

Tutoriales para Blender 2.5  
[www.blender.org](http://www.blender.org)

Descarga gratuita del programa

soliman

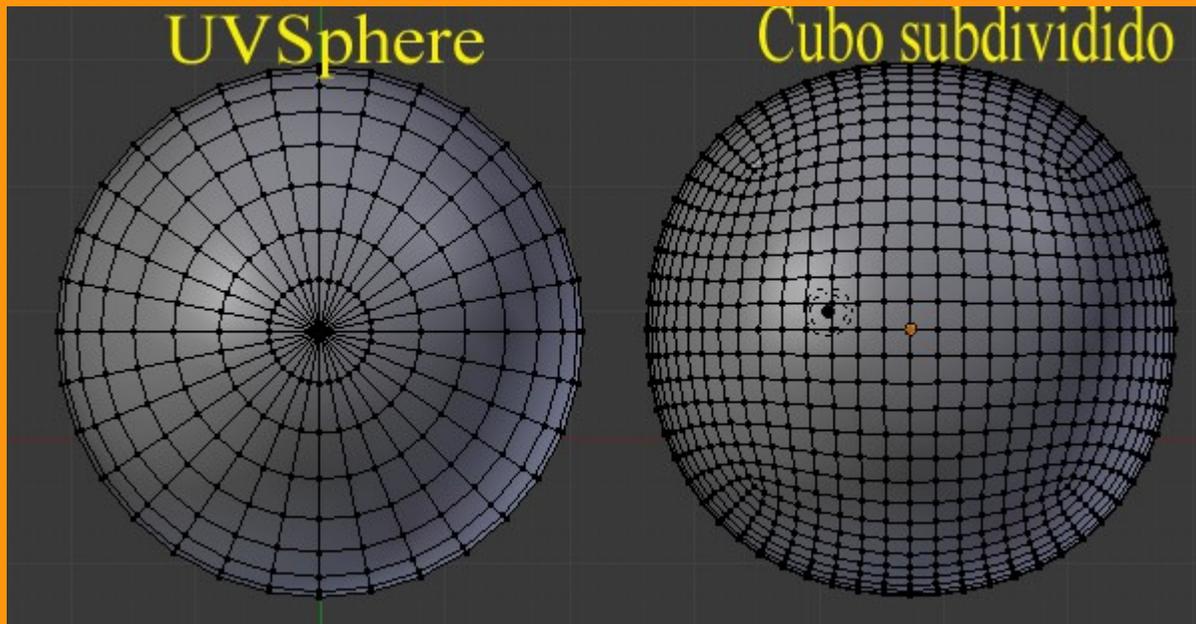
Torrevieja-Alicante-España



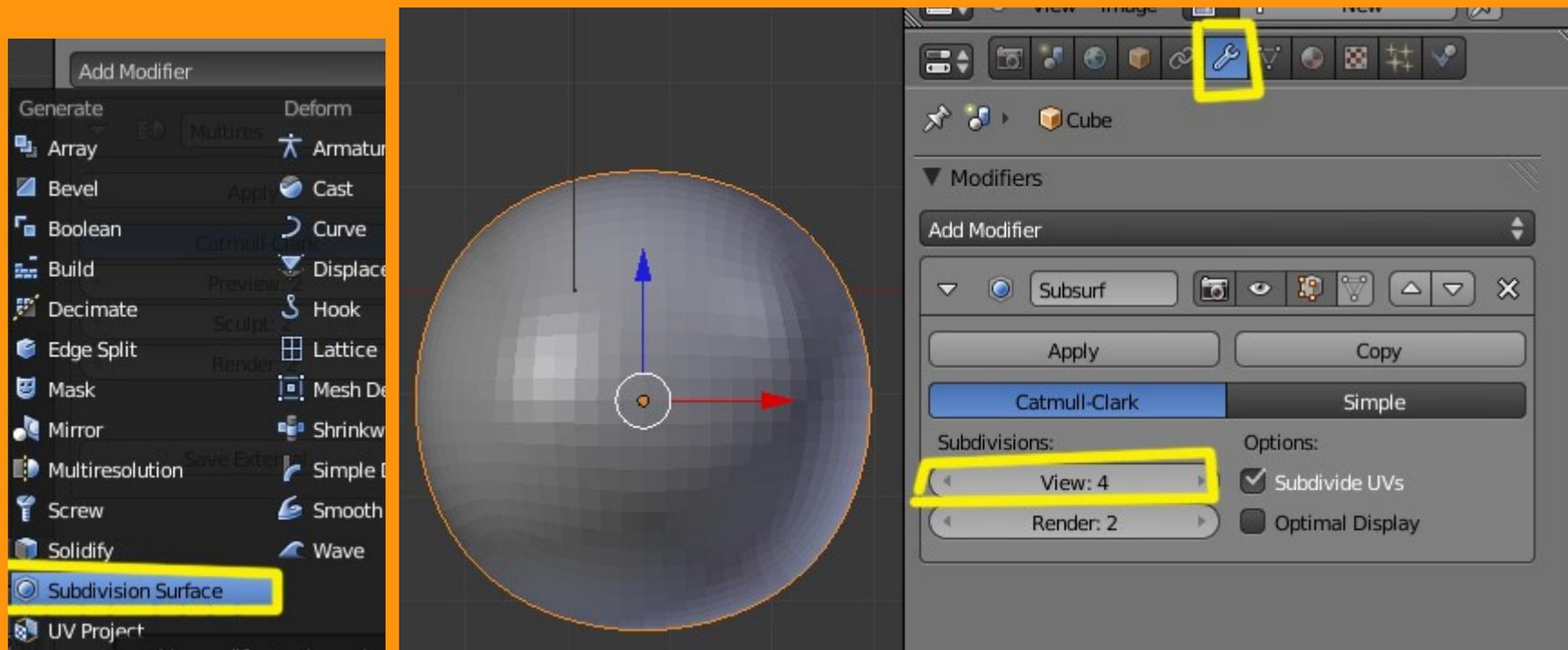
## Sculpt

Podemos esculpir los objetos de una forma muy sencilla, que es Sculpt.

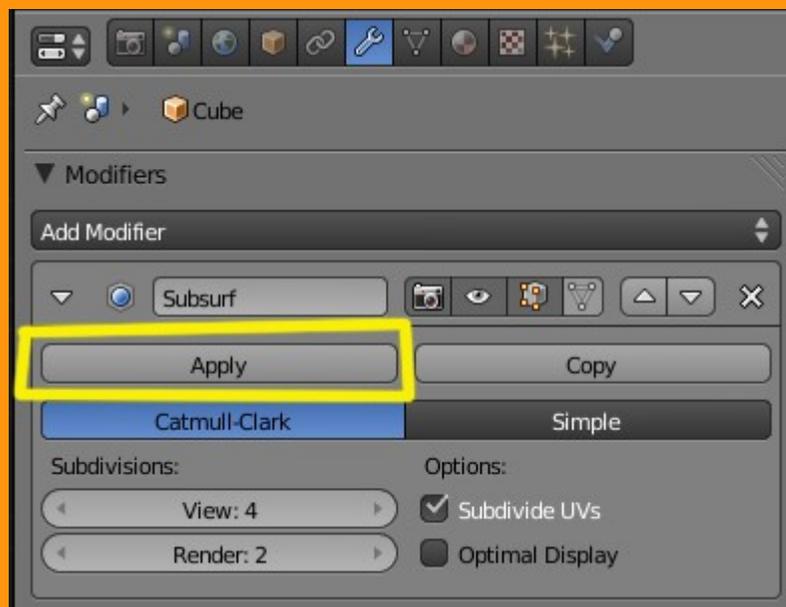
Voy a hacer un primer trabajo con una esfera, pero, que en realidad voy a utilizar un cubo con Subsurf. Esto lo hago, porque como se puede ver en la imagen inferior la UVsphere crea una unión de puntos en los polos, que no es muy recomendable para modelar. El cubo subdividido, aunque no tiene una esfera perfecta, es bastante mejor para modelar.



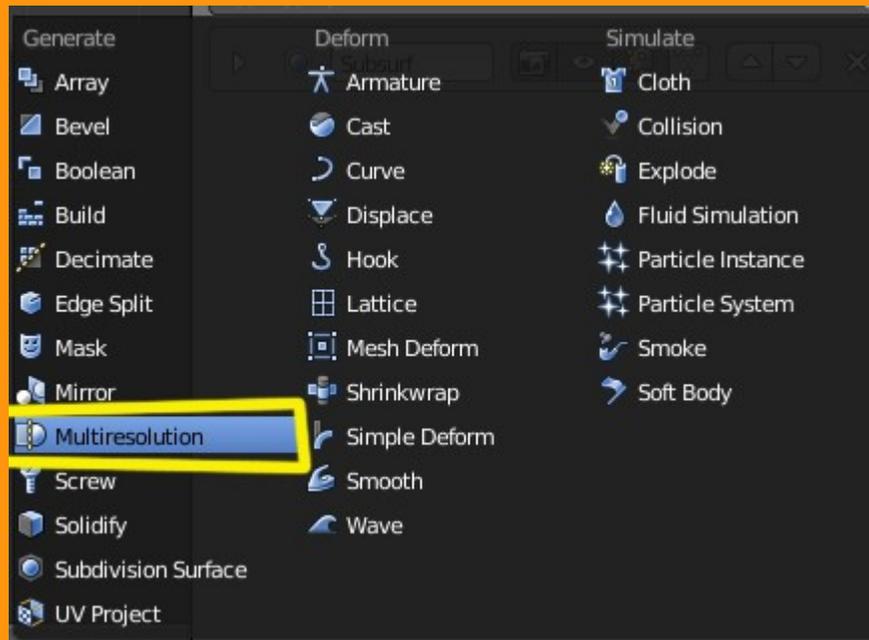
Bueno, pues partiendo de esto, nos ponemos en vista frontal (1) y añadimos un cubo y lo vamos a subdividir cuatro veces con Subdivision Surface.



A esta esfera, le vamos a aplicar la resolución, esto evita luego confusiones y problemas. Para aplicarlo solo hay que presionar el botón Apply



Luego le vamos a poner dos más de Multiresolution.



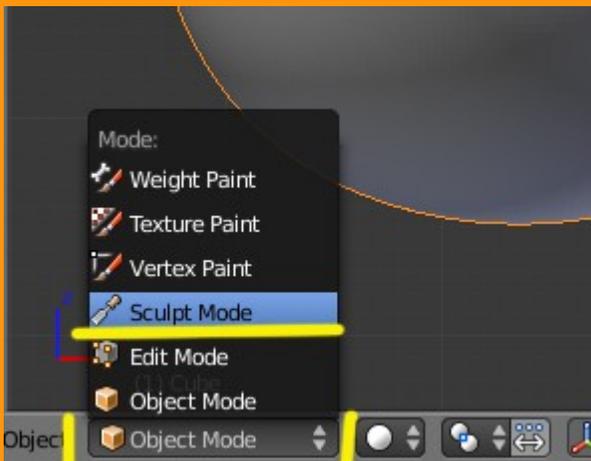
Para subir la resolución, solo hay que presionar sobre subdivide



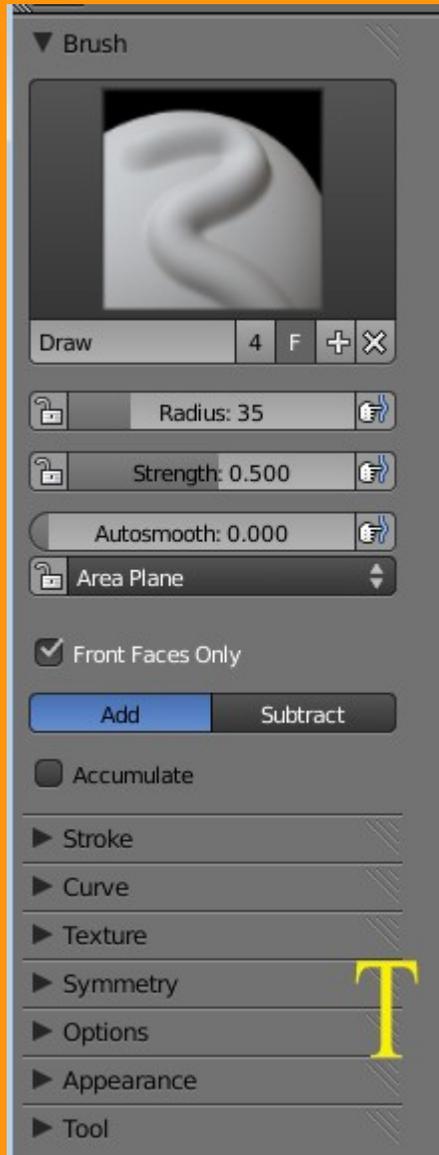
Y ya tenemos una esfera preparada para esculpir sobre ella, aunque las caras han subido de número...



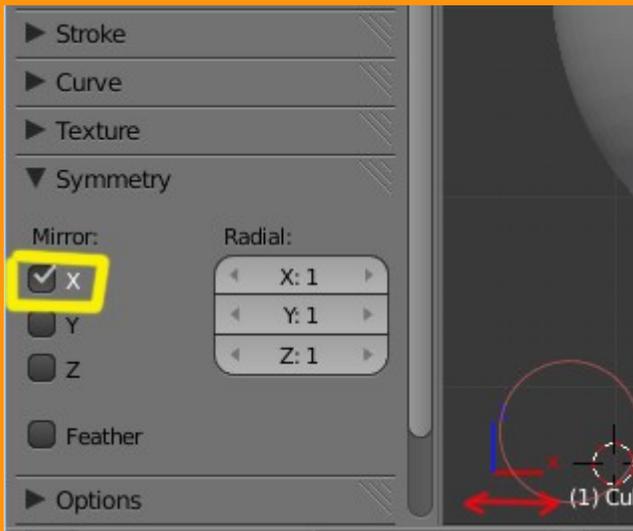
Para entrar en Sculpt Mode, solo hay que seleccionarlo desde Mode:



Y nos saldrá en la barra de herramientas una serie de pestañas y valores. (*La Tool Shelf (barra de herramientas) se abre y se cierra con la letra T*)



Antes de empezar, como el modelo que voy a hacer es simétrico, voy a aplicarle la simetría en coordenadas X, puesto que estoy en vista frontal (si no, habría que mirar que coordenada se debe utilizar). Para eso solo hay que marcar la casilla de esa coordenada.



A partir de ahora lo que hagamos en lado se repetirá en el otro.

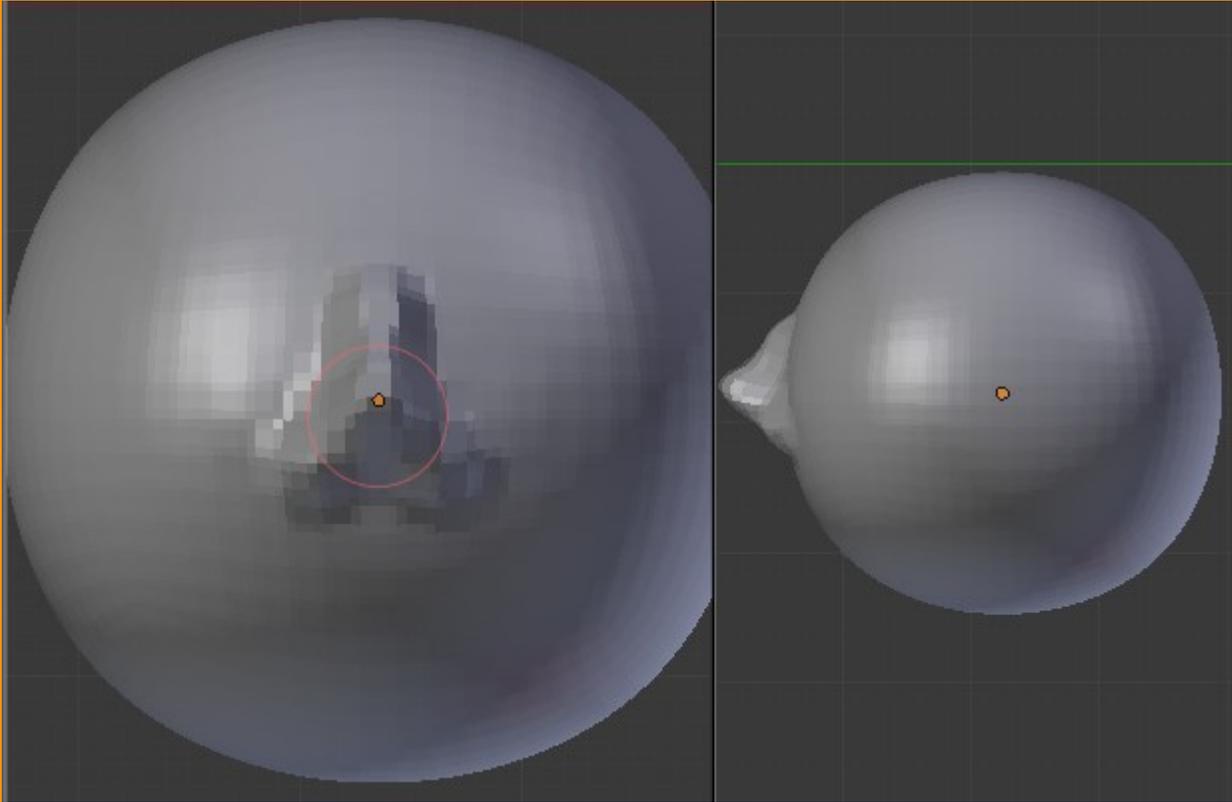


Sculpt tiene varios "pinceles" o "brochas" por llamarlos de alguna forma, que podemos seleccionar solamente pinchando sobre la imagen que tenga en ese momento en la ventana.

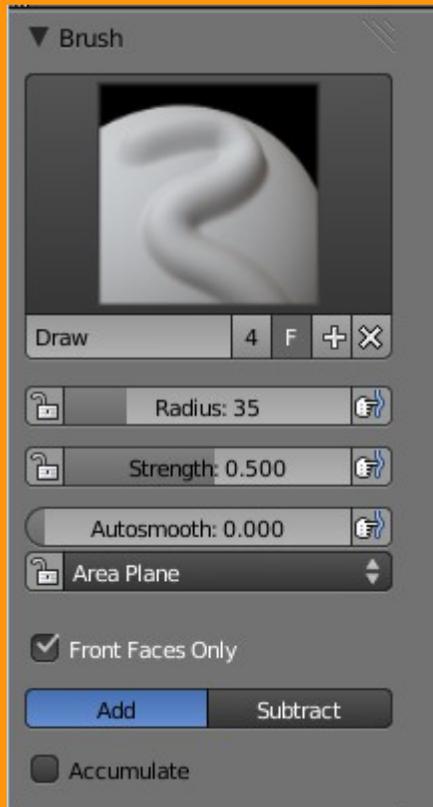
No voy a explicar todos, porque no se acabaría nunca este tutorial.



Dos cosas antes de continuar, la primera es que el tamaño de la brocha en pantalla es fijo con relación a la escena pero no al objeto, esto quiere decir que si en pantalla reducimos la visión de la esfera (con la rueda del ratón, por ejemplo) el tamaño de la brocha aumentará sobre ese objeto; y lo contrario... y la segunda, que como al trabajar con volumen en vista frontal, puede ser que no veamos bien ese volumen, lo mejor es dividir la pantalla en dos y poner una en vista frontal y otra en vista lateral.



En este caso he seleccionado la brocha DRAW y las tres barras superiores son Radius, Strength y Autosmooth



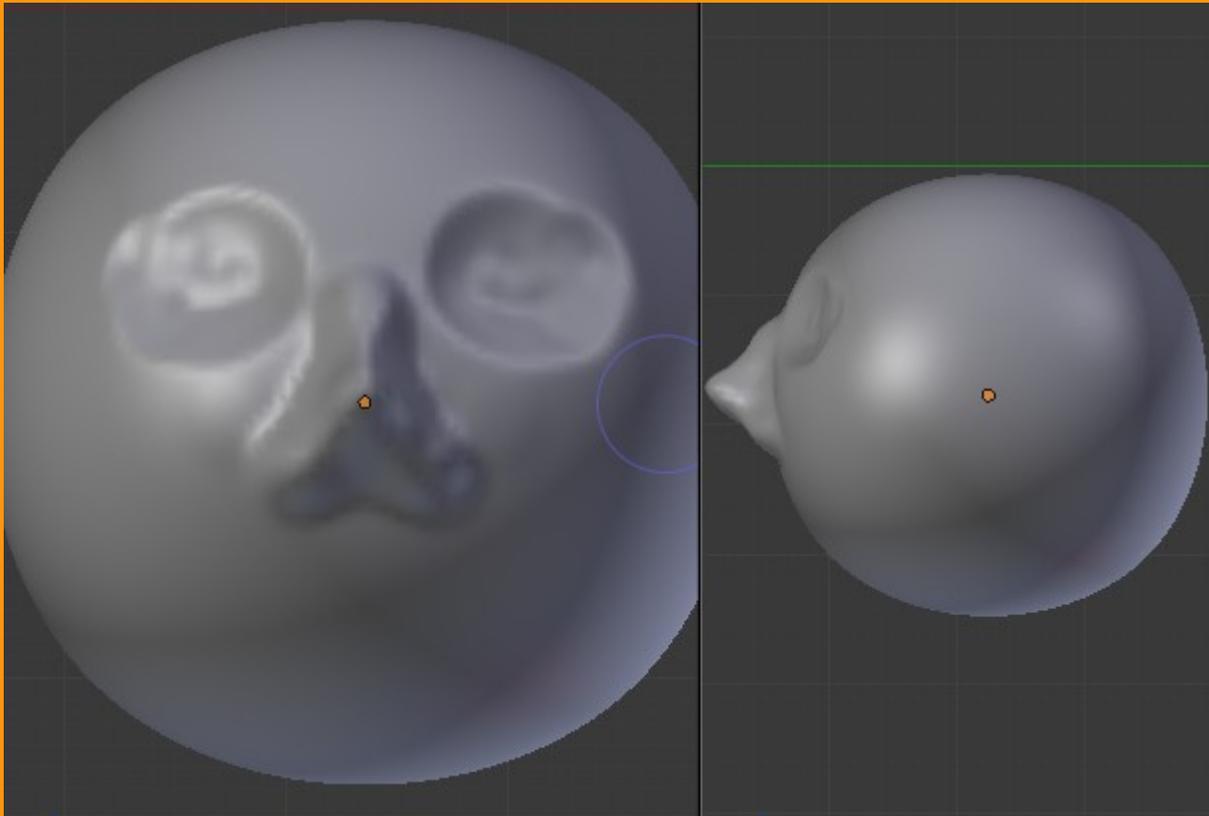
Radius, es el tamaño de la brocha

Strength, es la fuerza, eso quiere decir que si lo pones muy bajo, apenas se notará, y si lo subes mucho, nada más presionar se creará un bulto inmediatamente.

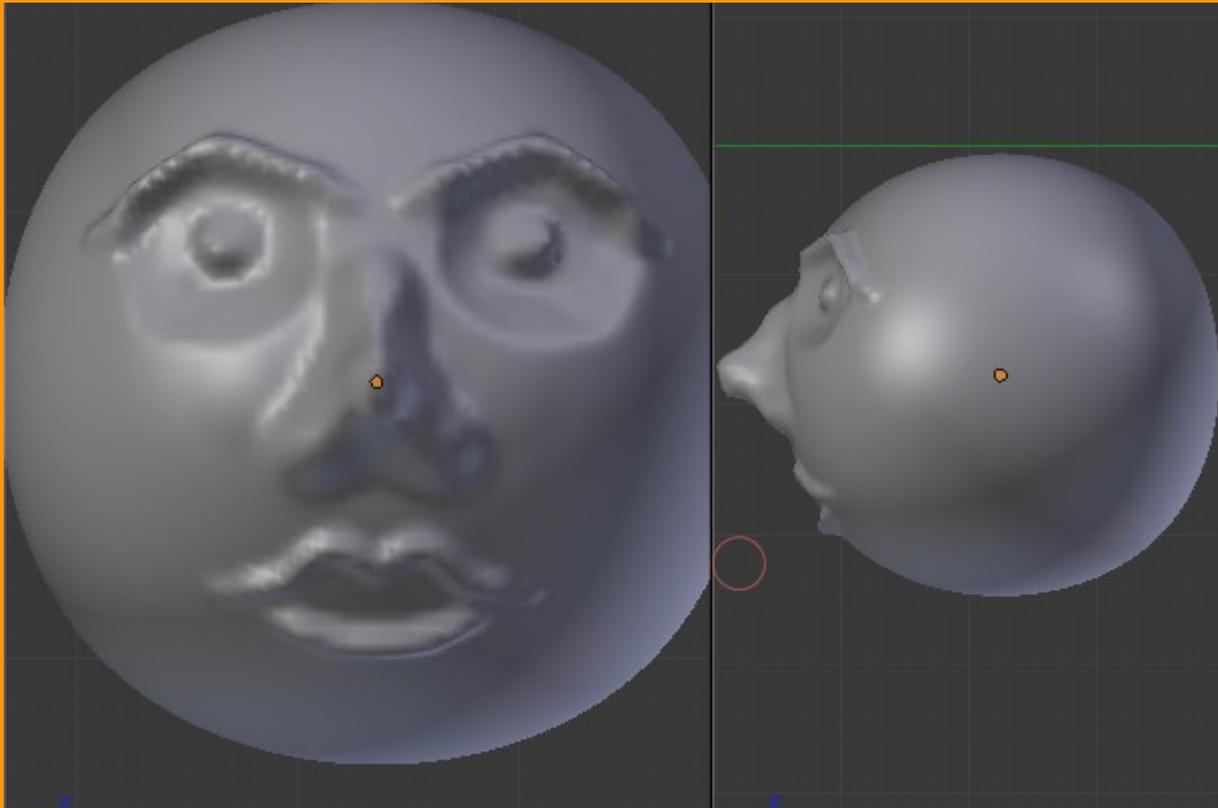
Autosmooth, crea un suavizado en los bordes

Y tenemos también, dos botones llamados Add y Subtract. Según cual seleccionemos, las protuberancias serán hacia afuera (add) o hacia dentro (subtract)

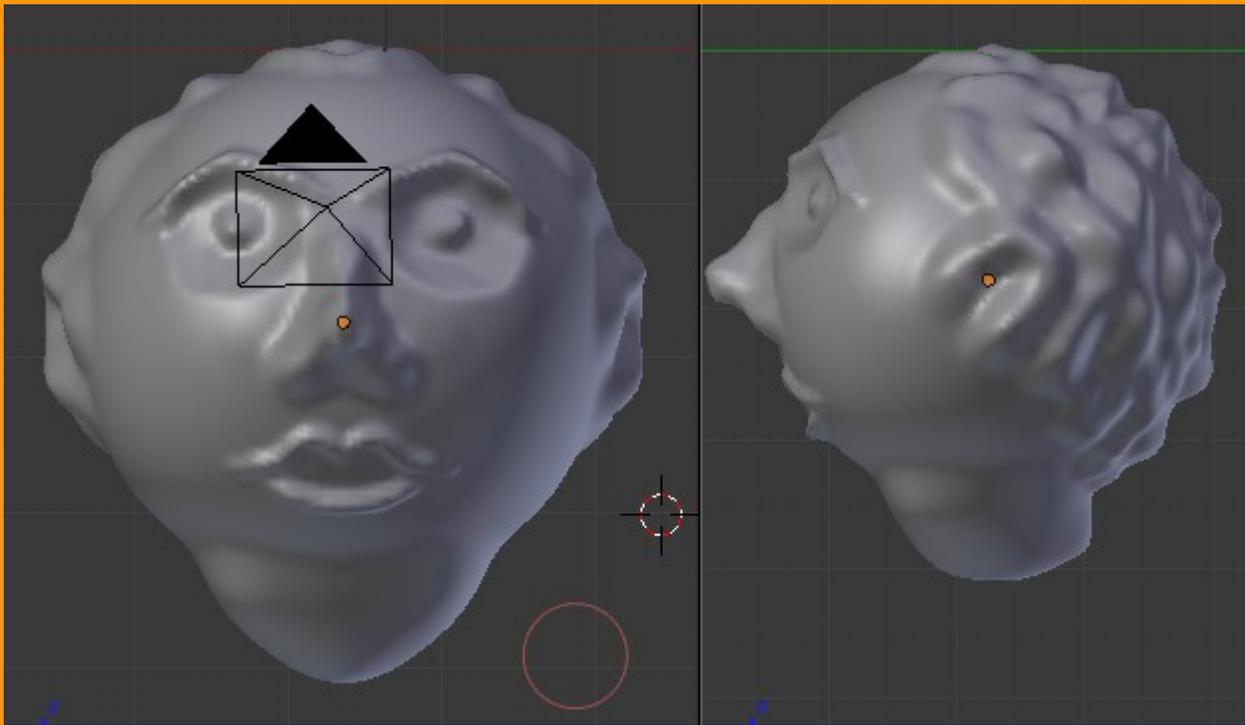
Un ejemplo lo vamos a ver ahora, voy a hacer los huecos de las cuencas con Subtract.



Y lo contrario, voy a marcar los labios con Add (y las cejas)



Bueno, esto ya puede seguir eternamente pero el espacio es limitado... solo comentar que cuando te pasas en algún trazo, puedes retroceder con Alt+Z y si la malla queda muy arrugada, pasándole una brocha llamada Smooth, podemos suavizarlo fácilmente.



A modelar...