



snow city arts
virtual
learning

INSTRUCCIÓN VIRTUAL **TRANSCRIPCIÓN DE VIDEO**

Taller:

Creaciones de las Criaturas

Aprende a usar la aplicación SculptGL para crear una escultura original de una criatura. También pensarás en cómo las características estéticas de tu criatura se relacionan con su entorno.

Artista docente:
Mikey Peterson

Duración de taller: 25 - 45 minutos



Transcripción

¡Hola! Soy Mikey Peterson de Snow City Arts. Mis pronombres son él y lo. Gracias por permitirme unirme a ustedes hoy mientras hacemos arte utilizando diferentes formas de medios digitales. Hoy estaremos esculpiendo criaturas, monstruos y extraterrestres digitalmente, o realmente puede ser cualquier cosa que tu imaginación te guíe a hacer usando la aplicación en línea SculptGL. Puedes utilizar este tipo de programa para crear esculturas digitales para videojuegos, películas, televisión y obras de arte de nuevos medios.

Antes de comenzar, siéntase libre de pausar el video para ver estos enlaces de diseño de criaturas a través de diferentes medios artísticos.

Los personajes de Super Mario Brothers de **Shigeru Miyamoto**:
www.mariowiki.com

Milicent Patrick creando la criatura del clásico de terror de 1954, *The Creature from the Black Lagoon*:
<https://www.cineaste.com/winter2019/lady-from-the-black-lagoon-milicent-patrick>

Stuart Freeborn posando con su creación famosa, Yoda, del set de la película *The Empire Strikes Back*. ¡El parecido es impresionante!
<https://boldentrance.com/stuart-freeborns-based-yoda-on-his-own-facial-features>

El artista visual **Wangechi Mutu** habla sobre "The End of Eating Everything," con el artista musical Santigold:
<https://www.youtube.com/watch?v=yvGcO73MM-I>

Como puedes ver, las creaciones de criaturas han abarcado varias décadas y medios y se pueden hacer a partir de herramientas y materiales diversos.

Para comenzar tu propia creación de criatura, vaya a la aplicación **SculptGL** en cualquier navegador web. No es necesario descargar nada. La aplicación funciona puramente en línea. Al mirar la interfaz de la aplicación, verás pestañas en la parte superior de la pantalla, herramientas en el lado derecho y la esfera de arcilla virtual en el centro.

Comencemos moviendo la bola de arcilla dentro del campo central. Usando el

Transcripción Continuación

trackpad de tu computadora, presione hacia abajo y manténgalo presionado, y use otro dedo para rotar la esfera. Para **acercar** y **alejar**, use dos dedos al mismo tiempo, y empuje ligeramente hacia adelante y hacia atrás. Para **mover** la esfera de arcilla, mantenga presionada la tecla de opción en el teclado y use el mismo método para **rotar** la esfera.

¡Ahora comencemos a esculpir! En el lado derecho, debajo de **Esculpir y pintar (Sculpting and Painting)**, y el subtítulo **Común (Common)**, asegúrese de que la casilla **Simetría (Symmetry)** esté marcada. Esta característica divide tu esfera por la mitad, creando imágenes de espejo de cada mitad. Esta función es ideal para crear caras.

Ahora echemos un vistazo a nuestras herramientas de escultura.

Al lado derecho de la pantalla, debajo de **Esculpir y pintar (Sculpting and Painting)**, y el subtítulo **Herramienta (Tool)**, hay una casilla que dice **Pincel (Brush)**. Esta es la primera herramienta que usaremos. Si haces clic en esta casilla, verás un montón de opciones de herramientas. Aprenderemos de estos más tarde. Por ahora, permanezca en la selección de **Pincel (Brush)**.

Mueva tu cursor sobre la esfera de arcilla. Notarás un pequeño punto con un círculo alrededor y otro punto pequeño. El punto y el círculo representan el área que se manipularía al esculpir, y el punto sin el círculo significa que la función de **Simetría (Symmetry)** está activada. En este lugar se producirá una imagen de espejo de tu manipulación de escultura. Para esculpir, mantenga presionado el trackpad y use otro dedo para manipular la arcilla.

Como puedes ver, la manipulación está contenida dentro del círculo y también aparece en el otro lado de la esfera con la función **Simetría (Symmetry)** activada. Para cambiar el área de manipulación, mueva la barra **Radio (Radius)** en la sección de **Herramientas (Tool)**. Verás que el círculo se hace más grande y más pequeño, dependiendo de la dirección en la que muevas la barra.

Para cambiar la intensidad de su escultura, mueva la barra de **Intensidad (Intensity)** en la sección de **Herramientas (Tool)**. Notarás que la escultura se vuelve más fuerte y más débil, dependiendo de la dirección en la que muevas la barra.

Como puedes ver, cuando estamos esculpiendo, se agrega arcilla a la esfera. Si

Transcripción Continuación

desea quitar arcilla y excavar en la esfera, marque la casilla **Negativo (Negative)** ubicada en la sección de **Herramientas (Tool)**.

Ahora exploremos algunas de las otras herramientas que podemos usar para esculpir. Hasta este momento, hemos estado usando la herramienta **Pincel (Brush)**. Si hacemos clic en **Pincel (Brush)**, se abre una ventana para revelar varias herramientas diferentes.

Seleccione la herramienta **Arrastrar (Drag)**. Al usar esta herramienta, puede sacar la arcilla de una esfera así.

Ahora seleccione **Aplanar (Flatten)**. Esto alisará la arcilla.

Ahora prueba **Pintar (Paint)**. Se abrirá una sección nueva llamada **Materiales PBR (PBR Materials)**. Haz clic en **Albedo (Albedo)** y se abrirá una rueda de colores. Aquí puedes seleccionar el color que te gustaría usar. Tu cursor ahora se transforma en un pincel. También puede seleccionar **Pintar todo (Paint All)** para pintar toda tu escultura.

Sigue experimentando con todas estas herramientas diferentes para crear tu criatura. Siéntete cómodo/a maniobrando el interfaz y cambiando entre herramientas diferentes.

Ahora aceleremos el proceso, para que puedas ver cómo todas estas herramientas y acciones trabajan juntas para crear nuestra criatura.

Cuando hayas terminado con tu criatura, puedes guardar el proyecto como un archivo .sgl o exportar tu proyecto a un archivo .obj haciendo clic en **Archivos (Importar/Exportar) [Files (Import/Export)]** en la parte izquierda superior de la pantalla. Luego, seleccione .sgl u .obj. Un archivo .obj se puede importar a otros programas, pero el .sgl solo funcionará con la aplicación SculptGL.

A continuación, puede arrastrar el cursor por el área que deseas capturar. La captura de pantalla se creará y se colocará en tu escritorio.

¡Felicidades, has terminado con tu criatura! También puedes pensar en cómo su entorno afecta su apariencia y cómo funciona.

Muchas gracias por hacer arte conmigo hoy. Hay un montón de otros talleres interesantes de arte en Snow City, así que siéntete libre de verlos también.

Si tienes interés en recibir crédito escolar por el trabajo que completaste en este taller o deseas que el trabajo que creaste se muestre en un espacio de exhibición o en una galería virtual de Snow City Arts, por favor completa el formulario de autorización en <https://snowcityarts.org/consent-releases/>. (Pídeselo a tu padre/madre o tutor/a si eres menor de 18.)

Contáctanos en programs@snowcityarts.org si tienes preguntas, deseas ofrecer comentarios o deseas continuar trabajando con nosotros virtualmente.



Snow City Arts inspira y educa a niños/as y jóvenes en hospitales a través de las artes.

snowcityarts.org