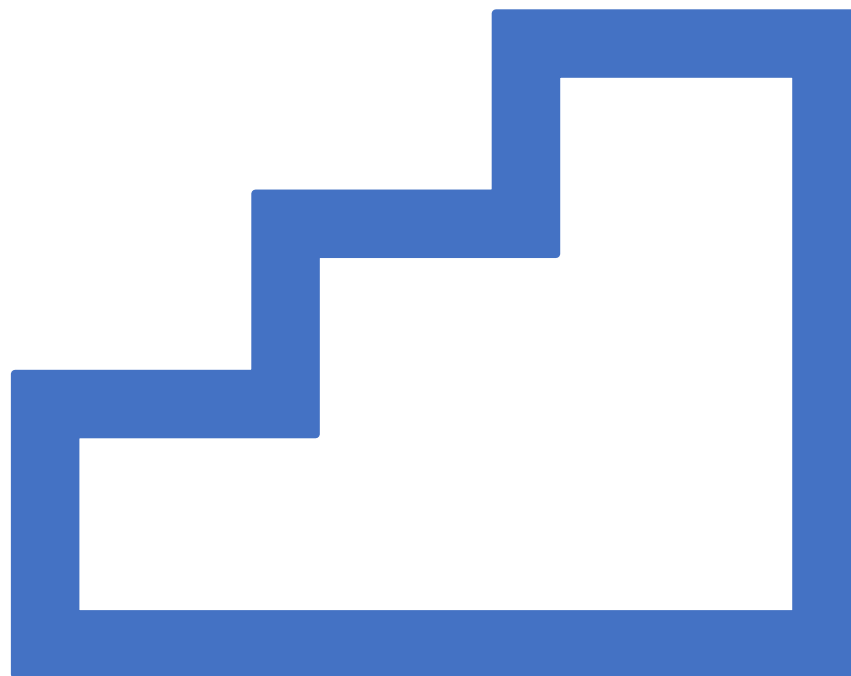
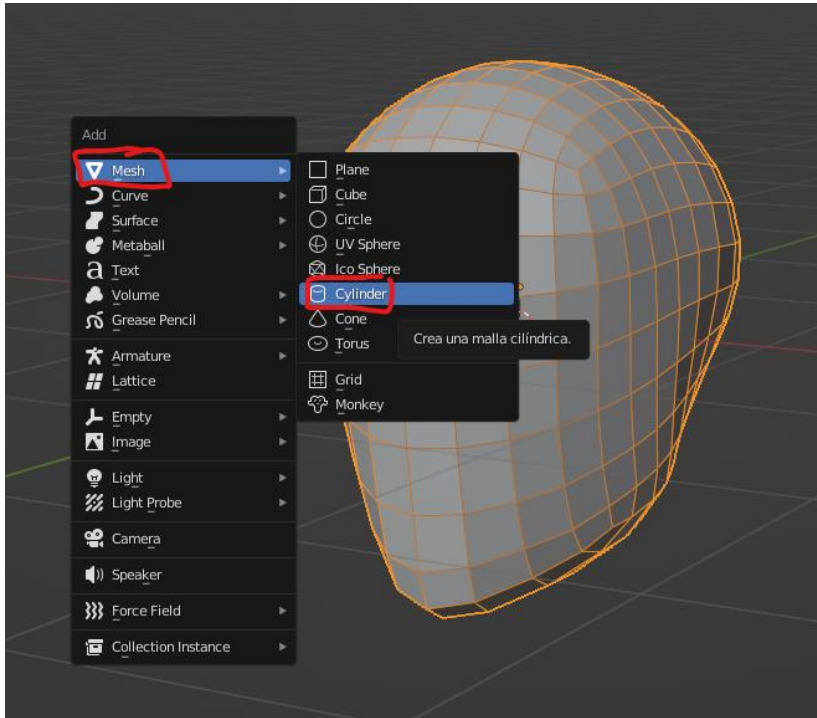


BUSTO BASE PASO A PASO

JOSE DAVID ZAFRA

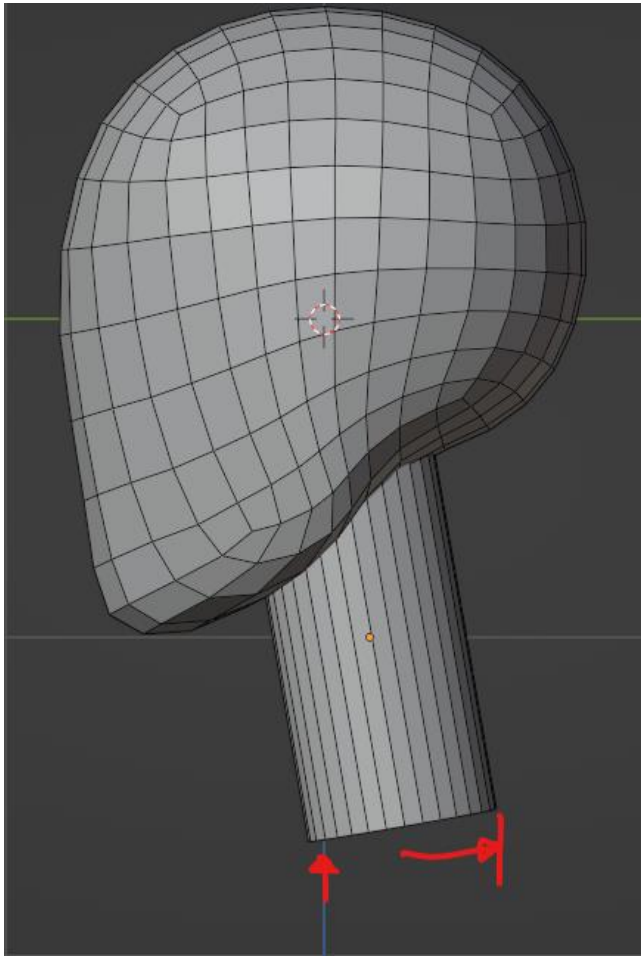


¿Cómo continuar?



- Seguimos con el cuello, por tanto podemos proceder a abrir el archivo en el que veníamos trabajando o bien, en el que te compartí (refe_01.blend)
- En el modo “object mode” Presiona Shift+A
- Crea un “cylinder”

Cuello.



- Con el cilindro seleccionado presiona una vez S
- Luego escribe 0.3 y luego “enter” eso hará que se vea el cilindro muy pequeño
- Luego vuelve a presionar una vez S, Seguido presiona Z y luego presiona el 2 para finalizar enter
- Para ubicarlo vamos a presionar G, luego Z, después presiona 1. luego – (menos) y finaliza con enter.
- Haremos una rotación, para ello presiona una sola vez R, luego 10, después – (menos) y finaliza con enter.
- Por ultimo lo mueves un poco en el eje Y, fíjate que te quede como la imagen de referencia

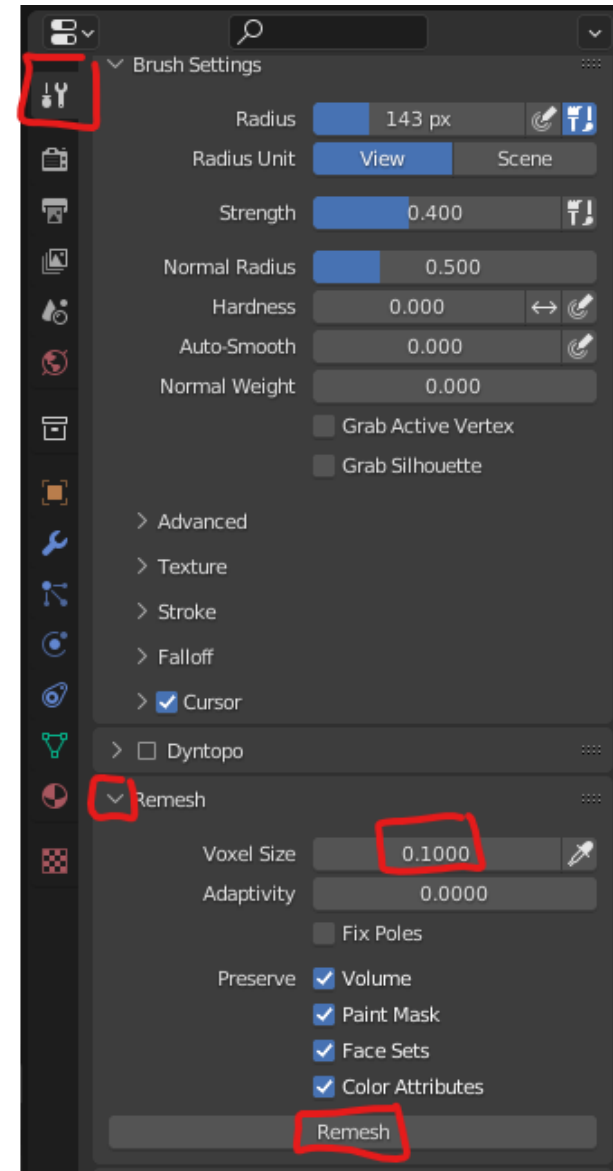


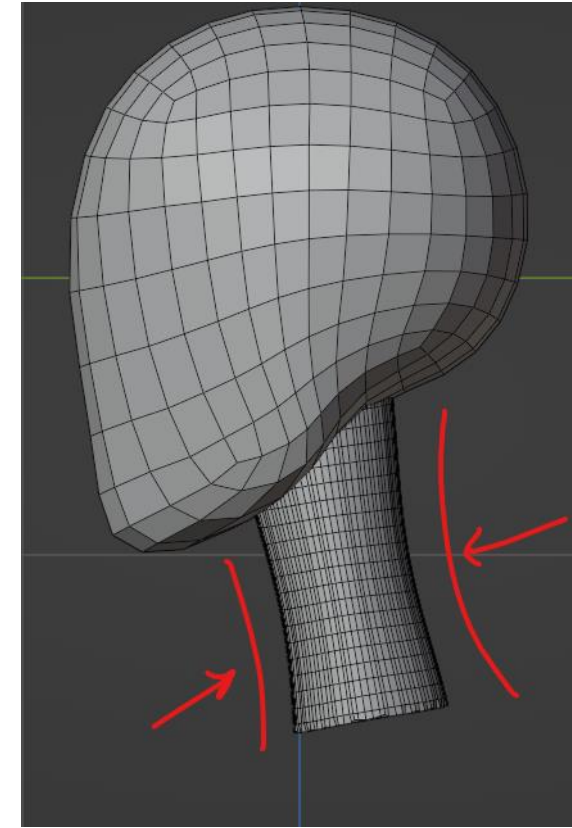
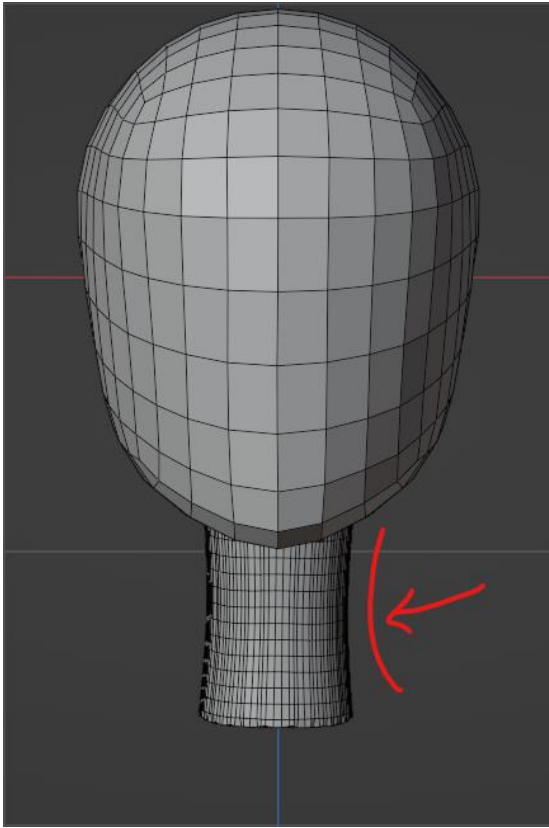
¿Qué hemos hecho?

- Hasta ahora, hemos hecho un objeto independiente a la cabeza, que llamaremos cuello y hemos aprendido que sin menús visibles, podemos decirle a blender, qué grados, cuántas unidades y en qué dirección podemos mover los objetos de manera precisa.

Dar forma

- En modo escultura (sculpt mode), selecciona la brocha “grab”
- Ve al panel derecho donde dice la imagen
- Despliega los controles de “mesh”
- Verifica que diga 0.1
- Y por último presiona el botón “remesh”



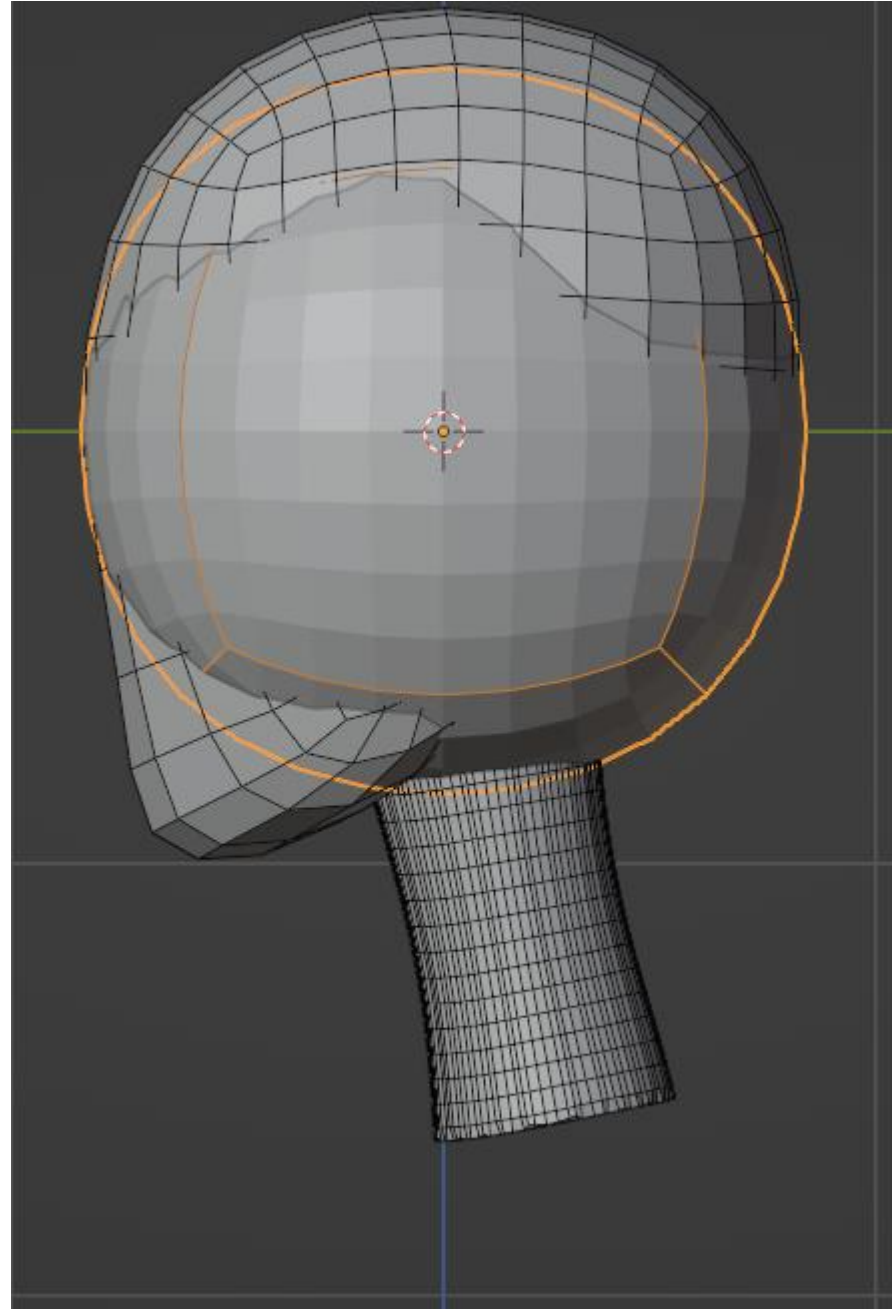


¡Empecemos!

- Recuerda activar simetría.
- Con el área de influencia del cursor amplio, vamos a la vista lateral y frontal.
- Y damos curva al cuello como está en las imágenes de referencia

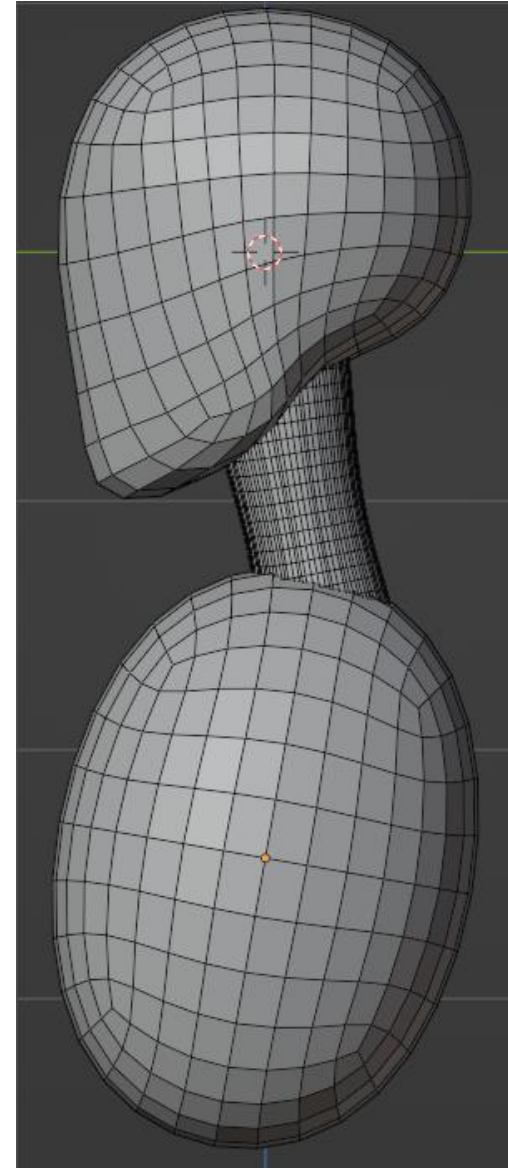
¡Torso!

- Ctrl+tab para ir a “mode object”
- Shift+A para crear una “cube”
- Como todo se puede hacer por atajos de teclado, con el cubo seleccionado presiona ctrl+3, la tecla tres debe ser la que está arriba de la E no la del núm. Pad
- Te quedará así:



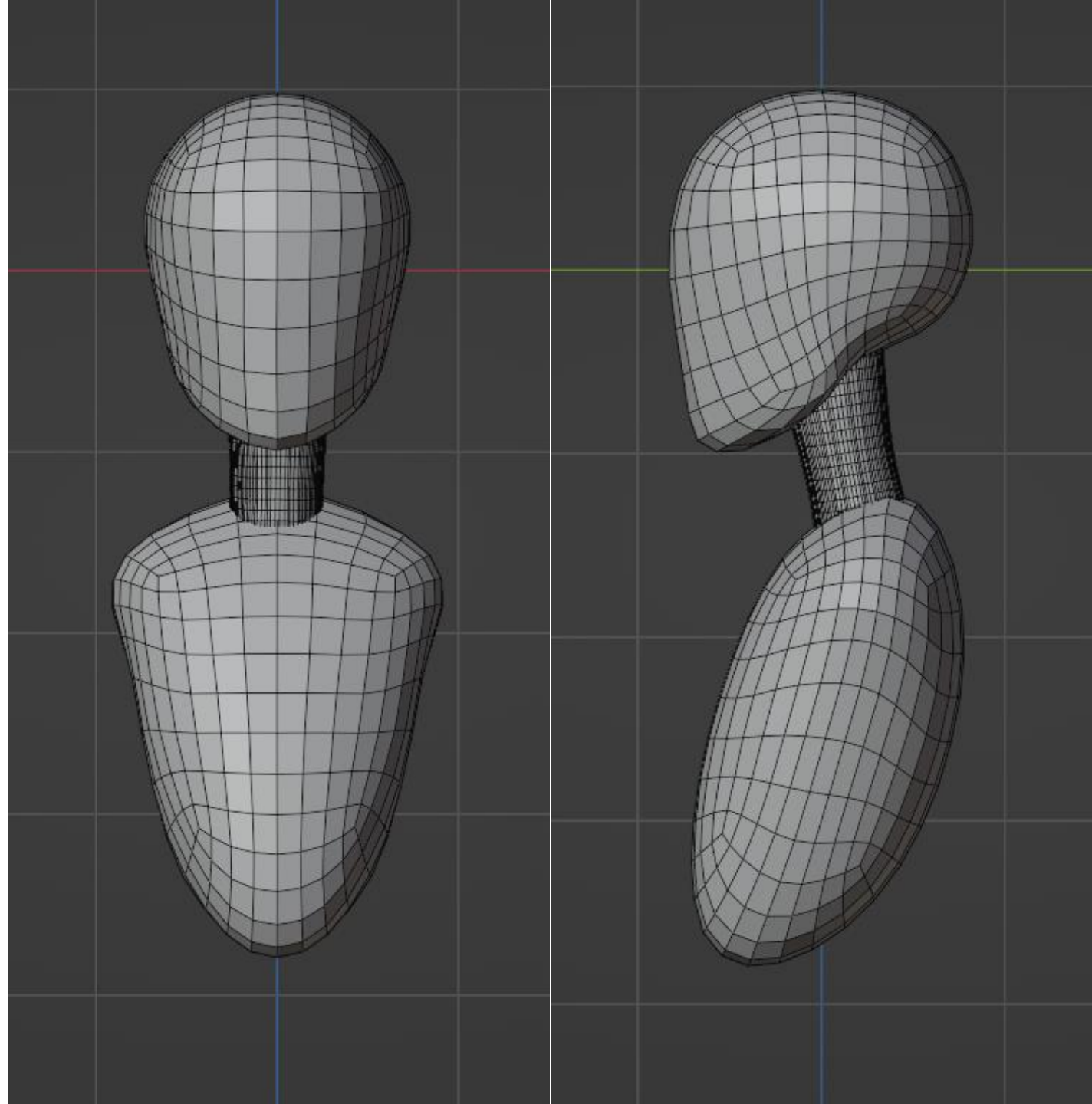
¡Torso!

- Como hicimos con la cabeza a este nuevo cubo vamos a aplicarle el modificador.
- Presiona G, luego Z luego 3 y luego – (menos).
- Para escalar presiona S, luego Z para restringir, luego 1.4
- Para rotar presiona R y luego 10
- Desde la vista lateral acomodamos el torso, como en la imagen.



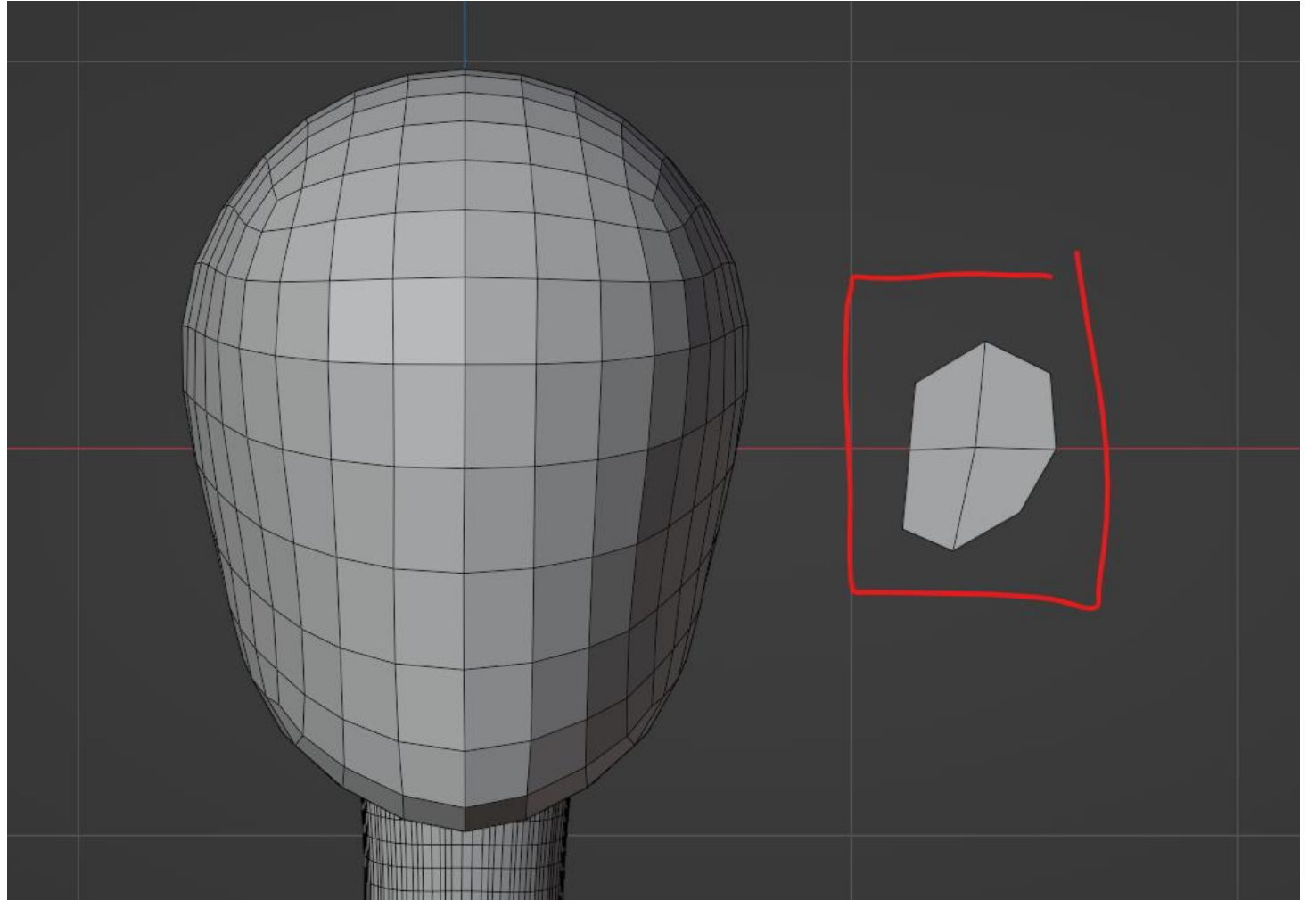
¡fin de torso!

- Aplica lo que hemos ensayado busca que el torso tenga esta forma.
- Fíjate bien en donde están las curvas con respecto a la cuadrícula, así puedes tener un buen ojo para buscar que te quede igual.



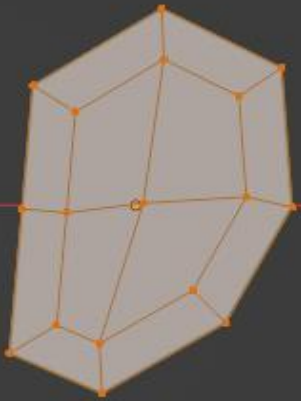
¡Orejas!

- Vamos al “object mode”
- Shift+A crea un “plane”, vamos a hacer algo similar a la tasa del principio del curso.
- Presiona R, X y luego escribe 90.
- Presiona ctrl+1 (la tecla 1 que está arriba de la Q), luego aplica el modificador.
- Presiona S, luego escribe 0.3
- Desde la vista frontal mueve el objeto a un costado de la cabeza.
- Ve a “sculpt mode”
- Dale forma de oreja!



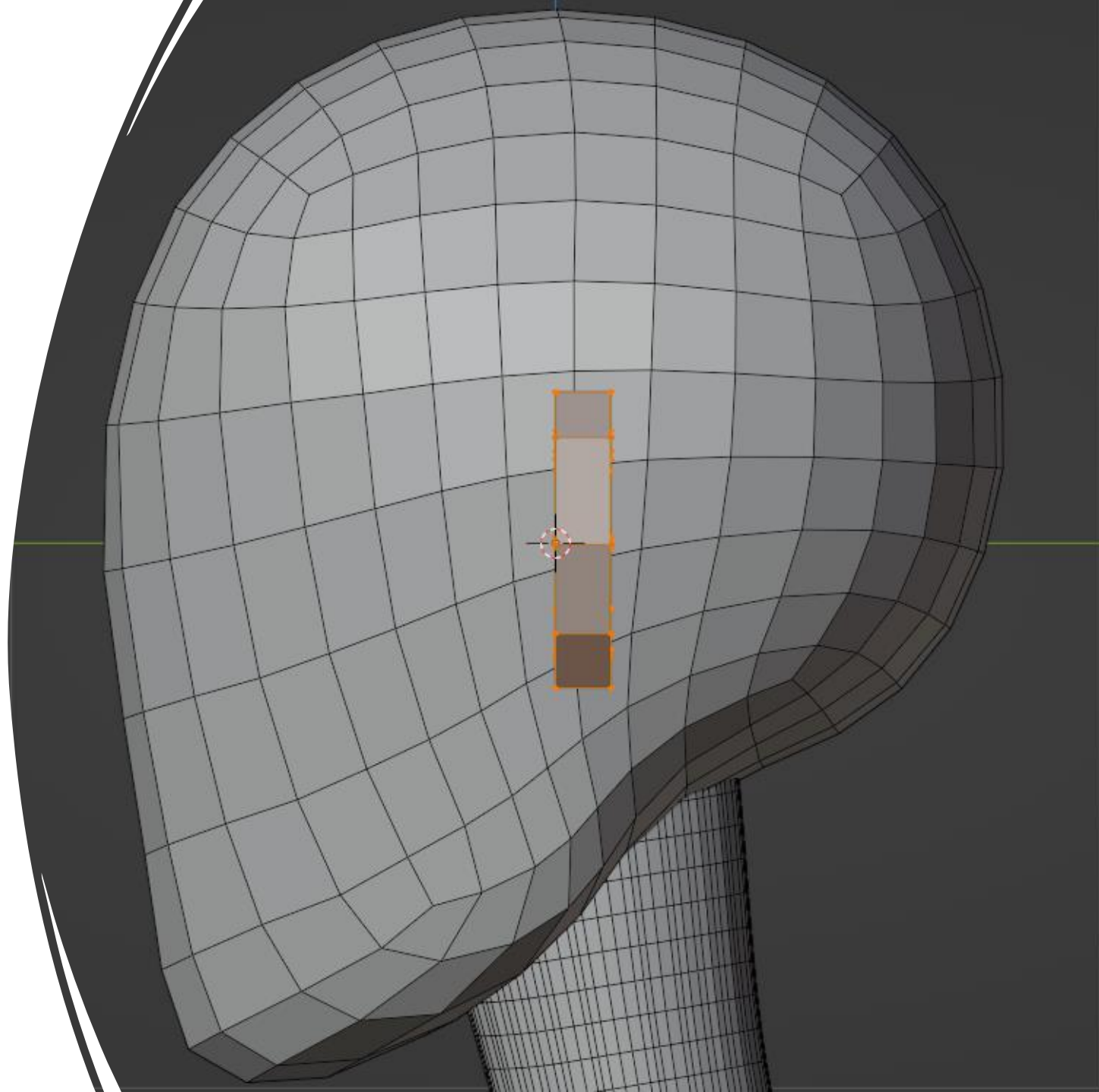
¡Orejas!

- Vamos al “edit mode”
- Presiona A para seleccionar todos los vértices
- Presiona i para hacer in “inset” y que te quede parecido a la imagen

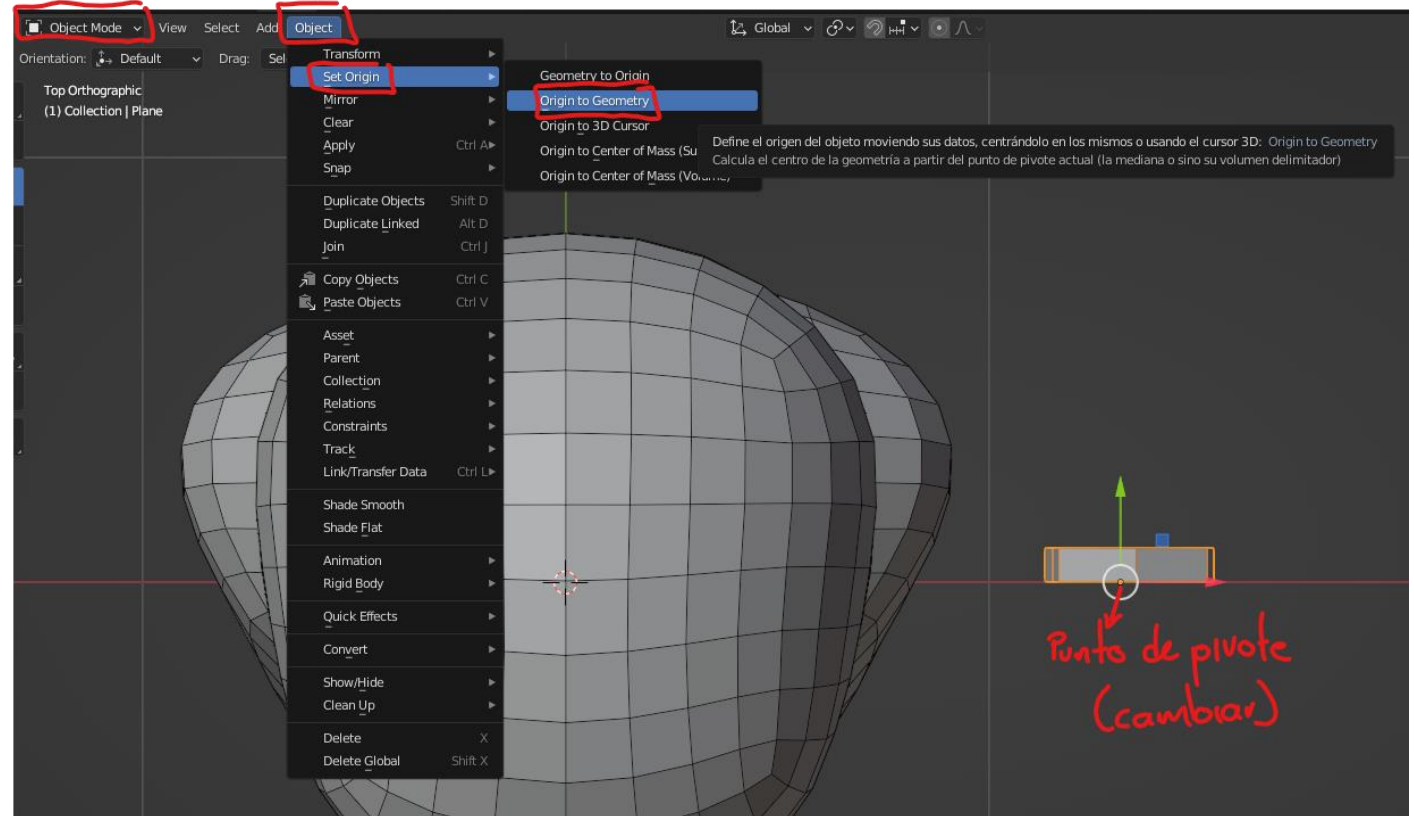


¡Orejas!

- Desde la vista lateral, presiona E
- Extruye un más o menos así la oreja, moviendo el cursor



¡Orejas!

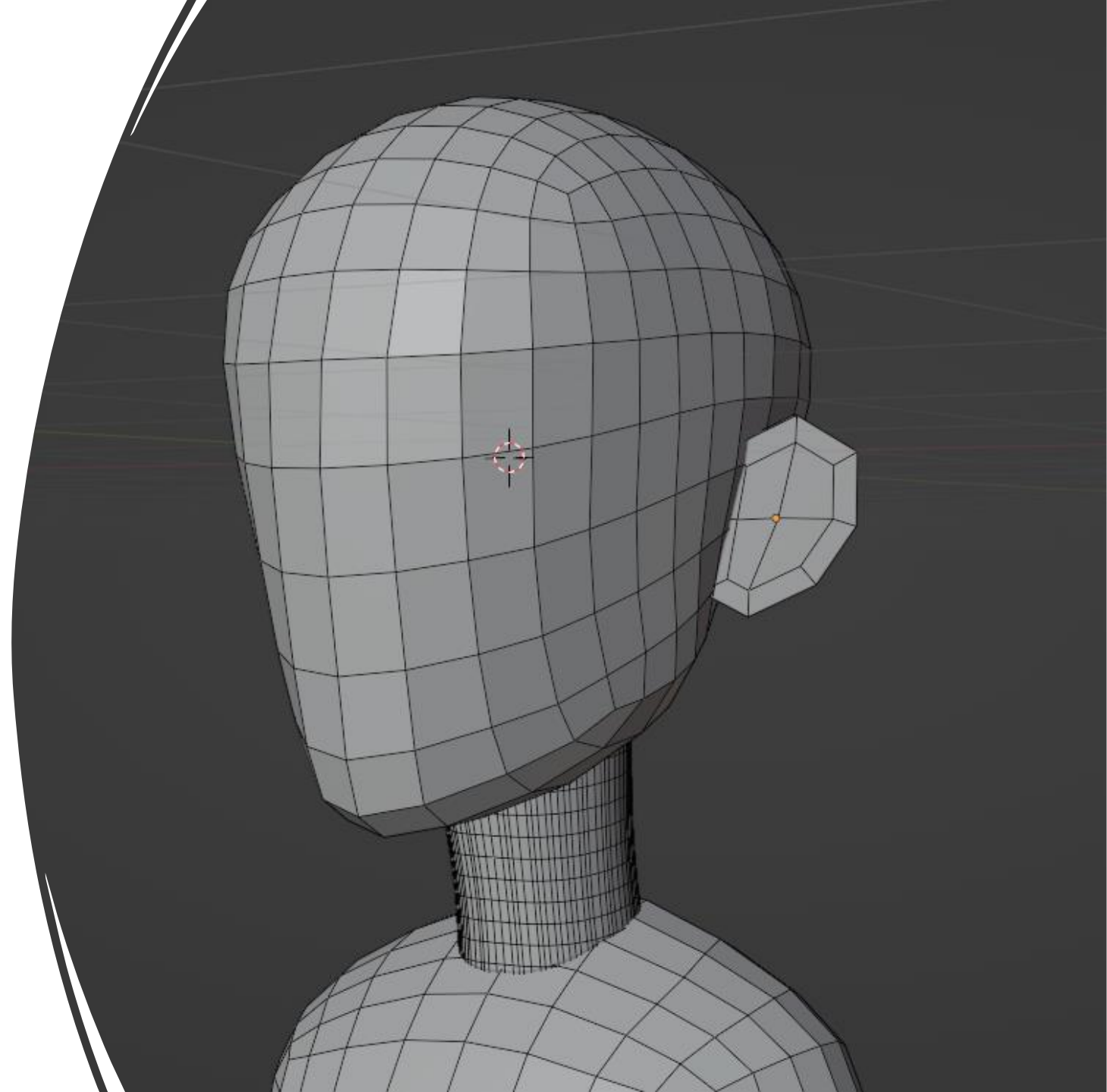


- Vamos a “object mode”
- Menú object – set origin – origin to geometry.

Esto hará que tengamos el punto de pivote en el centro de la geometría.

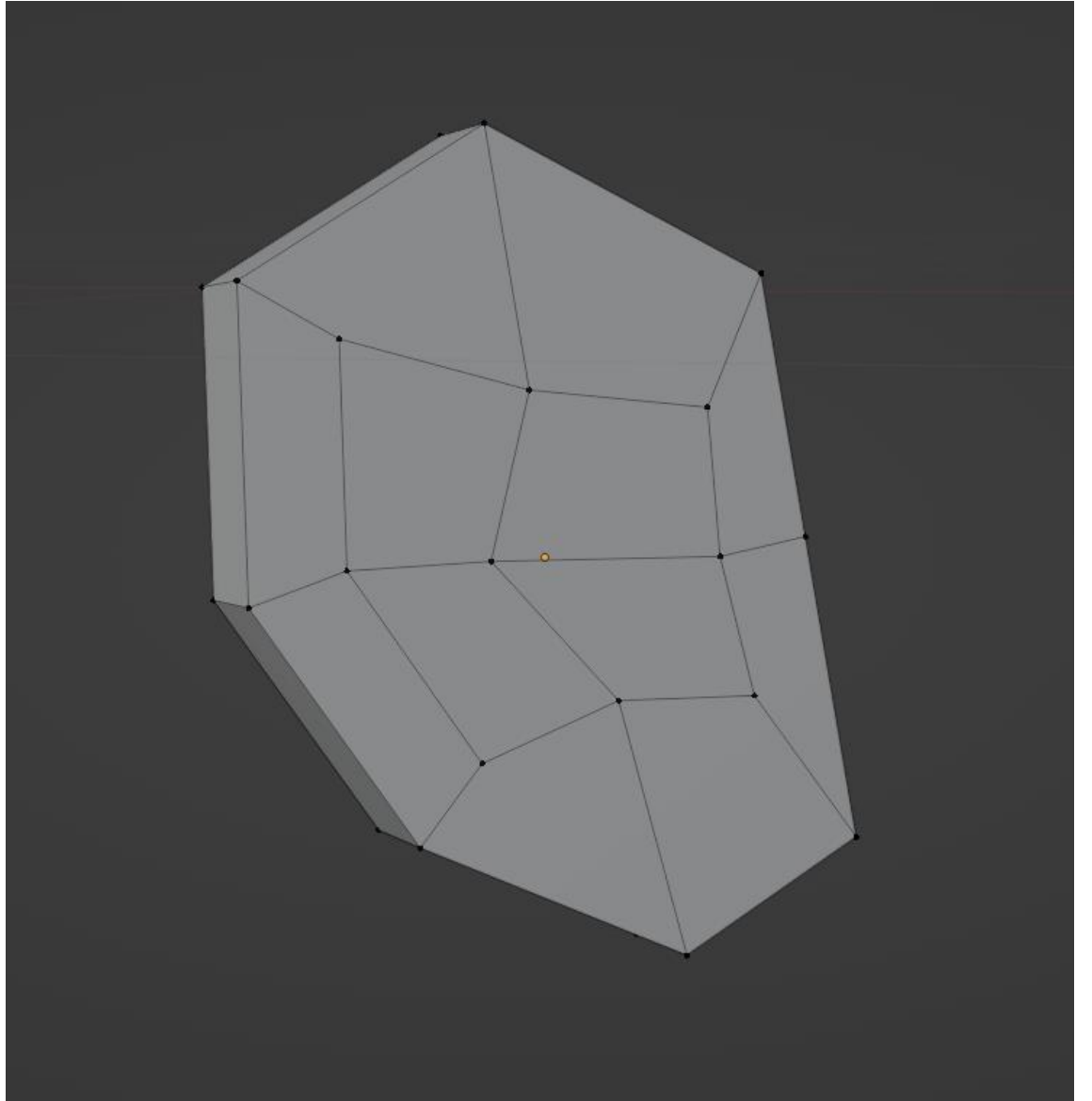
¡Orejas!

Ubica la oreja a tu gusto.



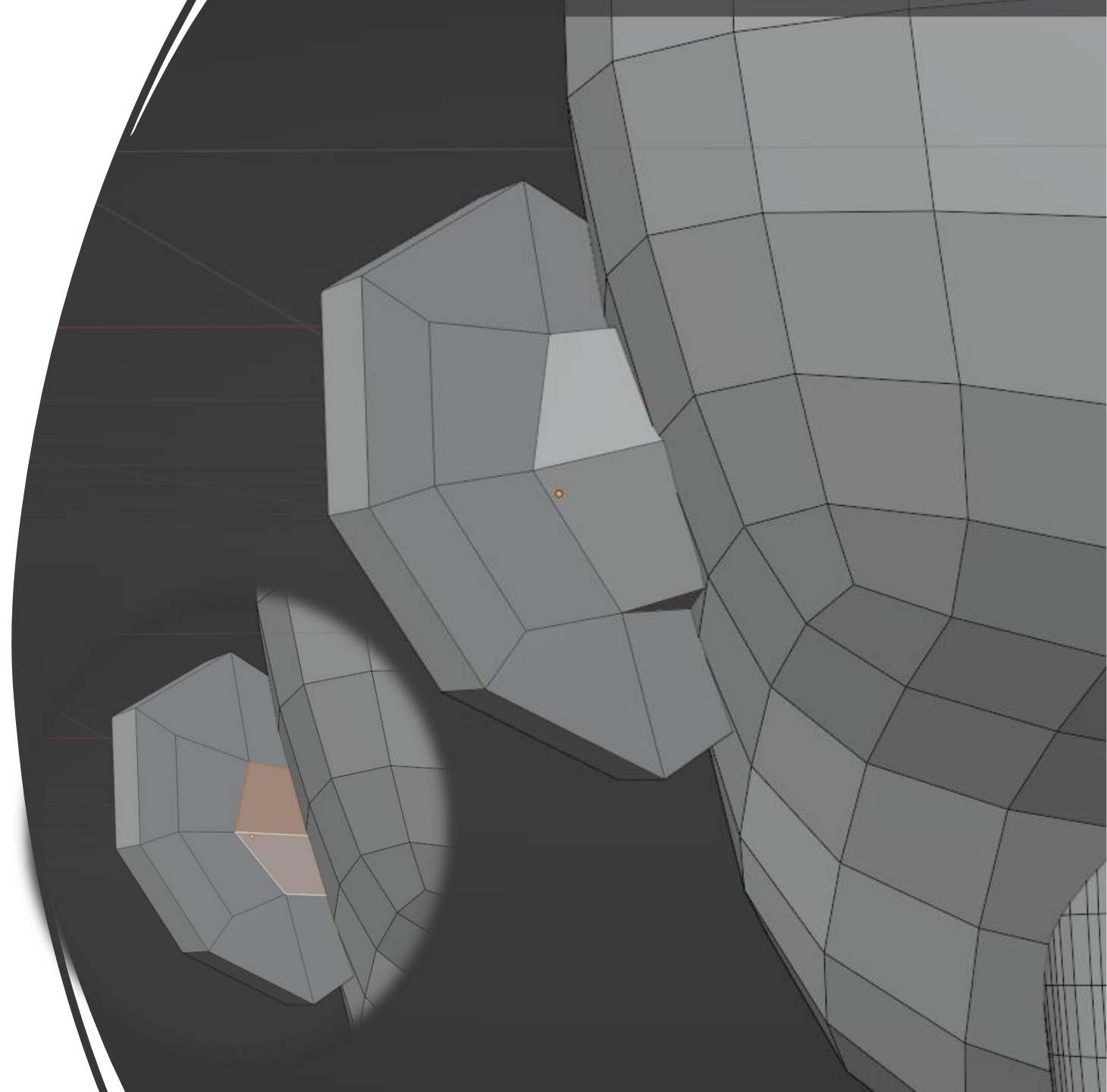
¡Orejas!

- Selecciona la oreja.
- Presiona /
- Ve a “edit mode”
- Presiona 1
- Acomoda los vértices como la imagen, para ello presiona dos veces G, para mover los vértices alineados con los bordes ¡intenta!



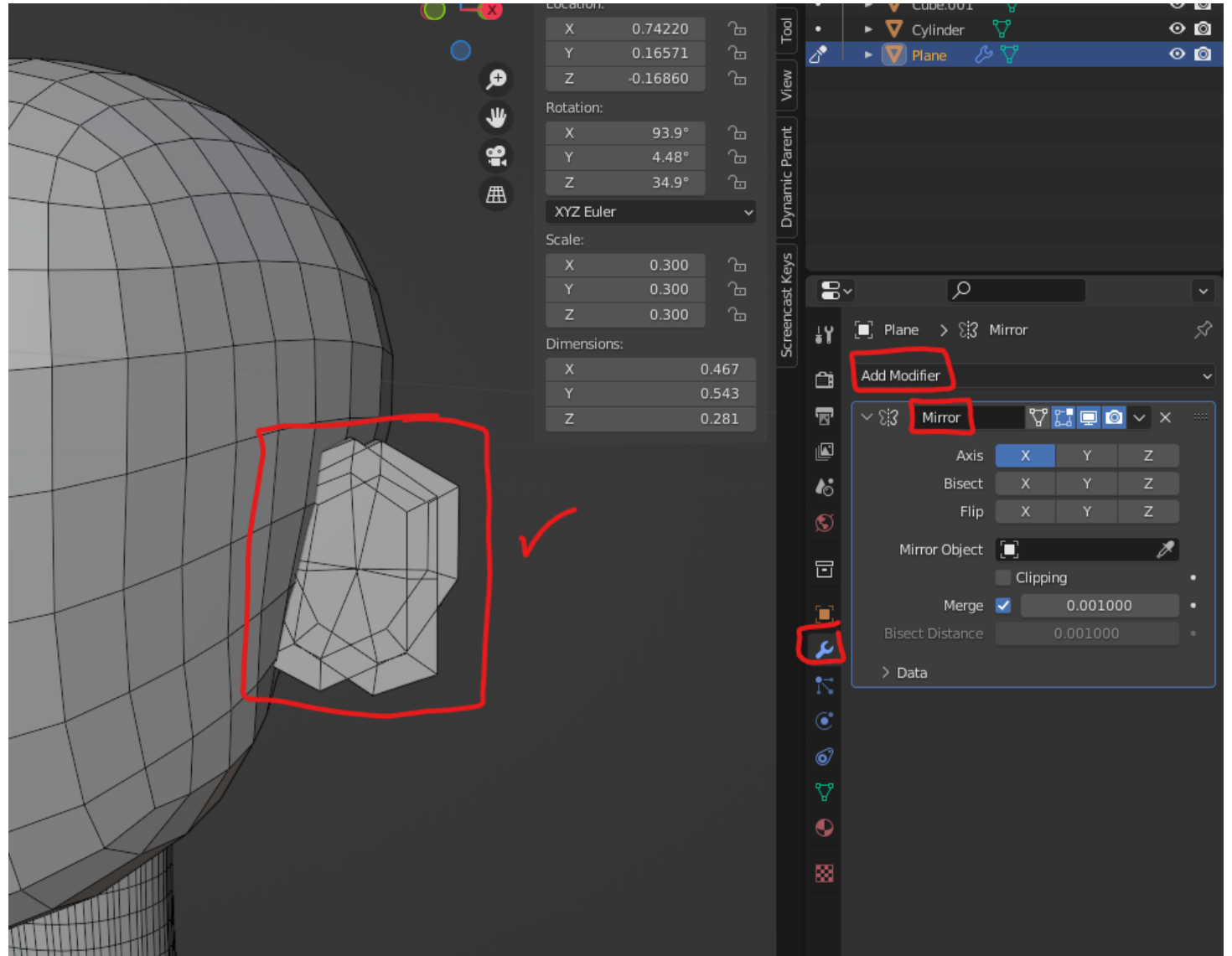
¡Orejas!

- Presiona /
- Presiona 3 (arriba de la E)
- Selecciona esos dos vértices, de la imagen pequeña.
- Presiona E y extruye esas caras
- Con G mueve las caras hacia la cabeza y escóndelas dentro. Como la imagen grande.



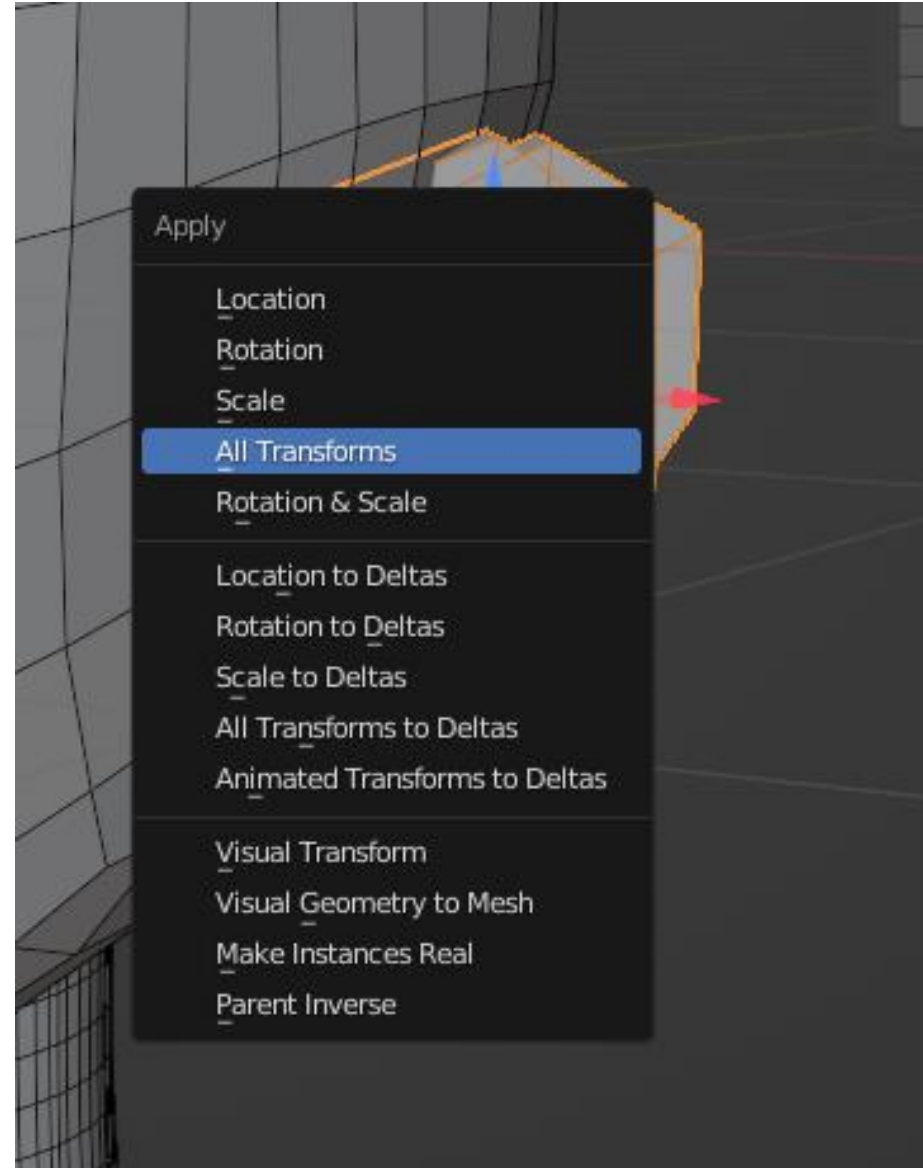
¡Orejas!

- Vamos a “object mode”
- Añade el modificador “mirror” como está en la imagen.



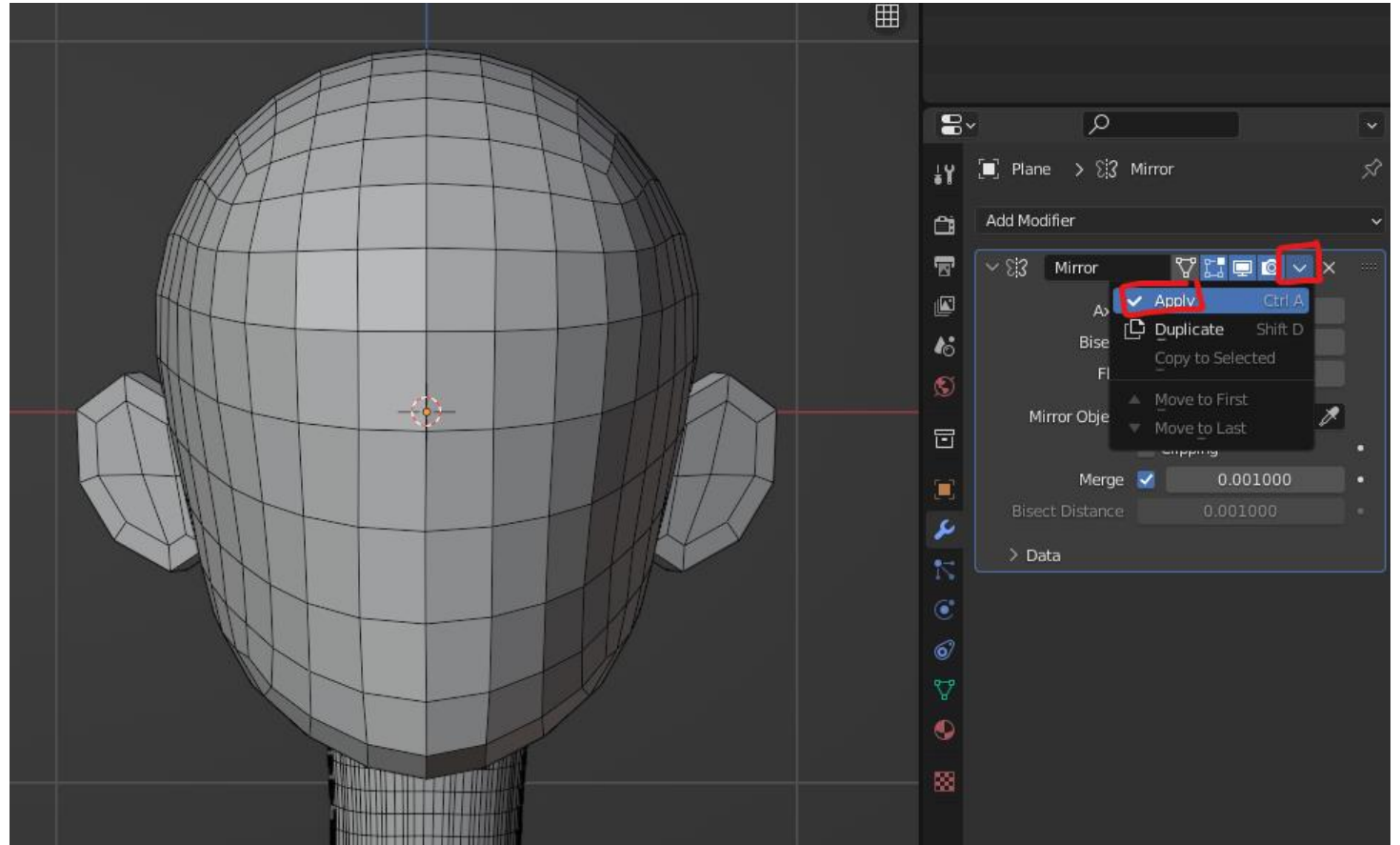
¡Orejas!

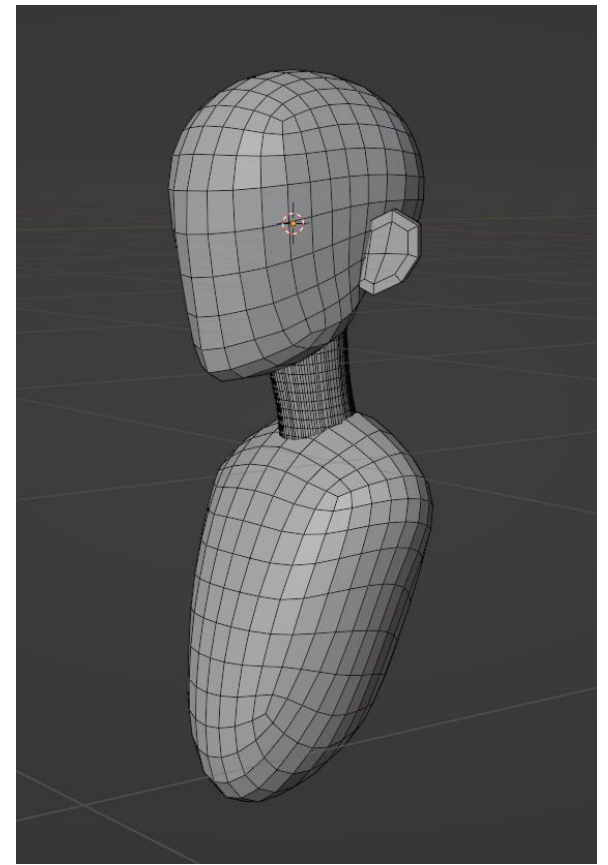
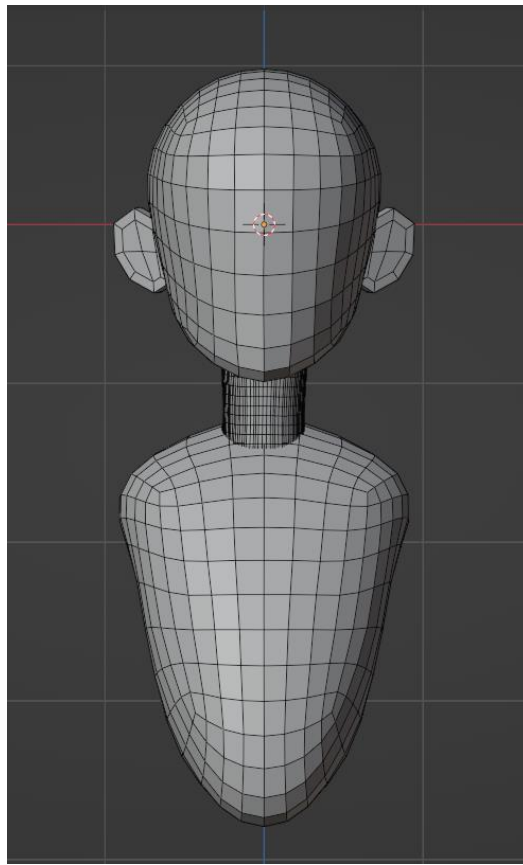
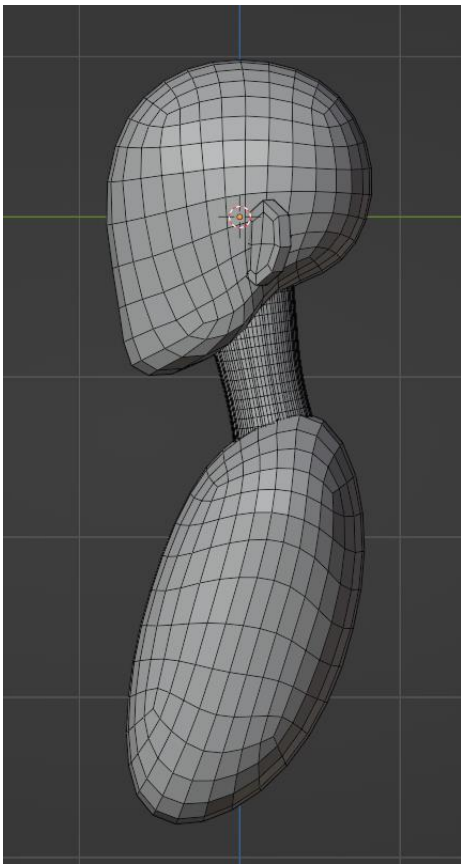
- Con la oreja seleccionada presiona ctrl+a.
- En el menú que se abre presiona “all transforms”



¡Orejas!

- Ya tenemos un hermoso par de orejas.
- En el modificador dale en aplicar





Torso, cuello y orejas

Para finalizar esta sección debes tener algo así:

Fin de la forma del torso, cuello y orejas

- Este segundo paso sigue siendo el inicio, lo harás muchas veces hasta que se vuelva mecánico y tus obras se conviertan en maravillas. Espero que este material te sirva para crear personajes fantásticos.
- Al finalizar esta parte, puedes acceder al archivo que te dejé en la nube que se llama “refe_02.blend”