

Tema: Sculpt Mode

Esculpir un objeto

Nivel: Básico

Blender 2.45



Gio3d:

¡Hola! Bueno, este es mi tercer tutorial, si leyeron los anteriores espero les hayan servido, me gustaría que comentarán en mi blog que les parecen, ya que así puedo hacerme una idea de cómo hacer los siguientes. Por el momento les dejo este, una muy buena herramienta para modelar y/o esculpir, si alguien ha usado o a escuchado de Z-brush, (programa de pago para esculpir, modelar, etc., etc.) aunque más sencillo el Sculpt mode de Blender es una excelente opción para esta tarea.

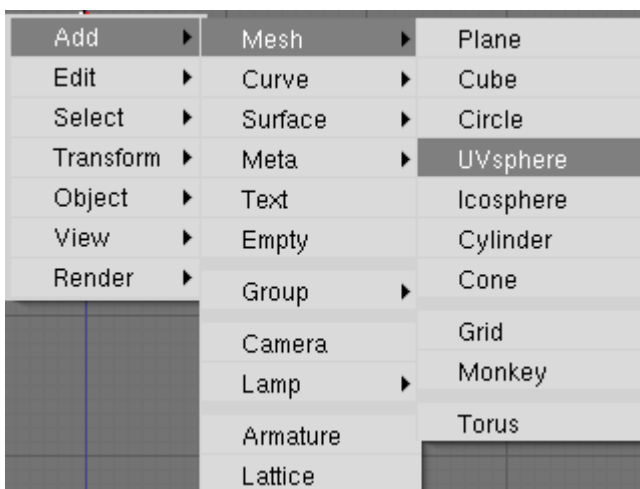
Requisitos Previos:

1. Movimiento de cámara,
2. Creación de objetos.
3. Manejo de paneles de opciones.

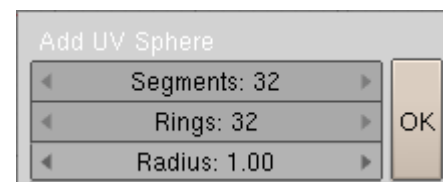
1. Colocando el objeto para modelar

Antes que todo, el *Sculpt Mode*, es una forma sencilla para esculpir y/o modelar, también para crear detalles de algún objeto que se este dibujando.

Primero colocaremos el objeto que vamos a esculpir y/o modelar, en este ejemplo colocaremos un *UVSphere*, o sea una *ESFERA*.

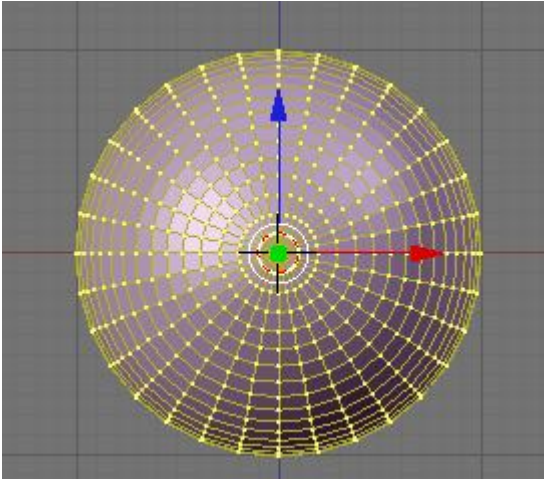


Presionamos la tecla *SPACE*, y seleccionamos el objeto *UVSphere*.



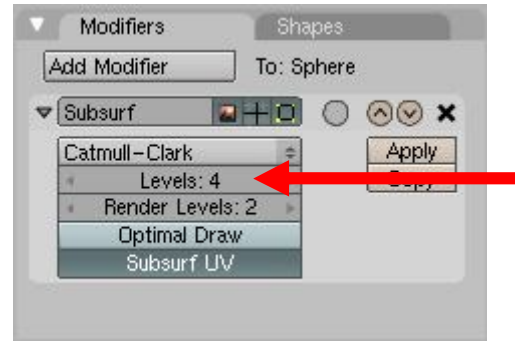
Y seleccionamos las opciones por defecto y presionamos *OK*.

Ahora que tenemos nuestra *ESFERA*, vamos al panel *MODIFIERS*

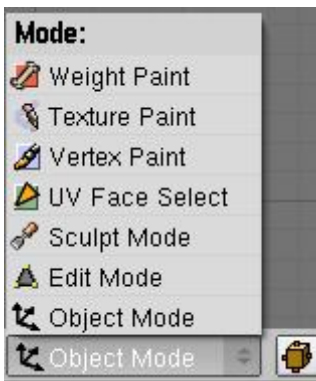


Presionamos el botón *ADD MODIFIER*, y seleccionamos la opción *SUBSURF*, (esto sirve para suavizar una superficie, por medio de cálculos que simulan muchos vértices) y colocamos las siguientes especificaciones.

Colocamos 4 en la opción *LEVELS*, esto puede variar dependiendo de la capacidad de tu computadora, puedes agregar o quitar, mi computadora ya está un poco pasada de moda por lo que 4 es lo más que puedo trabajar sin que se tarde demasiado.



Cambiamos al modo *OBJECT*,

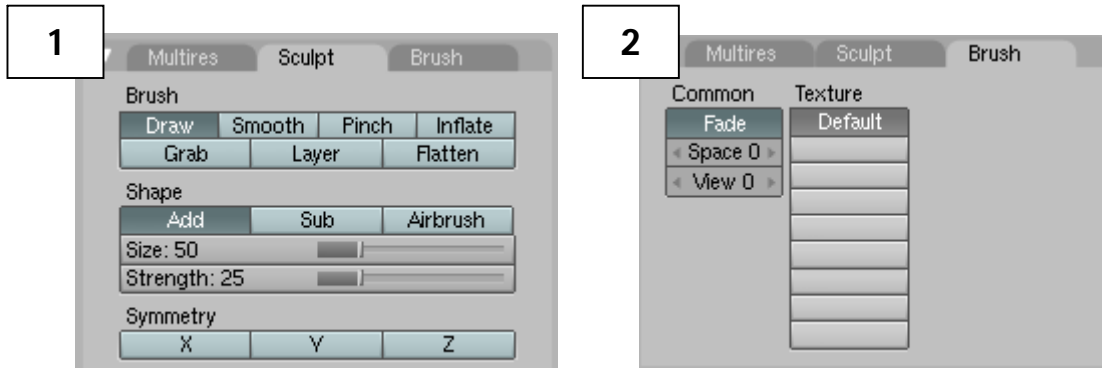


Volvemos al panel *MODIFIERS*, y presionamos el botón que dice *APPLY*, con esto aplicamos el suavizado para que los vértices que solamente simulaba se vuelvan reales, tendremos una esfera con muchos vértices.

Nota: El *Sculpt Mode*, solamente funciona cuando hay muchos vértices ya que para las deformaciones son necesarios.

2. Utilizando el SCULPT MODE

Ahora pasamos al modo *SCULPT MODE*, en nuestra área de paneles aparece dos nuevos paneles que contiene las herramientas del *SCULPT MODE*.



El primer panel contiene todas las opciones del Pincel, (llamamos así, a la herramienta con la que hacemos las modificaciones). El segundo contiene la forma o textura que tomará el pincel para hacer las modificaciones.

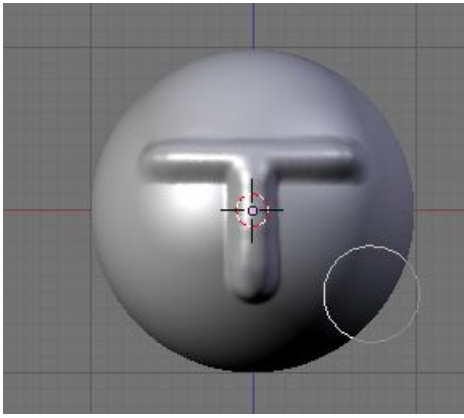
3. Herramientas del Sculpt Mode

1. **Draw:** Esta opción crea elevaciones dependiendo del tamaño y la fuerza que esta seleccionada. Esta opción tiene dos opciones *ADD* y *SUB*. La primera para crear elevaciones y la segunda para hacer que se hunda el área.
2. **Smooth:** Sirve para suavizar cualquier deformación, cualquier irregularidad.
3. **Pinch:** Sirve para deshinchar o desinflar.
4. **Inflate:** Sirve para hinchar o inflar cierta área.
5. **Grab:** Funciona como gravedad mueve cierta área hacia cualquier dirección.
6. **Layer:** Es parecida a *Draw*, con la diferencia que esta crea elevaciones de una misma altura hasta presionar otra vez *Click*.
7. **Flatten:** Lo contrario a *LAYER*, hunde el área que esta seleccionada pero a una misma altura.

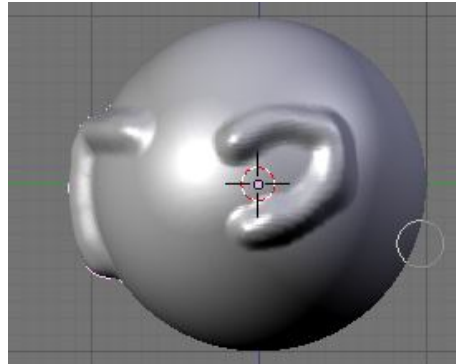
Symmetry: Esta opción sirve para que las modificaciones que hacemos también se realicen en el área simétrica del objeto.

4. Usando el Sculpt Mode

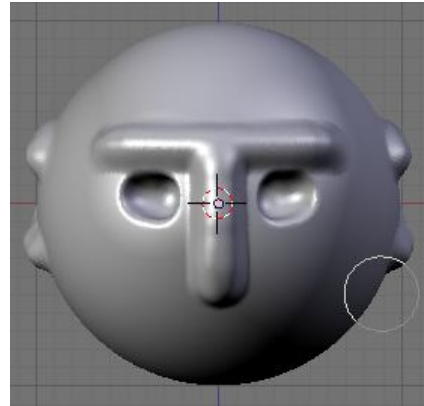
Ya tenemos nuestra *ESFERA*, con una gran cantidad de vértices, entonces ahora entramos al *SCULPT MODE*, y vamos al panel *SCULPT*, seleccionamos *draw* y presionamos el botón *X* de *SYMMETRY*. También modificamos el tamaño del pincel y la fuerza que utilizará. Y con el puntero hacemos *click* en la *ESFERA*, y hacemos elevaciones.



Hacemos una especie de cara, sus cejas y su nariz, jeje. Bueno ahora giramos la vista y haremos las orejas.

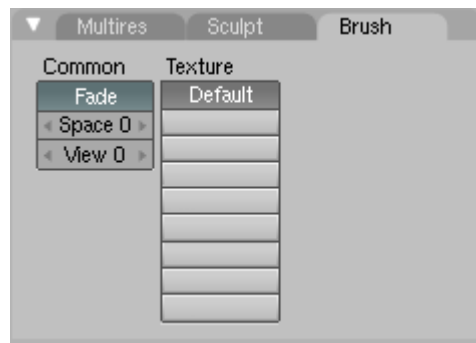
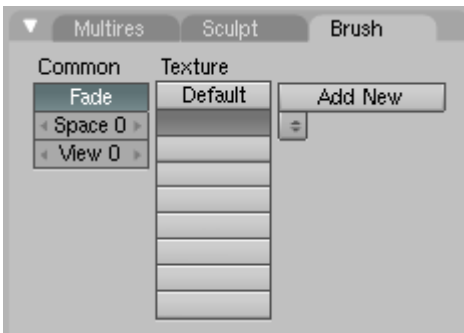


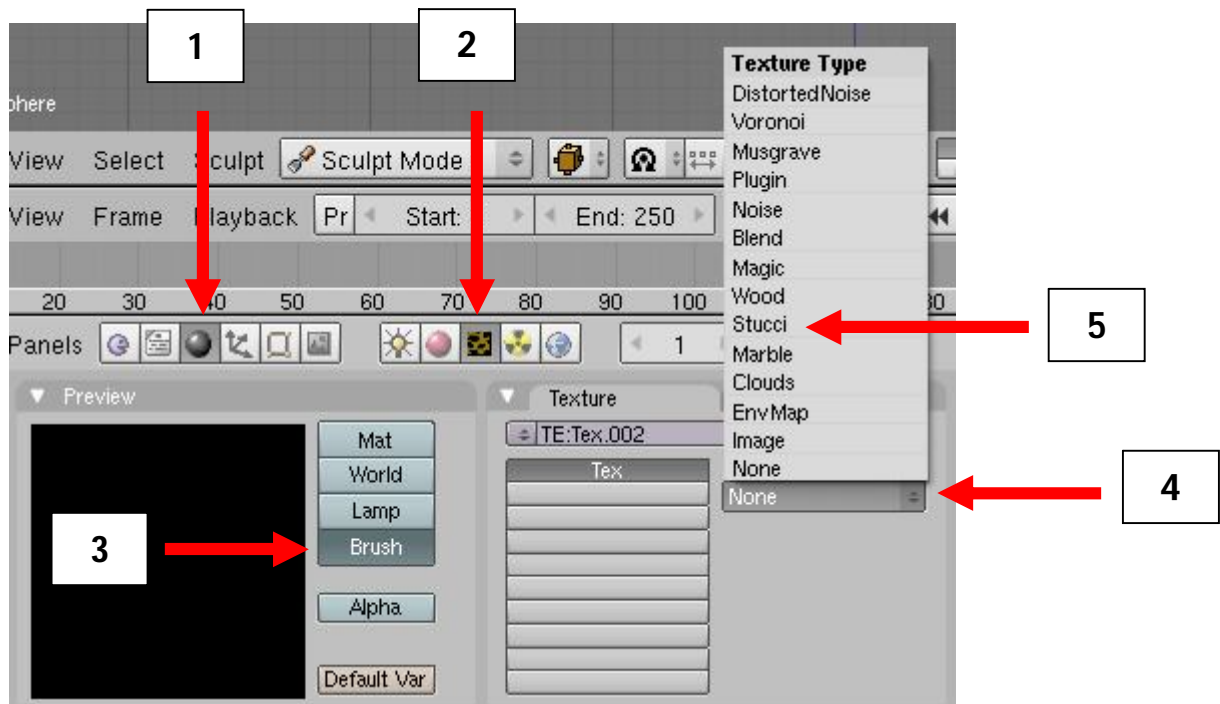
Ahora presionamos en el panel de *SCULPT* y con la opción *DRAW*, el botón de *SUB*, y haremos los hundimientos de los ojos.



Lo que haremos a continuación será colocarle textura a nuestro pincel, así las modificaciones que hagamos se harán con una textura.

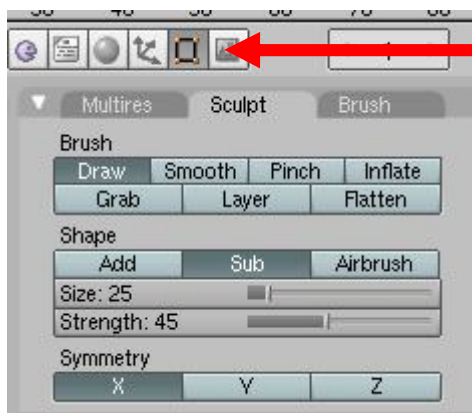
Vamos al panel *BRUSH*, ahí hay varios canales para varias texturas. Presionamos el segundo canal.



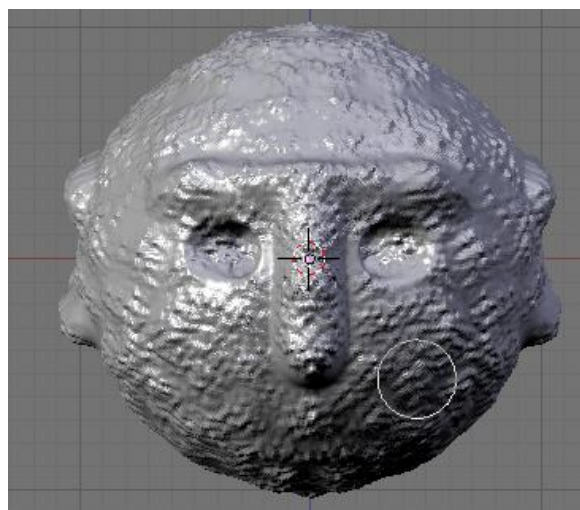


1. Presionamos el botón *SHADING*.
2. Presionamos el botón *TEXTURE*.
3. Vamos al botón de *BRUSH*, donde se encuentran todas las texturas del pincel.
4. Que tipo de textura vamos a elegir.
5. En este ejemplo elegiré la textura *STUCCI*, pero pueden elegir cualquiera.

Regresamos al panel de *SCULPT*.

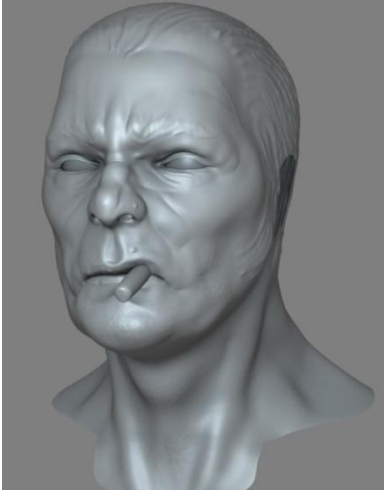


Y con la misma herramienta de *DRAW*, la pasamos por todo el modelo y veremos como se va aplicando la textura que elegimos.



Y si quieres puedes seleccionar la herramienta *SMOOTH*, para suavizar las irregularidades.

Bueno, este tutorial si es relativamente pequeño, solo para dar la idea y presentar la función de cada herramienta del SCULPT MODE. Es bueno probar todas las opciones y funciones de esta herramienta se pueden lograr grandes efectos.



Ejemplos de <http://blenderartists.org>

Este material no tiene ningún fin de lucro, así que pueden copiarlo, distribuirlo y utilizarlo para fines que no sean comerciales.

Atte.



Giovanni Arrecis
Estudiante
Ingeniería en Ciencias y Sistemas
Universidad de San Carlos de Guatemala.
progragt@hotmail.com

Dudas o sugerencias, mi Blog
<http://arrecis.wordpress.com>

Página Oficial de Blender
www.Blender.org