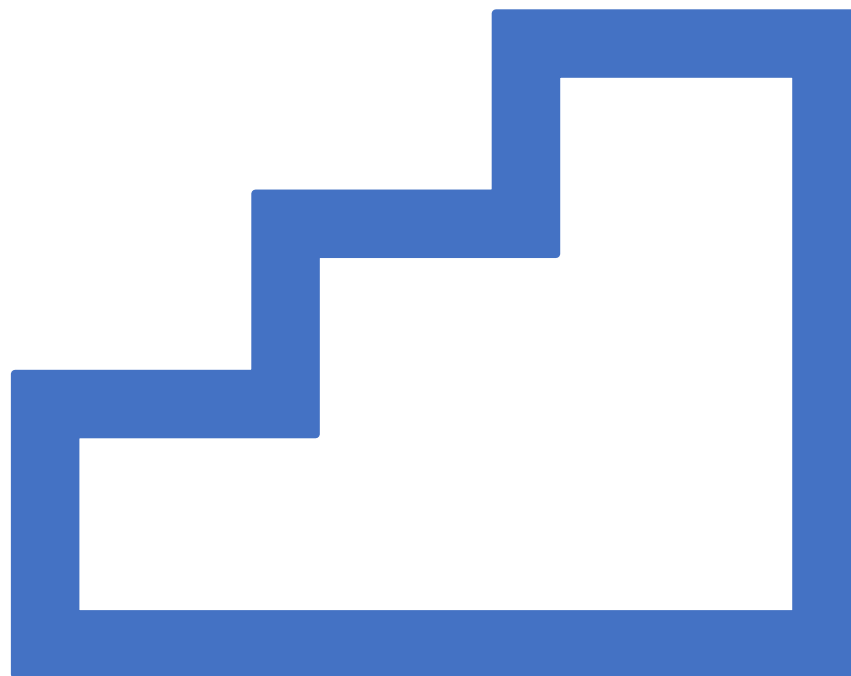


# BUSTO BASE PASO A PASO

---

JOSE DAVID ZAFRA



# ¿Cómo empezar?

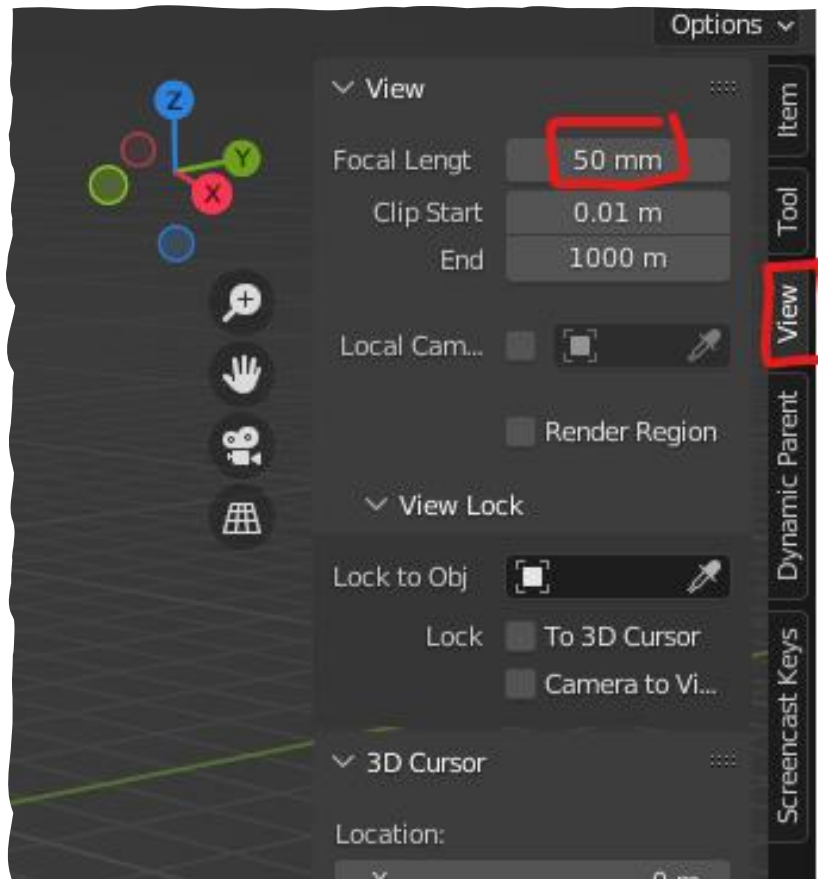
---



- En tu ejercicio anterior es probable que tú o algunos compañeros hayan tenido problemas de proporciones o algunas partes del busto no se vean como queremos.
- Entonces vamos al principio y usemos blender para las medidas, a partir de aquí vas a encontrar lo necesario para hacer un busto básico del que podremos partir siempre.
- Procura aprender estos pasos hasta que se vuelva automático.

# Setup de la escena

---



- Selecciona “camera” y “light”
- Presiona X
- Presiona “delete”.
- Presiona N
- Ve a la pestaña view
- Incrementa el “Focal length”
- 86mm

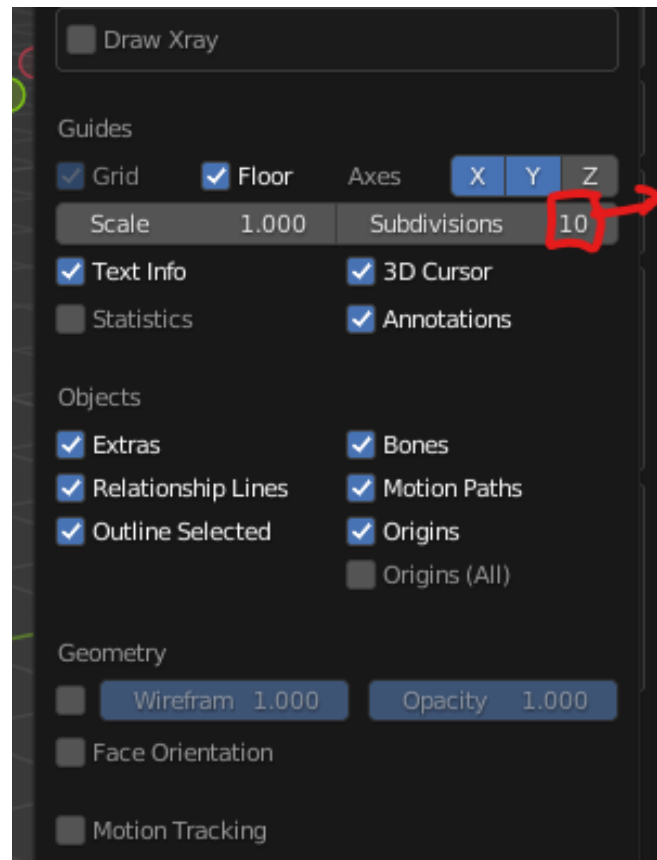
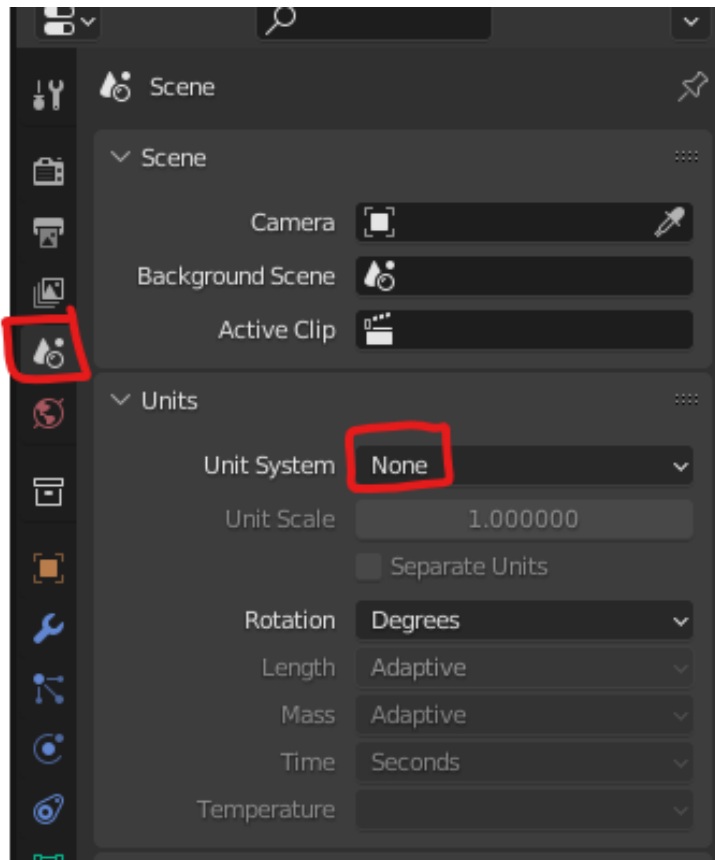


# ¿Por qué?

---

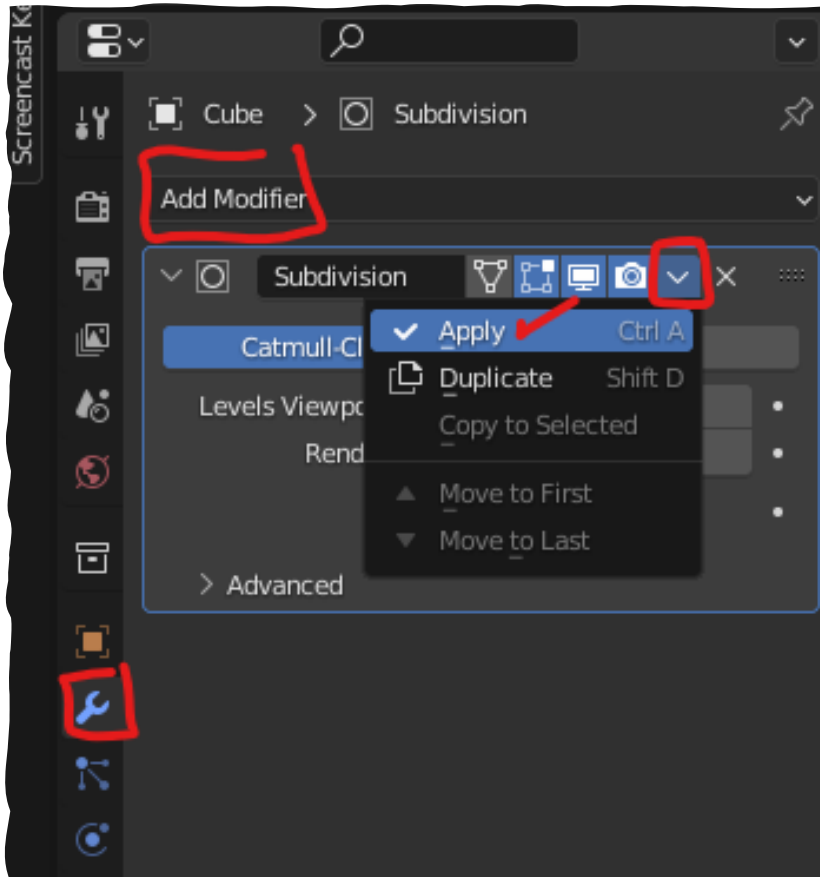
- La perspectiva por defecto del programa tiene los puntos de fuga demasiado “ojo de pez” y la vista ortográfica es demasiado paralela, acabamos de cambiar a una vista entre los puntos de fuga y los paralelos.
- De esa manera podemos evitar fallos en la escultura.
- Cuando estamos dibujando o esculpiendo tomamos como medida el lápiz o cualquier referencia en nuestro caso usaremos la “grid” del programa

# SETUP DE LA ESCENA



- Cambia la unidad de medida a “none”
- Pasamos la cantidad de subdivision “grid” de 10 a 1

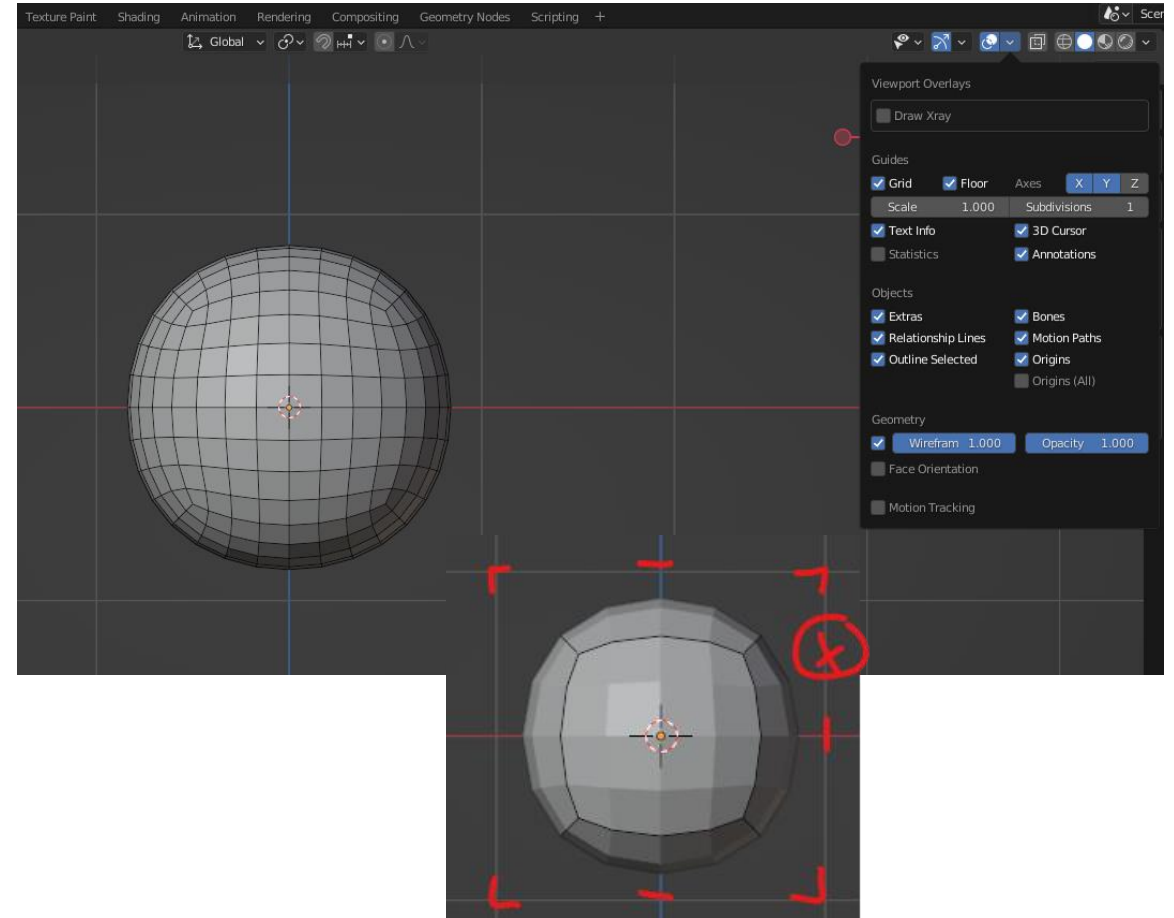
# ¡Empecemos!



- Con la caja seleccionada ve a modificadores.
- Luego en “add modifier” busca el “subdivision Surface”
- Aumenta en 3 niveles
- Luego en apply

# ¡Empecemos!

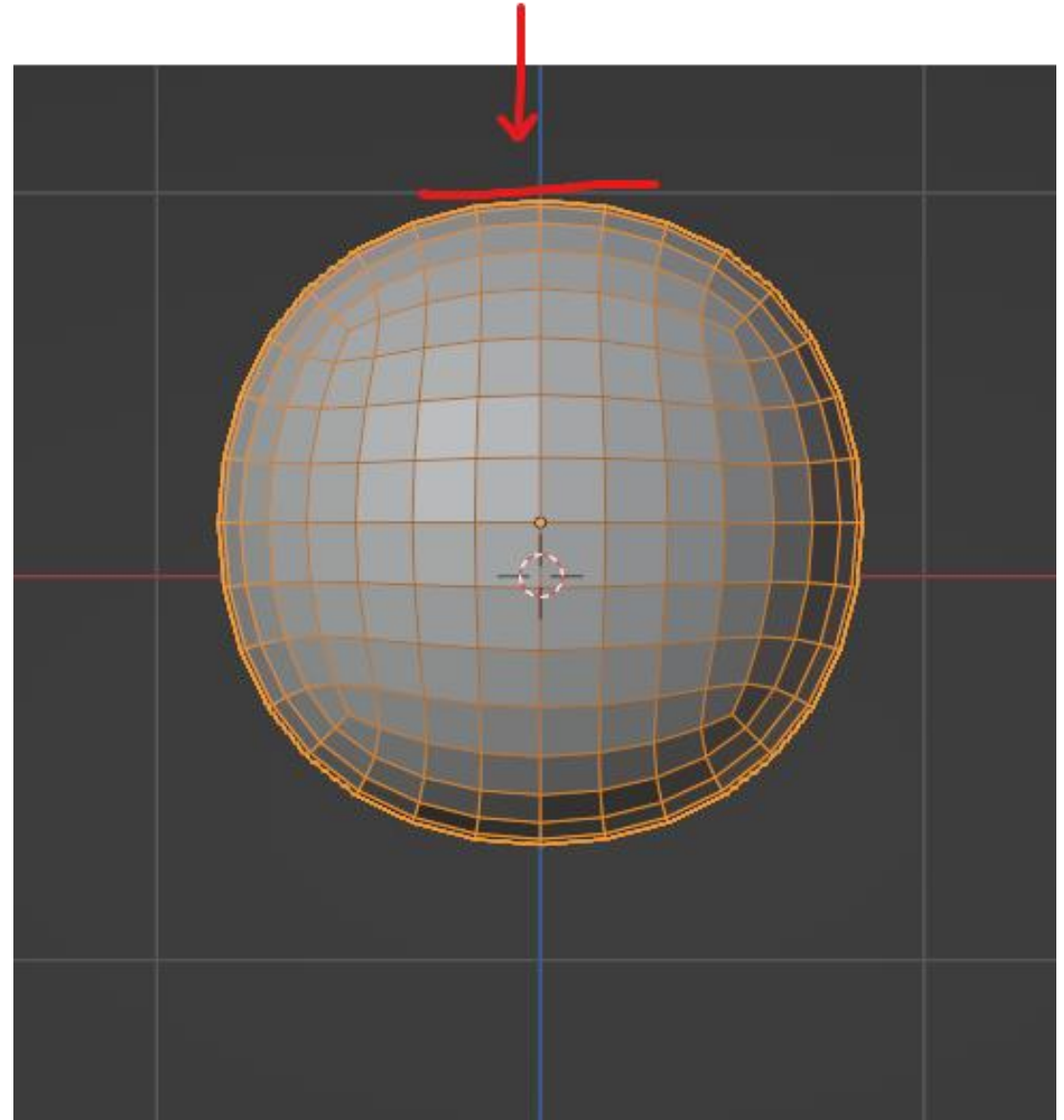
- Activaremos el “wireframe”
- Presiona 1 (núm. pad)
- Después de aplicar el modificador debe verse así.
- Si no es así algo faltó, debe verse con todos los “Edge” marcados. Eso significa que el modificador está aplicado, recuerda que vimos en clase que el “subdivisión Surface” no sirve para esculpir hasta que esté aplicado.



# ¡Sigamos!

---

- Presiona G
- Presiona Z para restringir el movimiento.
- Mantén shift para moverlo con precisión (más lento).
- Mueve el objeto hasta la rejilla superior así:

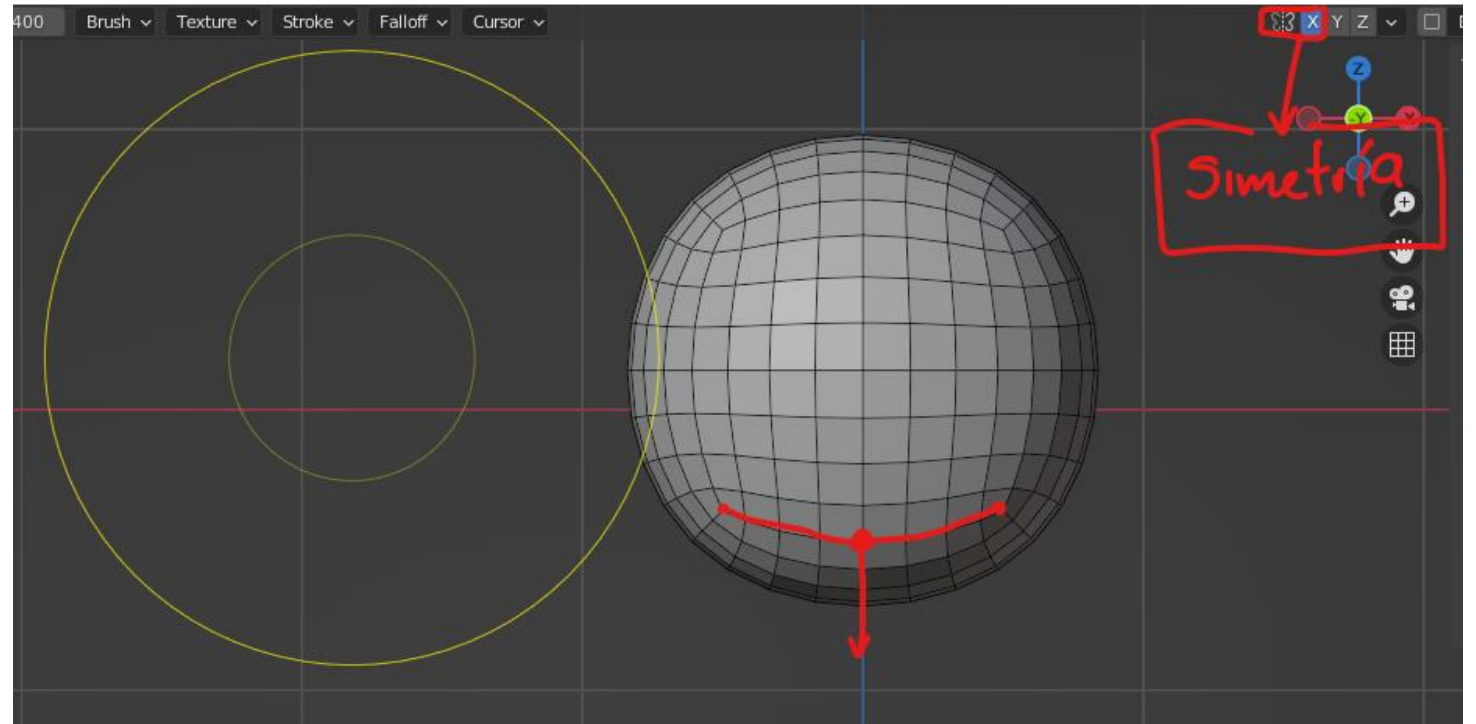




# Esculpir

---

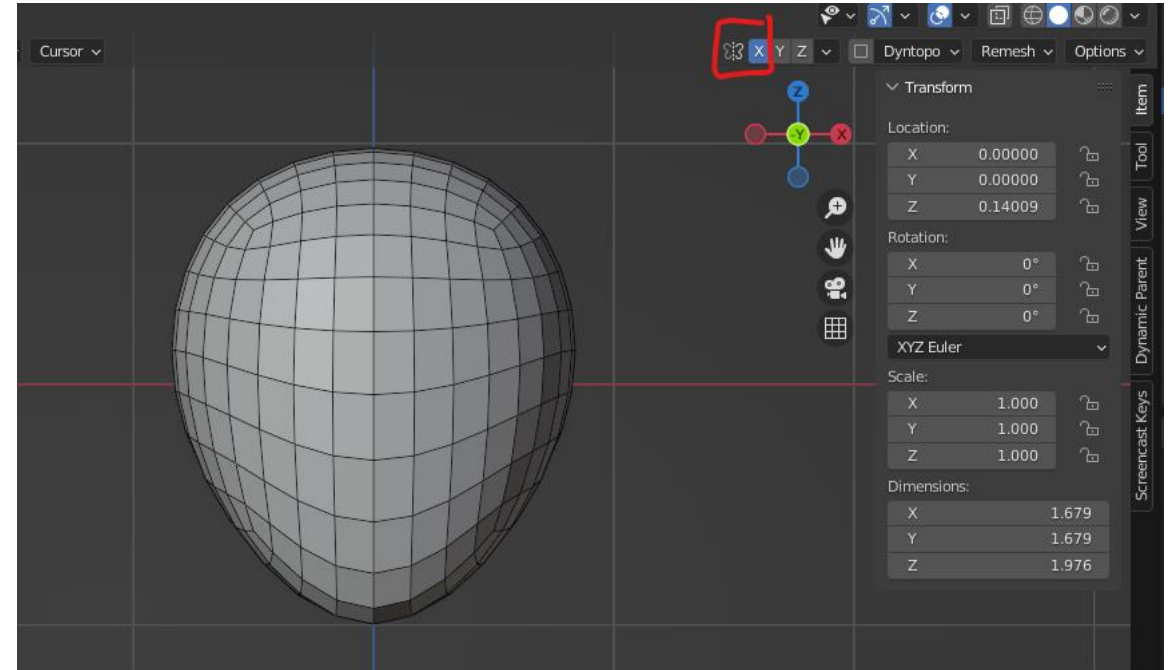
- Presiona ctrl + tab
- Escoge “sculpt mode”
- Presiona G
- Activa la simetría.
- Presiona F y agranda el cursor lo que creas necesario.
- Vamos a bajar con el cursor arrastrado desde el inicio de la flecha roja, en esa dirección



# Esculpir

---

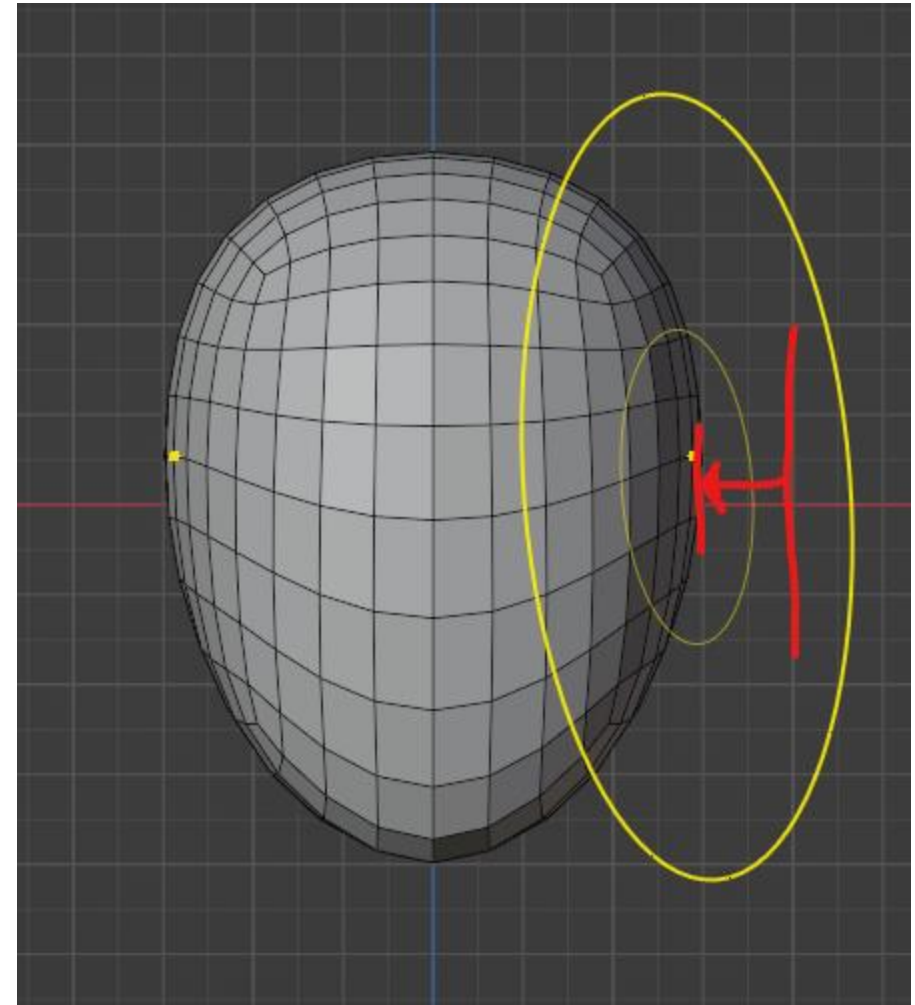
- Con el cursor así de grande, bajé desde el centro hasta la rejilla inferior.
- Te debe quedar algo así.
- Recuerda la simetría.



# Esculpir

---

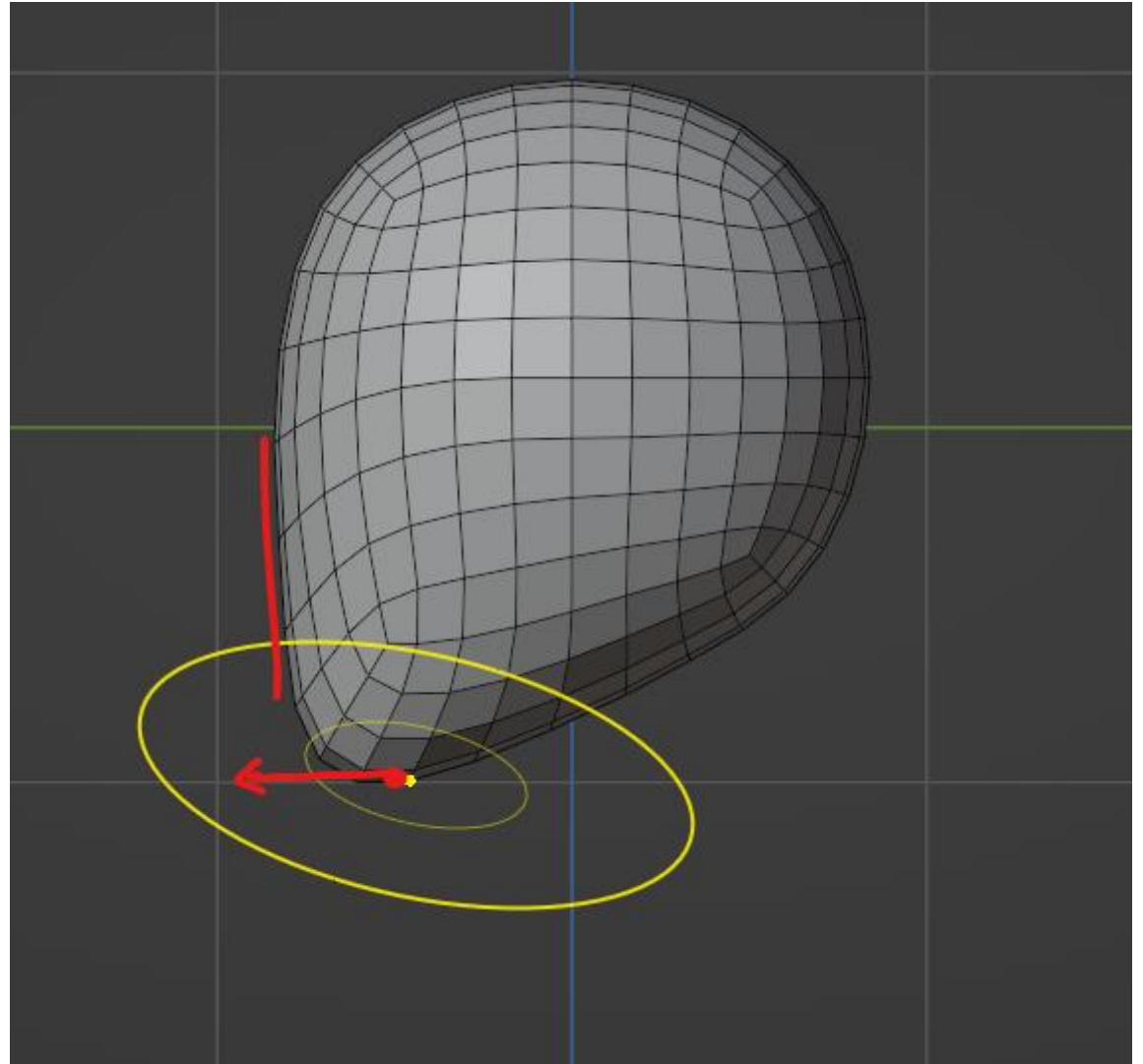
- Vuelve a subir las subdivisiones de la “grid” a 2 (ver pág. 7)
- Lleva el borde lateral dos cuadros hacia la izquierda.
- Te debe quedar algo así.
- Recuerda la simetría activa.



# Esculpir

---

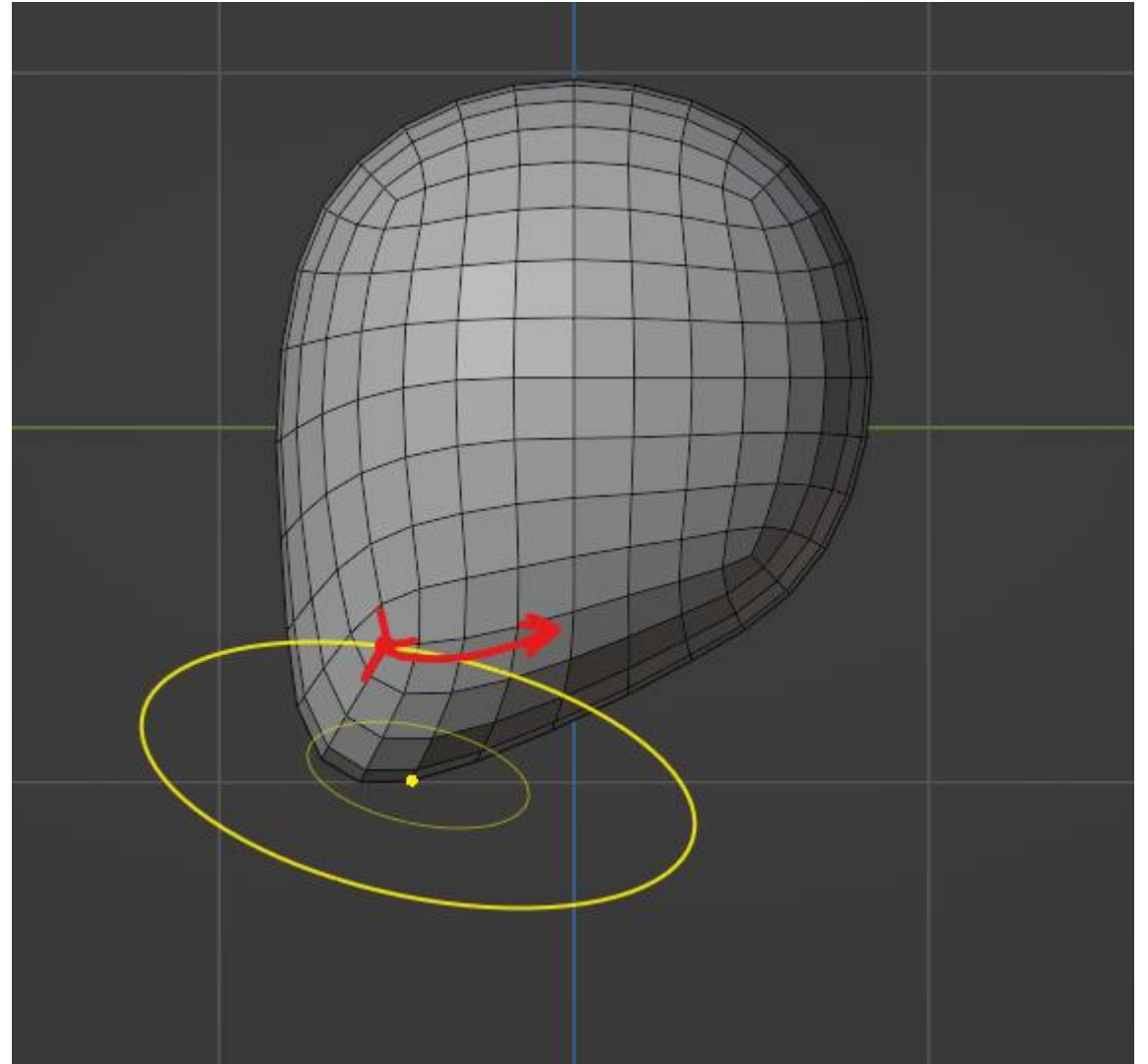
- Presiona 3 (núm. Pad). Para vista lateral
- Lleva la mandíbula hacia adelante.
- Procura que te quede (un poco) recta la cara



# Esculpir

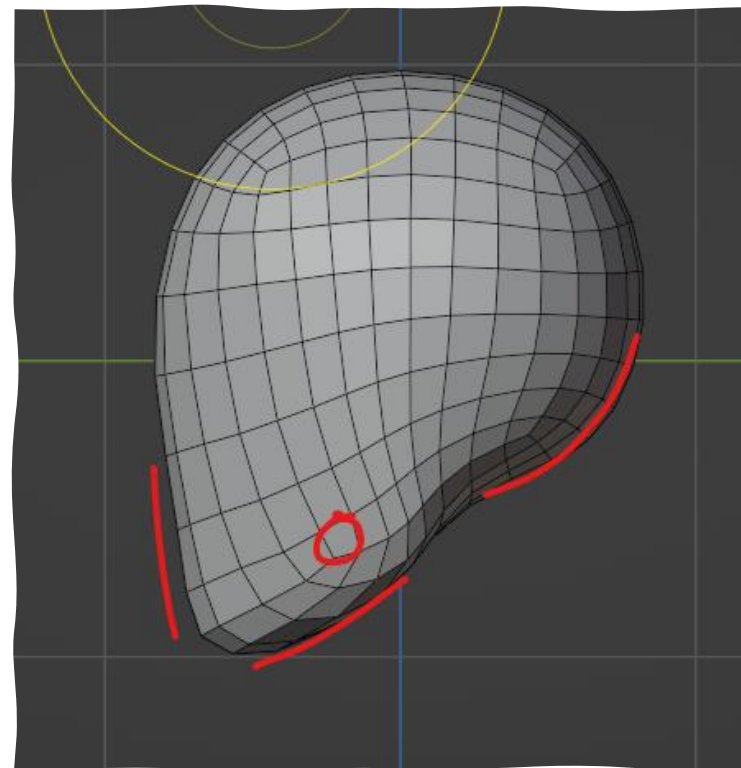
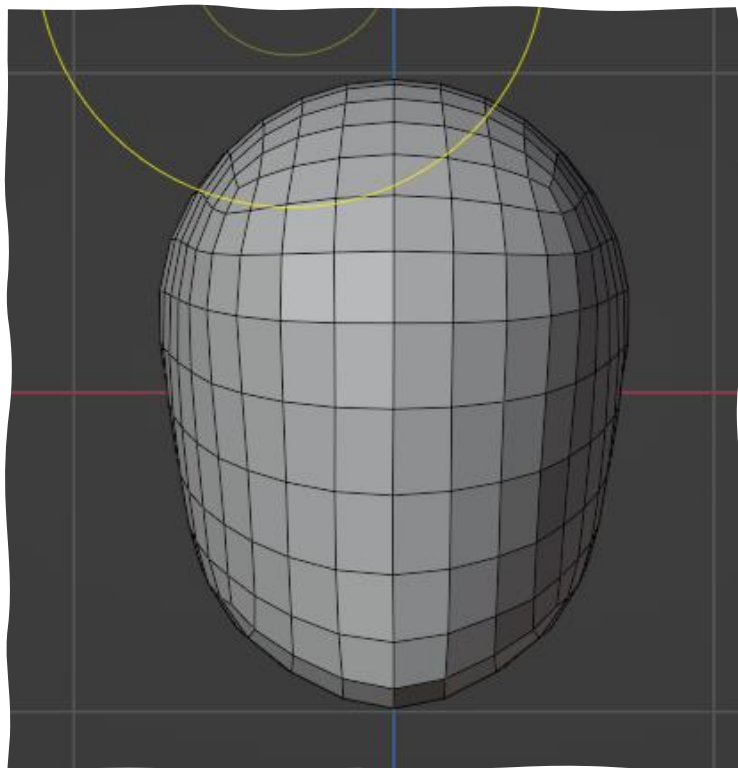
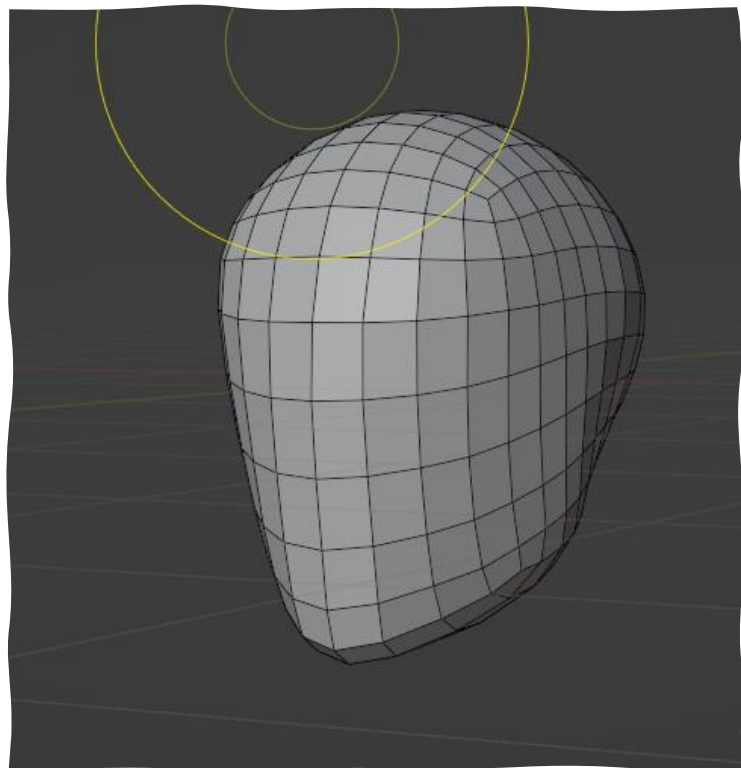
---

- Desde ese vértice marcado en rojo vamos a formar la esquina de la mandíbula
- Usa la vista de perspectiva para llevarla hacia atrás sin que se deformen las mejillas
- Te dejé un archivo de blender, se llama "refe\_01.blend"



# Esculpir

Busca que te quede algo así:



# Fin de la forma de la cabeza

- Este primer paso es el inicio, lo harás muchas veces hasta que se vuelva mecánico y tus obras se conviertan en maravillas