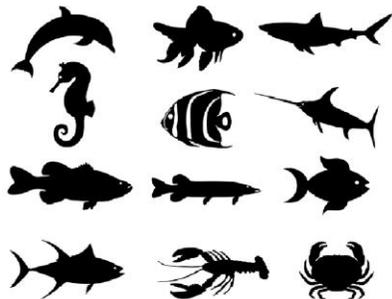


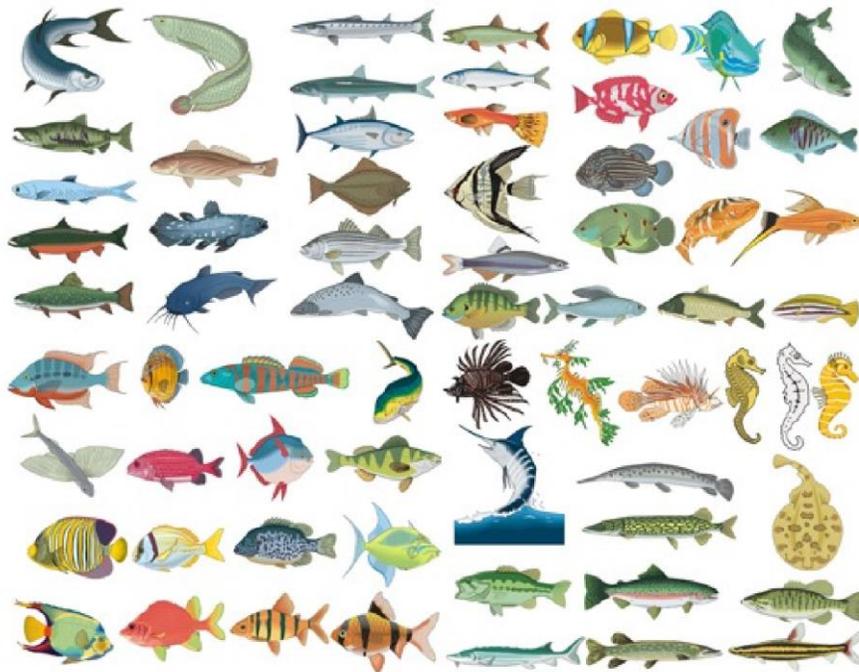
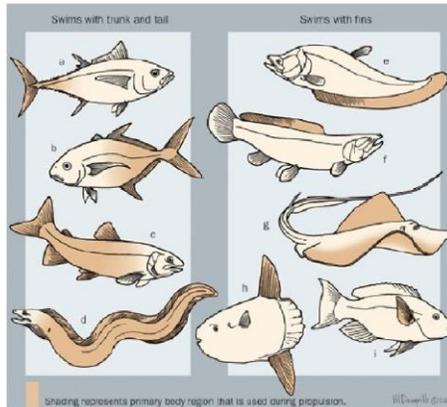
Morfología de los peces

Morfología de los peces

Fish Morphology



freepatternsarea.com



Para tu Insignia Naranja, estarás haciendo una criatura marina en Sculptris. Pero antes de saltar directamente a eso, practicarás identificar y crear las Formas generales de tres peces diferentes de su elección.





Echa un vistazo a la imagen de arriba.

Los peces vienen en todo tipo de formas y tamaños, y eso es lo que los hace tan buenos para usar como práctica para proyectos de Sculptris.

Al final de este proyecto, usted:

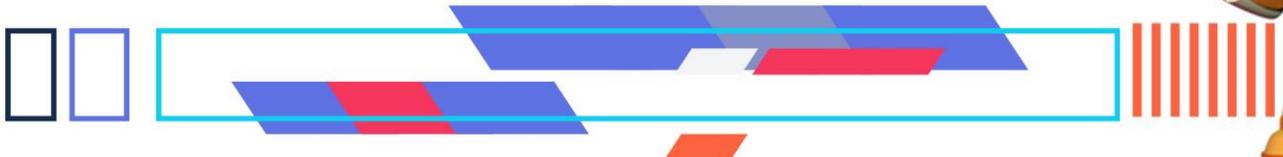
- Aprenda a usar una referencia e identificar sus formas generales.
- Cree tres bocetos diferentes de tres formas de peces diferentes.
- Aprenda a hacer ojos y cuencas.
- Practique revisar y arreglar su trabajo.

Entonces, cuando esté listo para comenzar, eche un vistazo al pescado de arriba. Elige tres formas de peces que te gustaría intentar hacer en Sculptris. Si necesita ayuda para encontrar mejores imágenes para el tipo específico de pez, pídale ayuda a un maestro con una búsqueda de imágenes.

Una vez que haya elegido tres imágenes de peces, haga clic en SIGUIENTE para pasar a la siguiente lección.

Morfología de los peces

Usando una referencia





Al esculpir, es común usar ejemplos de la vida real para crear un gran arte. Muchos artistas y escultores pasan mucho tiempo mirando animales y la naturaleza para practicar lo básico.

Pero mirar la naturaleza solo puede llevarte lejos. El otro ingrediente para hacer bellas artes es practicar muchas cosas diferentes y practicar mucho. Es por eso que está haciendo tres (3) bocetos de diferentes peces.

Para este ejemplo, usaré una Manta Ray para mi referencia, porque me gusta la forma en que están formadas. Echa un vistazo a la imagen de arriba.

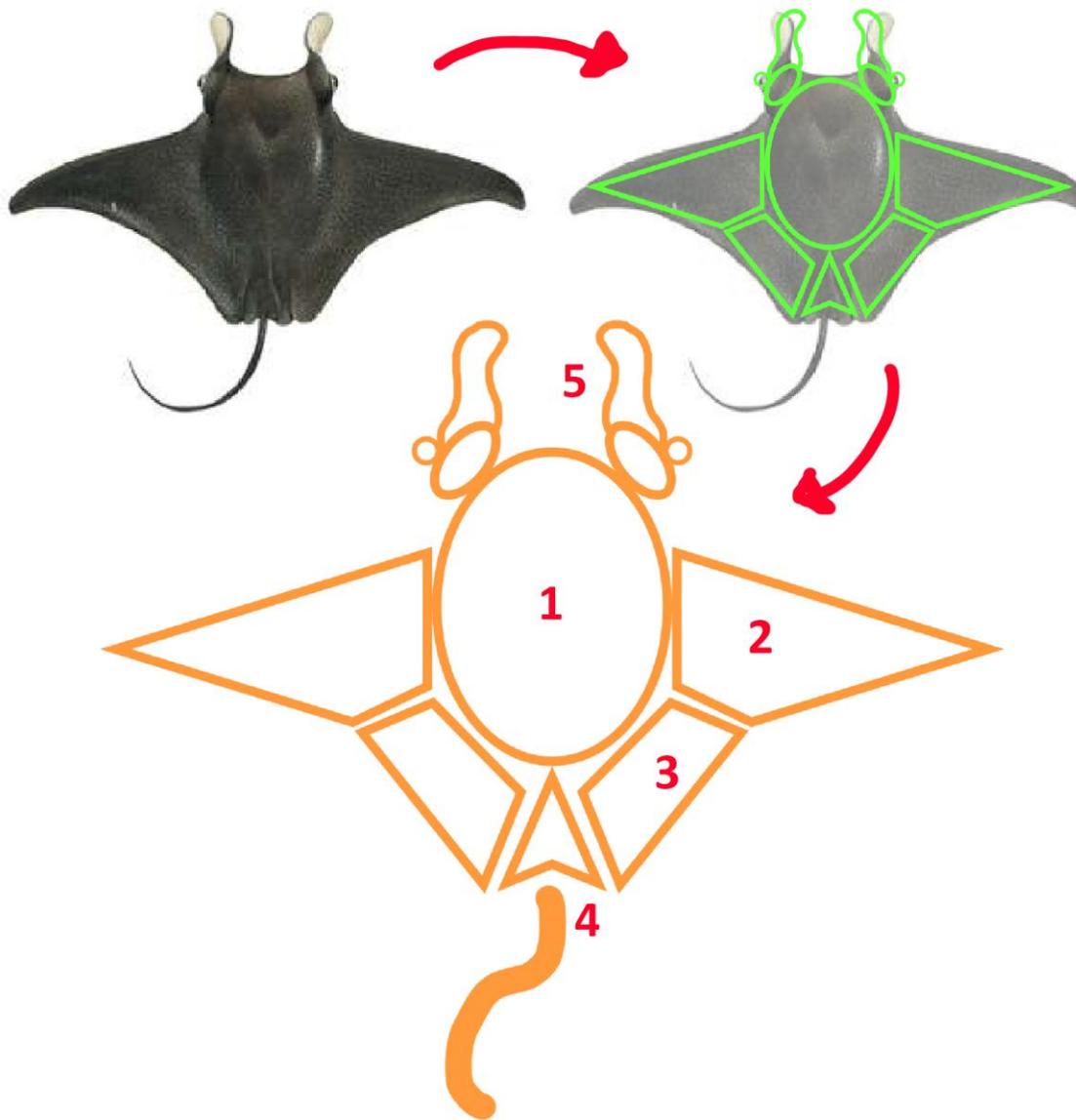
El primer paso de Esculpir a partir de una referencia es identificar las Formas generales del objeto que va a crear. Vamos a hacer eso.

Cuando esté listo para intentarlo, haga clic en SIGUIENTE.

Morfología de los peces

Identificar formas generales



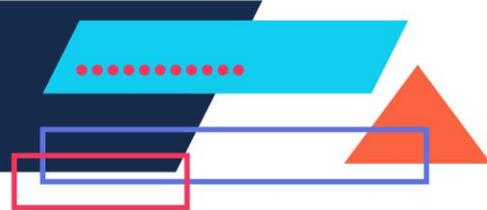


¡Practiquemos la identificación de formas generales!

Si observa la imagen de arriba, notará que cuando la descomponemos en sus formas básicas, tratamos de pensar en formas como círculos, triángulos y rectángulos. A veces, si una forma es más fluida como una cola o los cuernos cefálicos de Manta Ray, pueden mantener su fluidez, sin dejar de ser simples.

Vamos a desglosarlo:





1. El cuerpo principal es ovular, como un círculo largo y plano.
2. Las aletas dorsales se extienden como un gran ala triangular, pero también se aplanan a lo largo del cuerpo donde alcanzan la cola.
3. La aleta dorsal no solo sobresale como un triángulo, sino que tiene una curva suave que vuelve hacia la cola. Representamos esto con un rectángulo.
4. La cola está conectada al cuerpo casi como un triángulo, con el extremo de la cola extendido para conectarse con la aleta dorsal.
5. ¡La cara! Los ojos de Manta Ray sobresalen de sus cabezas como orbes bulbosas, para que puedan ver a su alrededor mientras nadan. Los cuernos cefálicos sobresalen y se agitan casi como aletas.

No es perfecto, pero no tiene que ser así, y ese es el punto clave sobre las formas generales. Si sus formas generales son del tamaño correcto y están lo suficientemente cerca, entonces será mucho más fácil agregar detalles más adelante.

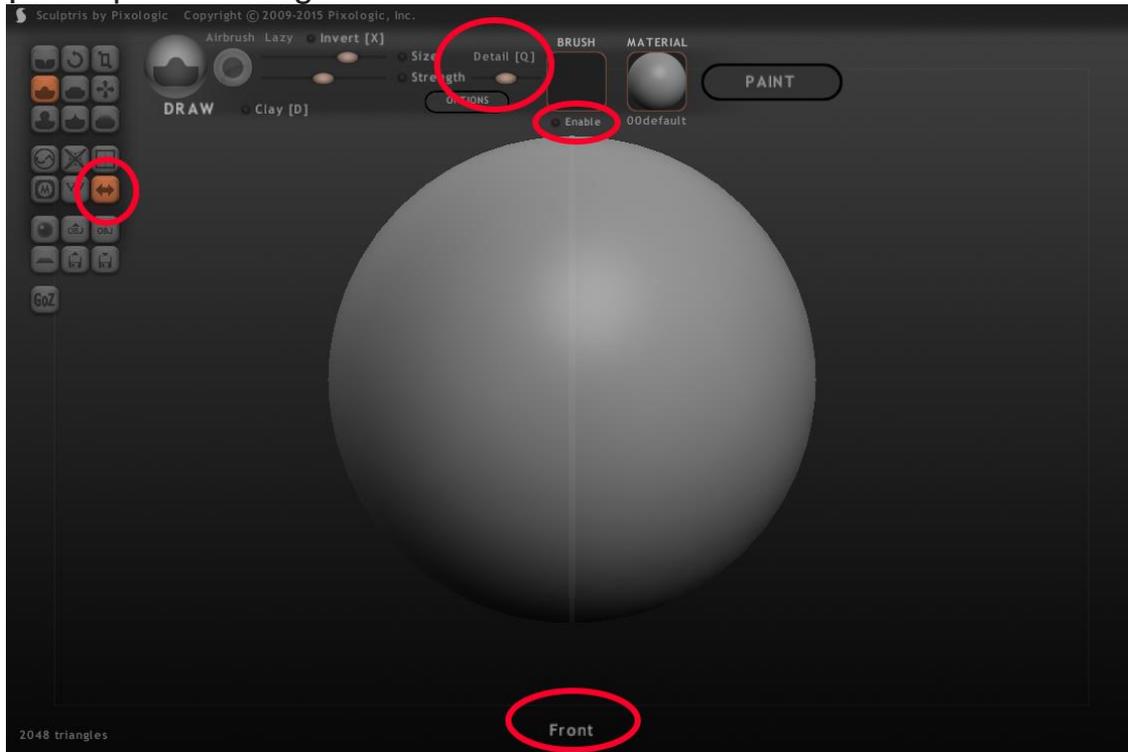
Pruebe esto con su imagen de referencia. No tiene que dibujar las formas generales como lo hice yo, pero aún así trate de vigilar cuáles son esas formas mientras esculpe.

Cuando esté listo para comenzar a esculpir, haga clic en SIGUIENTE.





¡Verifique su configuración!



Como de costumbre, no olvides revisar tu configuración antes de comenzar a esculpir.

Verifique lo siguiente:

- Su nivel de Detalle debe estar en algún punto intermedio.
- La luz del pincel "Activar" debe estar apagada.
- La simetría debe estar activada. Agregar detalles asimétricos viene más tarde. Comience con eso.
- Asegúrese de realizar un seguimiento de hacia dónde se enfrenta su modelo. Antes de comenzar, identifique el frente, la parte superior y la parte inferior, y asegúrese de no perder de vista dónde están.

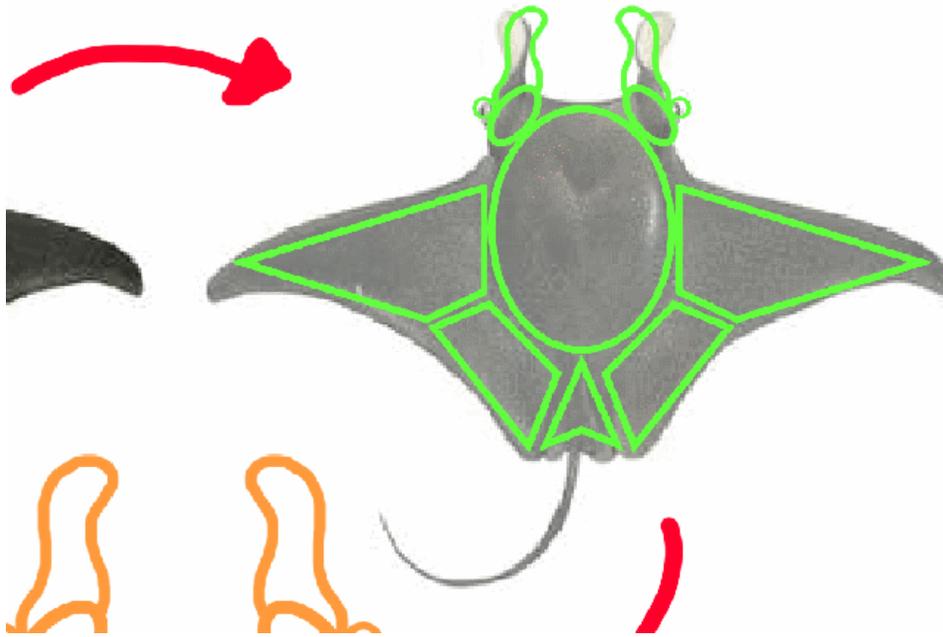
Por último, ajustará las configuraciones de Herramienta y Pincel a medida que esculpe, así que siga verificando las que necesite.

Haga clic en SIGUIENTE cuando esté listo para comenzar.





Formas generales primero



¿Cuál es esa regla otra vez? Formas generales primero.

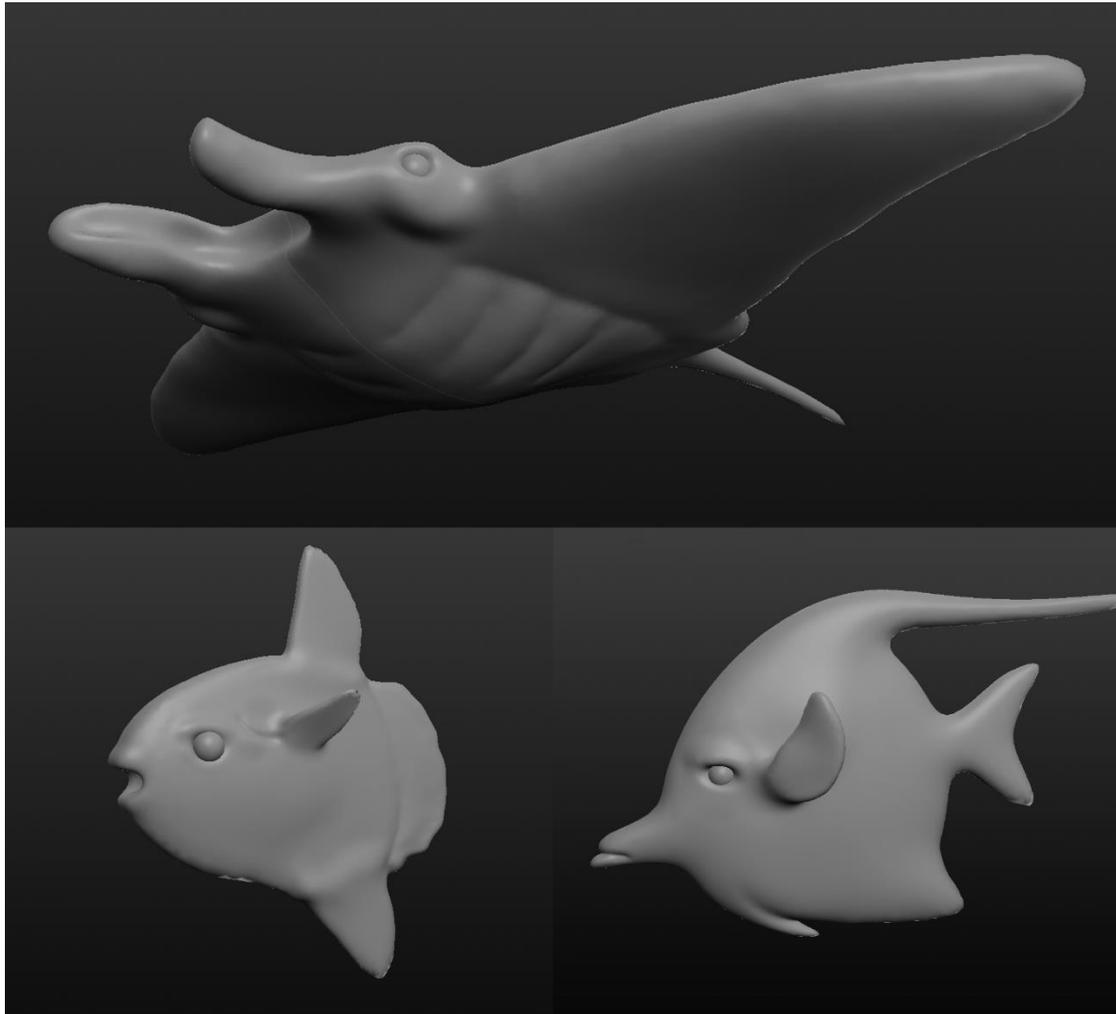
La imagen de arriba puede hacer que parezca fácil, pero esculpir requiere práctica y paciencia. No siempre lo hará bien en el primer intento. De hecho, ¡este boceto de Manta Ray me llevó siete intentos para hacerlo bien! ¡Por eso se llaman bocetos, porque es práctica! Tu mente se está acostumbrando a las formas, y tus manos se están acostumbrando a las herramientas.

Cuando esté listo, haga clic en SIGUIENTE para averiguar qué necesitarán sus tres bocetos de peces para este proyecto.





Tres bocetos



¿Listo para comenzar con tus tres bocetos de peces? Hay algunas cosas que debes practicar específicamente al hacer estos bocetos. Aquí están:

- Cada boceto debe ser de un pez diferente.
- Los bocetos deben incluir la herramienta de agarre, la herramienta de dibujo y la herramienta de pliegue al menos.
- Asegúrese de incluir las aletas, la boca y los ojos.
- Los ojos deben ser Esferas Nuevas separadas que se agregan a la escena y se colocan en las cuencas de los ojos.





Siga adelante y comience sus bocetos ahora, pero si desea ver algunos consejos y trucos sobre cómo crear correctamente los ojos y las cuencas de los ojos, haga clic en SIGUIENTE.

Ojos y medias



Aquí hay algunos pasos para hacer las formas generales de los ojos y las cuencas de los ojos. Aprenderá más en proyectos posteriores, pero por ahora, esta es la forma más simple de hacer que sus modelos tengan ojos bonitos a los que pueda agregar expresión.

Aquí están los pasos:

1. Use la herramienta de dibujo INVERTIDA para empujar las cuencas de los ojos.
2. Use la herramienta de dibujo regular para agregar la línea de cejas y las cejas. Deje que sobresalga un poco.
3. Alise todo un poco para darle un aspecto más limpio.
4. Agregue una nueva esfera, reduzca su escala (con "Global" activado) y colóquelos en los zócalos.



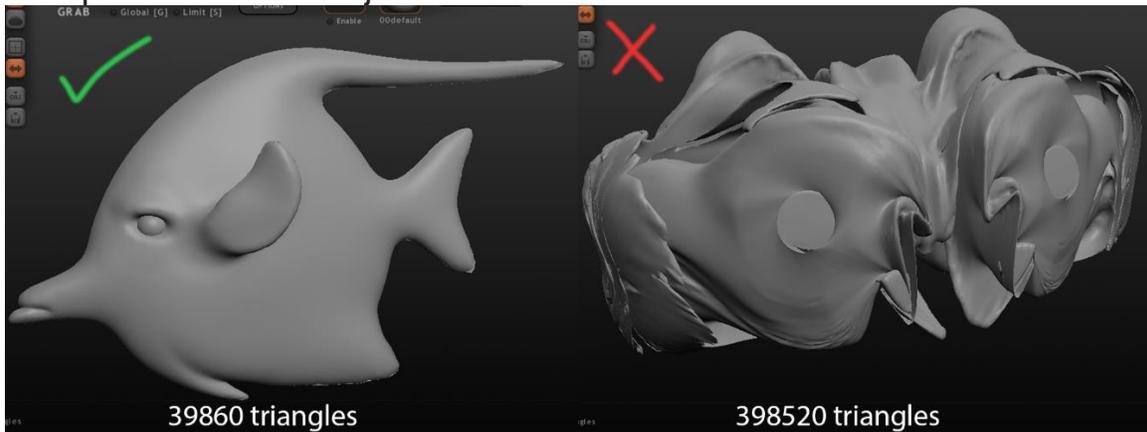


- Utilice la herramienta de captura (sin "Global") para ajustar la expresión y el estado de ánimo de la cara.

La mayoría de las criaturas del planeta Tierra tienen ojos, así que esto será algo que harás mucho si estás haciendo criaturas en Sculpttris. Y dado que los bocetos para este proyecto requieren ojos para ganar su insignia, ¡asegúrese de obtener esta técnica!

Haga clic en SIGUIENTE cuando esté listo para continuar.

Comprobando tu trabajo



¡Es hora de revisar tu trabajo!

- Asegúrese de que su conteo de triángulos sea inferior a 300,000. Un buen número de polígonos para bocetos es inferior a 50,000, pero puede usar más si lo necesita. Puede usar el pincel de reducción para arreglar esto.
- Asegúrese de que las partes más delgadas (como las aletas) estén bien conectadas y resistentes al cuerpo de su modelo. Puede ajustar partes delgadas con la herramienta Agarrar o la herramienta Dibujar para agregar grosor.
- Asegúrese de que no haya partes retorcidas o fibrosas. Las herramientas Suavizar y Reducir pueden solucionar esto.
- Asegúrese de que los triángulos de su modelo no se crucen ni retrocedan. Puede solucionar esto con las herramientas Suavizar y Reducir.

El único momento en que está bien que tus triángulos se crucen es cuando agregas otras esferas a tu modelo. Las computadoras pueden entender cómo encajan esos triángulos.





Tómese un momento para arreglar su trabajo. Haga clic en SIGUIENTE para ver cómo.

Arreglando tu trabajo



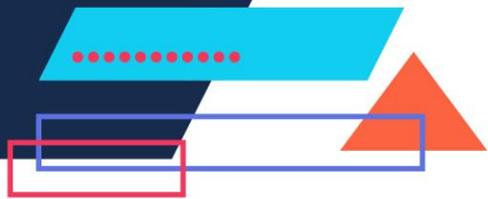
¡Incluso cuando tienes cuidado, pueden ocurrir errores! No se preocupe, los errores son normales y le brindan la oportunidad de aprender al corregirlos.

Echa un vistazo a la imagen de arriba. ¡En mi modelo de pez ángel, me di cuenta de que la aleta superior se había hinchado de alguna manera!

Observe cómo cuando se presiona nueve (9), y corta el modelo por la mitad, puede ver cómo la parte hinchada de la aleta se infla en el lado vacío del modelo. Esa es una manera rápida y fácil de decir que hay algo mal con el modelo.

En la imagen, puede ver una de las formas más simples de probar y arreglar sus modelos. Al usar la herramienta Suavizar y la herramienta Reducir pincel, como aprendió antes, puede corregir errores como ese.





Sigue revisando tu trabajo hasta que no puedas encontrar más problemas importantes que necesites arreglar, y haz clic en SIGUIENTE cuando hayas terminado los tres bocetos de peces.

