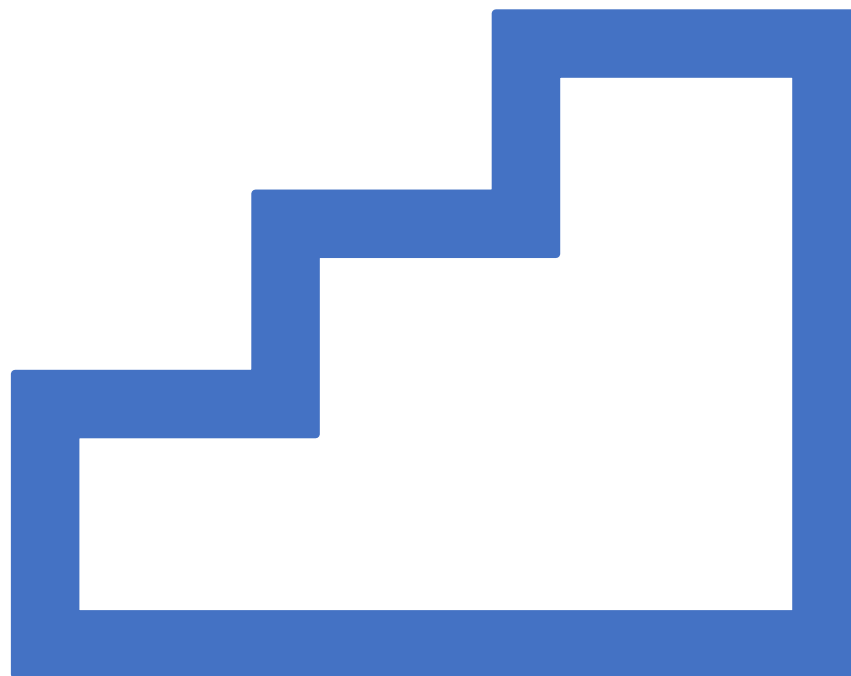


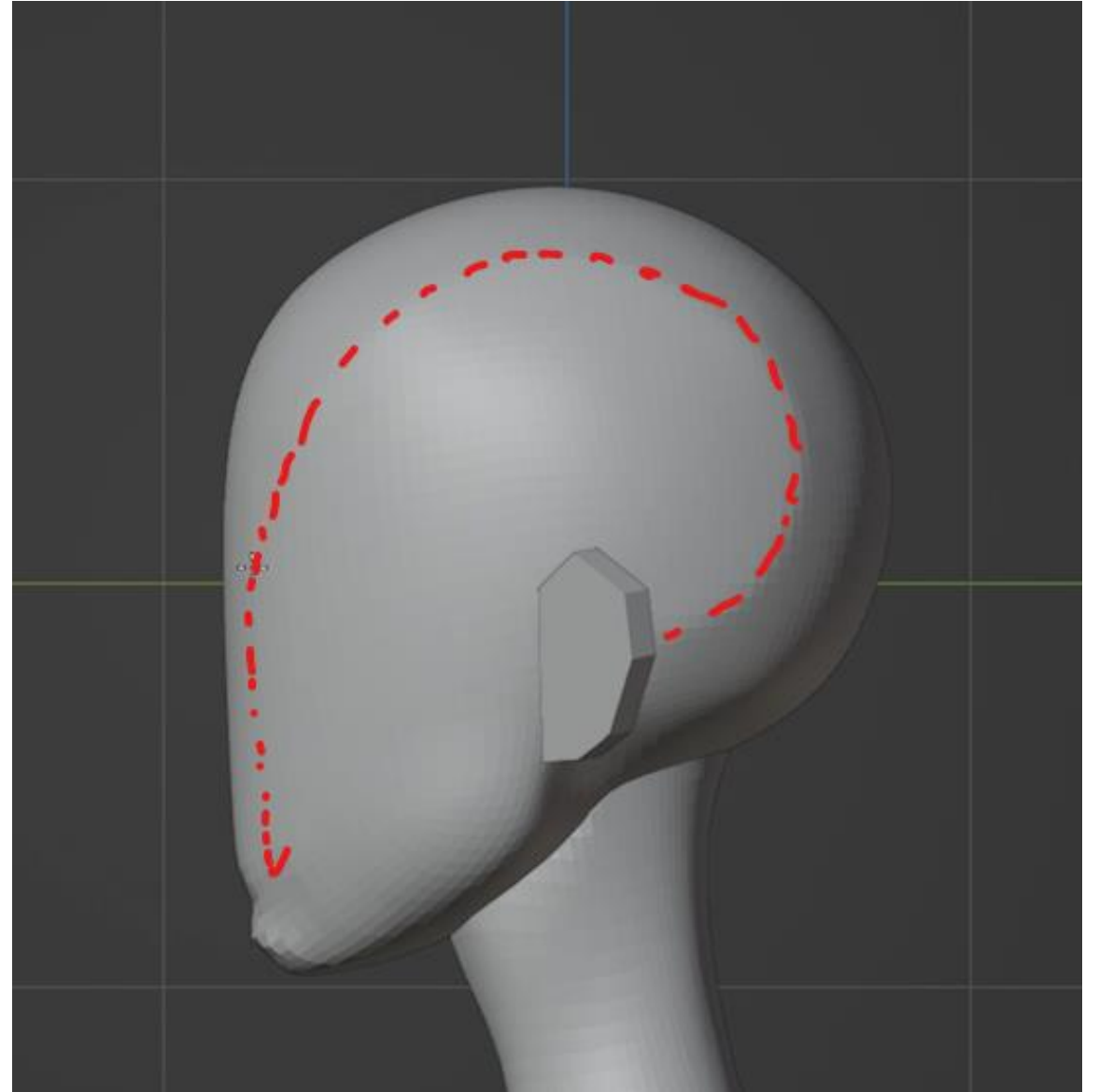
BUSTO BASE PASO A PASO

JOSE DAVID ZAFRA



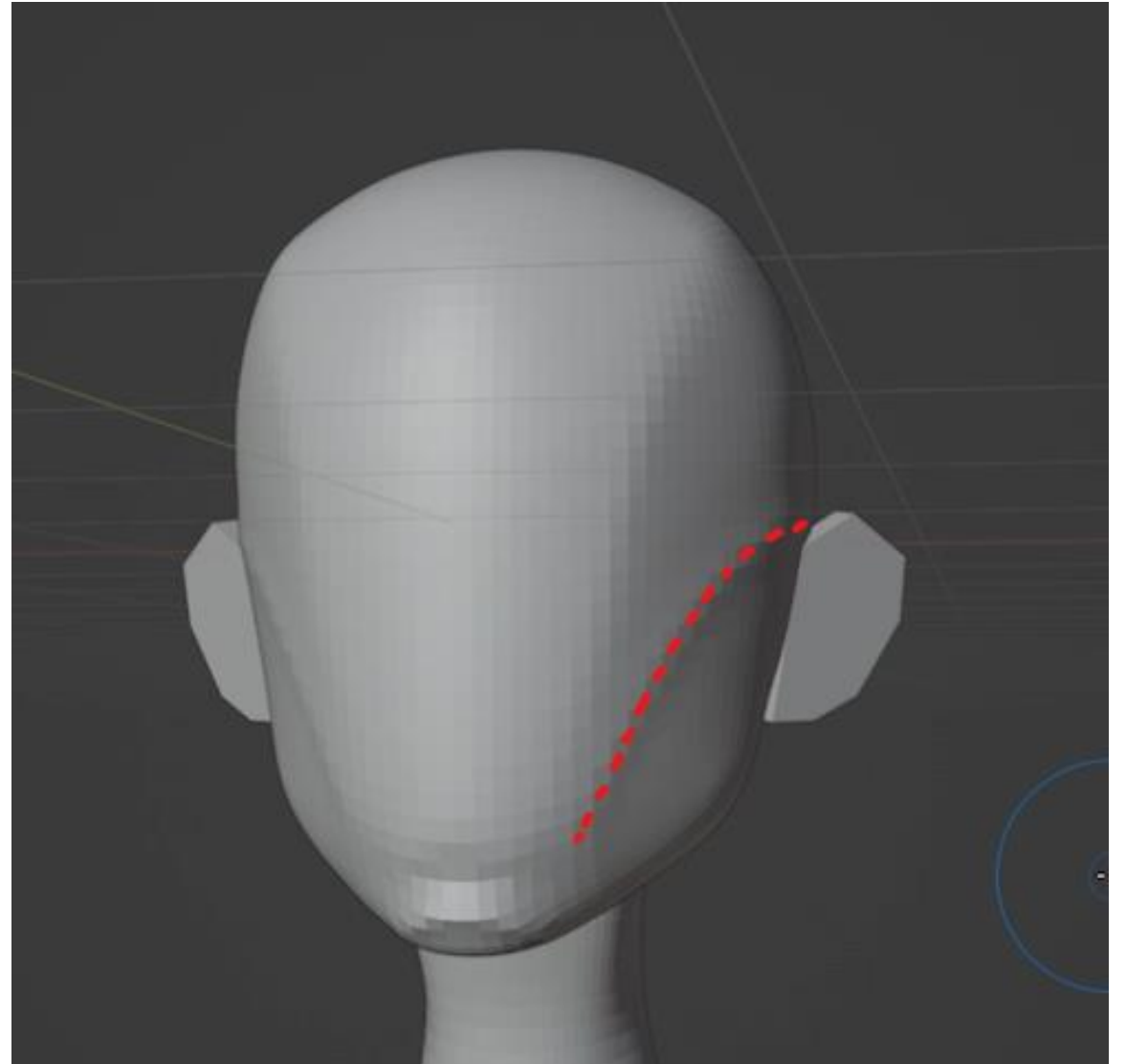
¿Cómo continuar?

- Abre el archivo refe_02.blend
- En el modo “**Sculpt Mode**” selecciona “**Draw Sharp**”
- Haz un corte de la barbilla
- Haz otro corte con *ctrl* presionado como la línea roja



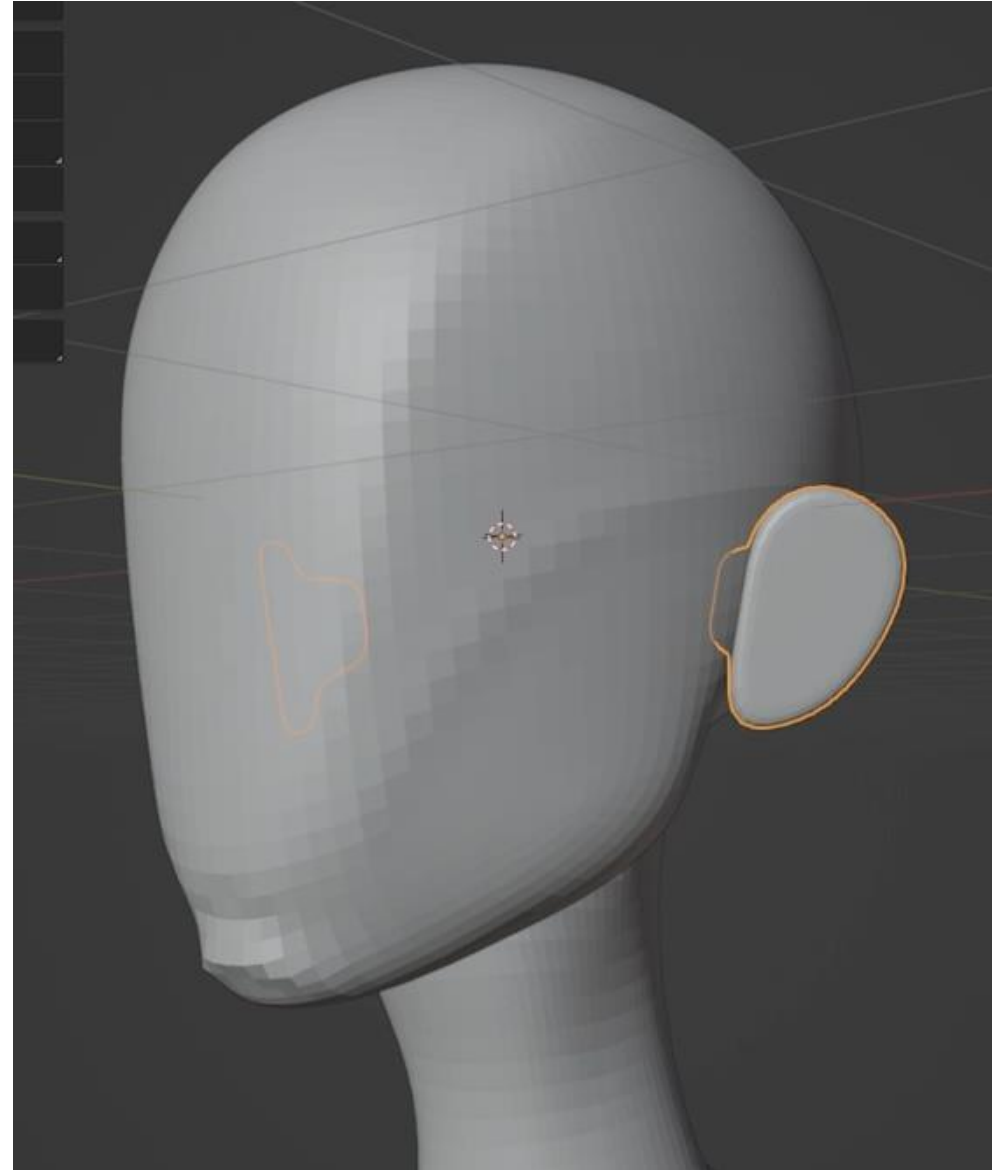
¿Cómo continuar?

- Abre el archivo refe_02.blend
- En el modo “**Sculpt Mode**” selecciona “**Draw Sharp**”
- Haz un corte de la barbilla
- Haz otro corte con *ctrl* presionado como la línea roja
- Haz otro corte para con *ctrl* presionado para marcar el cigomático



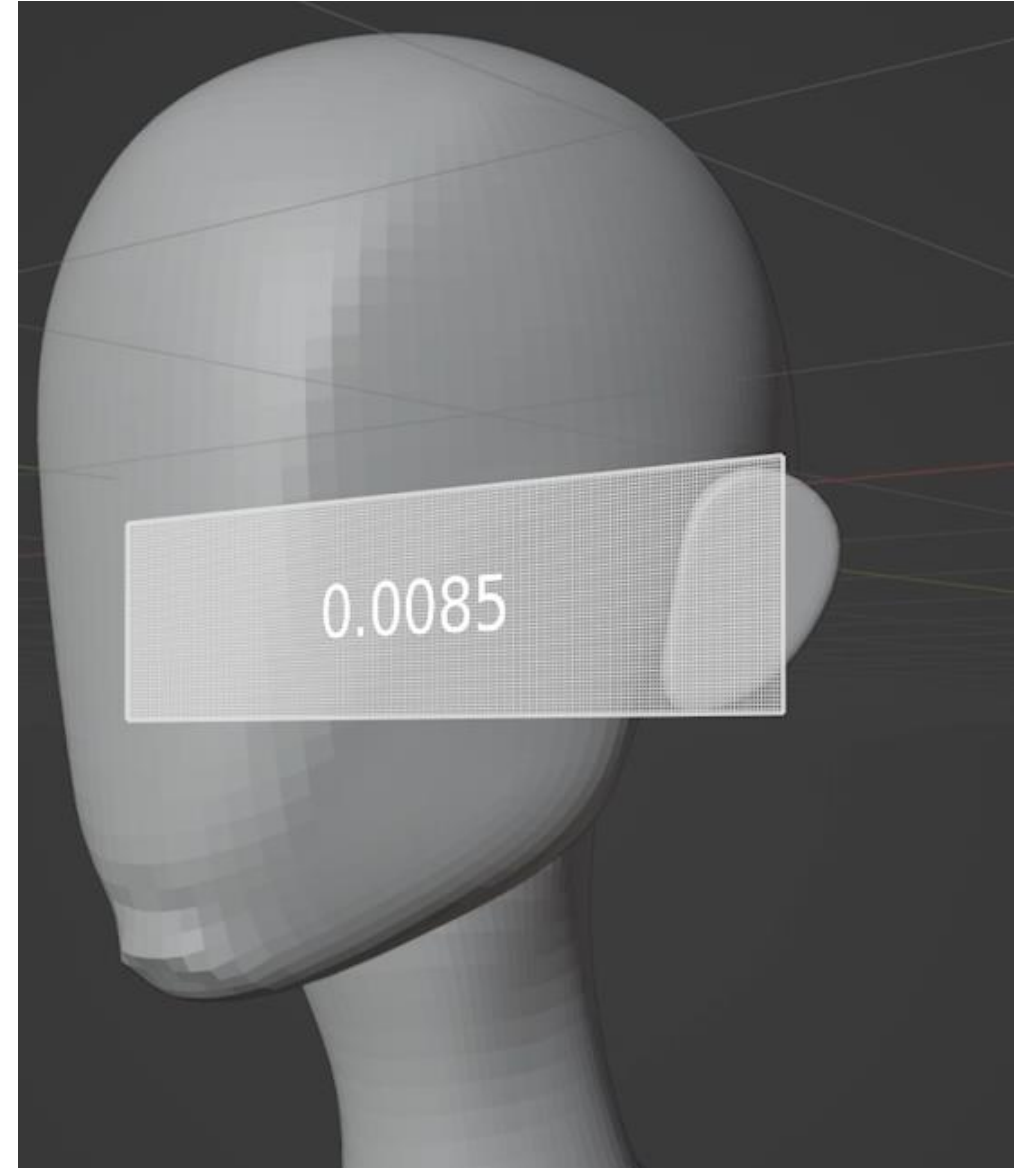
Cuello.

- En “**Sculpt Mode**” presione *shift+r* se mostrará una rejilla blanca, mueva el cursor hasta que se haga en **0.0085**



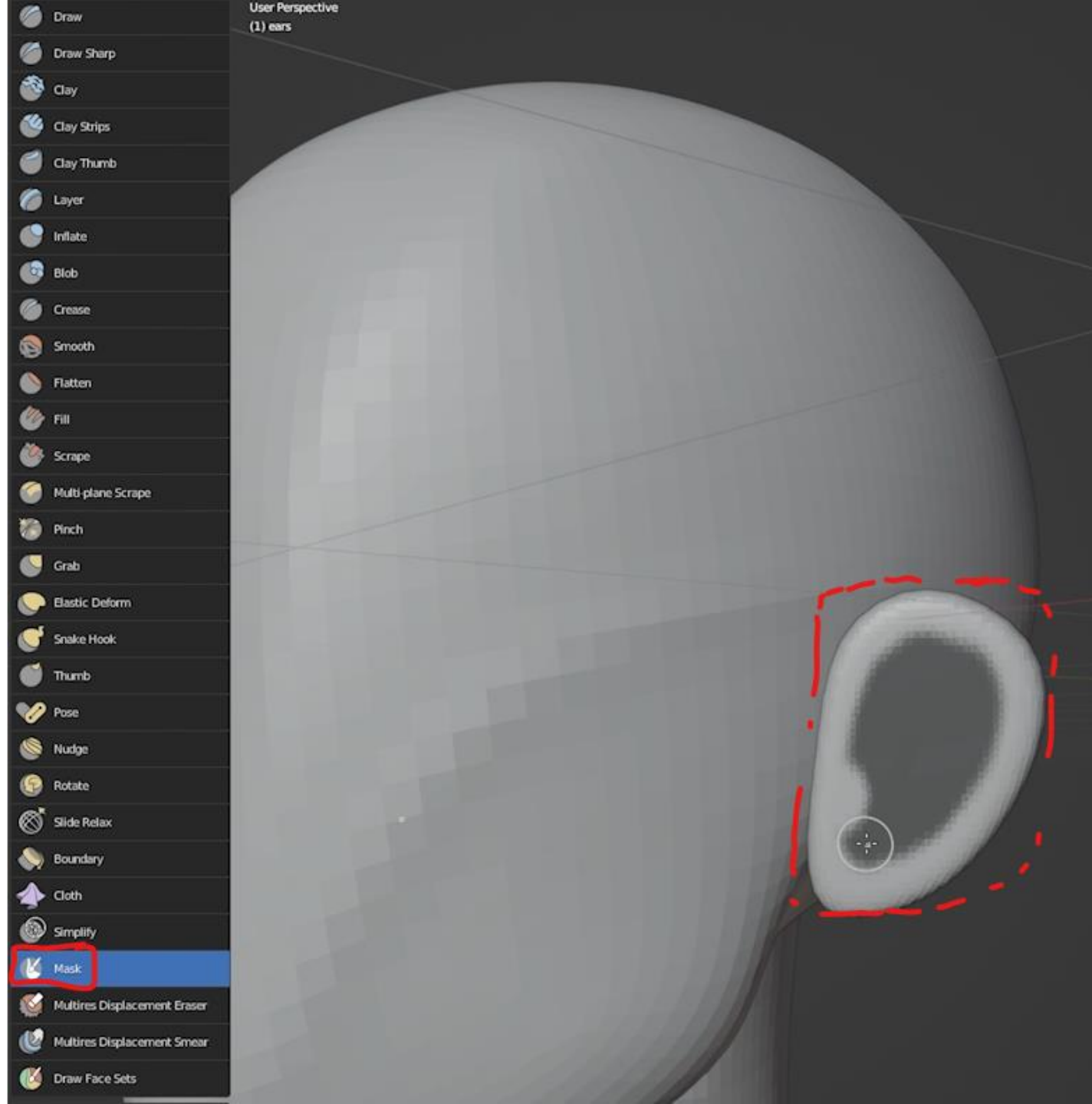
Cuello.

- En “**Sculpt Mode**” presione *shift+r* se mostrará una rejilla blanca, mueva el cursor hasta que se haga en **0.0085**
- Ahora presiona *ctrl+r*



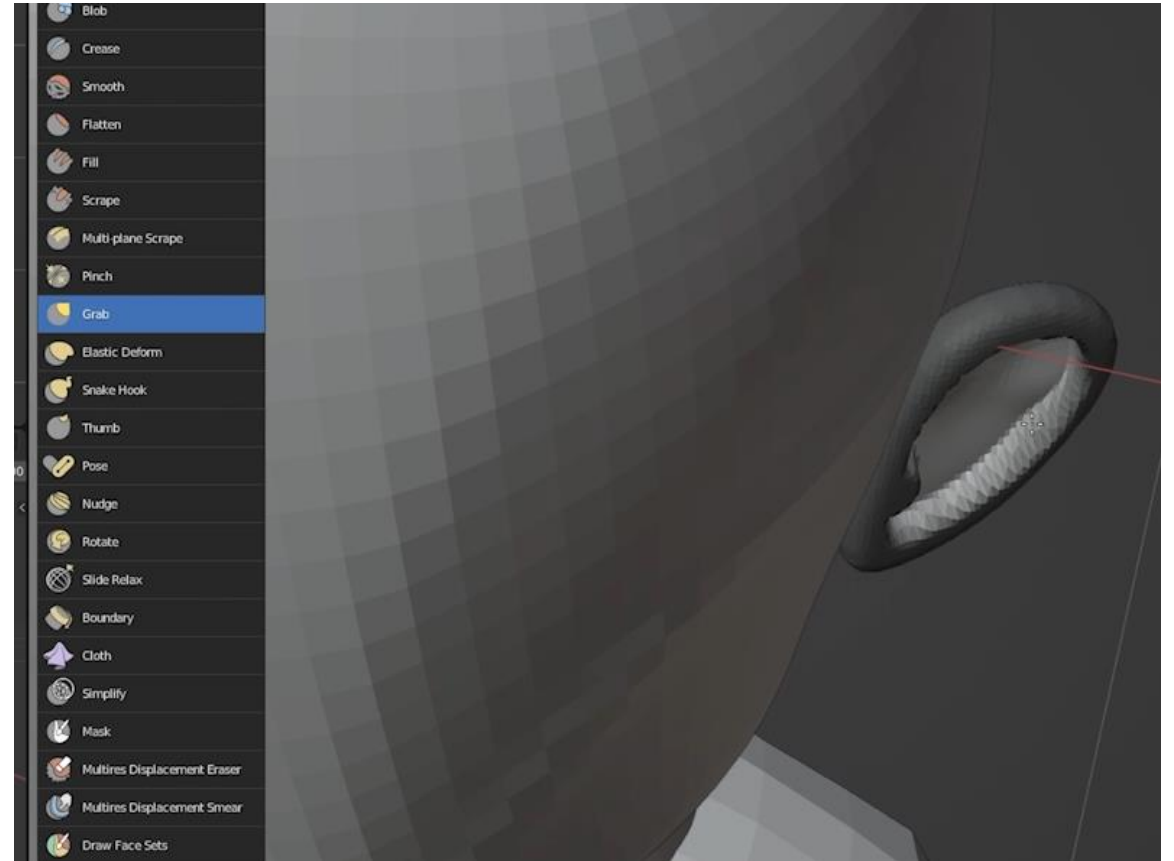
Cuello.

- Selecciona la brocha “**Mask**” y dibuja esa zona sombreada.
- Luego presiona *ctrl* + *i* para invertir la máscara.



Cuello.

- Con la brocha de mover “**Grab**” lleva hacia atrás los polígonos.



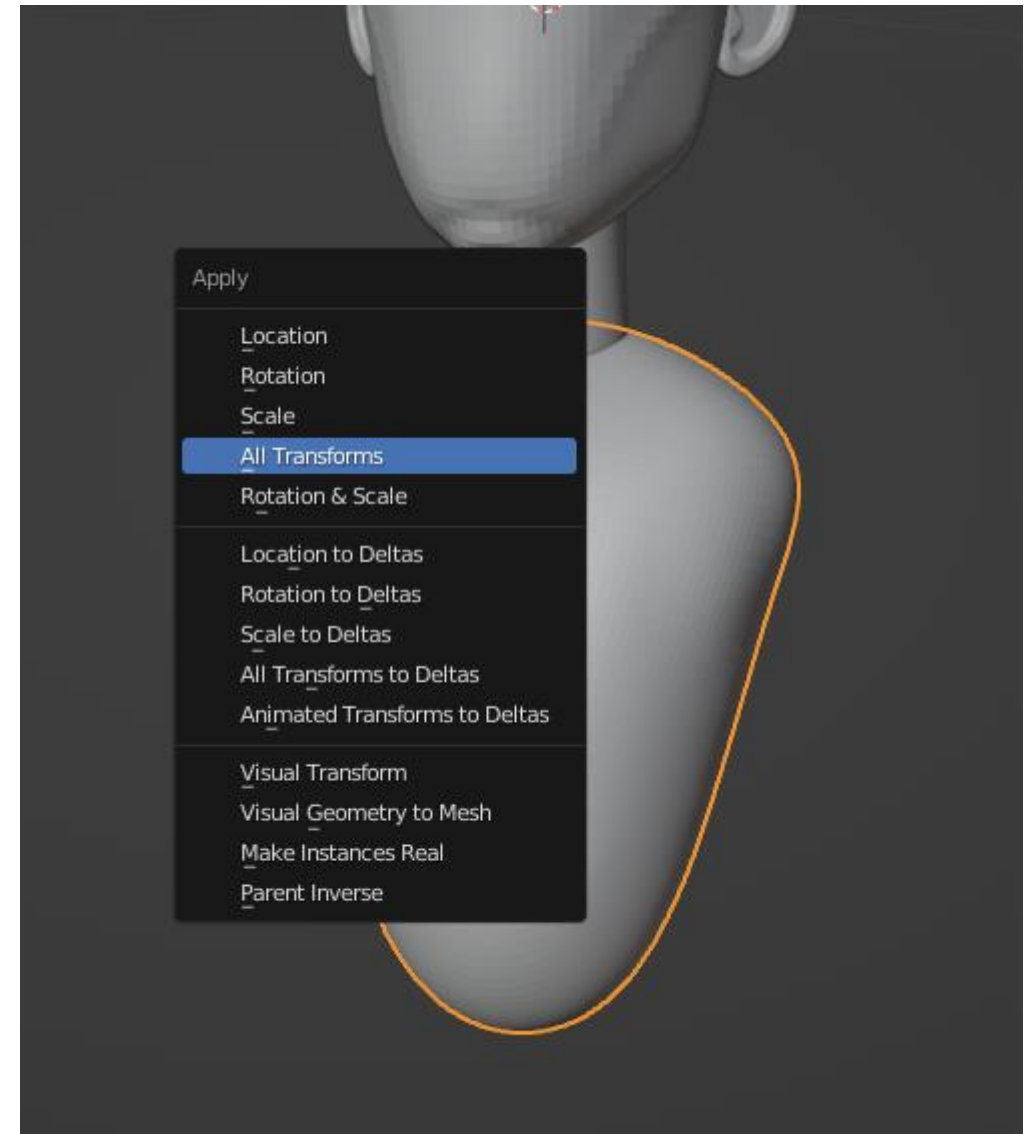
¿Qué hemos hecho?

Hasta ahora, le hemos dado una forma bastante básica a la cabeza y orejas



Dar forma

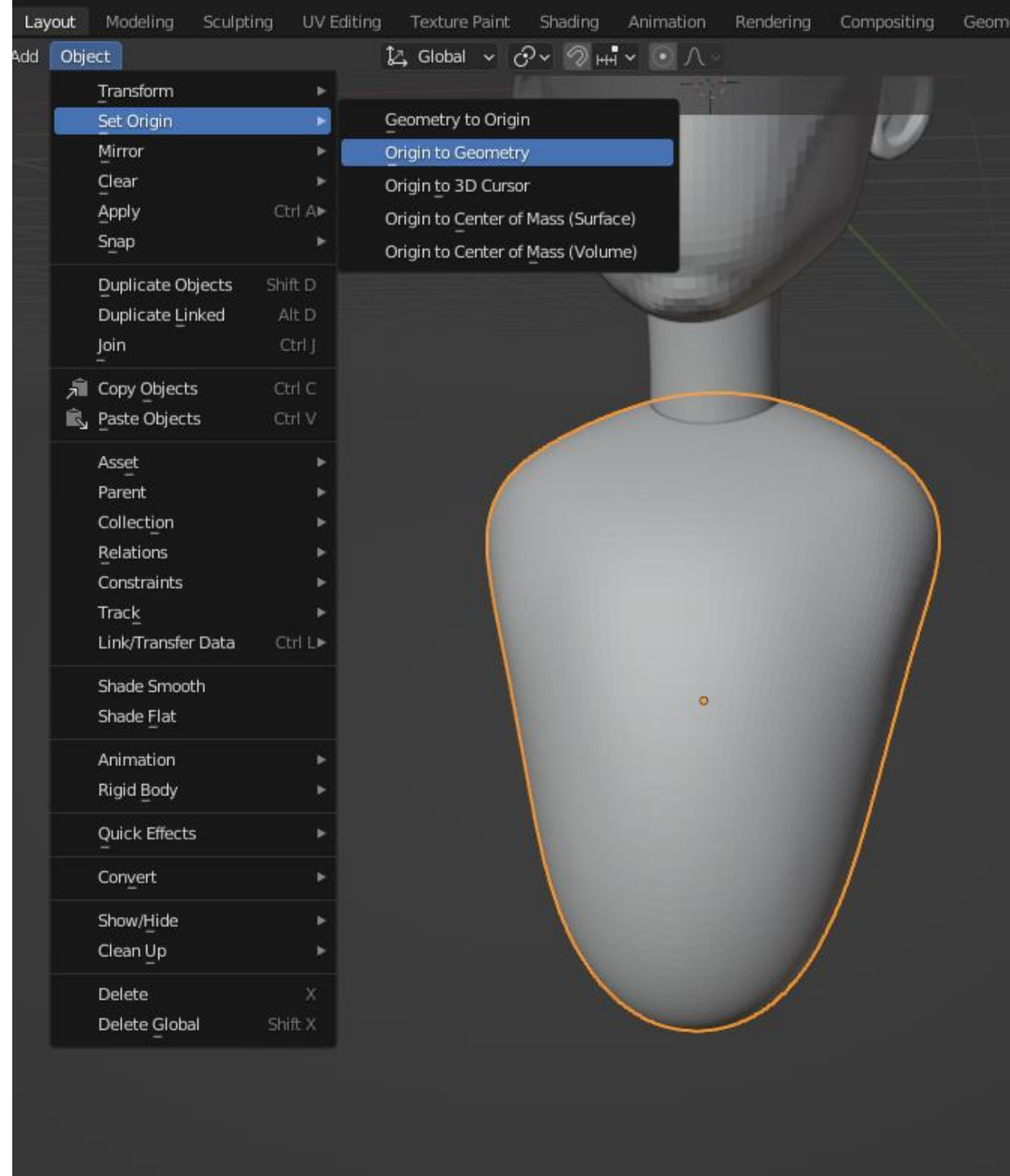
- En “**Object Mode**” seleccione el torso
- Presione *ctrl+2* y aplique el modificador
- Vaya a “**Sculpt Mode**” presione *shift+r* y deje la cuadrícula en **0.07**
- Vuelva a “**Object Mode**” presione *ctrl+a* y seleccione “**All Transforms**”



Dar forma

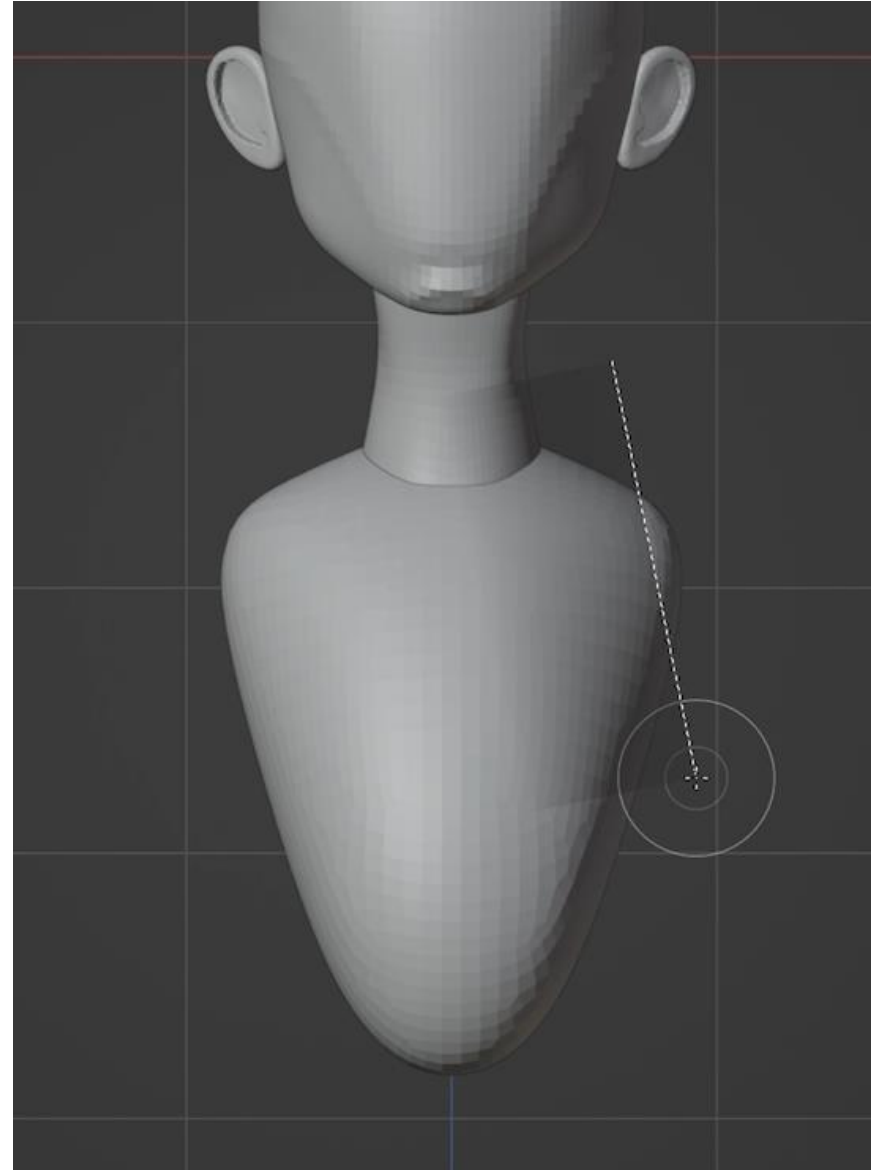
- Luego presione **“Object” – Set Origin** y luego **“Origin to Geometry”**

Esto hará que la herramienta que vamos a usar funcione correctamente sin tener en cuenta la data que posee el objeto del torso.



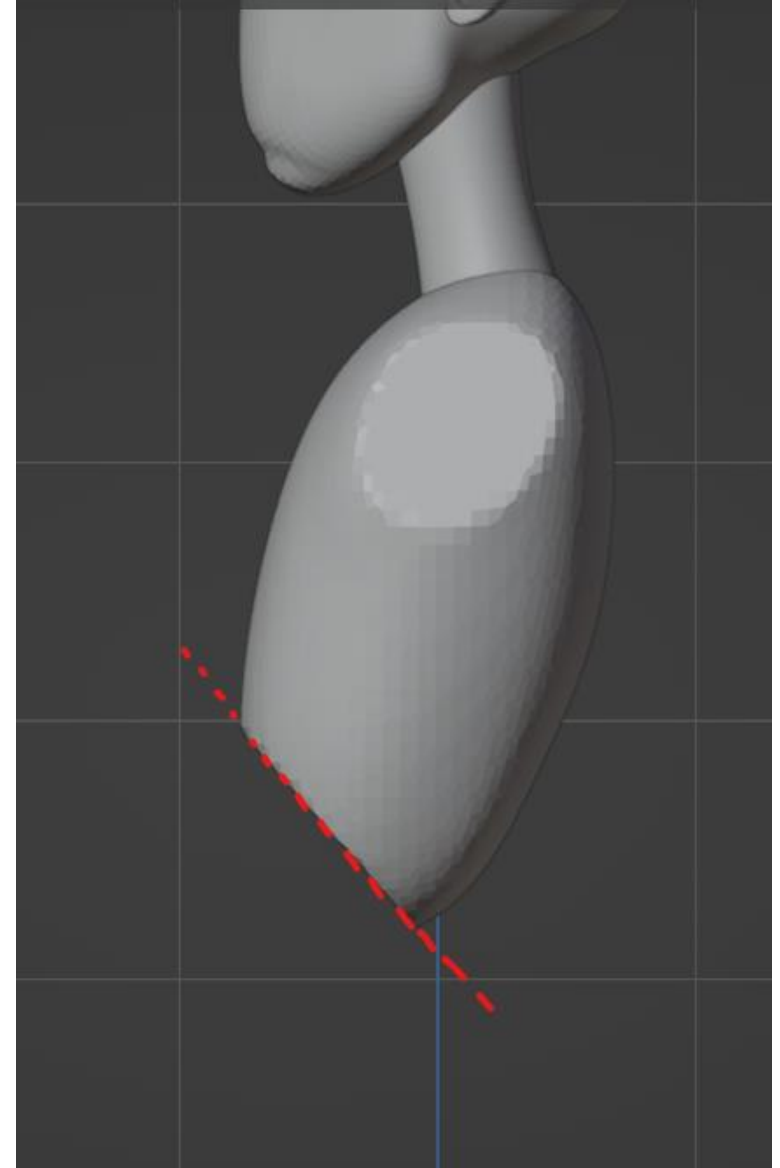
Dar forma

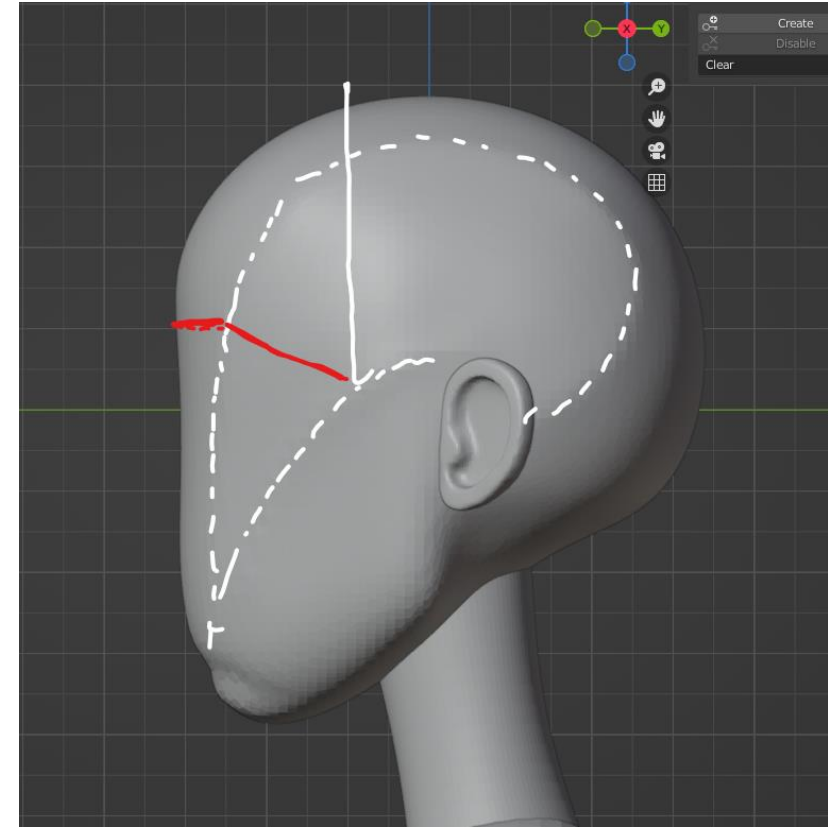
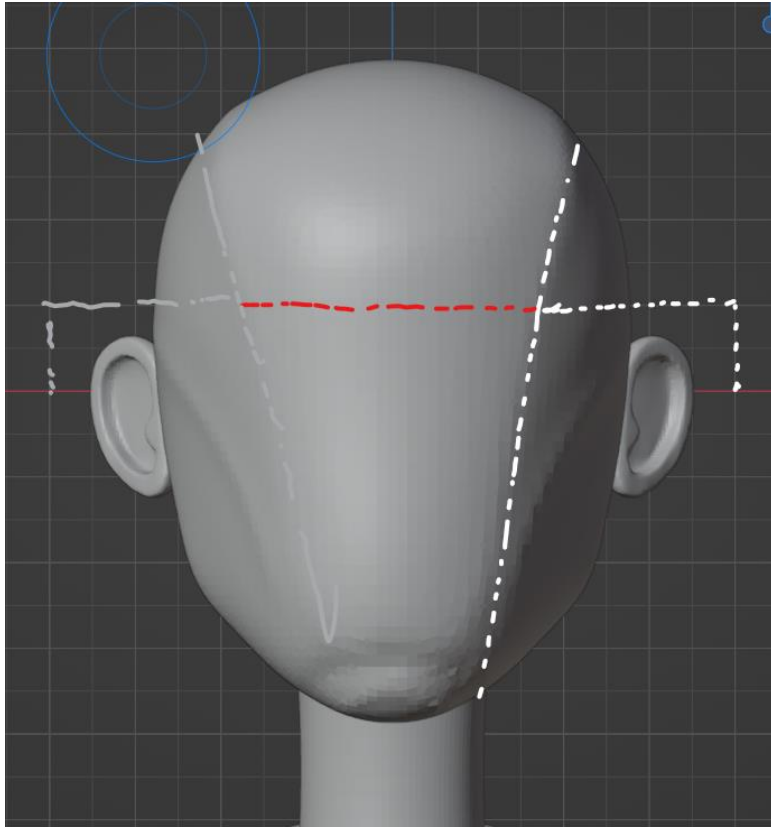
Con la brocha “**Line Project**” haz un trazo como el de la imagen



Dar forma

Con la brocha “**Line Project**” haz un trazo como el de la imagen



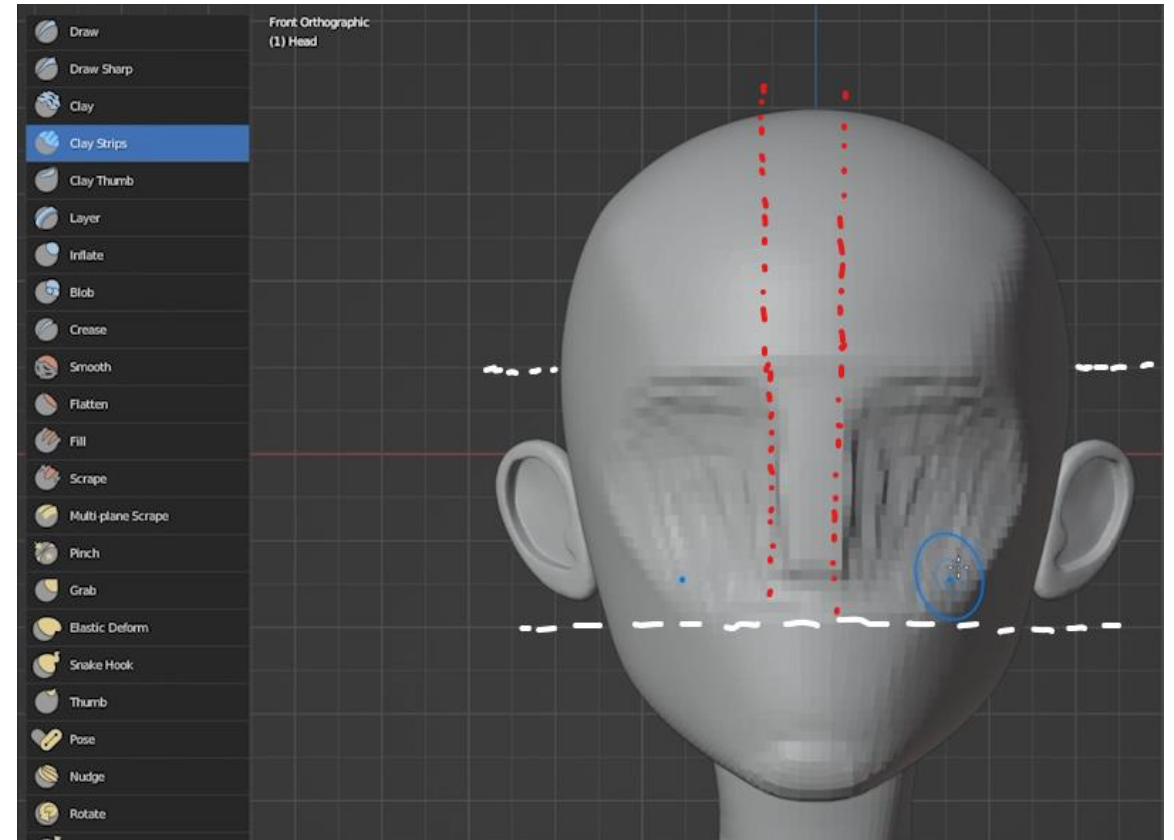


¡Empecemos!

- Recuerda activar simetría.
- Por donde está punteada la línea roja vamos a usar la brocha “**Draw Sharp**” con *ctrl* sostenido
- Esto serán los límites donde irán las cejas – por su puesto, guíate por la cuadrícula.

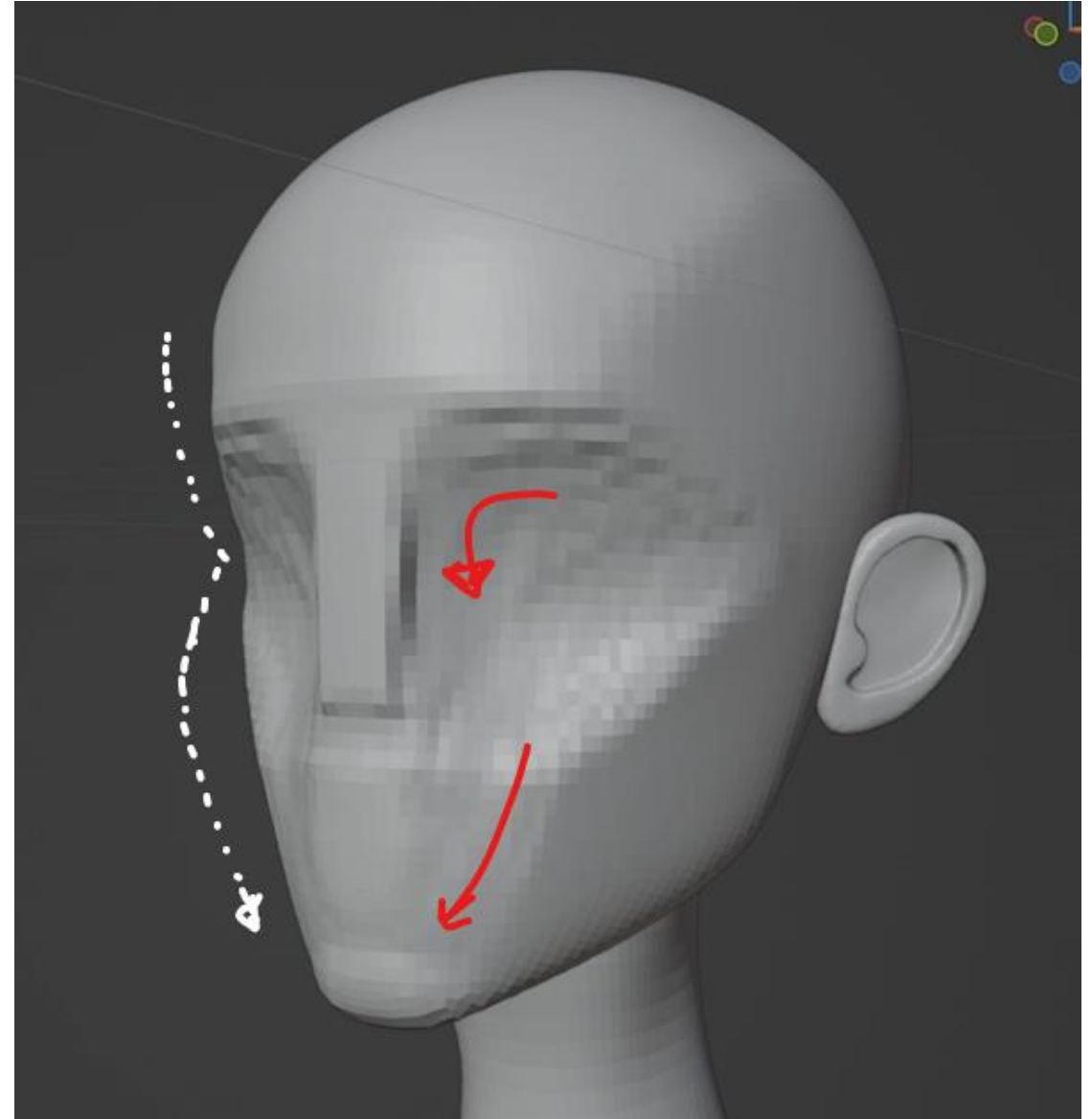
¡ojos y nariz!

- *Ctrl+tab* para ir a “**Sculpt Mode**”
- Usa la brocha “**Clay Strips**”
- Con *ctrl* presionado empieza a hundir la geometría
- Te quedará así:



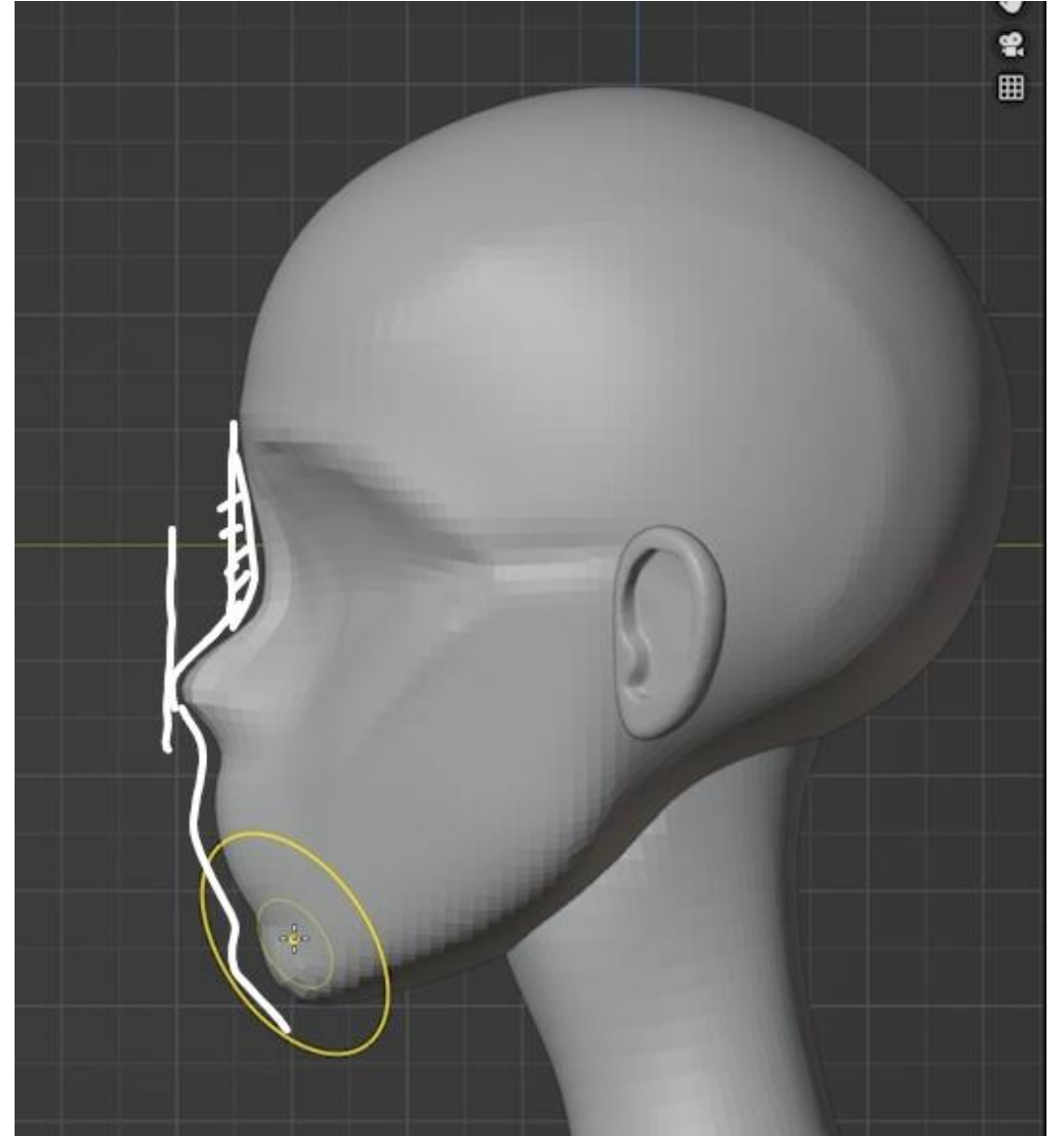
¡ojos y nariz!

- Busca hundir la geometría como muestro con la flecha roja
- Y que ese borde de las mejillas tenga ese tipo de curva (cercana)
- Te quedará así:



ojos y nariz!

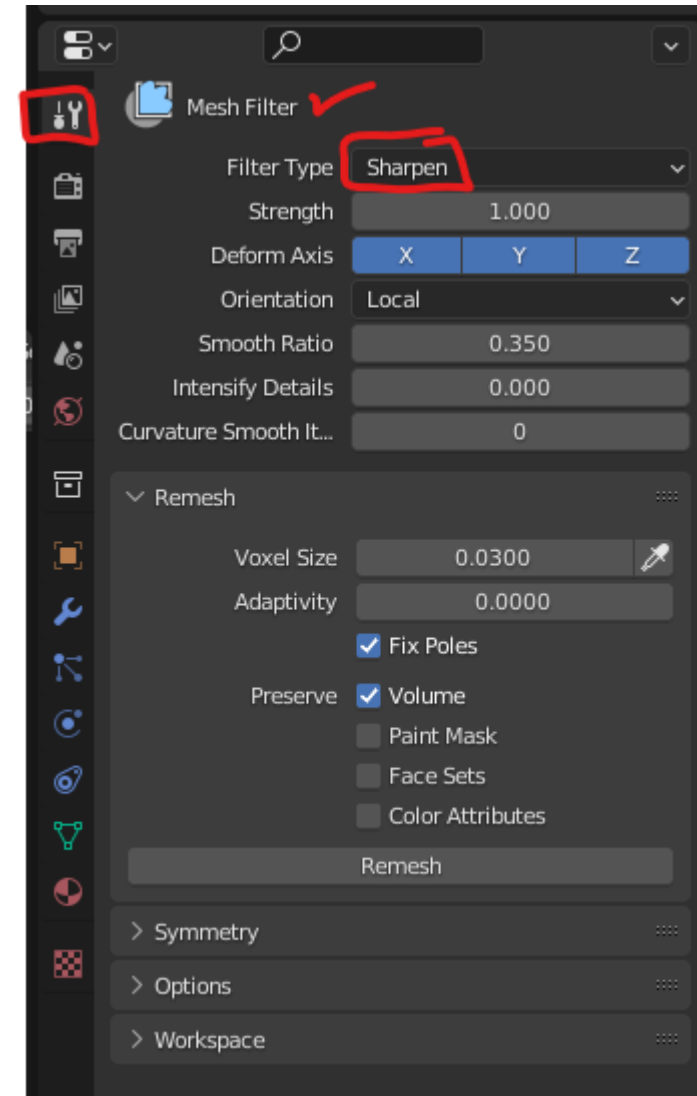
- Con la brocha “**Grab**” sacamos la nariz, guíate de la cuadrícula.
- Busca que la cabeza en general esté dentro de los cuadros
- Te quedará así:



¡fin de cabeza!

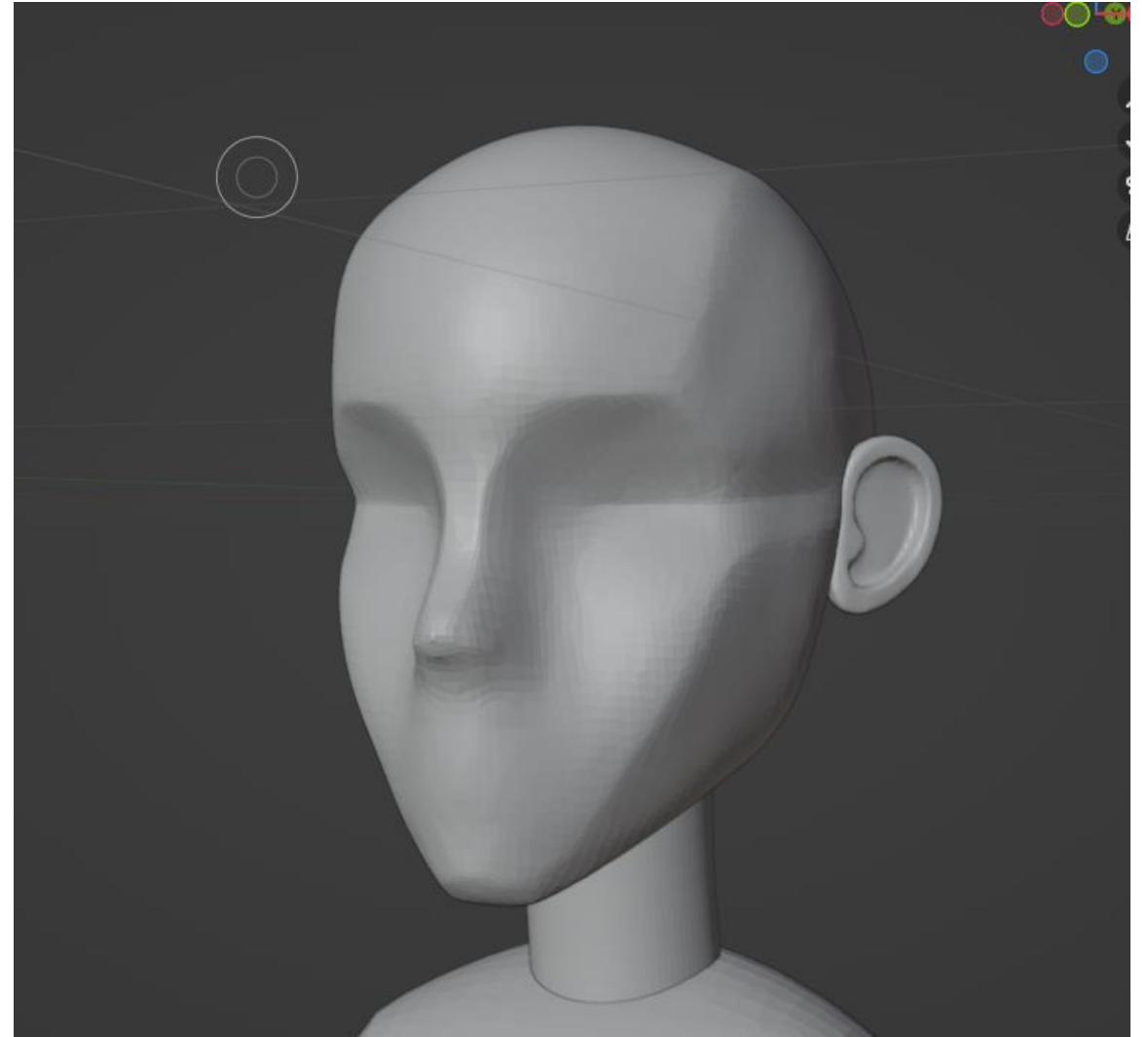
Por ahora...

- Baja en la lista de brochas y busca una que se llama “**Mesh Filter**”
- En el panel derecho selecciona las opciones de la herramienta y en “**Filter Type**” busca la opción “**Sharpen**”



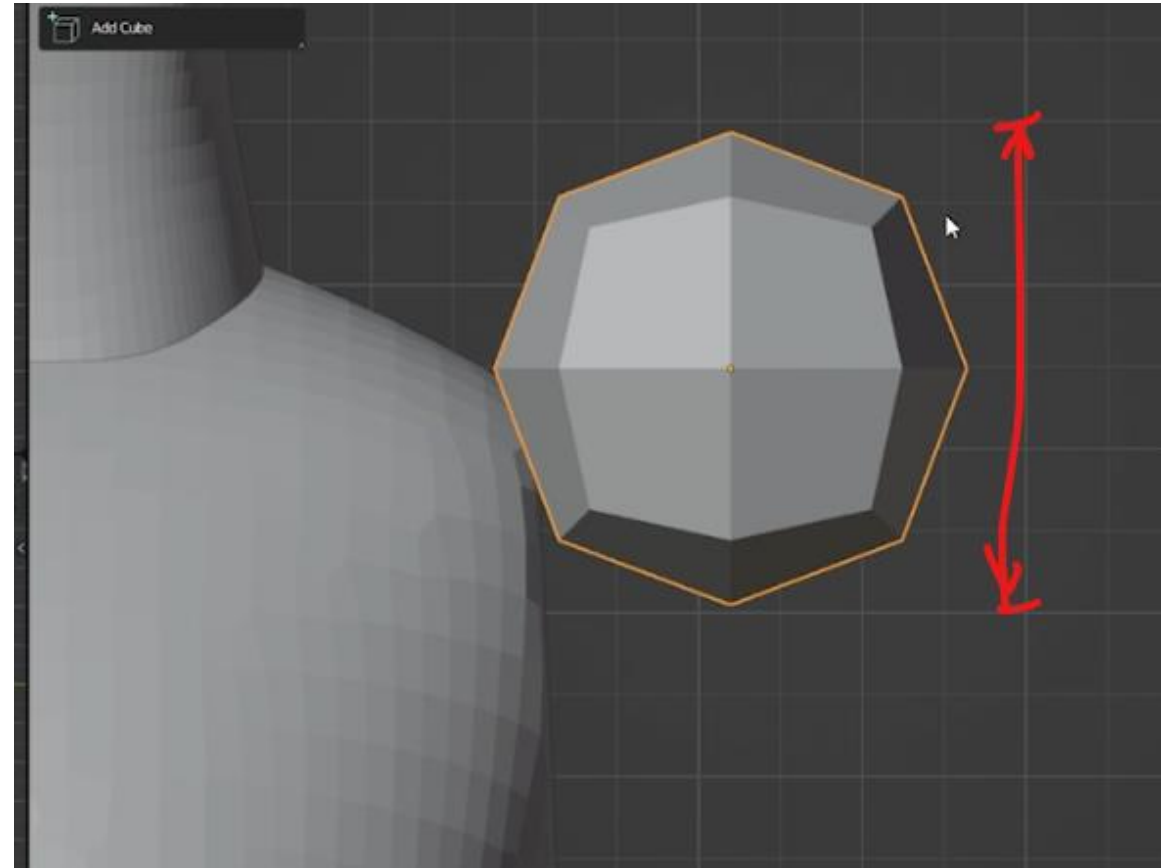
¡fin de cabeza!

- Arrastra el mouse hasta que veas que los bordes de tu ejercicio se van afilando



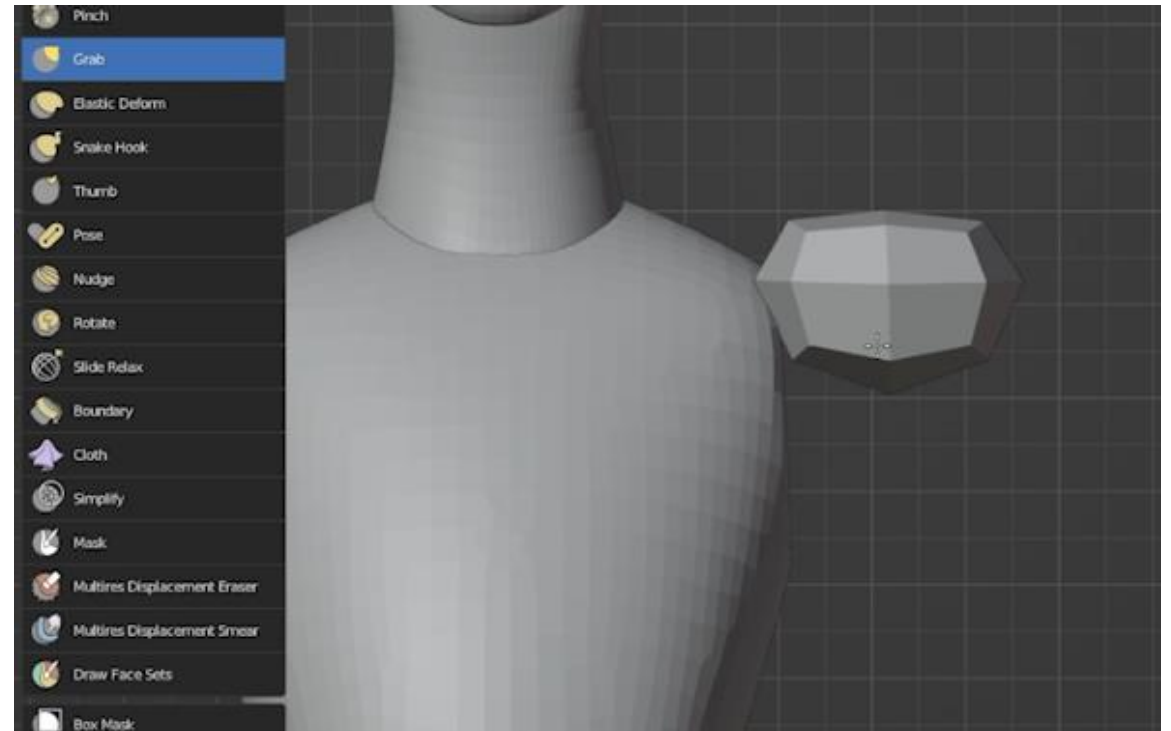
¡hombro!

- Vamos al “**Object Mode**”
- *Shift+A* crea un “**Cube**”
- Presiona *Ctrl+1* para agregar un **subd. Surface** – luego aplica el modificador
- Mueve el cubo hacia la posición del hombro y escala para que tenga una altura de 6 cuadros.



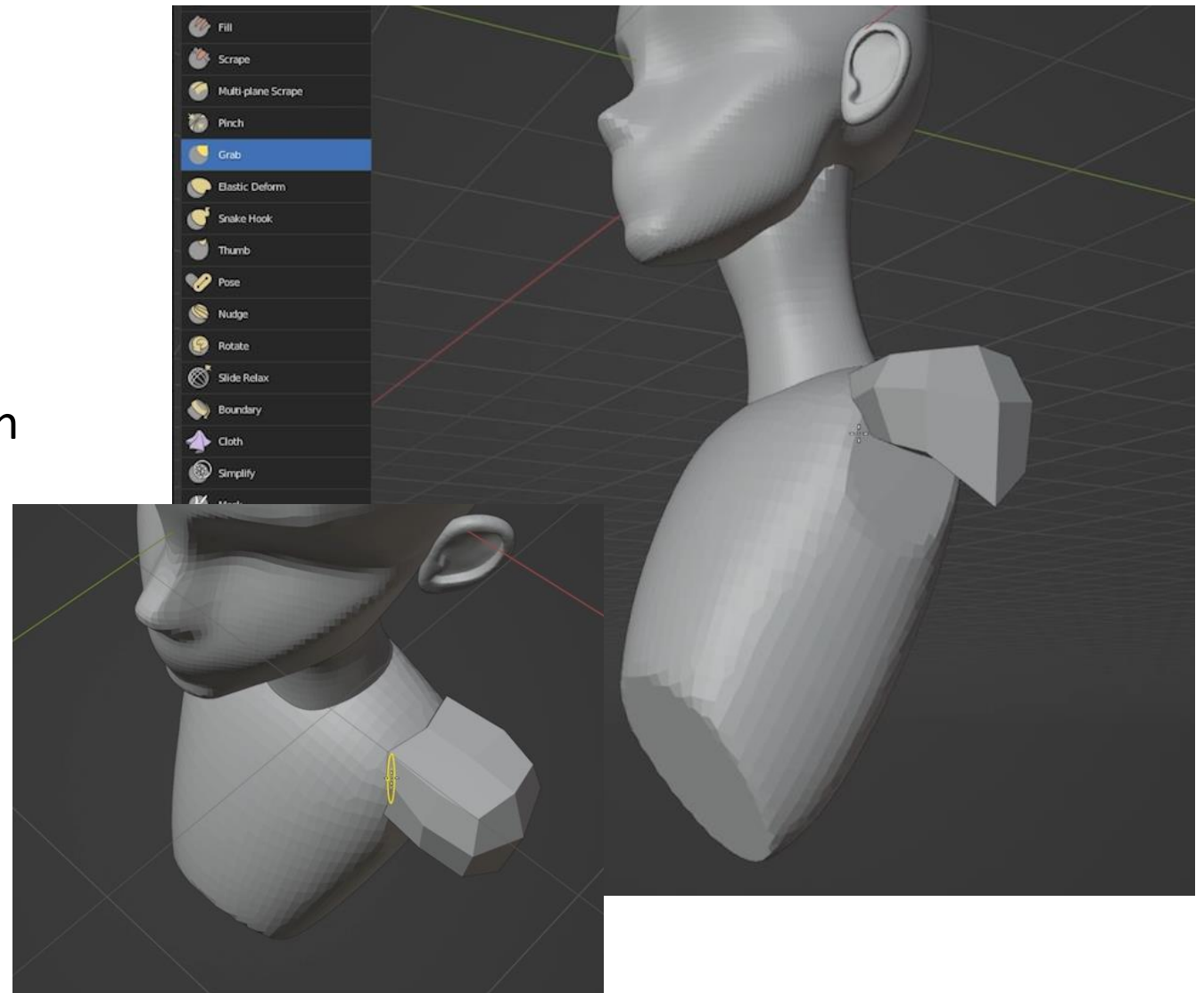
¡hombro!

- Vamos al “**Sculpt Mode**”
- Con la brocha “**Grab**”
- Selecciona la parte de arriba y mueve los vértices hacia abajo para que quede como la imagen de referencia



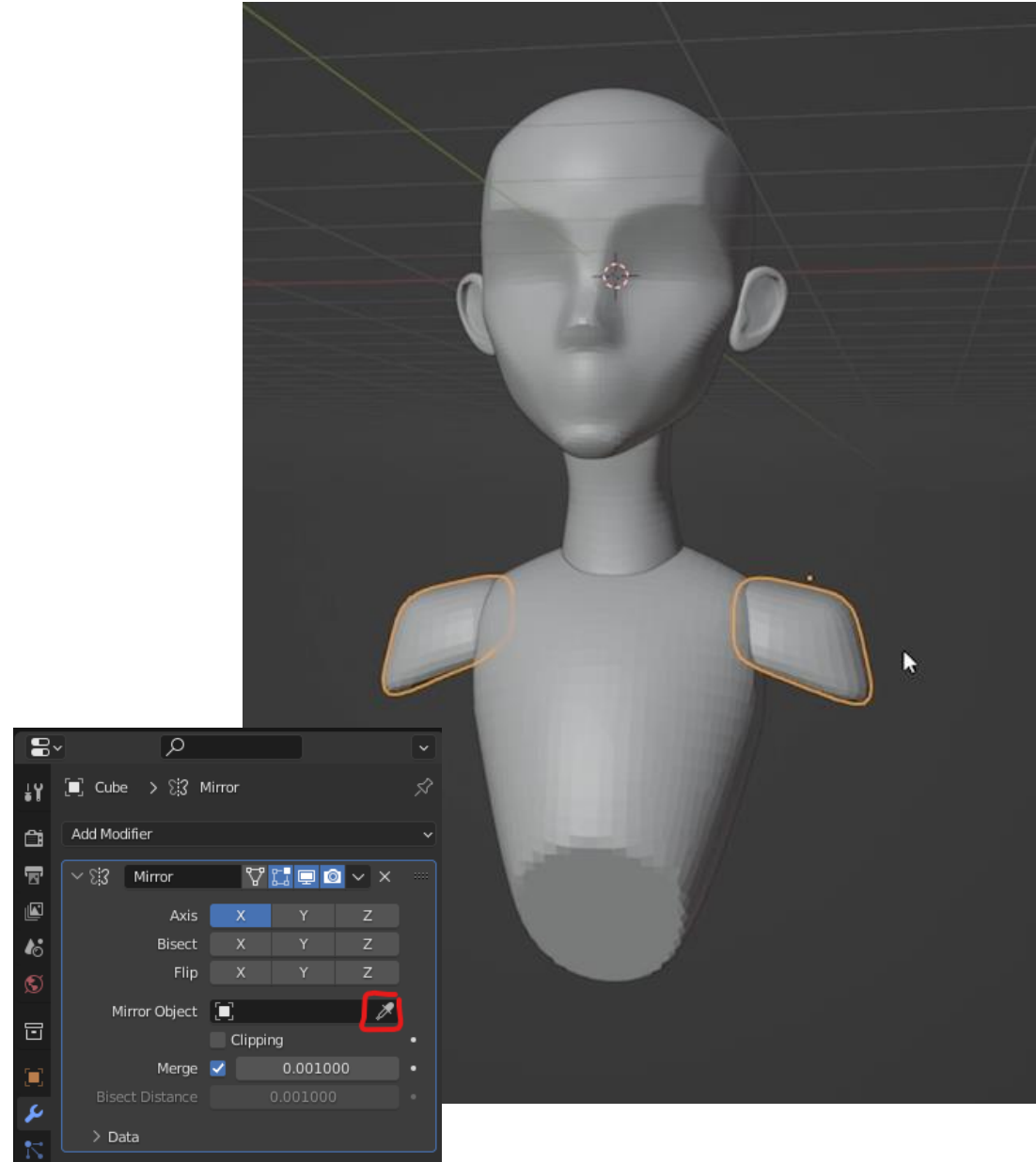
¡hombro!

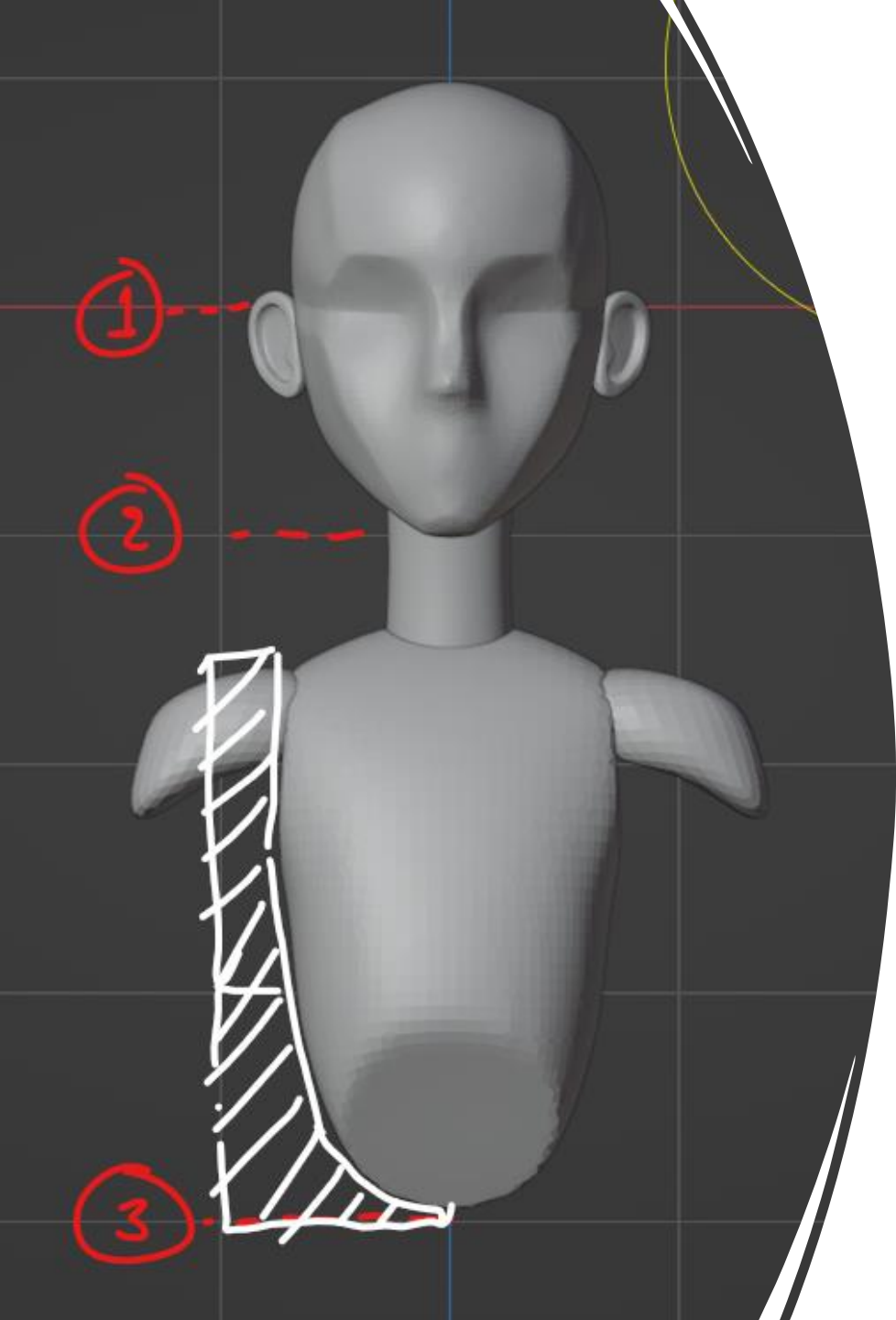
- Con la brocha “**Grab**”
- Baja el vértice como está en la imagen
- Los vértices que están junto al torso ponlos acordes con esa geometría, como en la imagen de referencia pequeña



¡hombro!

- Añade una subdivisión más desde la lista de modificadores y lo aplicas
- Acomoda un poco los vértices para que quede de esta manera (ver imagen de referencia)
- Aplica el modificador “**Mirror**” en las opciones de este modificar usa el cuenta gotas y presiona sobre el torso





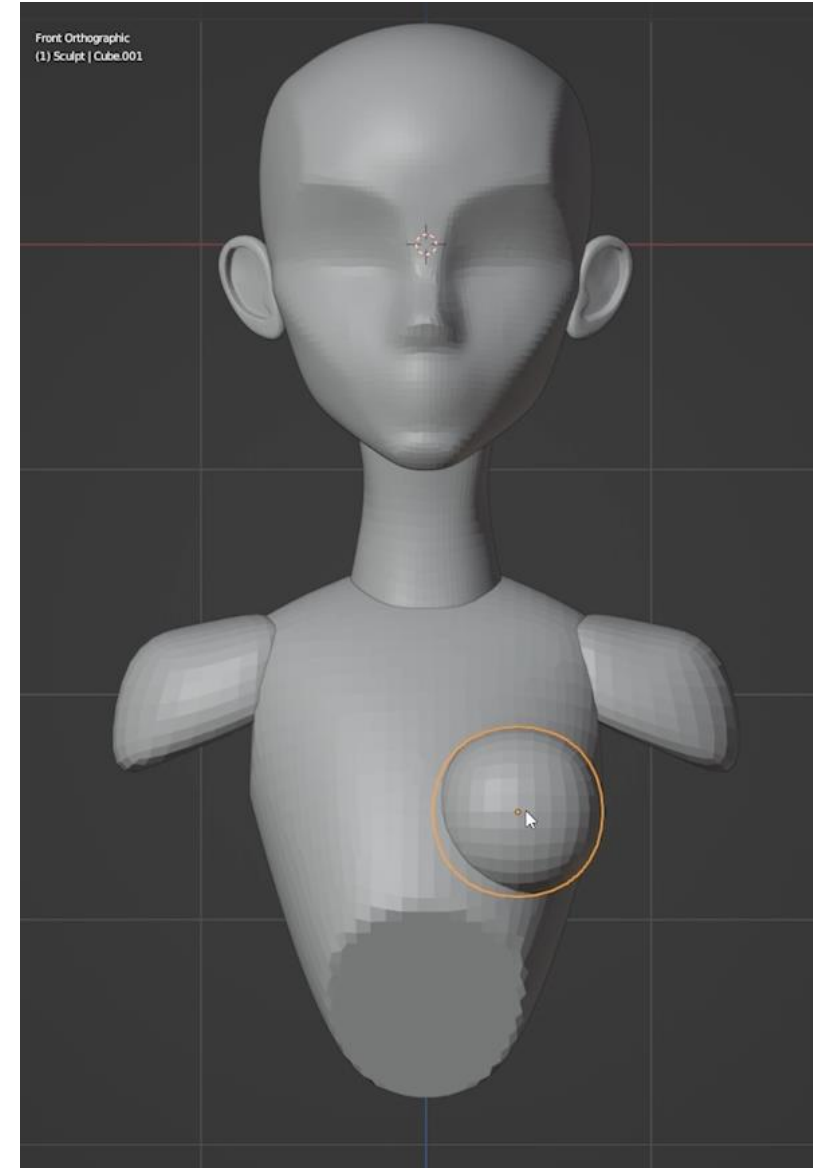
¡auto revisión!

Recuerda comparar con la cuadrícula si estás teniendo las proporciones adecuadas.

1. La altura de los ojos
2. Final del mentón
3. Final del torso

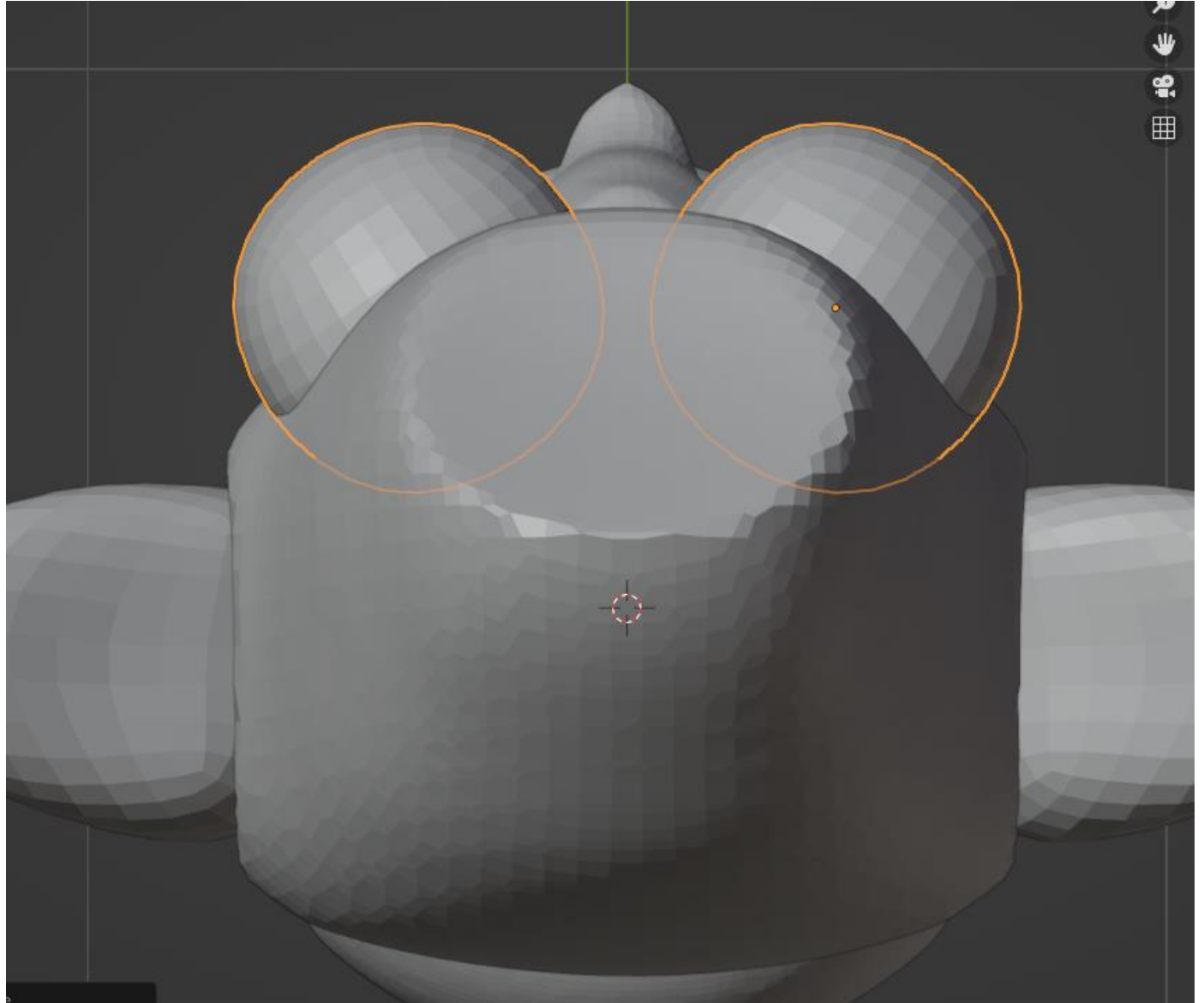
¡senos!

- Vamos al “**Object Mode**”
- *Shift+A* crea un “**Cube**”
- Presiona *Ctrl+3* para agregar un **subd. Surface** – luego aplica el modificador
- Presiona *S* y luego, *0.4*.
- Ubica el objeto bajo los hombros



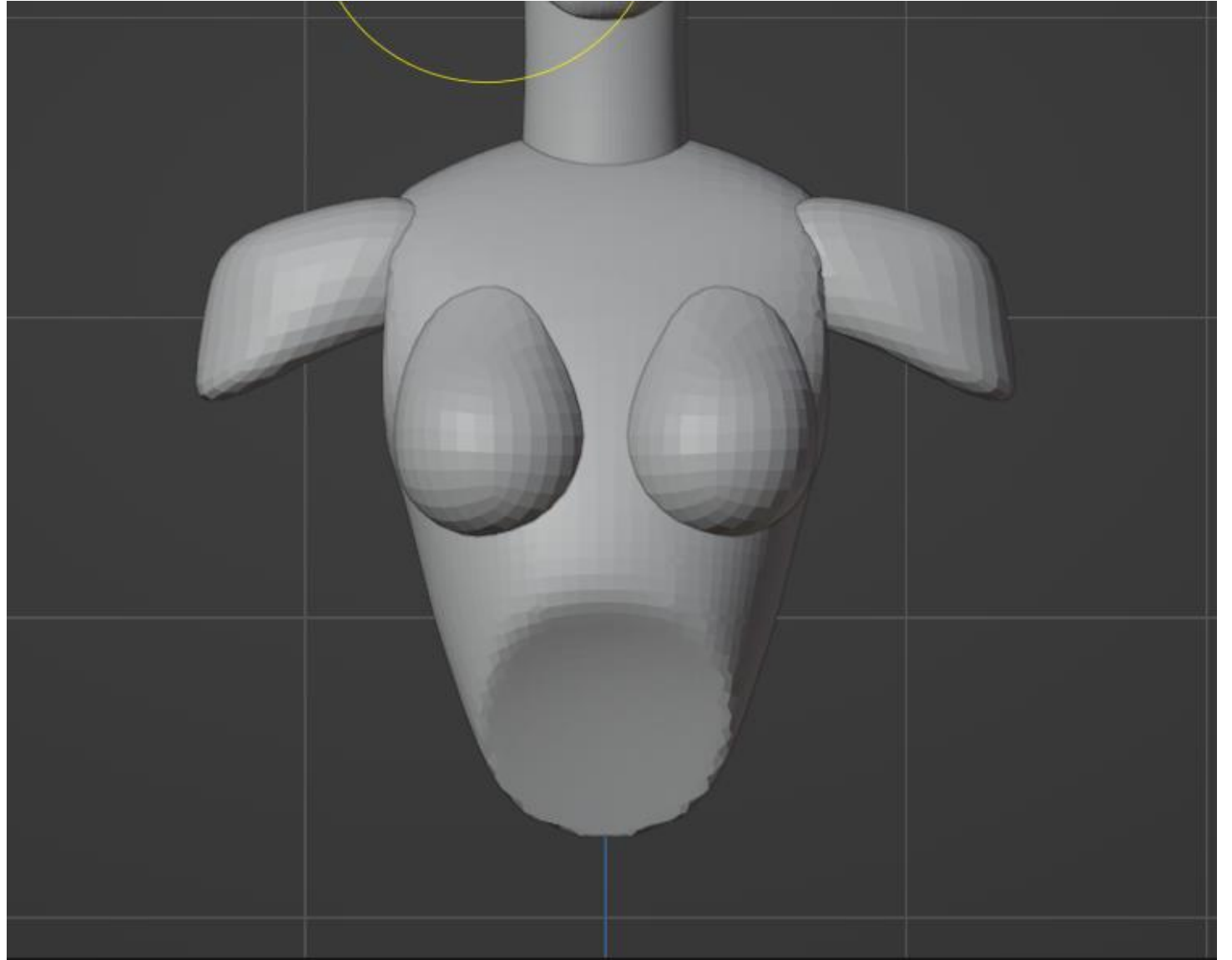
¡senos!

- Añade el modificador “**Mirror**” y con la opción de cuentagotas selecciona el cuello.
- Desde la vista inferior presiona *R* y luego *45* esto hará que los senos apunten hacia dos lugares distintos.
- Aplica el modificador que acabamos de hacer.
- Resetea las transformaciones y pon el origen en la geometría (ver pág. 11)



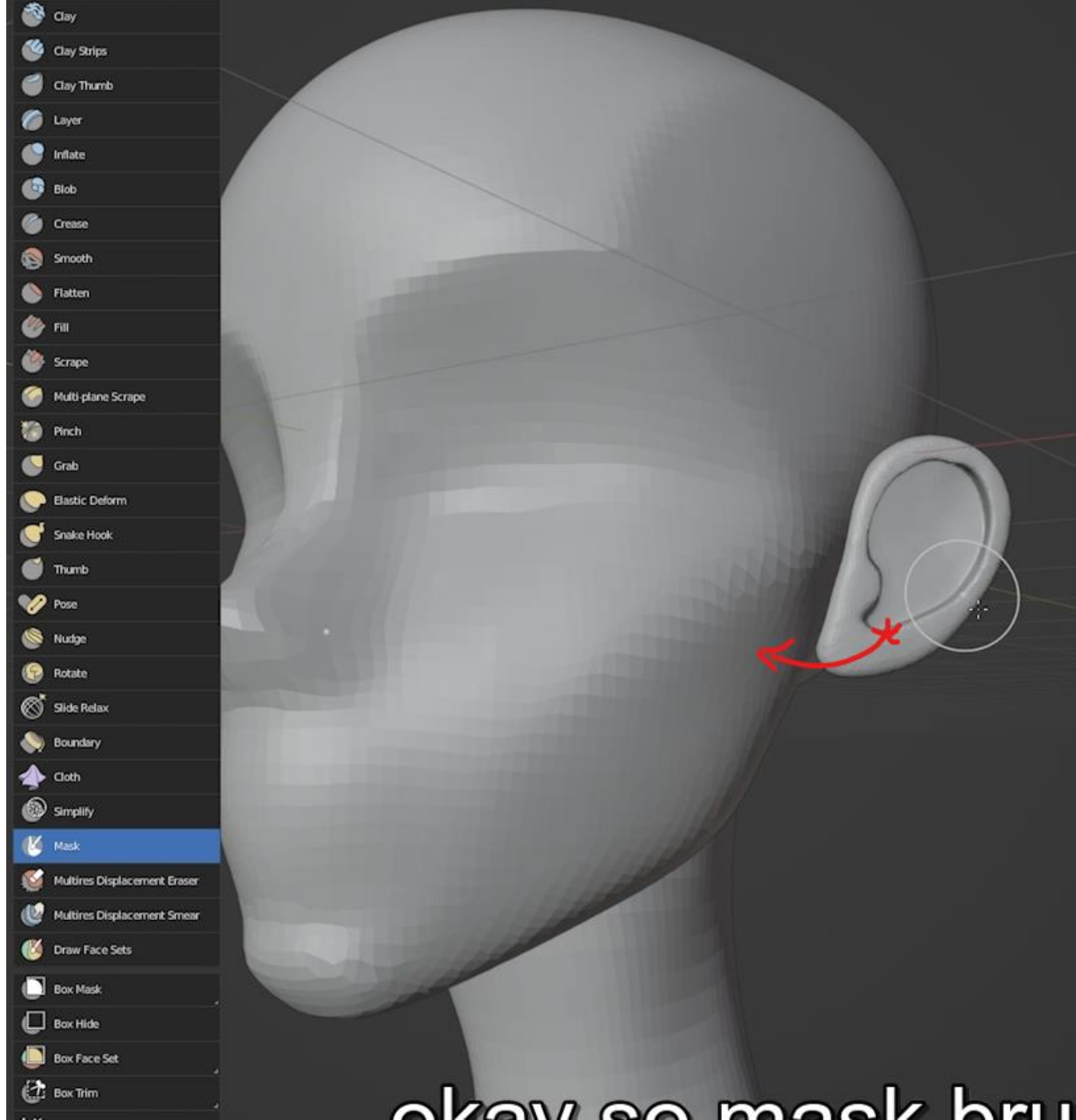
¡senos!

- Con la brocha “Grab” le damos esta forma.
- La geometría alargada está metida dentro del torso



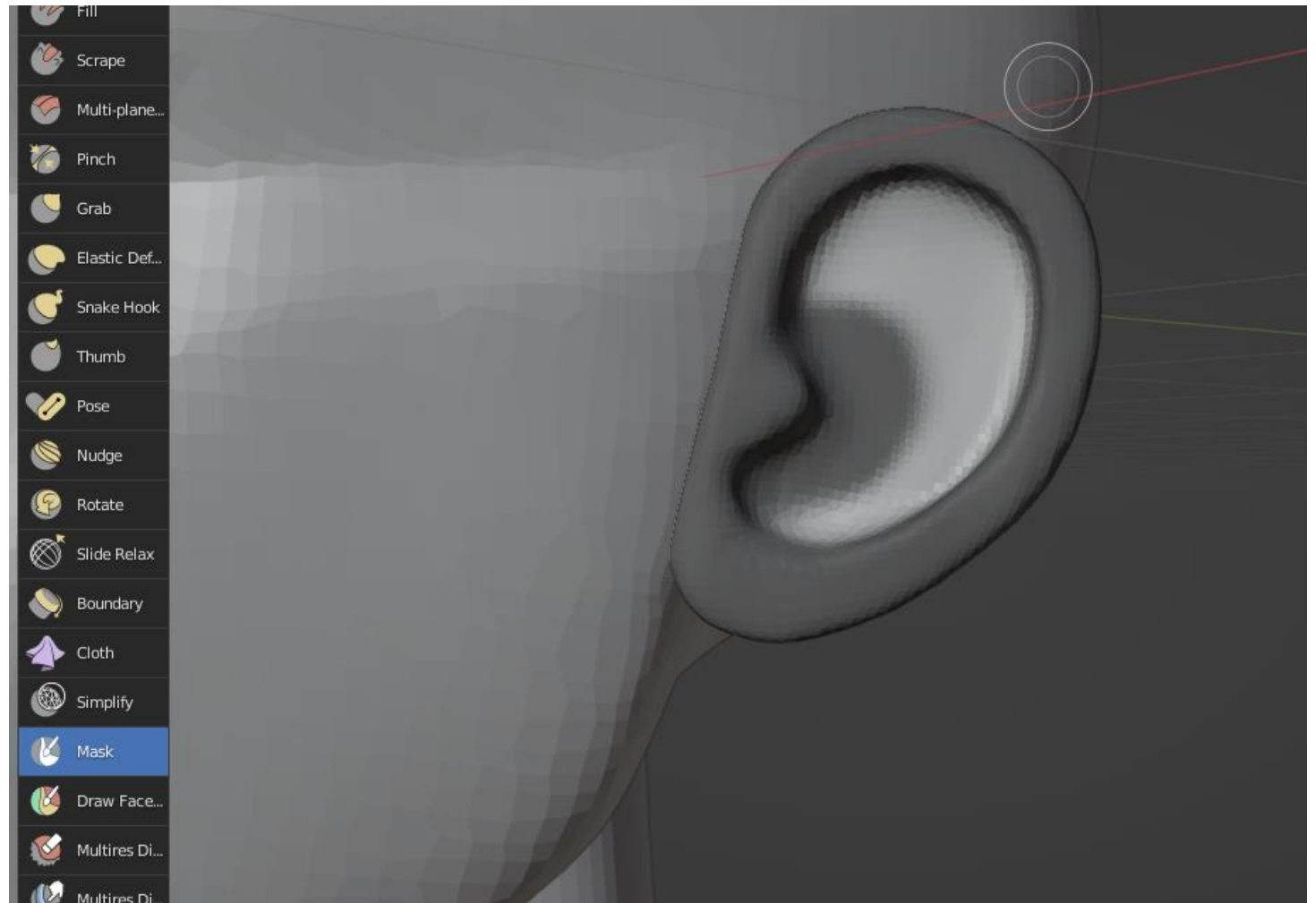
¡Orejas!

- En el modo “**Sculpt Mode**” vamos a darle un poco de forma a la oreja.
- Llevamos el pabellón de la oreja un poco hacia la mandíbula como lo indica la flecha roja.



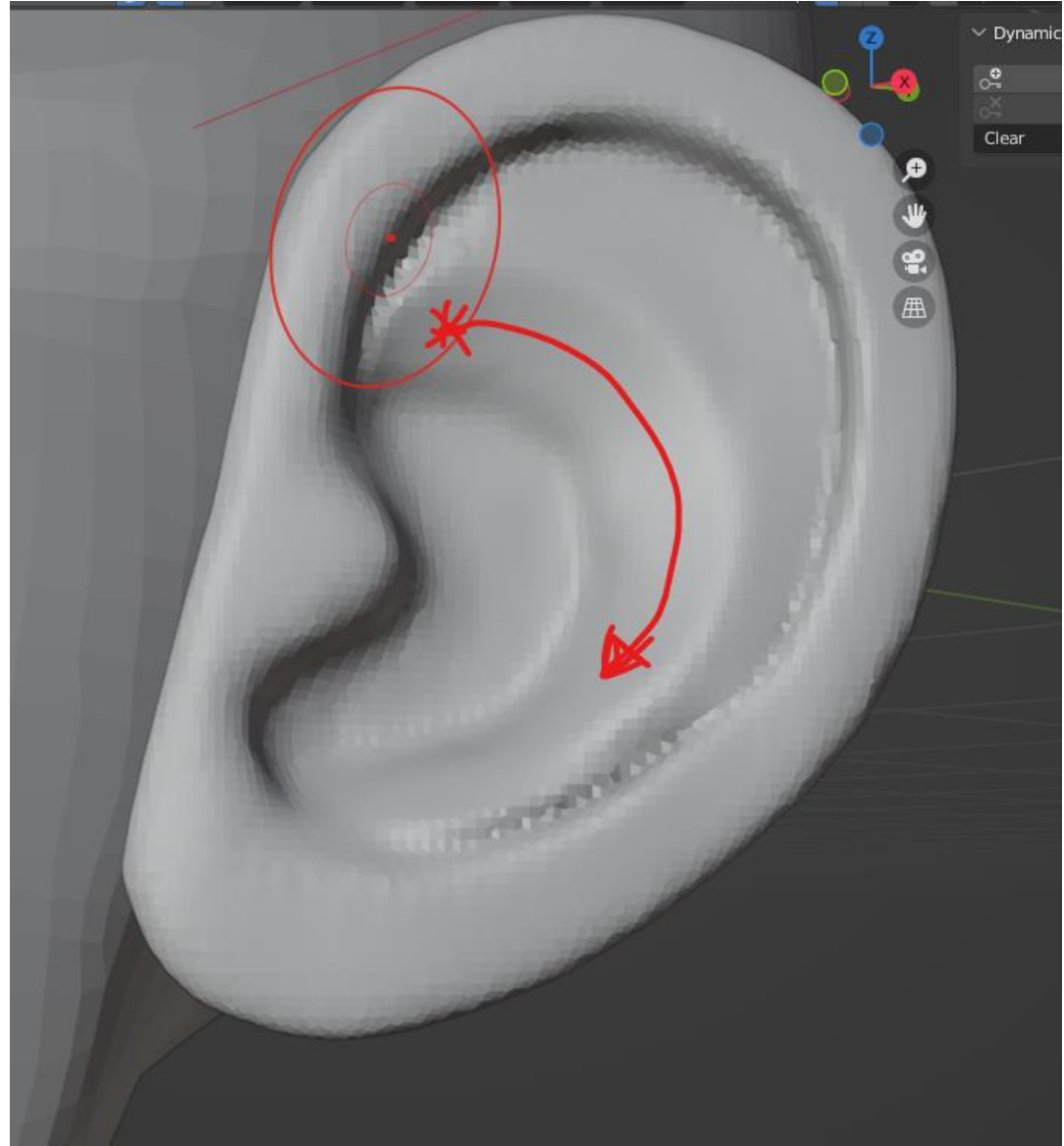
¡Orejas!

- Con la brocha “**Mask**” traza lo que en la imagen está en blanco.
- Luego presiona *ctrl+i* para que quede tal y como está en la imagen de referencia.



¡Orejas!

- Con la brocha “**Grab**” intenta levantar la geometría sin que se salga por los bordes de la oreja
- Con la brocha “**Scrape**” aplana los bordes como en el sentido de la flecha roja.
- Luego, con la brocha “**Mask**” presiona *ctrl+a* y luego *ctrl+i*.



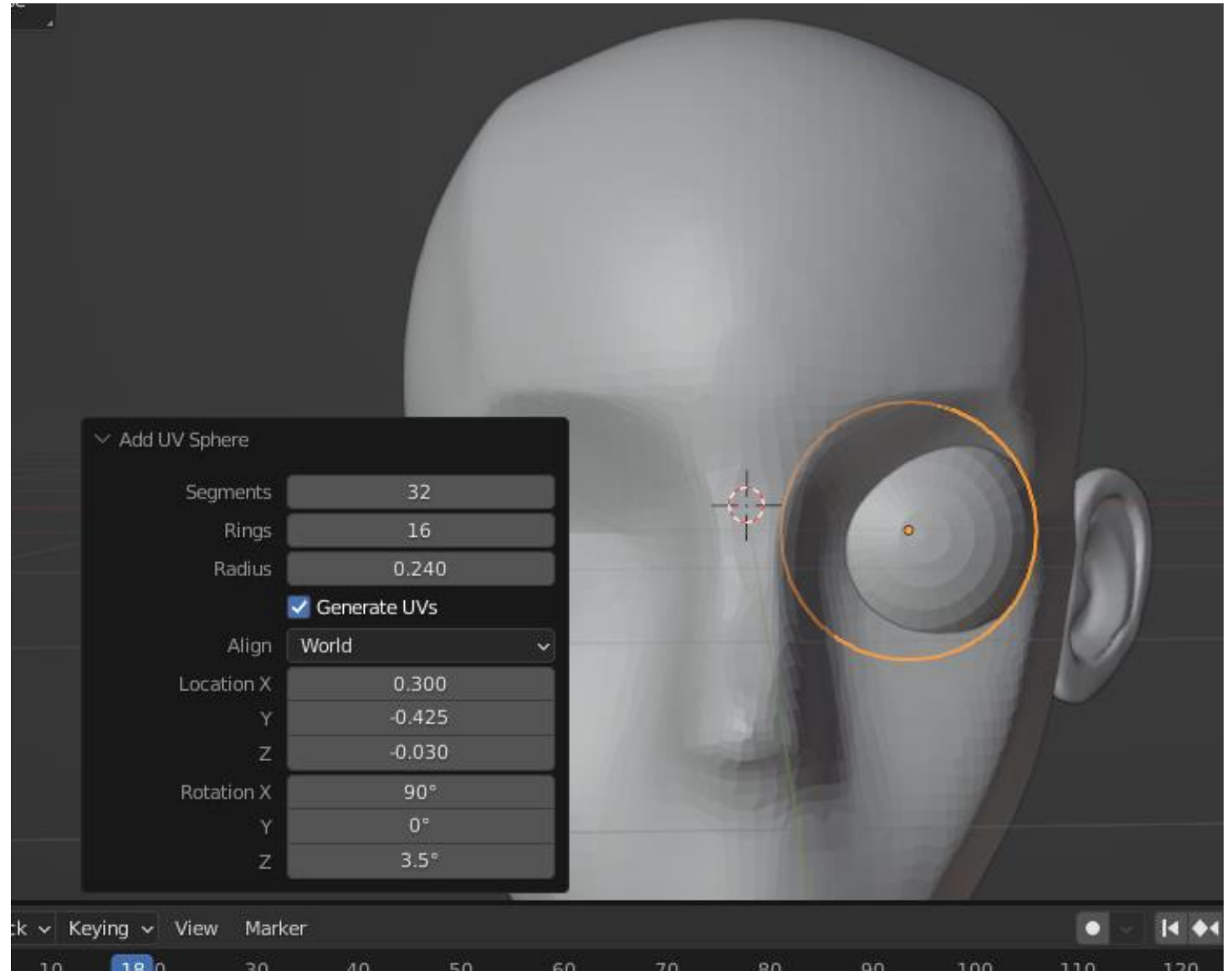
¡Orejas!

- Con la brocha “**Grab**” intenta levantar la geometría sin que se salga por los bordes de la oreja
- Con la brocha “**Scrape**” aplana los bordes como en el sentido de la flecha roja.
- Luego, con la brocha “**Mask**” presiona *ctrl+a* y luego *ctrl+i*.



¡Ojos!

- Vamos a “**Object Mode**”
- Presiona *shift+a* para crear una “**UV Sphere**”.
- En el icono inferior que aparece al crear cualquier objeto, da clic para que se abra este menú.
- Pon esos valores en **Radius**, **Location** y **Rotation**. Debería quedar ubicado como la referencia. (los ejes Y y Z son valores negativos)



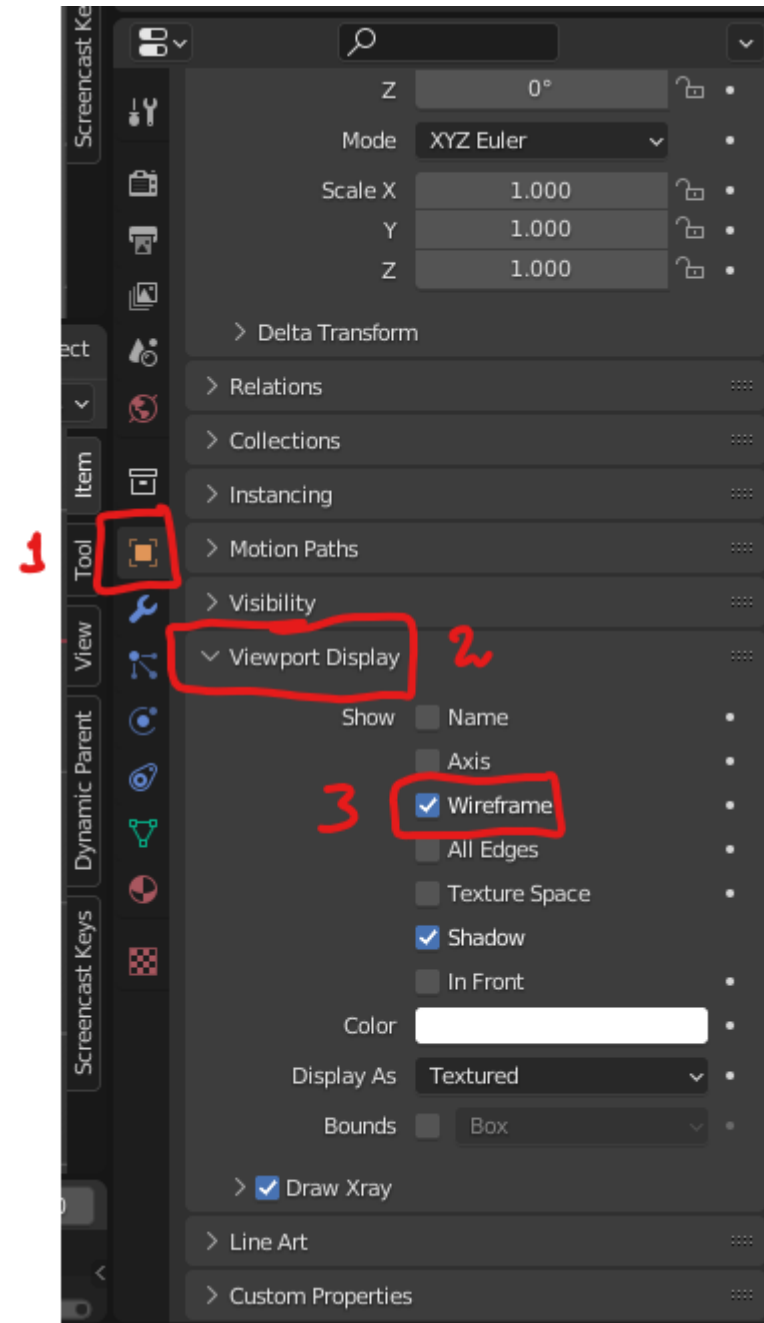
¡Ojos!

- En “**Object Mode**” aplicamos “**Mirror**” con el cuenta gotas selecciona la cabeza
- Aplica el modificador
- Resetea las transformaciones (ver pág. 11)



¡Ojos!

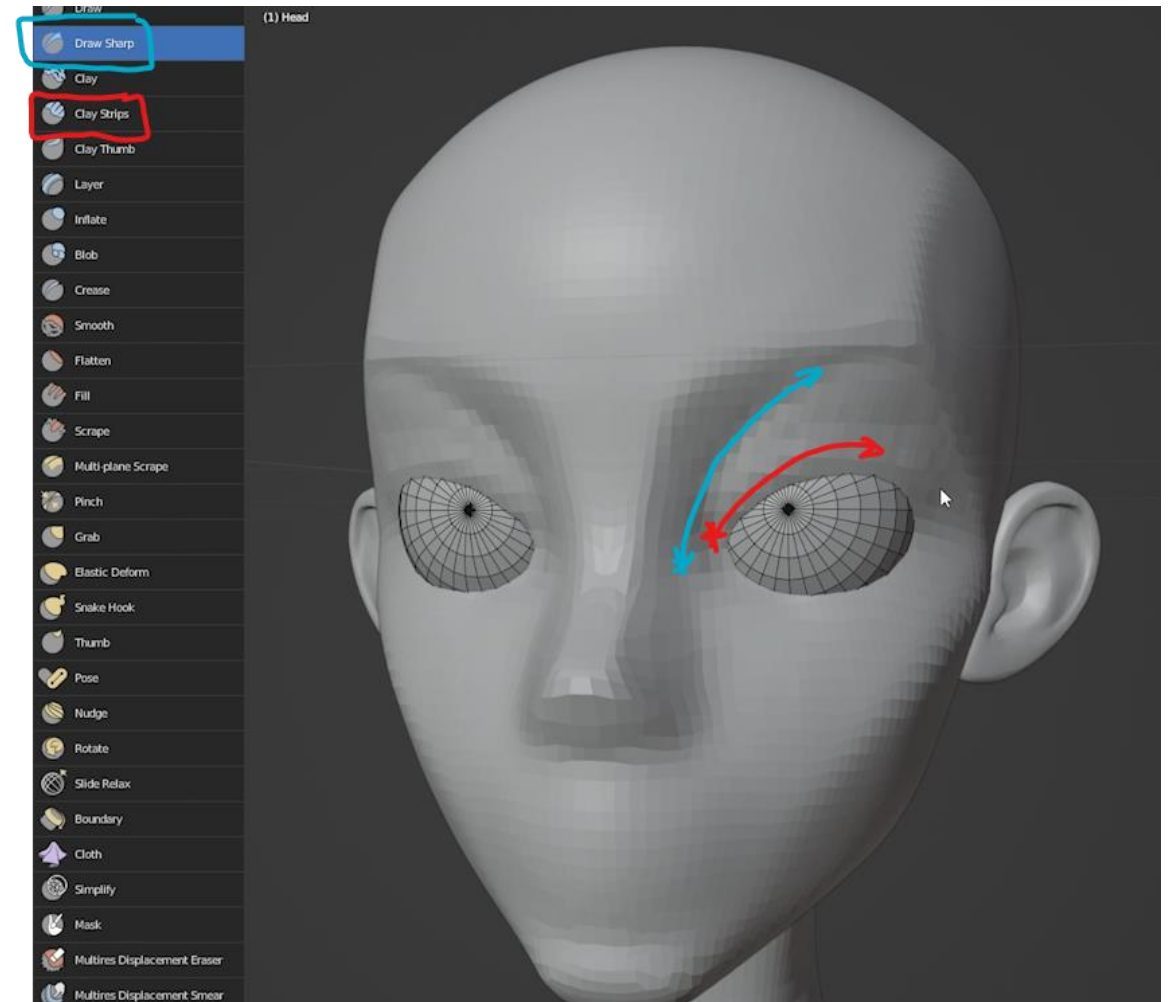
- Aún con los ojos seleccionados, ve al panel derecho selecciona la pestaña marcada con el número 1
- “**Viewport Display**”
- Activa la casilla de “**Wireframe**” lo que hará que siempre veamos la malla poligonal de los ojos.



¡párpados!

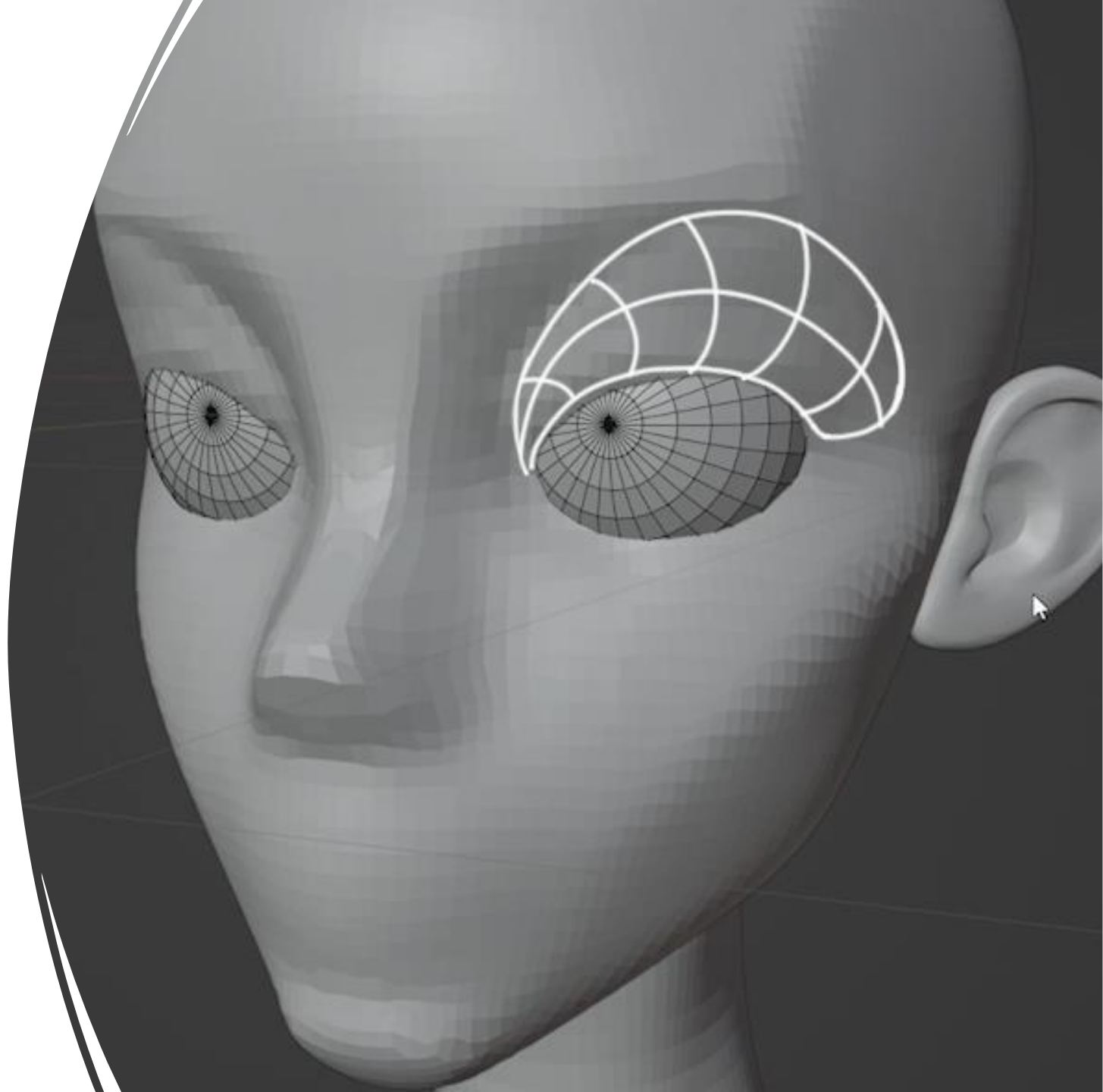
Primero con la brocha “**Clay Strips**” genera la forma de la flecha **roja**.

Luego, con la brocha “**Draw Sharp**” genera el surco de la flecha **azul**.



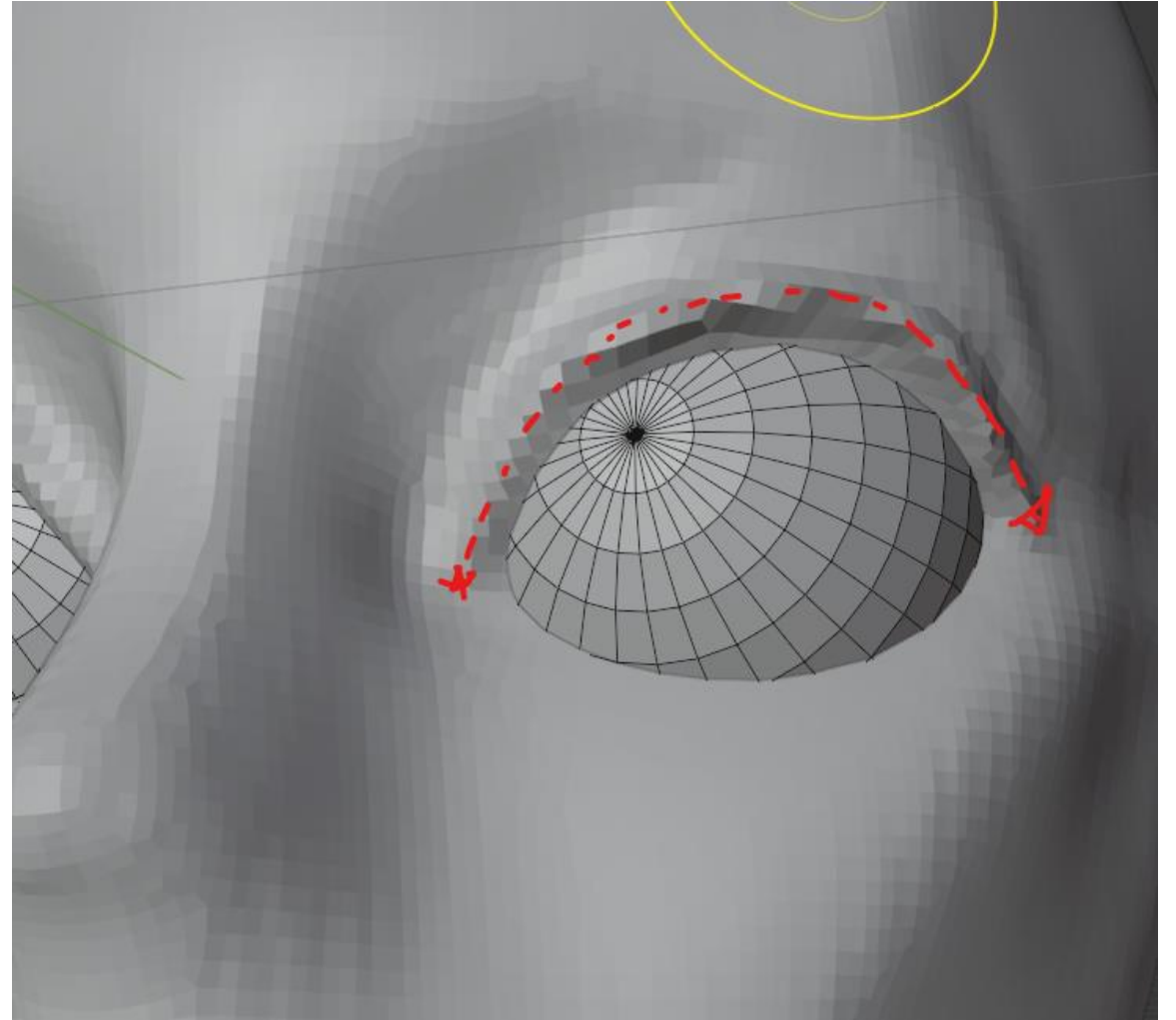
¡párpados!

La idea es generar esta forma.



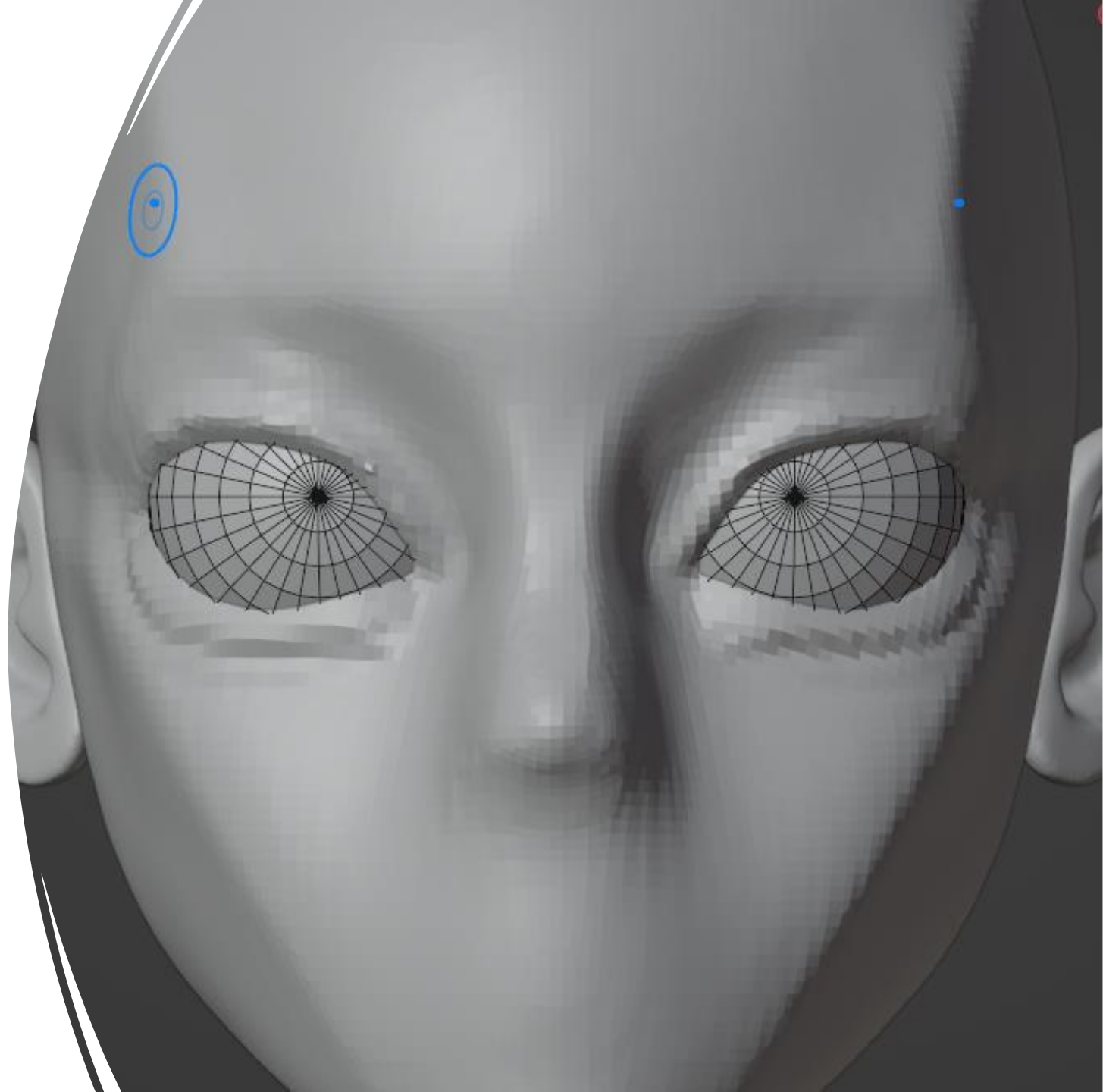
¡párpados!

- Con la brocha “**Draw Sharp**” y ctrl sostenido genera el párpado en el sentido de la flecha roja.
- Posteriormente con la brocha “**Scrape**” aplana el borde del párpado.



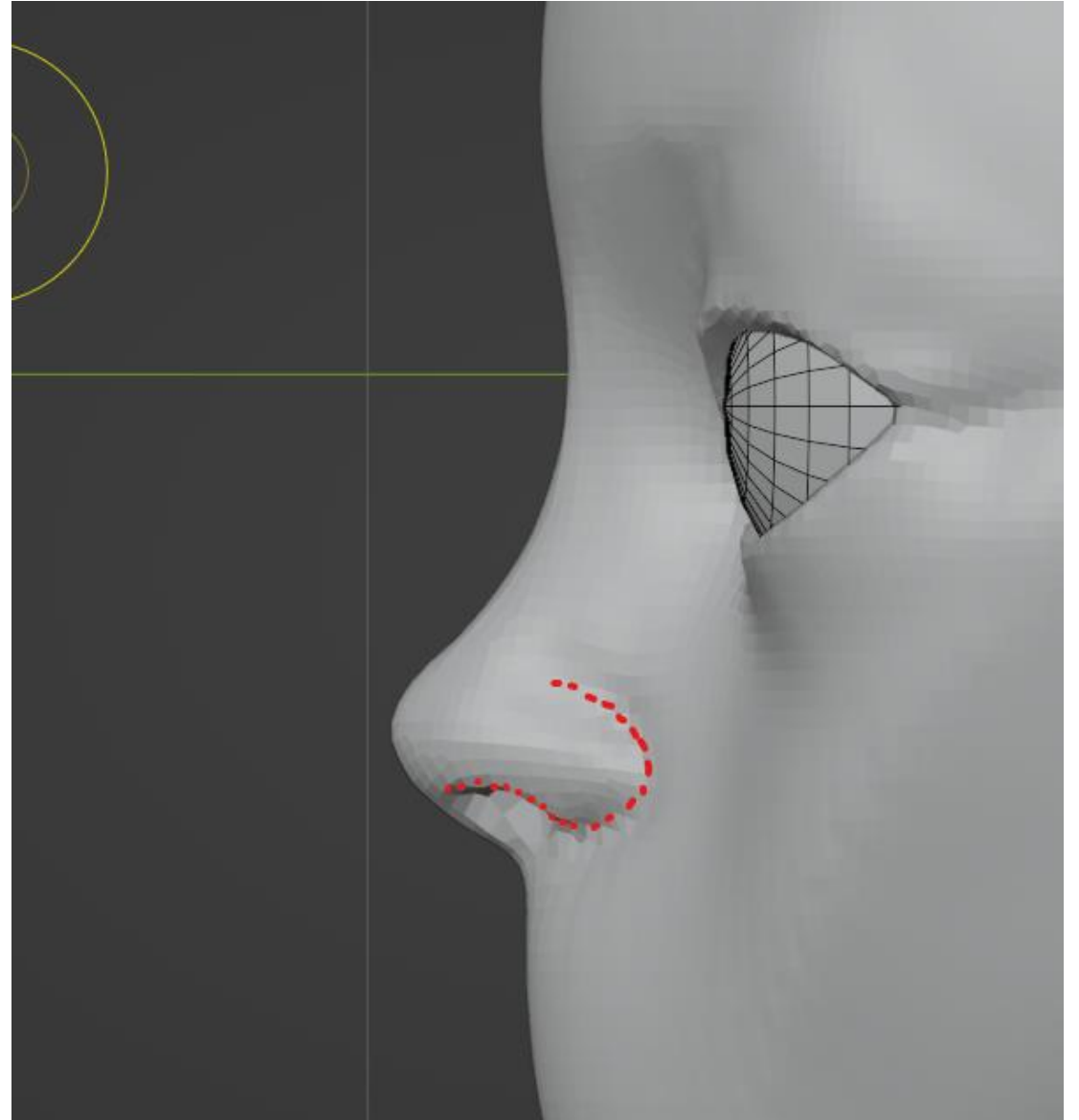
¡párpados!

- Con la brocha “**Clay Strips**” genera el párpado inferior.
- Al igual que con el párpado superior con la brocha “**Scrape**”, “**Draw Sharp**” aplanar el borde para darle la forma.



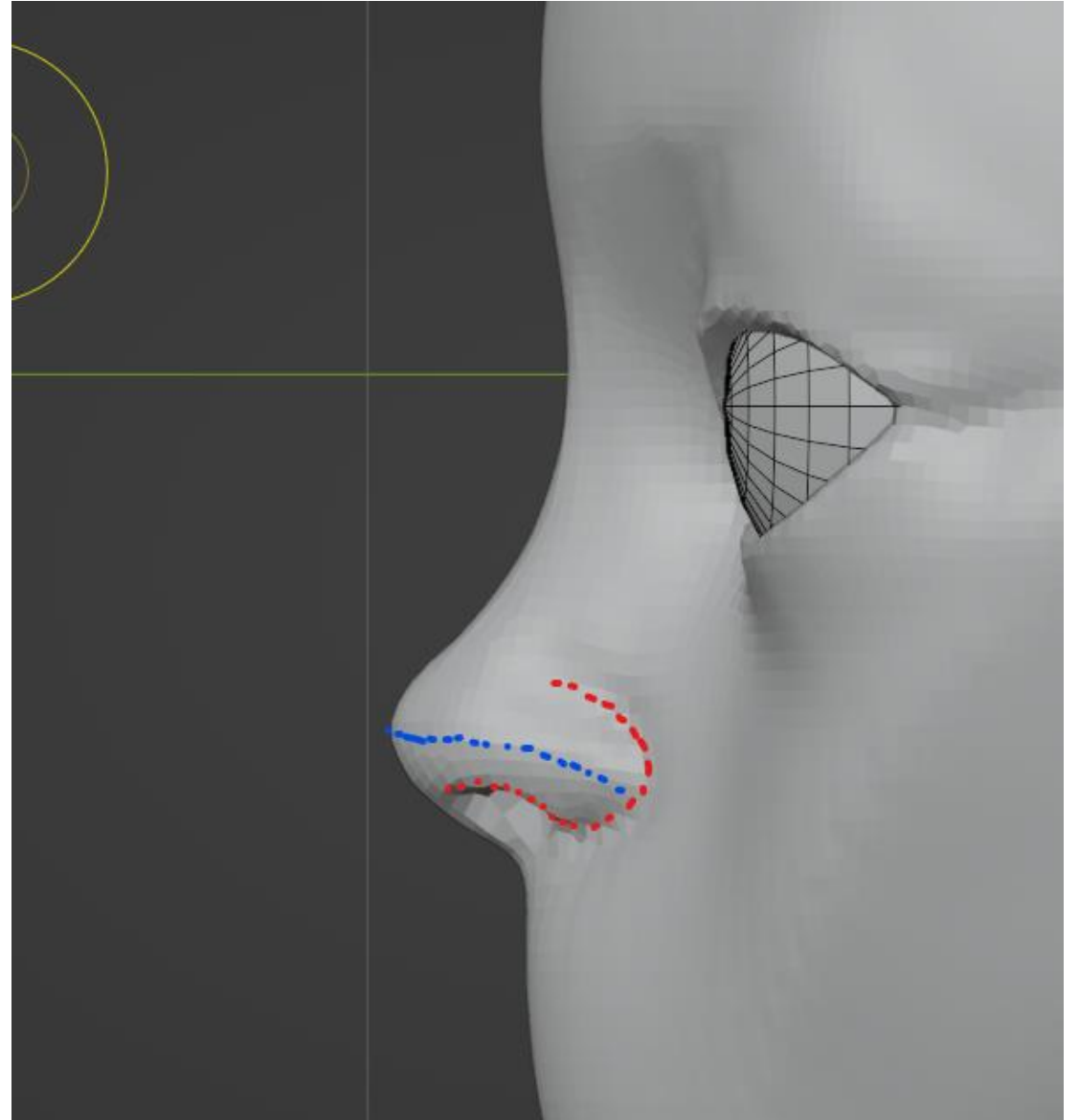
¡nariz!

- De perfil usa las brochas que ya conoces para hacer la figura de la línea punteada roja.



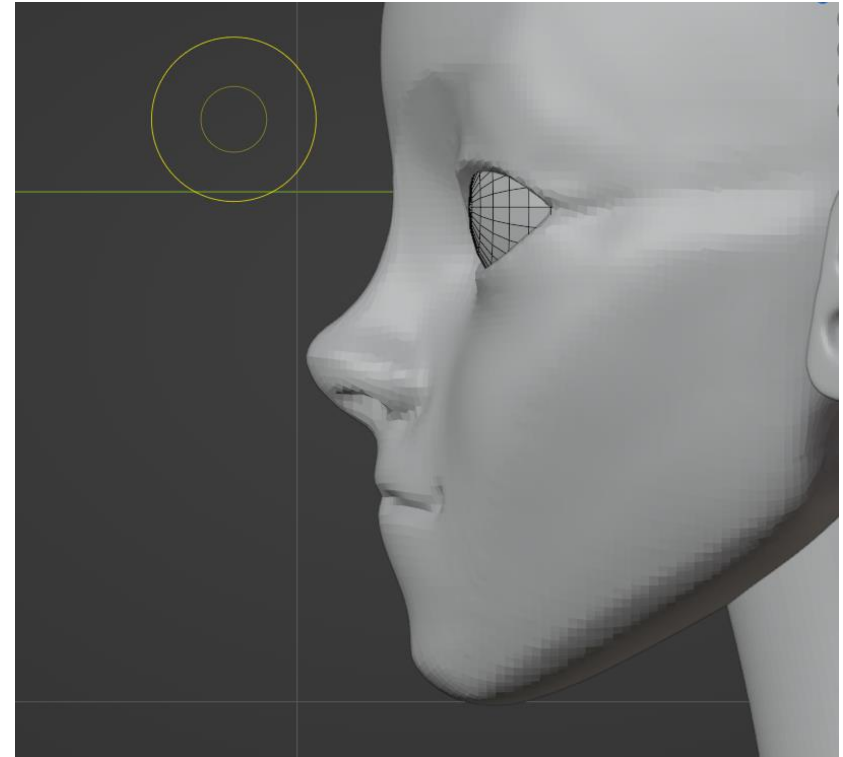
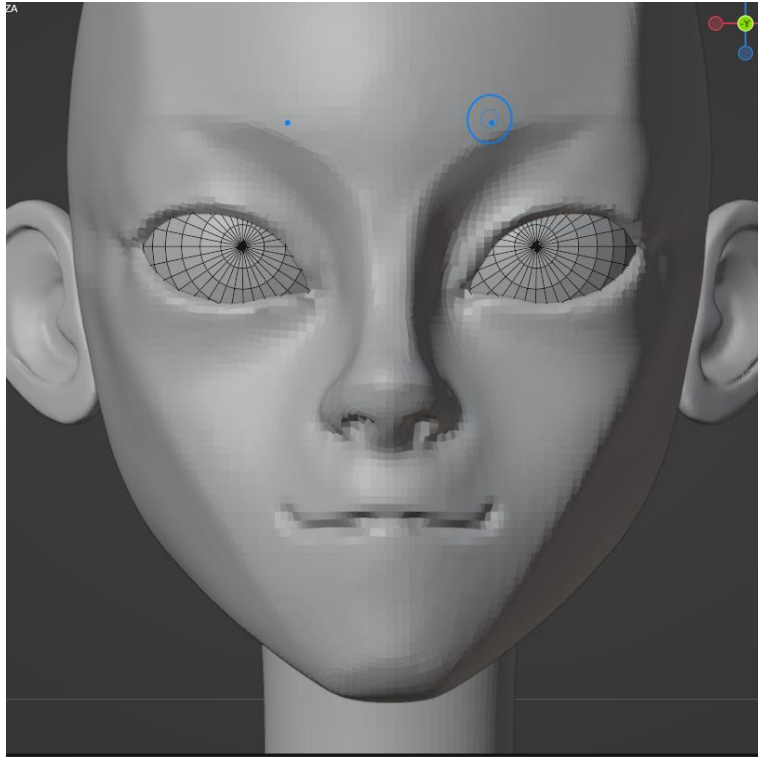
¡nariz!

- Con la brocha “**Draw Sharpen**” y *ctrl* presionado genera el efecto en dirección de la línea punteada azul.



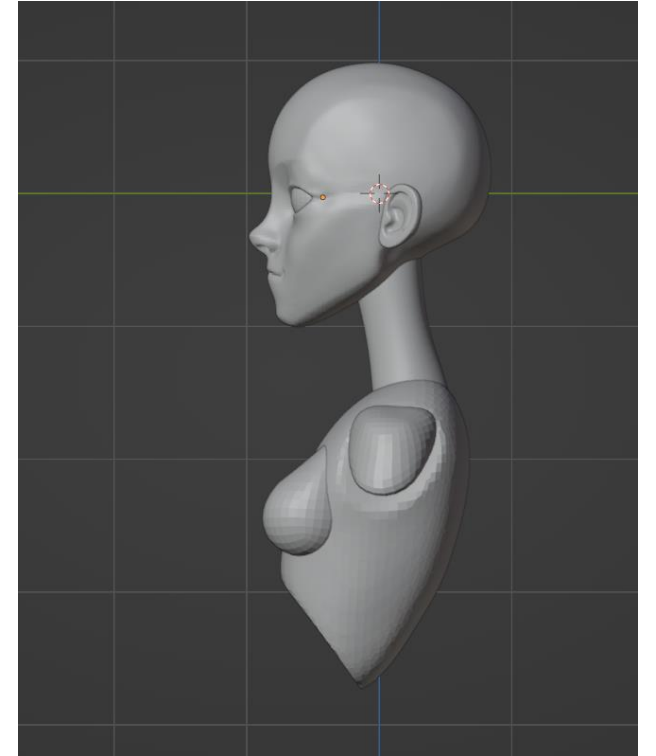
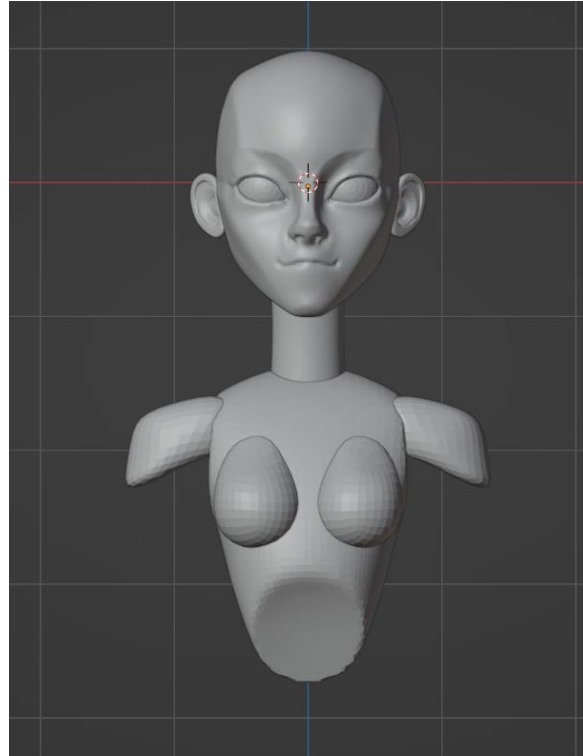
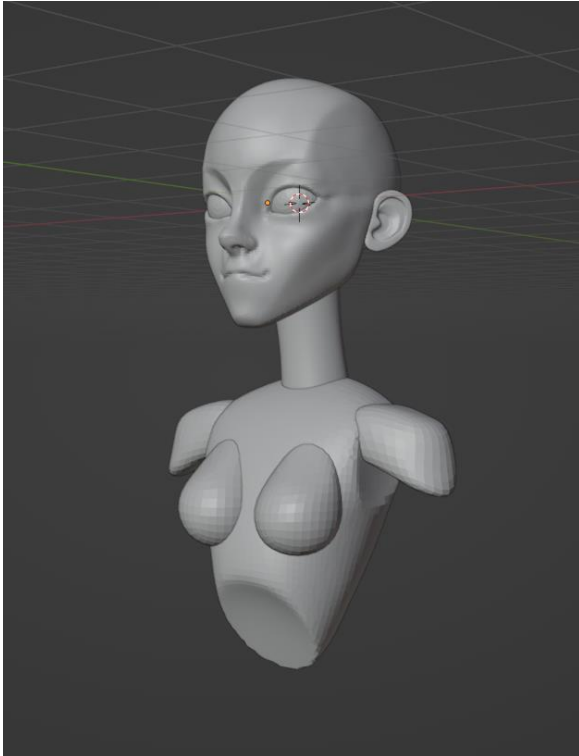
¡boca!

Creo que ya sabes como hacer este surco para representar la boca.



¡Así vamos!

Para finalizar esta sección debes tener algo así:



Fin de la forma del rostro, hombros y senos

- 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_07.blend”