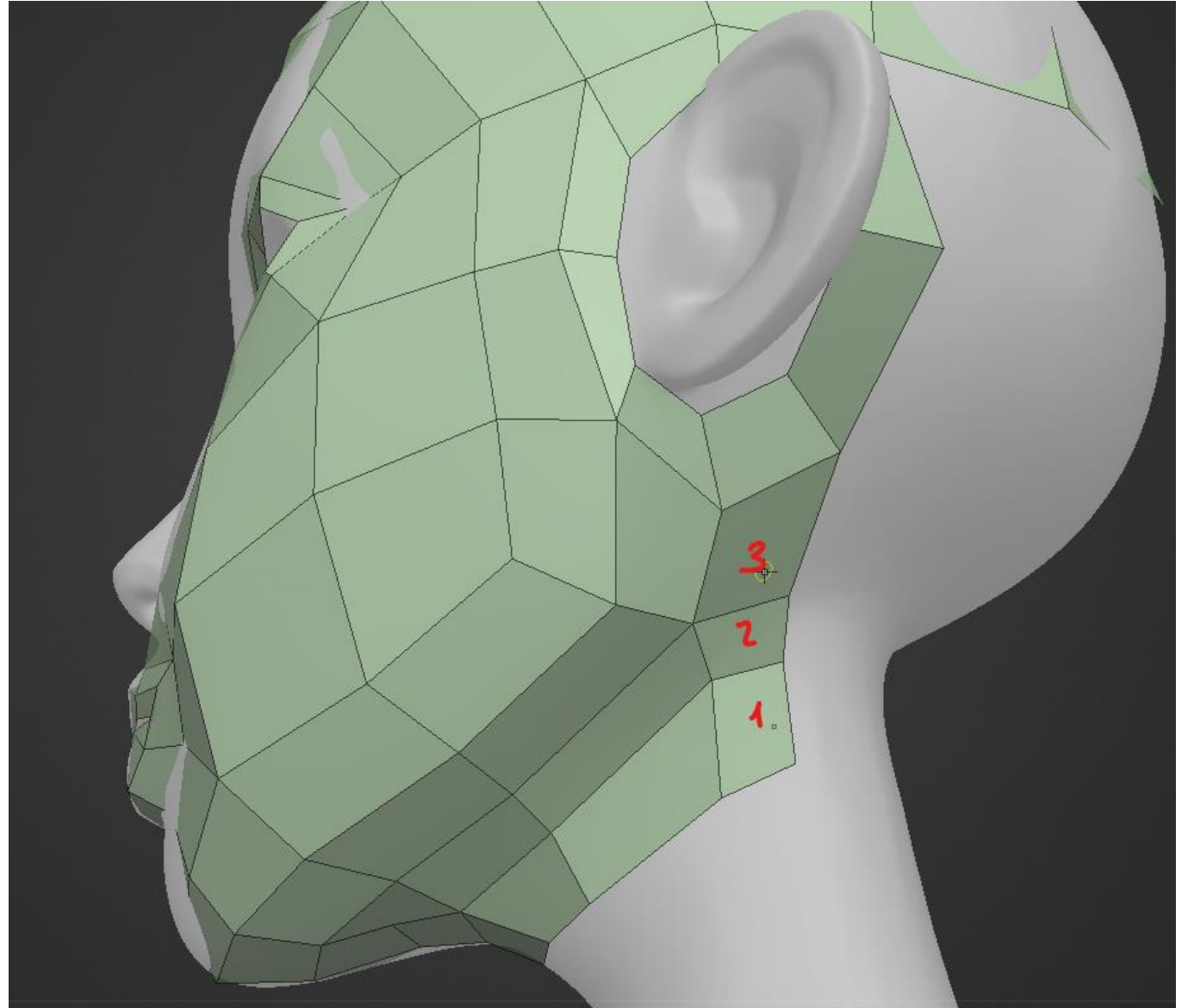
Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.



Rellenar con polígonos

- Si tienes inconvenientes recuerda, intenta crearlos en el orden de la imagen.

