

Pintar Retopo

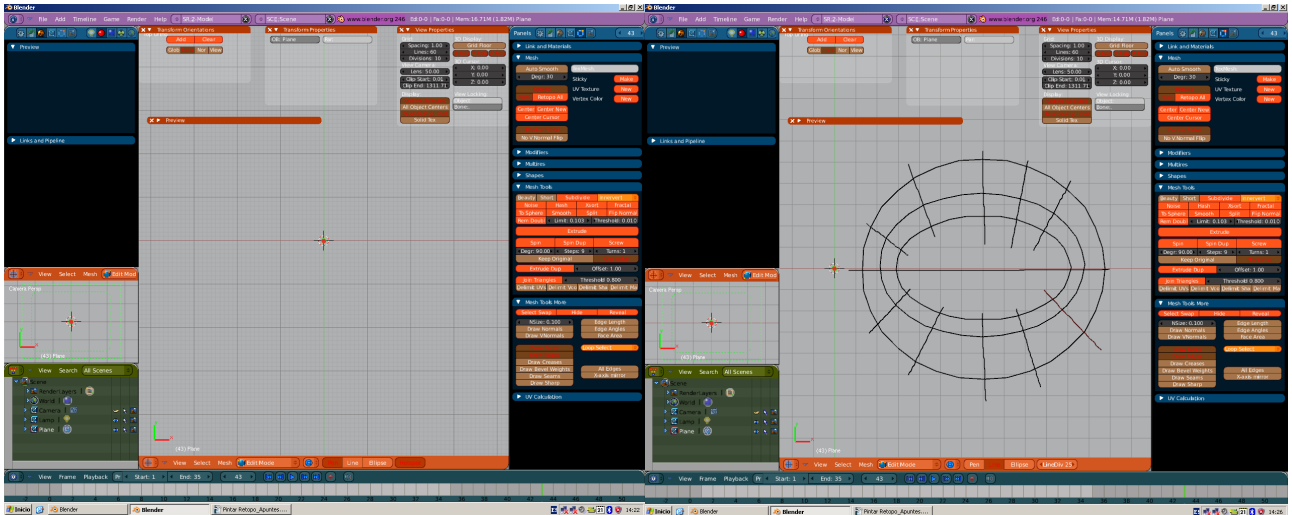
Se puede pintar a mano alzada la topología aproximada que se quiere tener.

Primero hace falta un centro para el nuevo objeto, se obtiene borrando en modo edición los 4 vértices del plano que trae Blender por defecto.

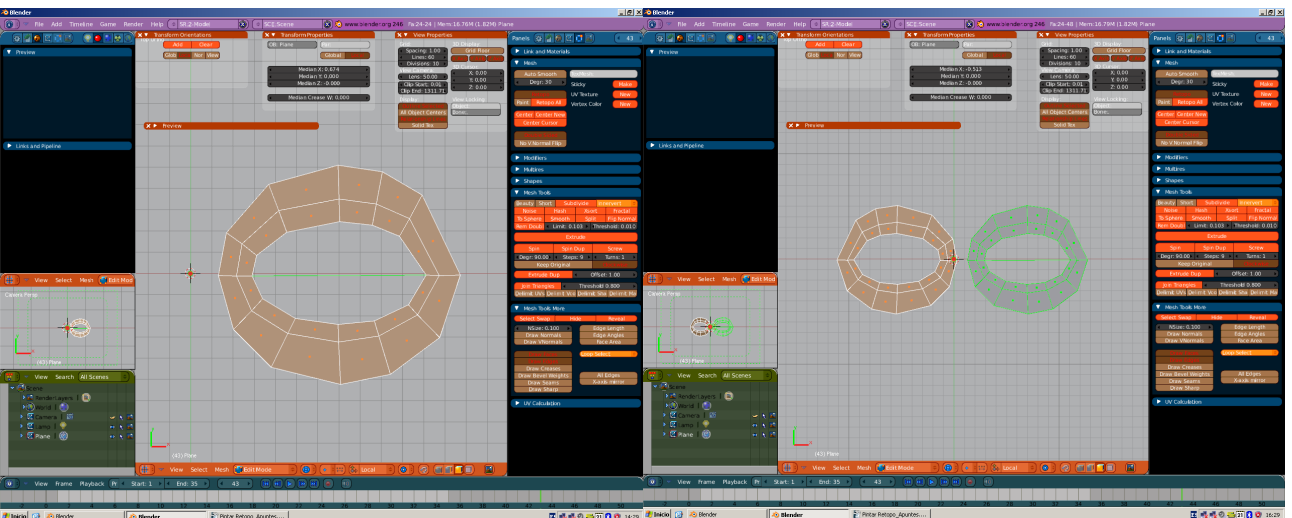
Se pulsa el botón "Retopo" y debajo de él, el botón "Paint".

En el header de la vista 3d aparecen 3 botones, Pen, Line y Ellipse.

Ahora se pinta usando esas herramientas la topología aproximada.

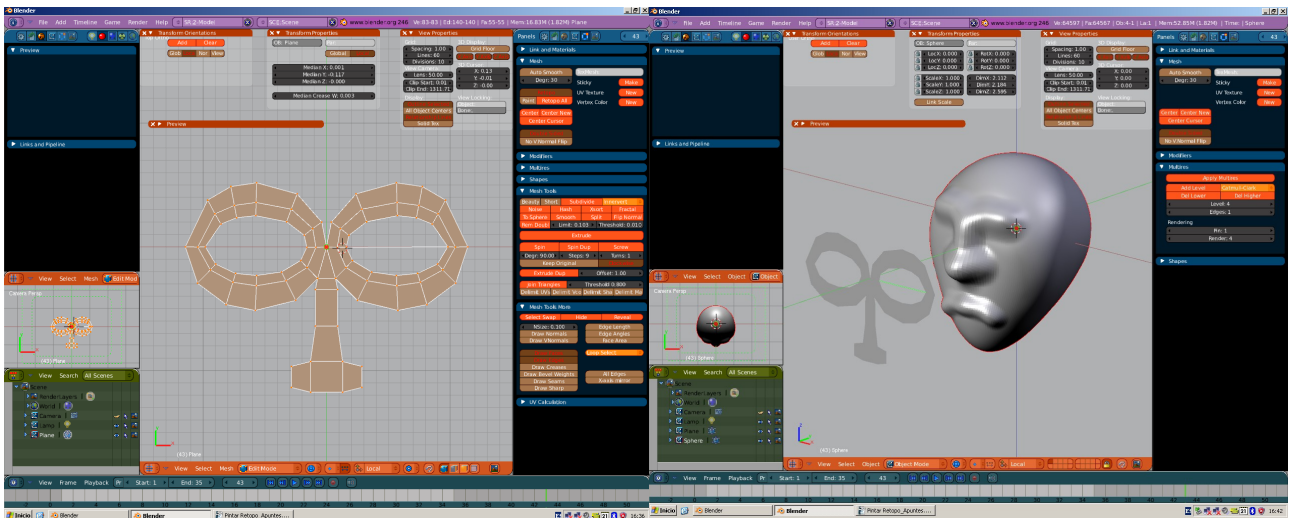


Una vez terminado se pulsa Tab o Enter y se convierten los trazos a polígonos. Duplicando y usando mirror se va editando la malla.



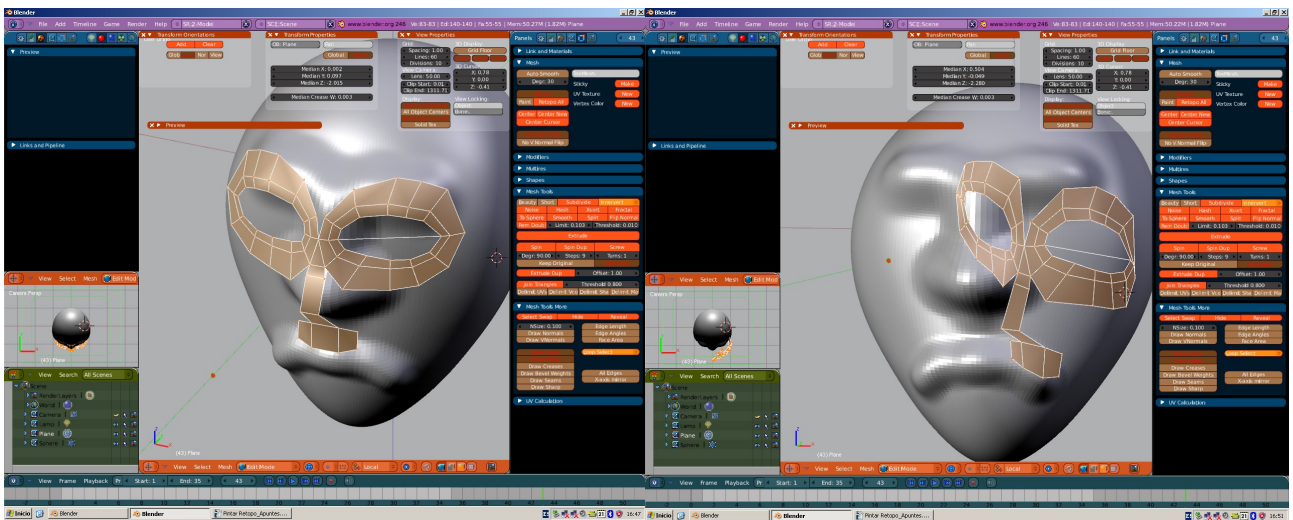
Se modela poly a poly todo lo que vaya a ir en el frontal. Se sitúa

el centro en mitad del objeto.
Se crea otro objeto sobre el cual proyectar.



Pulsando de nuevo el botón "RETOPO" (si no está pulsado) aparece un signo de interrogación junto al cursor, entonces pinchamos en la ventana 3d.

La proyección se hace desde la vista en la que estemos en ese momento y hacia el otro objeto. Si lo hacemos desde otra perspectiva o movemos la malla se proyecta igual pero en otra parte del objeto.



Todas las ediciones que se hagan con esos polígonos para completar la malla se acoplarán a la forma de atrás.