

Sculptris es una gran aplicación para hacer objetos tridimensionales , simulando el uso de arcilla digital.

Sculptris

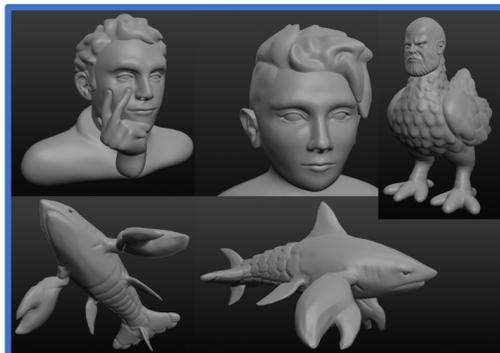


Sculptris es una gran aplicación para hacer objetos tridimensionales , simulando el uso de arcilla digital.

Sculptris

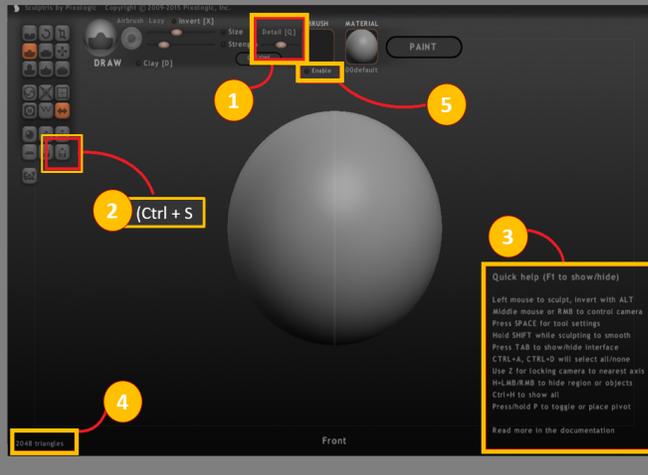
¿Qué puedo hacer en **Sculptris**?

- Observa la imagen para ver algunos ejemplos de los tipos de cosas que puedes hacer e imprimir en 3D con **Sculptris**



CINCO COSAS QUE DEBES TENER EN CUENTA AL COMENZAR SCULPTRIS.

- 1 Control deslizante "Detalle". Determina cuántos Triángulos (ver # 4) agregará a cada una de tus pinceladas.
- 2 El botón **Guardar**. Puedes guardar tu trabajo presionando Ctrl + S.
- 3 El menú de **Ayuda** rápida, información sobre cómo usar Sculptris.
- 4 Todos los modelos 3D están hechos de **triángulos**. Este número en la esquina indica cuántos triángulos tiene tu modelo actualmente. Es muy importante si deseas imprimir en 3D tus modelos, primero deberás llevarlos a Tinkercad para aplanar la parte inferior, y no puedes hacerlo si el modelo tiene más de **300,000** triángulos.
- 5 Este pequeño botón a veces puede estar **encendido**. Si está activado, tu pincel **no funcionará**...



Mover la cámara: Rotación

- Una de las cosas más importantes cuando se trabaja en **tres dimensiones** es poder girar alrededor de tu modelo, verlo desde todos los ángulos y trabajar en él desde cualquier dirección.
- Puedes utilizar el botón derecho del mouse para rotar la cámara en **Sculptris**.



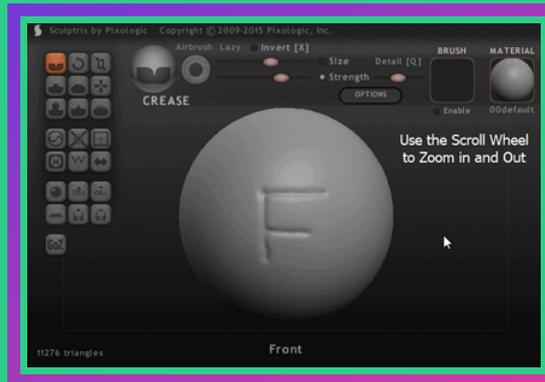
Mover la cámara: Ajuste de rotación

- Un paso secundario para la rotación es **ajustar uno de los lados**.
- **Sculptris** proporciona una esfera en blanco, por eso al principio, puede ser fácil perderse en la dirección en la que mira tu objeto.
- Si mantienes presionada la tecla **SHIFT** mientras giras tu modelo, se ajustará al lado más cercano, lo que te permitirá descubrir qué lado del modelo estás mirando.
- Es útil marcar **dónde está el frente** y la **parte superior** de tu modelo, para que siempre sepas qué camino está "hacia adelante" y qué camino está "hacia arriba".



Mover la cámara: Escalar

- Para acercar y alejar los detalles en tus modelos, utiliza la **rueda de desplazamiento del mouse**.
- Al realizar esta acción el tamaño de tu **pincel** estará en relación a la **pantalla** (grande y pequeño).
- Esto te permite realizar cambios detallados al enfocarse en partes más pequeñas, y no tendrás que cambiar tu **control deslizante de Detalles**.



Mover la cámara: Panorámica

- Cuando comienzas a modelar, necesitas no sólo rotar, sino también **mover la cámara a otras partes** de tu modelo.
- Al desplazar la cámara, **cambia el centro de rotación**, lo que permite rotar alrededor de diferentes partes.
- Mantén presionada la tecla **SHIFT** mientras presionas el botón central del mouse.



Selección de las herramientas

- Los **nueve botones** que se encuentran en la esquina superior izquierda son las diferentes **herramientas** y **pinceles** que puedes utilizar para dar forma a tu modelo.
- Para seleccionarlos solamente da click en ellos.
- Al dar clic en ellos, hay información **en la parte superior de la pantalla** que te indica la **Herramienta** que estás seleccionando y su **configuración**.
- Para cada herramienta existe una configuración de **Tamaño** y otra de **Fuerza**.



Uso de las herramientas

Para comenzar a utilizar la **Herramienta de dibujo** mantén presionado el botón izquierdo del mouse en algún lugar de la **Esfera**

Hay dos cosas que debes notar aquí:

1. **Simetría**. Cuando dibujas en un lado, también dibujarás en el otro lado. Si **Symmetry** no está activada, busca el botón que parece una flecha de dos lados y presionalo: ↔
2. Presta atención a los **triángulos** en la esquina inferior izquierda. En la imagen puedes ver que cuando se utiliza la herramienta de **dibujo**, aumenta el número de triángulos. Si su **Detalle** es **más alto**, se pintarán **más Triángulos**. Si su Detalle es **más bajo**, aparecerán **menos**.



Cambiar la configuración de la herramienta

- Cada pincel hace algo **diferente**
- Cada pincel se comportará de manera diferente, dependiendo de cómo esté su **configuración**.
- Puedes utilizar los controles deslizantes **Tamaño** y **Fuerza** para cambiar qué tan grande es tu pincel y qué tan fuertes serán tus efectos.
- A medida que estás esculpiendo, puedes estar cambiando esta configuración.



Accesos directos para configuración de herramientas

- Mientras esculpes, es posible que necesite cambiar el **tamaño** y la **fuerza** de sus pinceles.
- Hay un truco que puede ayudarte a hacerlo más rápido y más fácil, permitiéndote seguir esculpiendo sin tener que cambiar los controles deslizantes cada cierto tiempo.
- Simplemente mantén presionada la tecla **SHIFT** o **Control** y desplaza el mouse para cambiar la configuración.
- **Shift** cambia el **tamaño** de tu pincel, mientras que **Control** cambia la **fuerza**.



Deshacer errores (Ctrl-Z)

- Cada vez que hagas algo en Sculptriis, saldrá diferente. Esto significa que no todas las pinceladas que hagas serán las que más te gusten.
- Por lo tanto, es importante saber cómo **recuperar un trazo** de pincel que no te gusta o **deshacer un error** que puedas cometer.
- Muchos programas usan **Ctrl-Z** como el botón **Deshacer**.
- El botón **Deshacer** probablemente será tu mejor amigo mientras continúas en Sculptriis, así que asegúrate de recordarlo.



Guardar tu trabajo y comenzar un nuevo proyecto

- Ahora vamos a trabajar y poner en práctica lo que hemos revisado
- Primero, **guarda tu trabajo** y después comienza una nueva esfera.
- Asegúrate de guardar tu proyecto en el escritorio para poder encontrarlo más tarde.
- Después de guardar, busca el botón **Nueva esfera** y da clic en él.
- Te preguntará si deseas hacer un nuevo proyecto (**Escena**) o si deseas agregar la esfera a tu modelo. Por ahora, selecciona la **primera opción**. Esto restablecerá el proyecto a la esfera predeterminada.
- Observa la imagen del pulpo.
- Realiza algunos "bocetos" de Pulo para practicar con las herramientas.



Introducción a las herramientas

Hay **nueve herramientas** que puedes utilizar, pero por ahora, nos centraremos en cuatro de ellas:

- **La herramienta de Dibujo (Draw)**. Te permite agregar "arcilla" a tu modelo.
- **La herramienta de agarre (Grab)**. Puedes tirar y estirar la "arcilla" de tu modelo.
- **La herramienta de pliegue**. Puedes cortar pequeñas barras en tu modelo.
- **La herramienta suave**. Suavizará el modelo donde lo presiones.



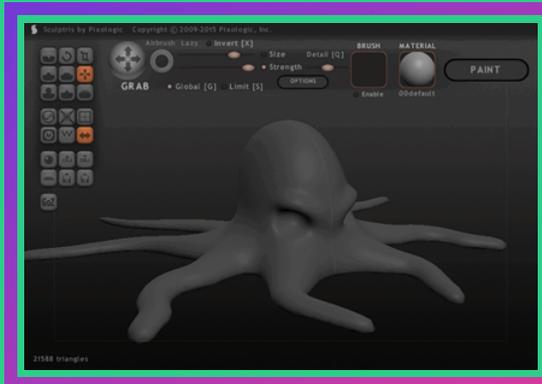
La herramienta de Agarre

- La herramienta **Grab (Agarre)** es la herramienta más versátil en Sculpttris. Te permite crear formas generales desde tu esfera, y probablemente será tu herramienta más utilizada.
- La primera regla de Esculpir es: **¡Primero Formas Generales!**.
- La herramienta Grab se utiliza para tirar, estirar y agregar arcilla nueva a tus modelos,
- ¡Pero eso no es todo! También puedes mover modelos sculptris cuando presionas el botón "**Global**".



Agregar nuevas esfera y la herramienta Escala

- En **Sculptris**, puedes agregar múltiples esferas a tu trabajo. Esto se usa más al hacer las cuencas oculares.
- Para agregar una nueva esfera a tu modelo, da clic en el botón **Nueva esfera**, como si comenzaras un nuevo proyecto. Pero esta vez, da clic en **Agregar objeto** en lugar de **Nueva escena**.
- Colócalo donde quieras. Si lo colocas a un lado, se formarán dos esferas simétricas como espejo. Si lo colocas en el medio, se formará una sola esfera.
- Desde aquí, puedes manipular la esfera como si fuera cualquier modelo. Simplemente da clic en el modelo en el que deseas trabajar con cualquier herramienta.
- Además, ¡sorpresa! ¡También puedes aprender la herramienta **Escala**!
- Observa la imagen para ver **cómo funciona**.
- Si seleccionas la herramienta **Escala**, puedes hacer crecer o reducir un objeto en relación con las cosas que lo rodean.



La herramienta de Agarre: global

- Observa la imagen.
- Si la luz "**Global**" está encendida, solo moverá el objeto.
- Si la luz "**Global**" está apagada, puedes estirar y tirar de la arcilla de ese objeto.
- Intenta hacer un **hueco** y poner una esfera en él,
- Utiliza **Agregar** nueva esfera, la Herramientas de **Escala** y **Agarre**.
- Nuevamente, puedes dar clic entre tus diferentes modelos de escultura para trabajar en cada uno.



La herramienta de Agarre: Ajuste

- La herramienta **Grab** también la puedes utilizar para **ajustar** pequeñas partes de tu modelo, como convertir un ceño fruncido en una sonrisa de sorpresa como en la imagen
- A veces necesitas acercarte a tu modelo para que los cambios se vean bien.
- Practica haciendo pequeños cambios en tu modelo con la herramienta **Grab**, y no olvides deshacer (Ctrl-Z) si te equivocas



La herramienta de Agarre: ¡Primero Formas generales!

- La herramienta **Grab** es útil para crear las formas generales de tu modelo.
- Crear una **forma general** es importante, no solo en la escultura 3D, sino también al dibujar.
- Si tus formas generales están **apagadas**, la imagen completa se verá **mal**.
- Es por eso que la primera regla de Esculpir (y dibujar) es **Primero Formas Generales**.
- ¡Crea las formas generales primero!



La herramienta de dibujo: Esfera versus Arcilla (Clay)

- Hablemos de la opción **Clay**.
- Normalmente, cuando utilizas la herramienta de dibujo, y el botón Arcilla está desactivado, simplemente continúa agregando material en forma de esfera burbujeante donde sea que dibujes.
- Sin embargo, cuando el botón **Arcilla (Clay)** está activado, solo agregará una capa plana de arcilla cada vez que das clic.
- Esto puede ser útil cuando estás dando forma a tus modelos, ya que tienes **más control sobre la cantidad de material que estás agregando**.
- Puede controlar mejor la forma en que se forman tus Formas generales.



- La herramienta **Dibujar** también puede restar arcilla y agregarla.
- La mayoría de las herramientas se pueden **"invertir"**, manteniendo presionado el botón **ALT** mientras lo utilizas.
- Invertir una herramienta o un pincel significa **cambiar la dirección en la que va**.
- Si la herramienta de dibujo **"agrega"** o **"tira"** arcilla, entonces la herramienta de dibujo invertida **"resta"** o **"empuja"**.
- También puedes activar y desactivar las herramientas invertidas presionando **X** en lugar de presionar **ALT**.
- ¡Sigue adelante e intenta utilizar la Herramienta de dibujo invertido en tu propio modelo, y no olvides deshacer (Ctrl-Z) si te equivocas !.

La herramienta de dibujo: Invertida



- Otra herramienta útil es la herramienta de **pliegue**.
- Esta herramienta **corta** en el modelo en el nivel de **fuerteza** que elijas para él.
- Es útil para agregar detalles, pero también para ayudar a **controlar la forma en que fluyen tus formas generales**.
- En la imagen, puedes ver ambos ejemplos;
- La herramienta de pliegue se utiliza para crear la forma general de los pómulos y la nariz, al tiempo que agregas el primer nivel de detalle con la boca.

La herramienta de Pliegues



La herramienta de pliegue: Invertida

- Al igual que con otras herramientas invertidas, cambia la dirección de la herramienta.
- Entonces, **si la herramienta de pliegue corta el modelo**, entonces la **herramienta de pliegue invertido extrae las crestas**.
- Puede ser útil para decorar, detalles más finos o hacer que tus modelos sean interesantes.
- La mayoría de las herramientas pueden invertirse, pero algunas no necesitan ser invertidas, como la herramienta **Grab** o la herramienta **Aplana** (Flatten).
- Pruébalo y practica Invertir la herramienta de pliegue en tu modelo Sculptor, y no olvides Deshacer (Ctrl-Z) si te equivocas.



- Esta herramienta es útil durante todo el proceso de escultura, desde la creación de tus formas generales hasta la adición de detalles.
- Al usarla, puedes suavizar las crestas ásperas o relajar las partes extendidas.
- Siempre es mejor tener tu herramienta Smooth **con menor resistencia** que tener un pincel fuerte y liso y perder todos tus detalles por accidente.
- ¡Un punto importante para recordar es que **la herramienta Smooth no es un borrador!** Suavizará tu modelo, ¡pero todos los detalles y triángulos seguirán allí!

La herramienta Suave (Smooth)



- En cualquier momento, puedes presionar el botón **SHIFT** mientras utilizas cualquier herramienta
- Dedica un tiempo para practicar esto en tu modelo **Sculptris**, y no olvides deshacer (Ctrl-Z) si se equivoca.

Presiona SHIFT para suavizar



Guardar tu trabajo y comenzar un nuevo proyecto

- ¡Esas son todas las herramientas que aprenderás por ahora!
- En este momento tu proyecto de Sculpttris debería ser bastante interesante, quizás un poco desordenado.
- Puedes guardarlo si lo deseas, siguiendo estas instrucciones,
- Busca el botón **Guardar**, que se encuentra a la izquierda de la pantalla, debajo del botón OBJ, a la derecha.

Guarda en tu escritorio si deseas editarlo más tarde,





"Dibujar" en Sculptris

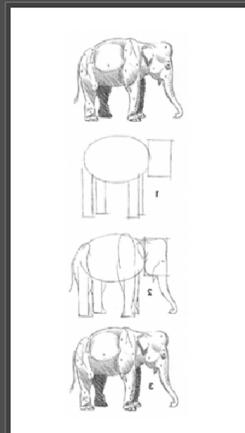
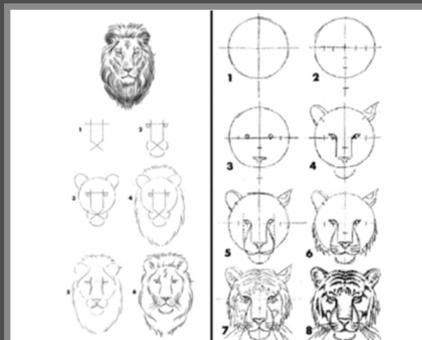
- Cada vez que hagas algo en Sculptris, saldrá un poco diferente.
- En **Tinkercad**, tienes formas preestablecidas que puedes medir con precisión.
- En **Sculptris**, todo es un poco más fluido, y eso significa que no todo lo que hagas será exactamente igual. Cuando practicas hacer lo mismo una y otra vez, eso se llama "**dibujar**".
- Observa la imagen.
- Cada uno de estos "bocetos" de pulpo se ve diferente. Sus formas generales pueden ser similares entre sí (una cabeza grande, dos ojos en sus cuencas, ocho patas), **pero cada una de ellas tiene detalles diferentes entre sí.**
- Dibujar es muy importante, especialmente cuando estás empezando a aprender 3D Sculpting.

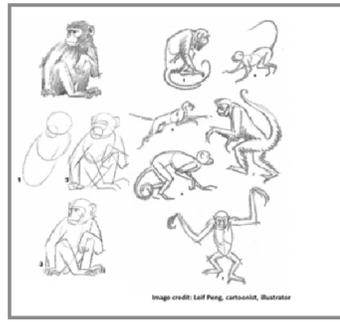
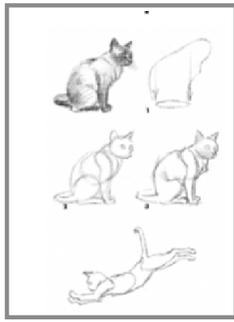


Más sobre formas generales

- Cuando estás dibujando o esculpiendo algo, siempre quieres pensar en **cómo** se arma.
- Si puedes descomponer un animal o planta (o cualquier cosa, en realidad) en sus **formas simples**, entonces será más fácil armar las cosas.
- Si tus **formas básicas** no son **correctas**, entonces tus formas finales tampoco lo serán.

OSERVA LOS DIBUJOS Y TRATA DE HACERLOS





Revisa estas imágenes y observa cómo las formas van cambiando de acuerdo con las poses.

