

Ovalia Egg Chair

En estos tutoriales para principiantes vamos a modelar paso a paso esta clásica "silla" del 60, texturizarla y tocar ciertos puntos básicos sobre el render e iluminación con Vray en 3ds max 2012 .

Empecemos...

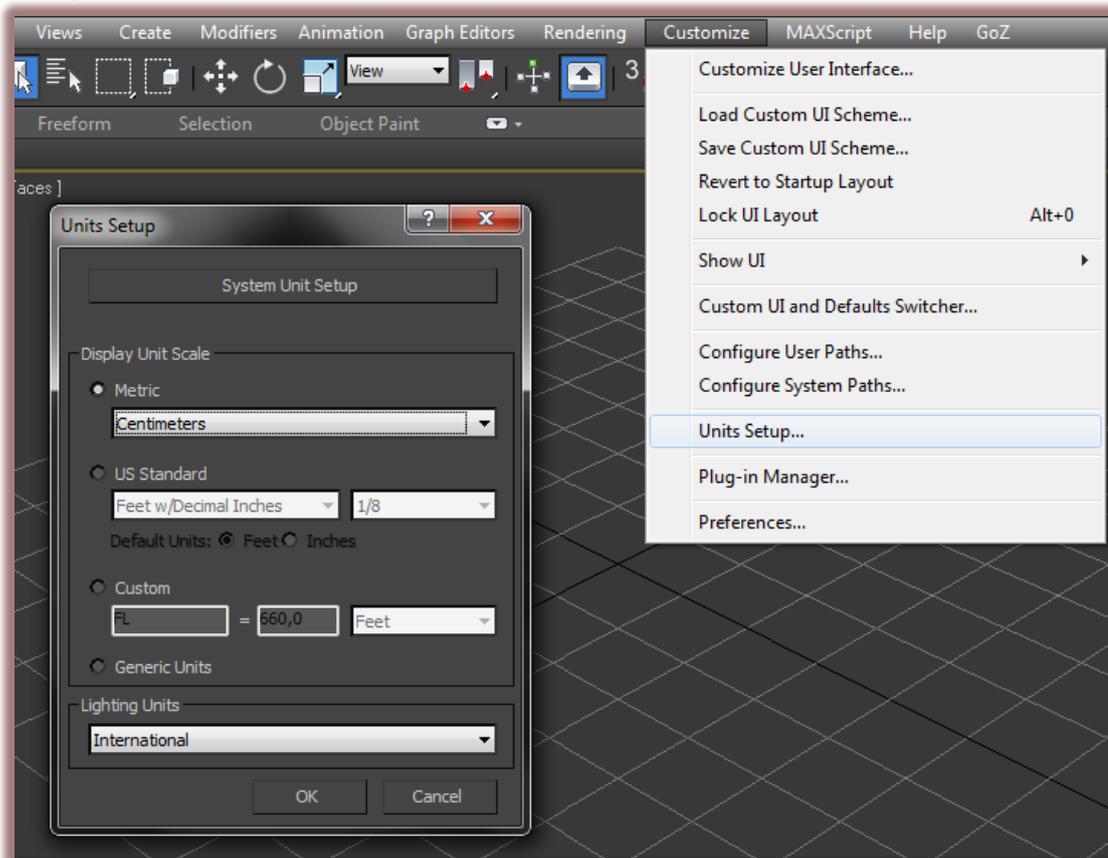
Lo primero es buscar imágenes de referencia sobre la silla en la web:



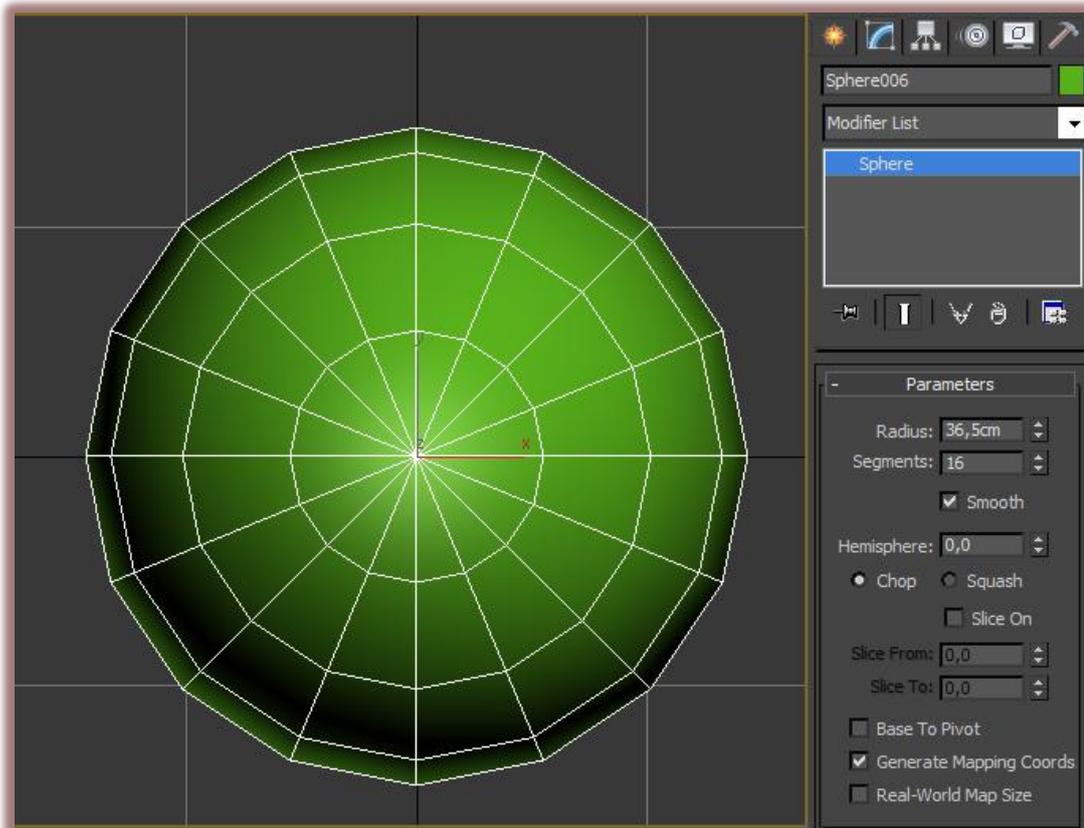
Una vez que ya se explico una herramienta no lo volveré a hacer o sino este tuto se haría demasiado largo

Ahora que tenemos las imágenes vamos a comenzar el modelado.

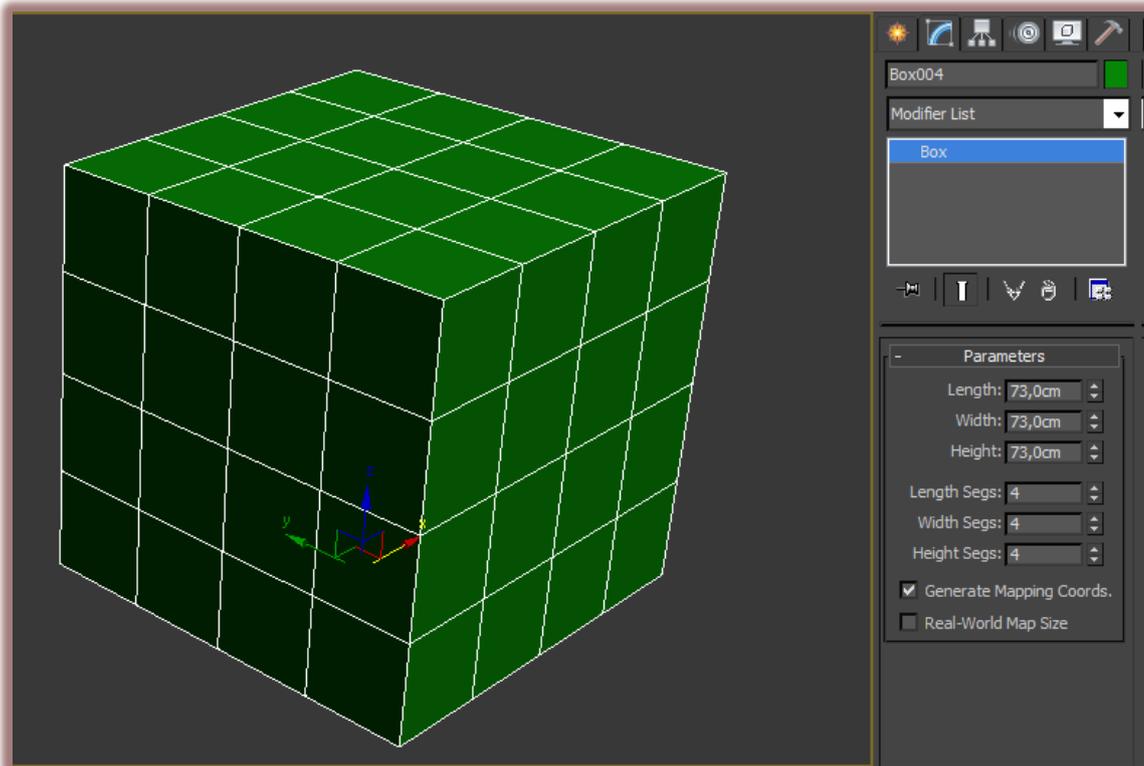
Ya que vamos a utilizar de referencia las medidas de la segunda imagen tendremos que configurar las unidades a centímetros.



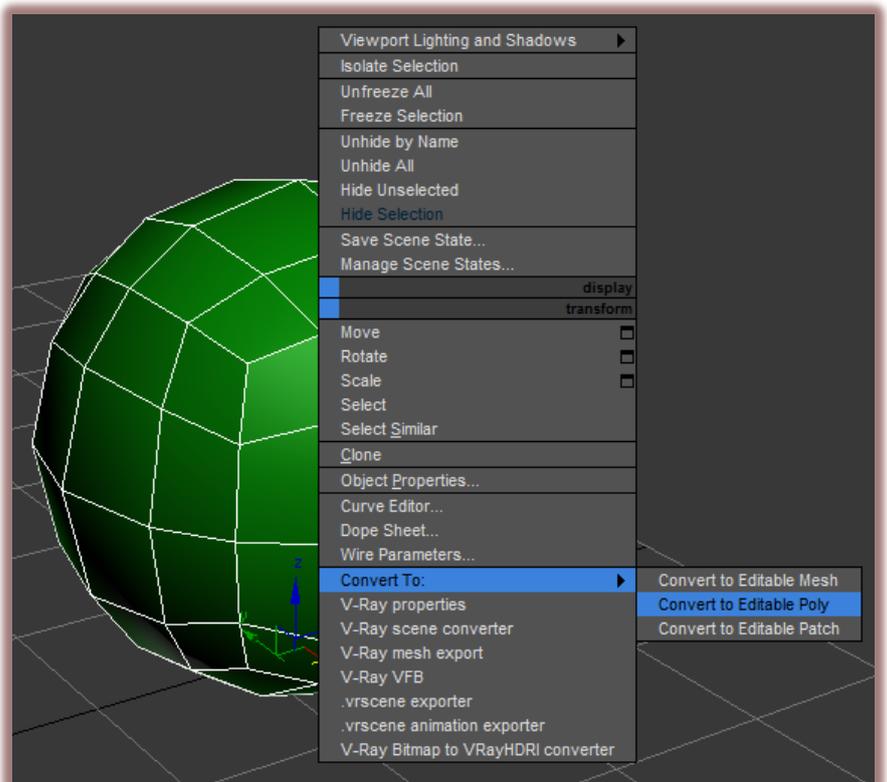
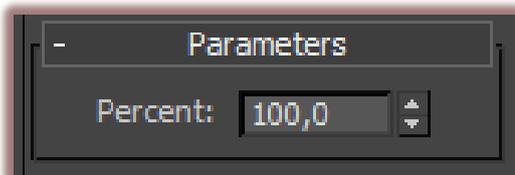
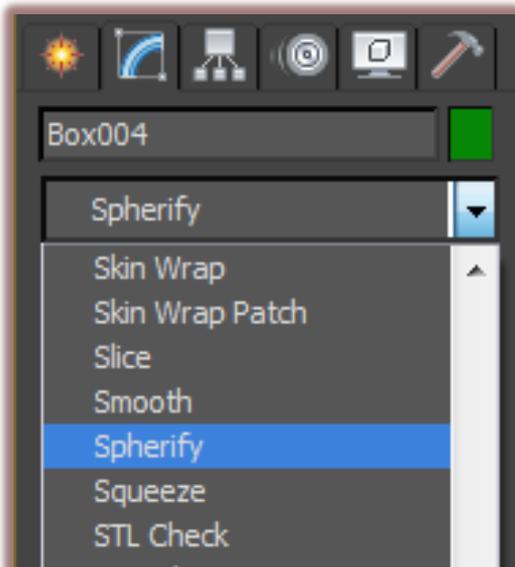
En el visor front creamos una esfera con estos parámetros.



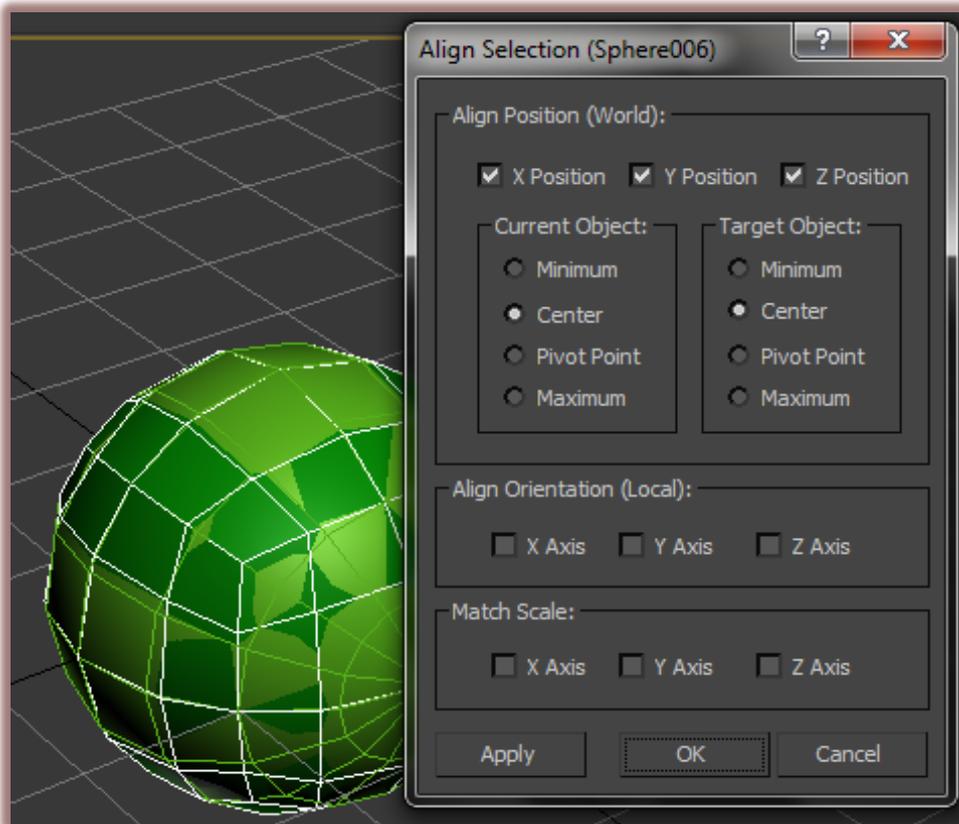
También creamos un cubo con estos parámetros.



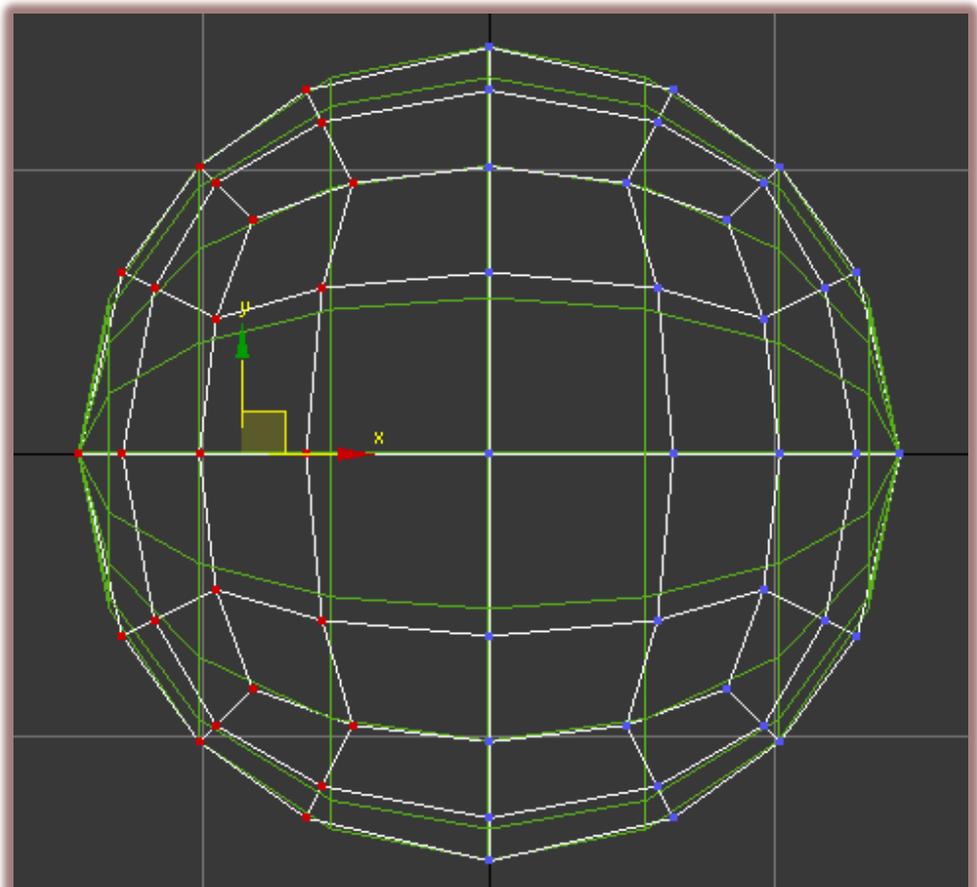
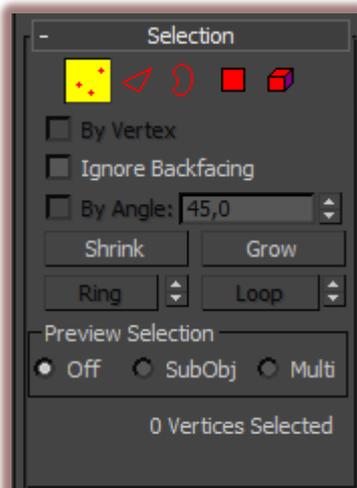
Le aplicamos el modificador “spherify” al 100% y convertimos a edit poly



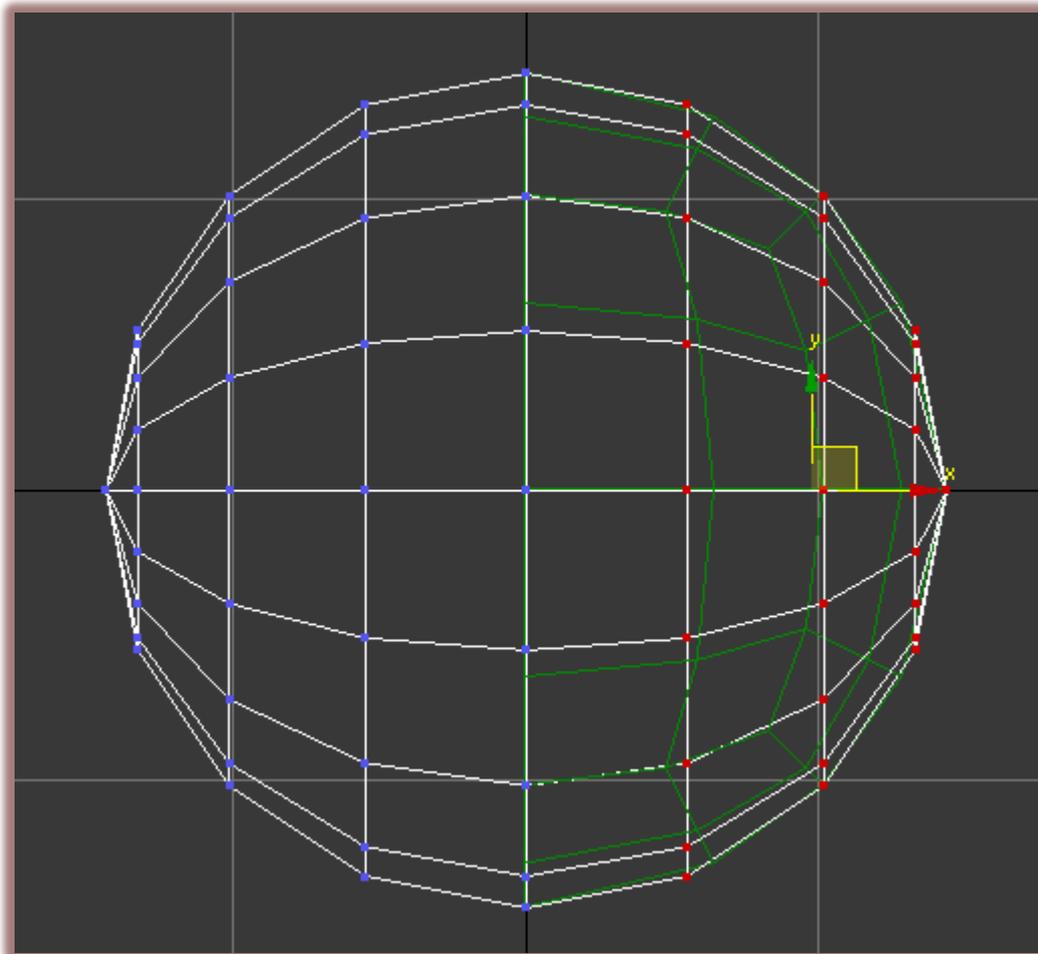
Alineamos el cubo a la esfera, para ello damos click en este icono  y luego en la esfera; a continuación damos clic en las casillas que se muestran en la imagen luego en ok.



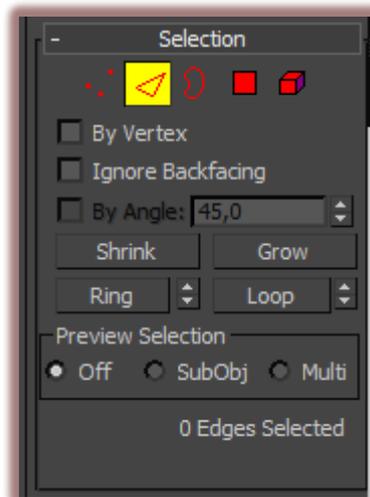
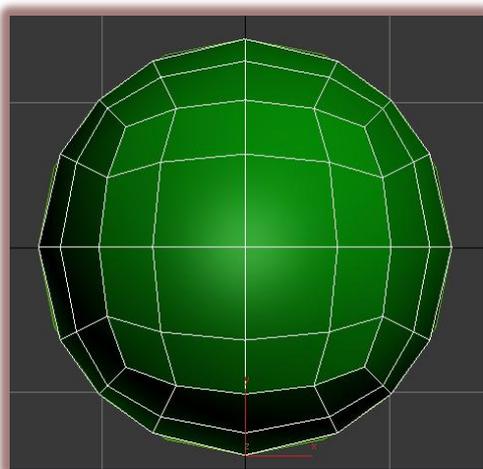
Ahora vamos al panel modify  y en la persiana "Selection" damos clic en vertexy presionamos "F3" para poder ver en modo wireframe Luego en left seleccionamos estos vértices y los borramos con suprimir.



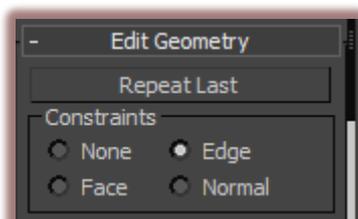
Hacemos lo mismo para la esfera solo que al otro lado.



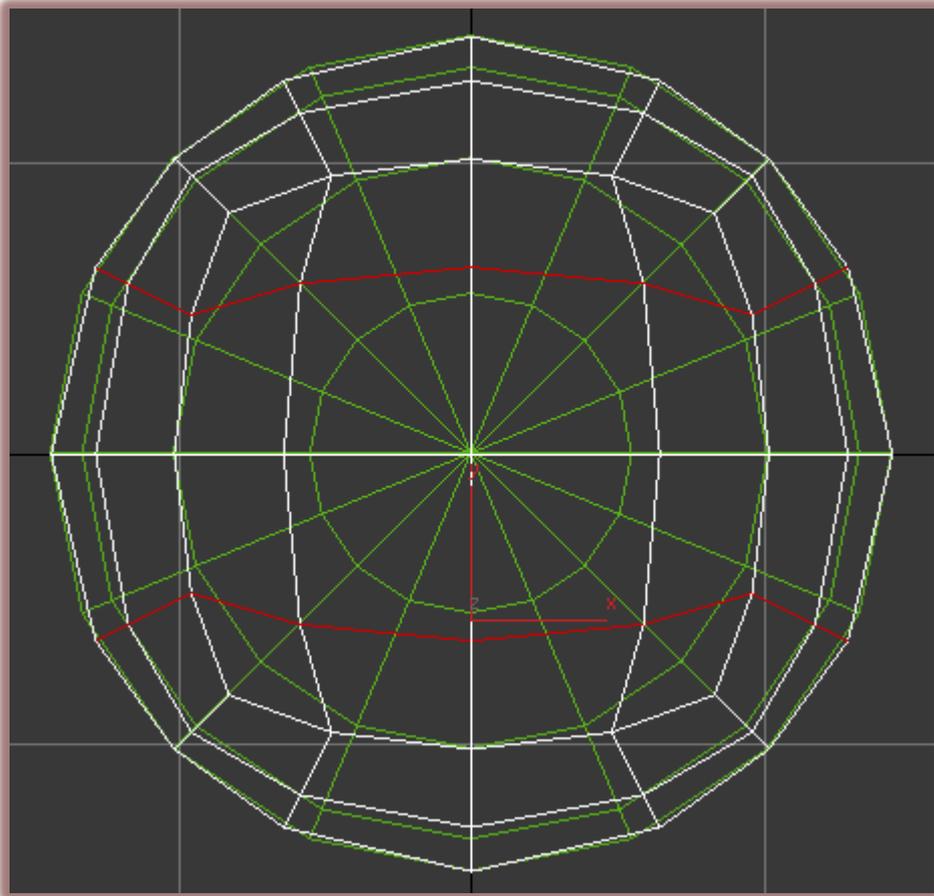
En la vista front seleccionamos el antiguo cubo y en la persiana selection damos clic en “edge”.



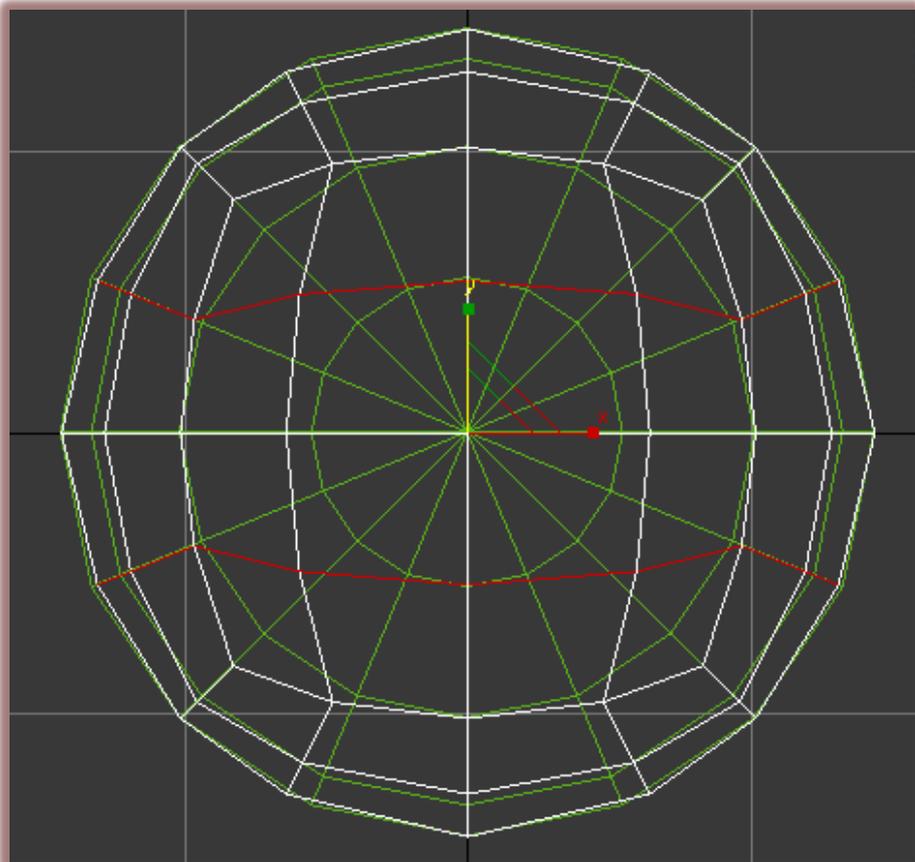
Luego bajamos hasta la persiana “Edit geometry” y en la sección “constraints” marcamos la casilla “edge”.



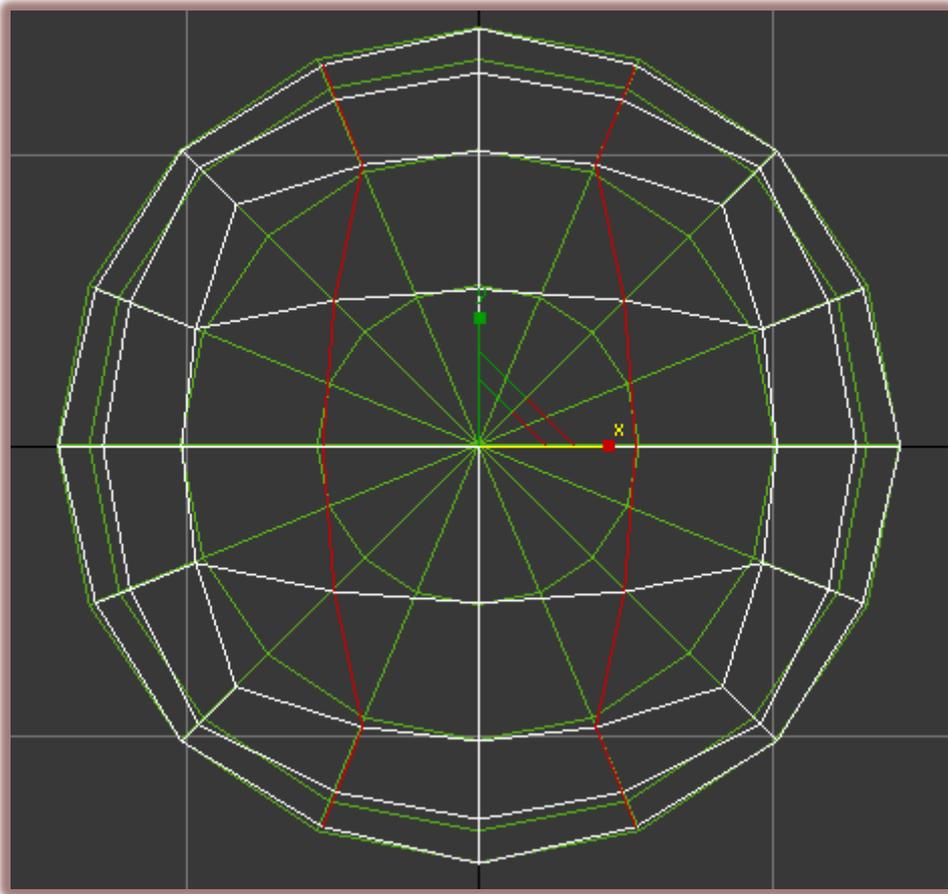
Ahora seleccionamos estos “edges”.



Vamos a escalarlos para que encajen con los vértices de la esfera; damos clic en la herramienta “select and uniform scale”  y luego en “Use Selection Center”  y los escalamos en el eje “y”



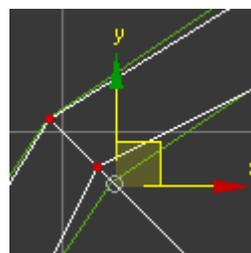
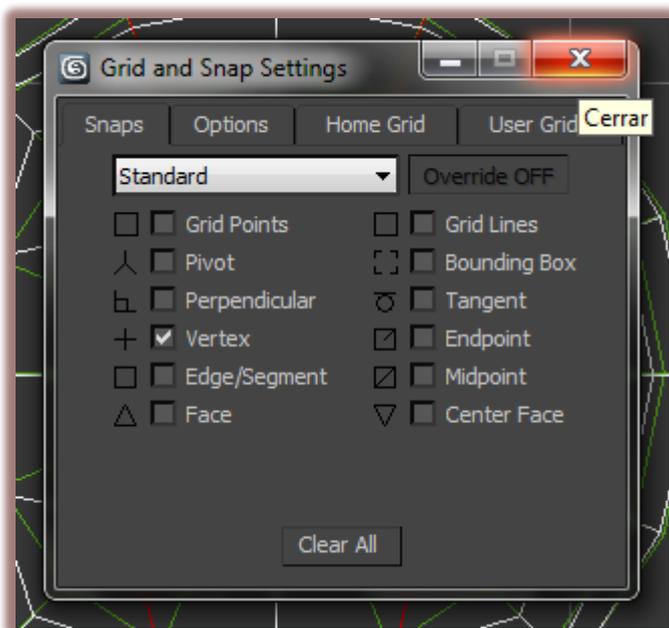
Hacemos lo mismo con estos edges pero en el eje "x"



Seleccionamos el sub objeto "vertex", desactivamos el edge "constraints" y damos clic en la herramienta "select and move"

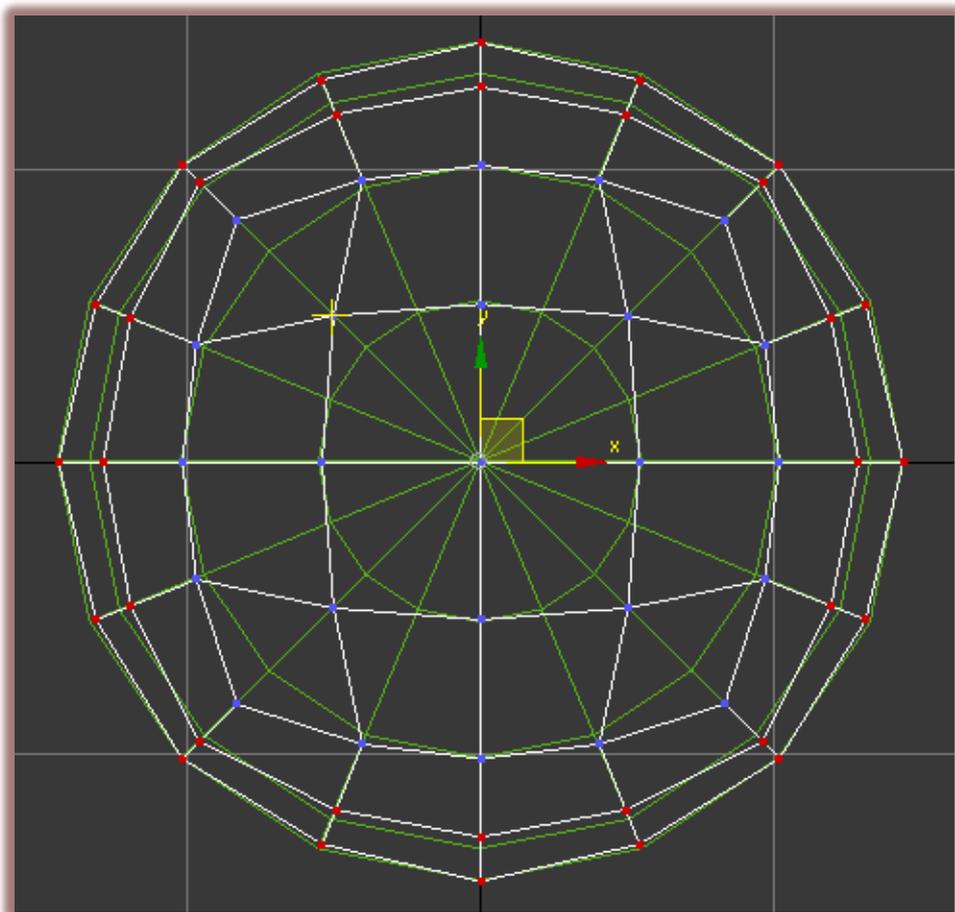


Ahora para que los vértices encajen perfectamente tenemos que utilizar nuestro "snap" damos clic izquierdo sobre él para activarlo y luego clic derecho para configurarlo. Marcamos solo la casilla vertex y cerramos.

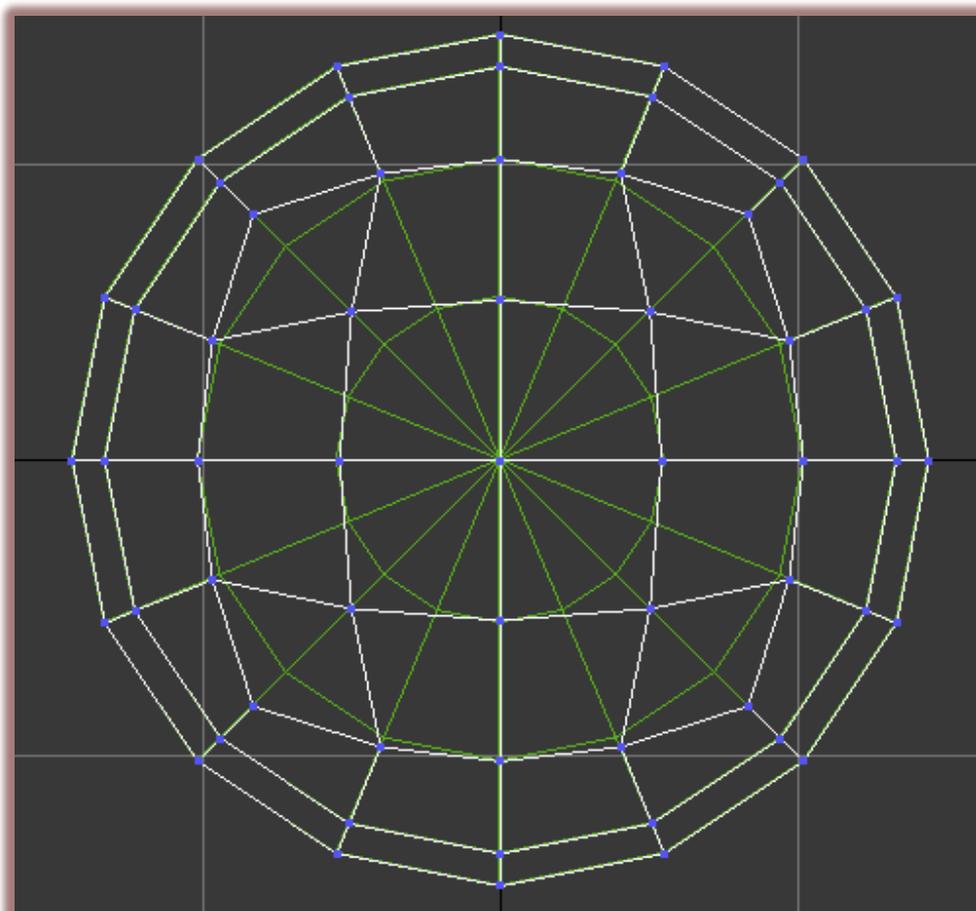


Nos debería salir un puntito en el centro del gizmo.

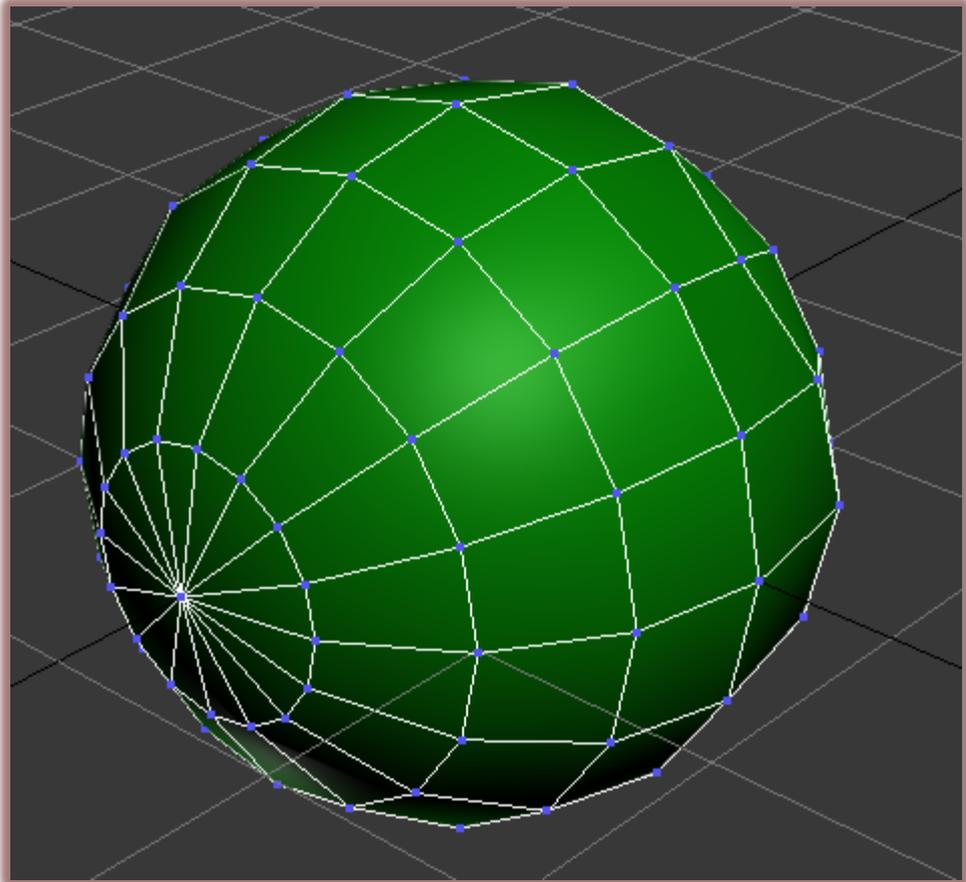
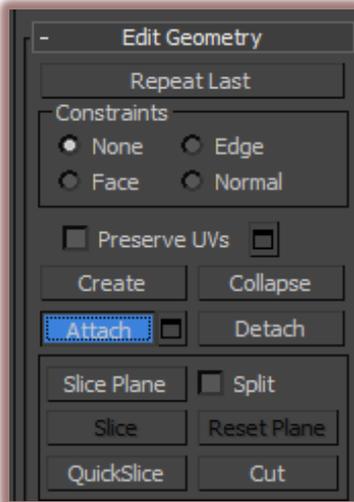
Comenzamos a alinear uno por uno estos vértices



Nos debería quedar de esta forma

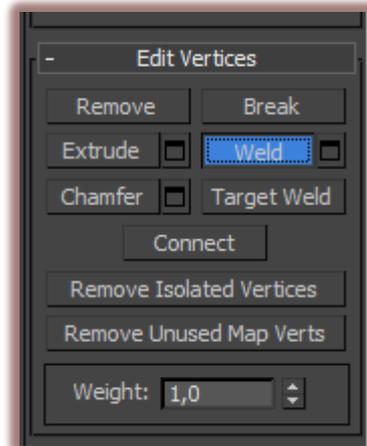
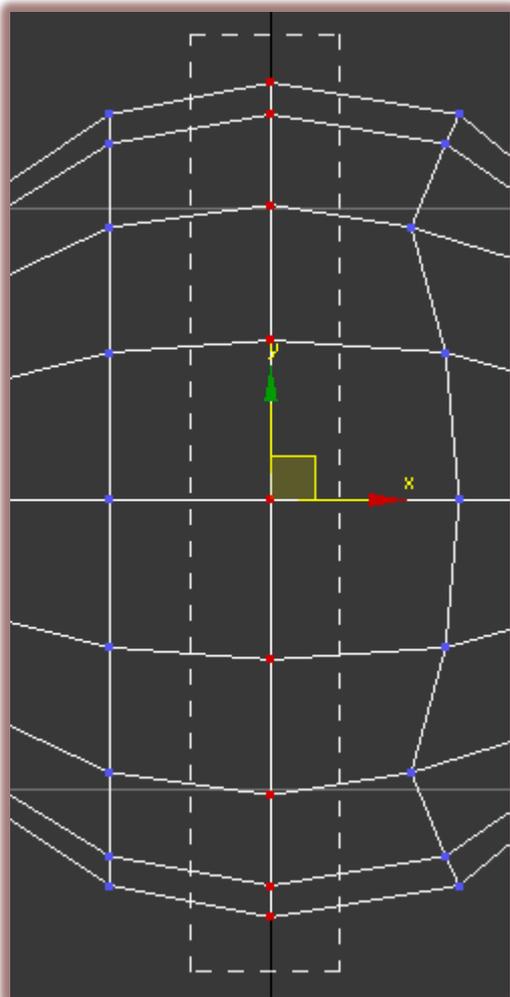


Vamos a la vista perspectiva, bajamos hasta la persiana "Edit geometry" y damos clic en "attach", luego en la esfera y luego en el vacio para desactivarlo

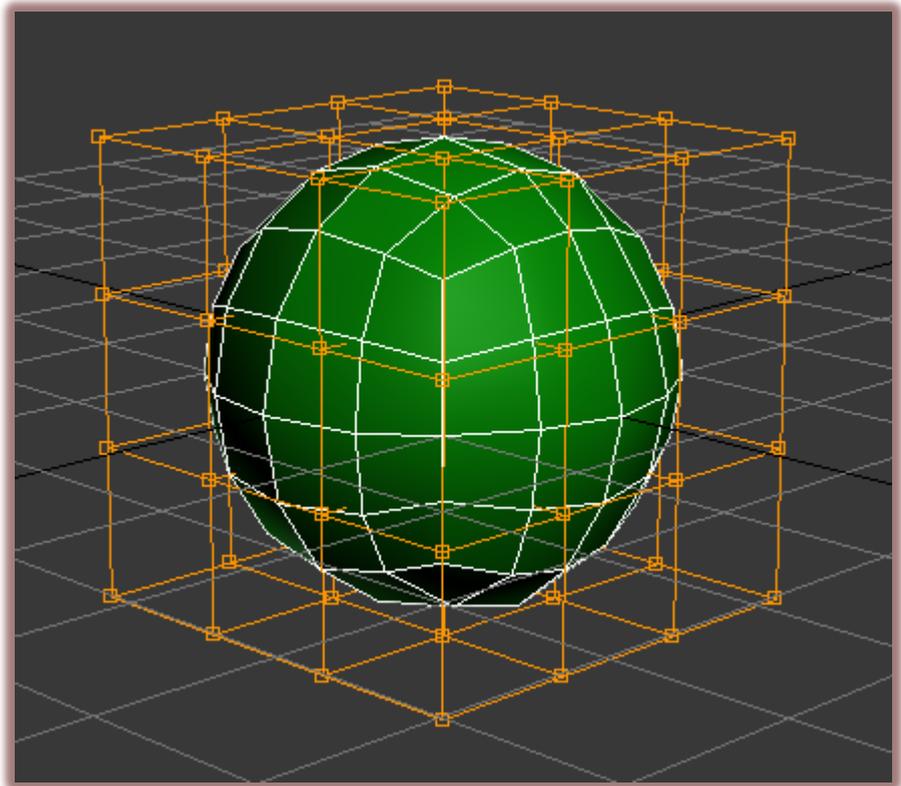
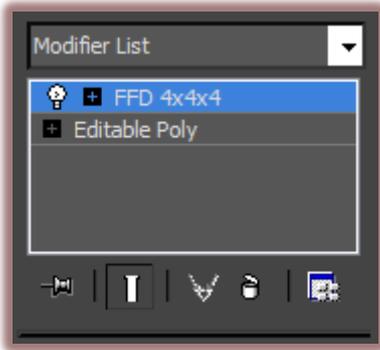


Ahora todo es un solo objeto, pero aun falta soldar los vértices del medio.

Nos vamos a la vista left, seleccionamos estos vértices y damos clic en Weld

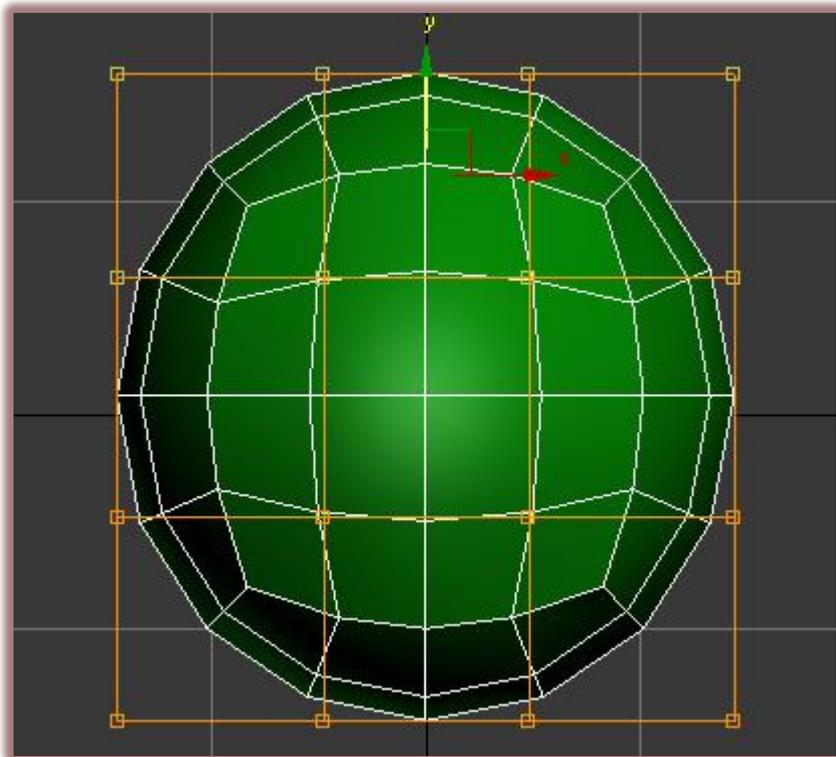
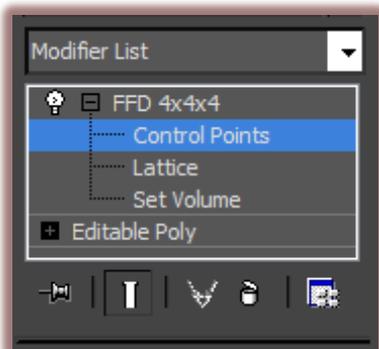


Salimos del sub objeto vertex y aplicamos el modificador “FFD 4x4x4”

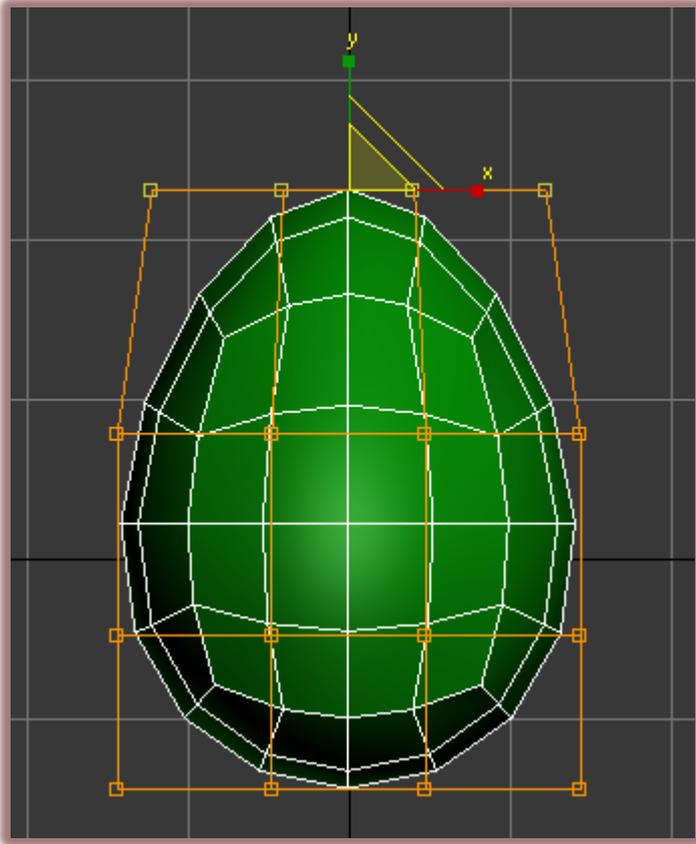


Damos clic en el signo “+” y luego en “control points”.

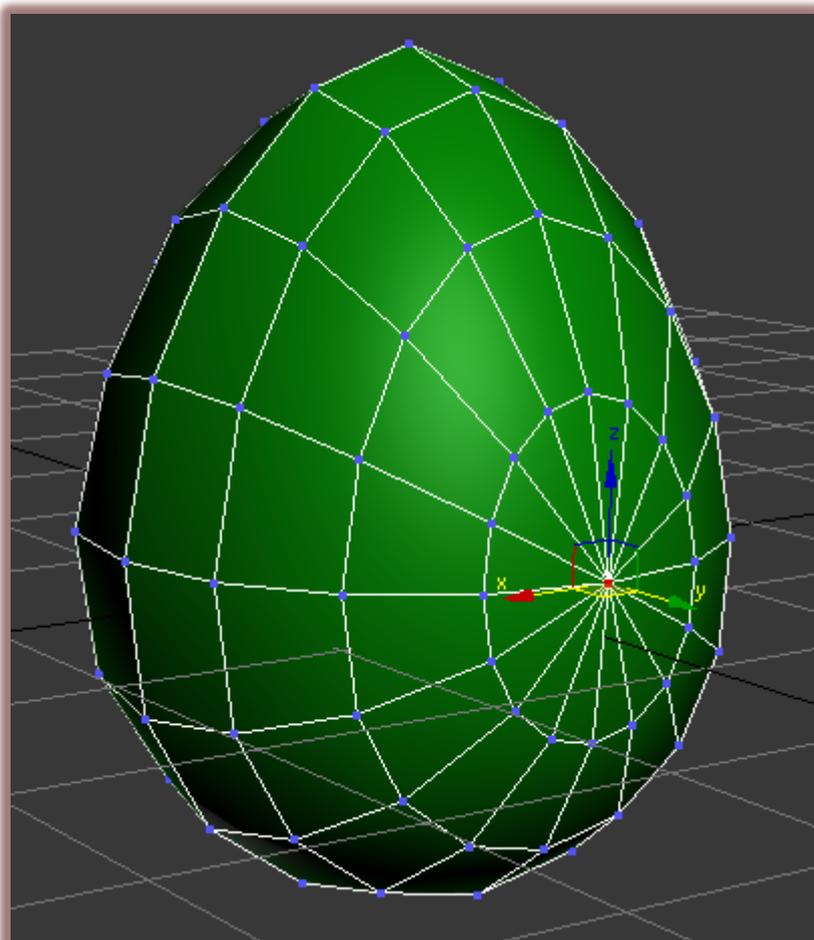
Vamos al visor front y subimos un poco estos puntos de control hacia arriba.



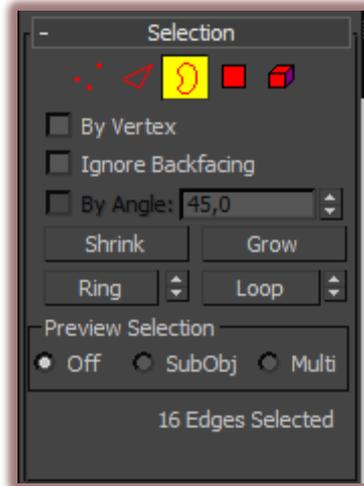
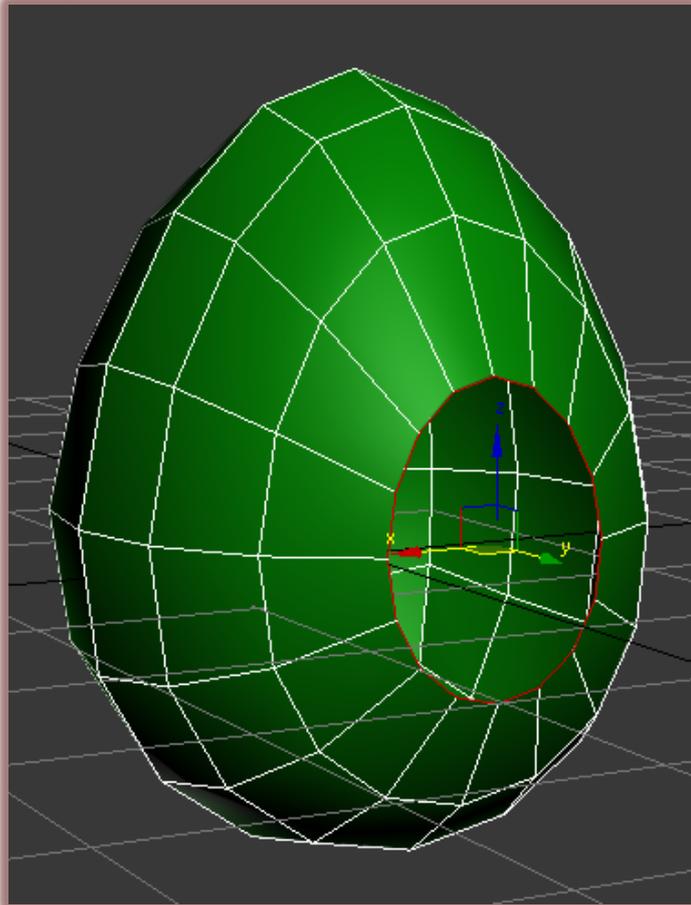
También escalamos estos un poco, para lograr una forma de huevo; cuando ya logramos esta forma convertimos a edit poly.



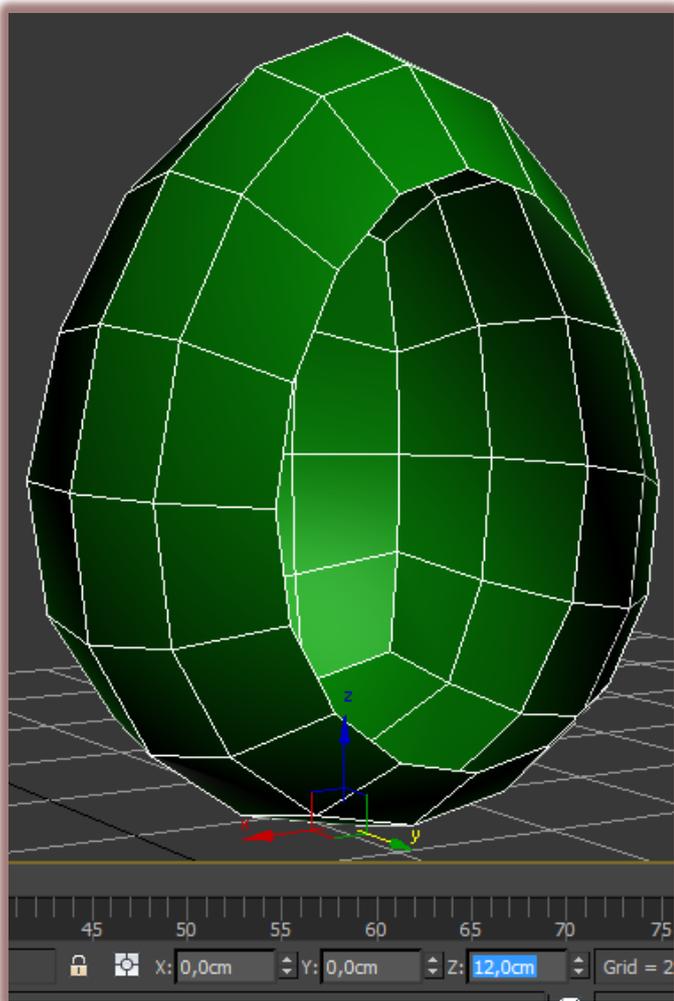
Nos vamos a perspectiva y borramos este vértice.



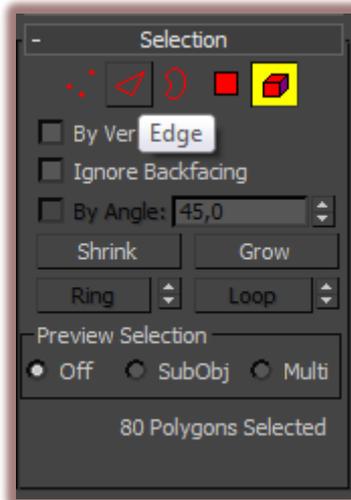
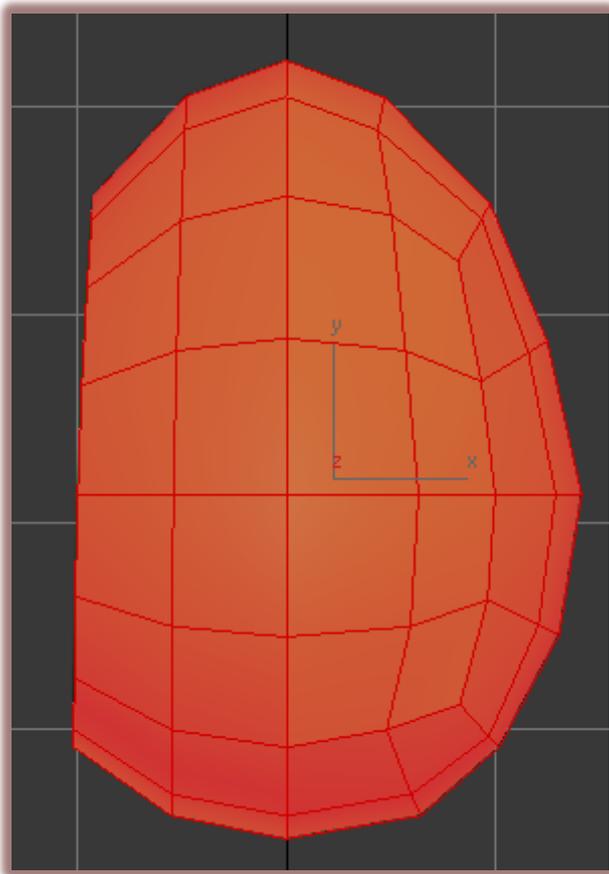
Luego en el sub objeto border borramos estos edges



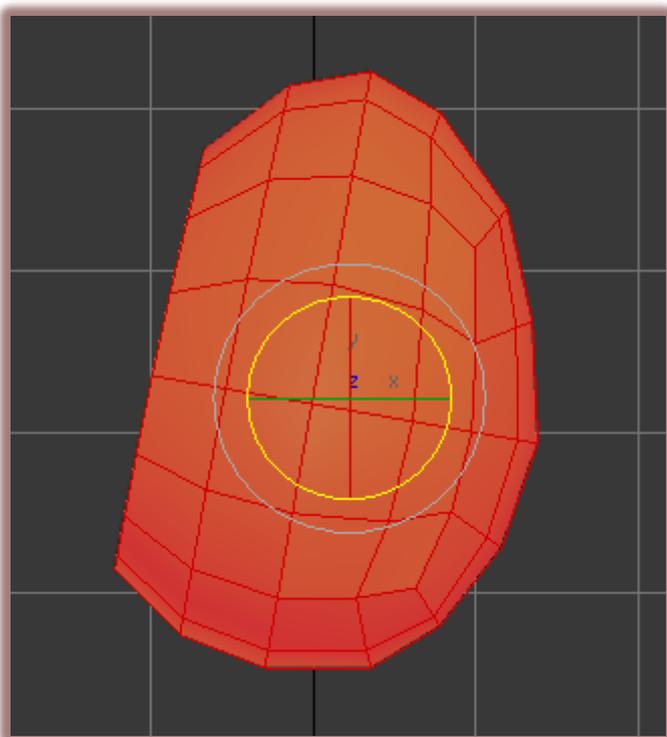
Ahora salimos del sub objeto border y subimos el huevo hasta 12 en el eje "z".



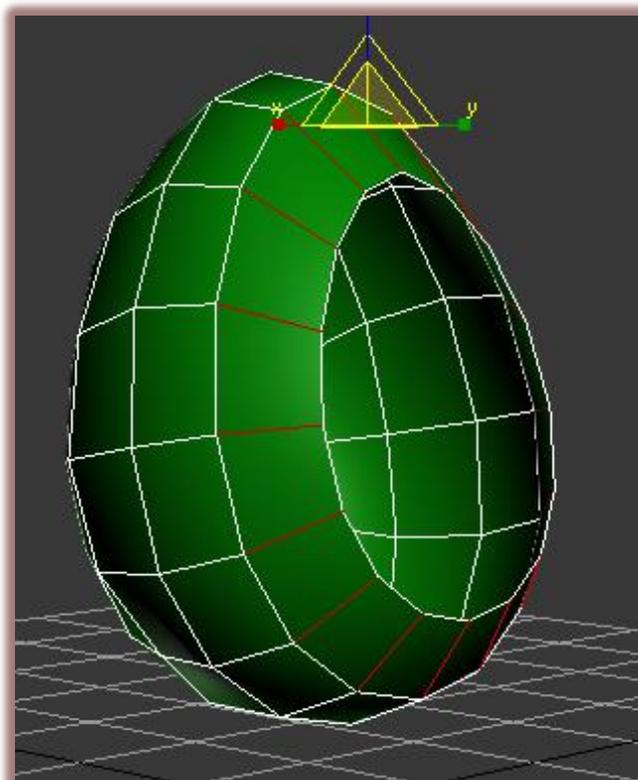
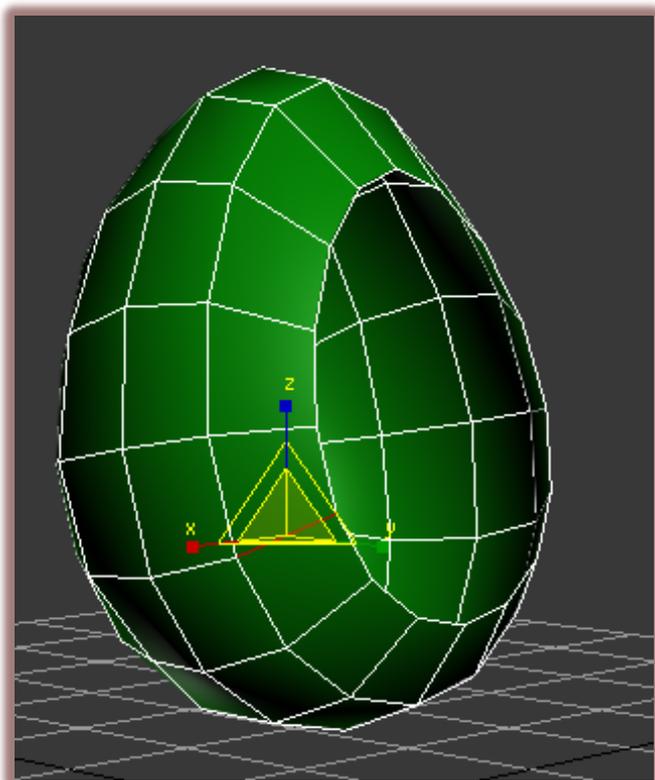
Nos vamos al visor left y en el sub objeto element seleccionamos el huevo...



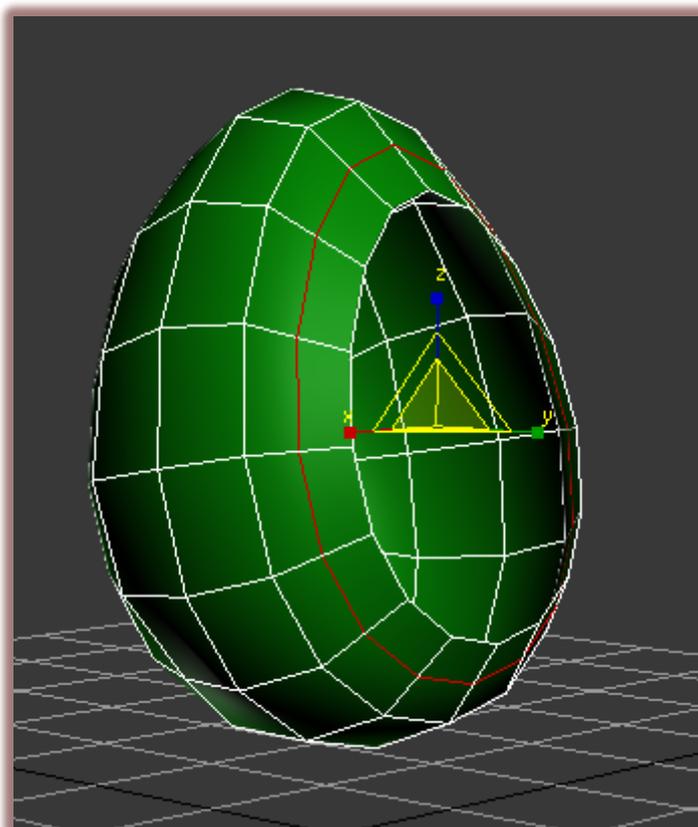
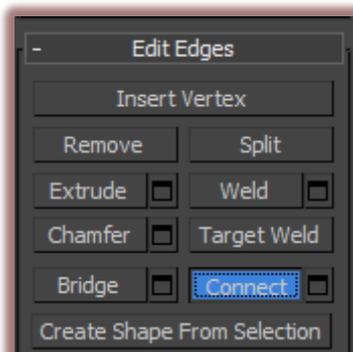
...activamos el "Angle snap"  y lo giramos 10 grados.



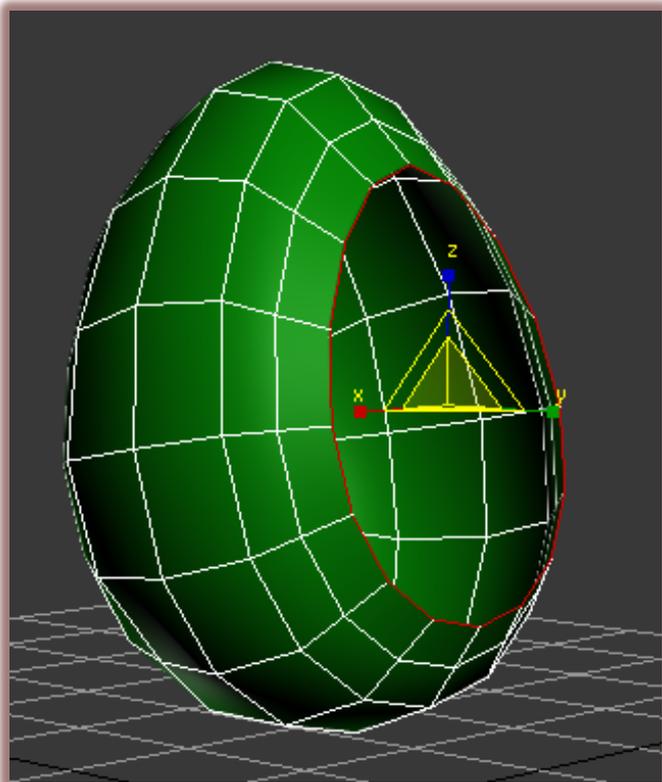
En perspectiva seleccionamos este edge y presionamos “ring”.



Ahora damos conect.



Cambiamos al sub objeto border y eliminamos estos edges.

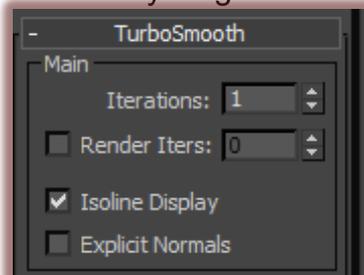
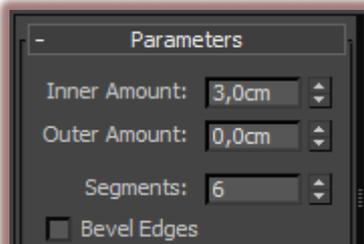


Nos vamos a perspectiva y damos clic en mirror

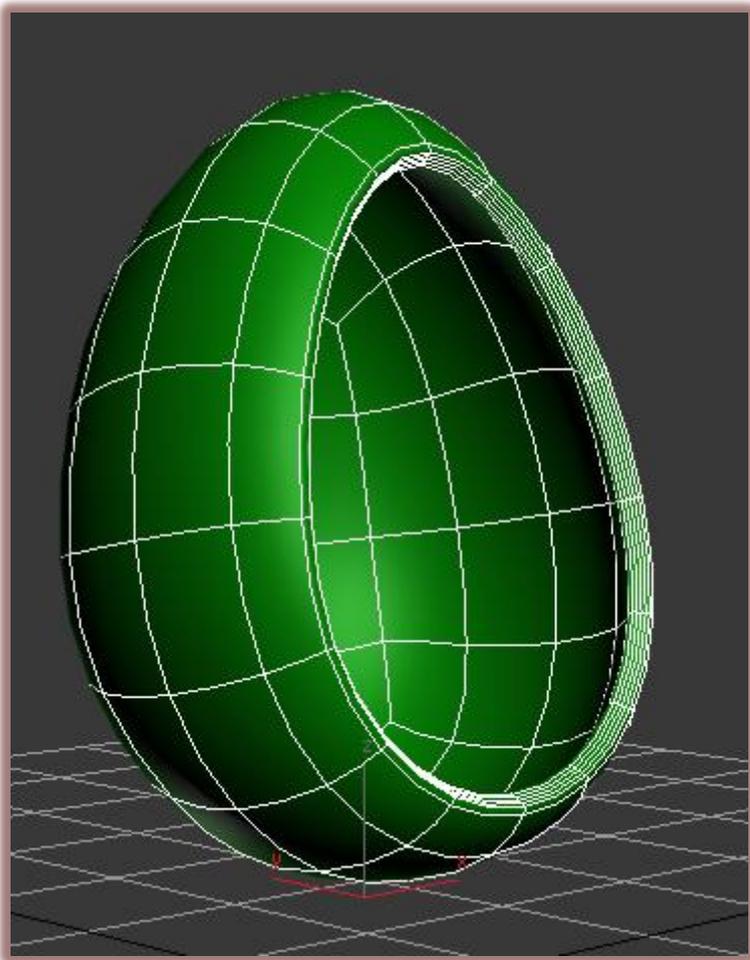
En el cuadro que nos aparece marcamos estas casillas y damos clic en ok.



Aplicamos el modificador “Shell” con estos parámetros y luego “turbosmooth”.

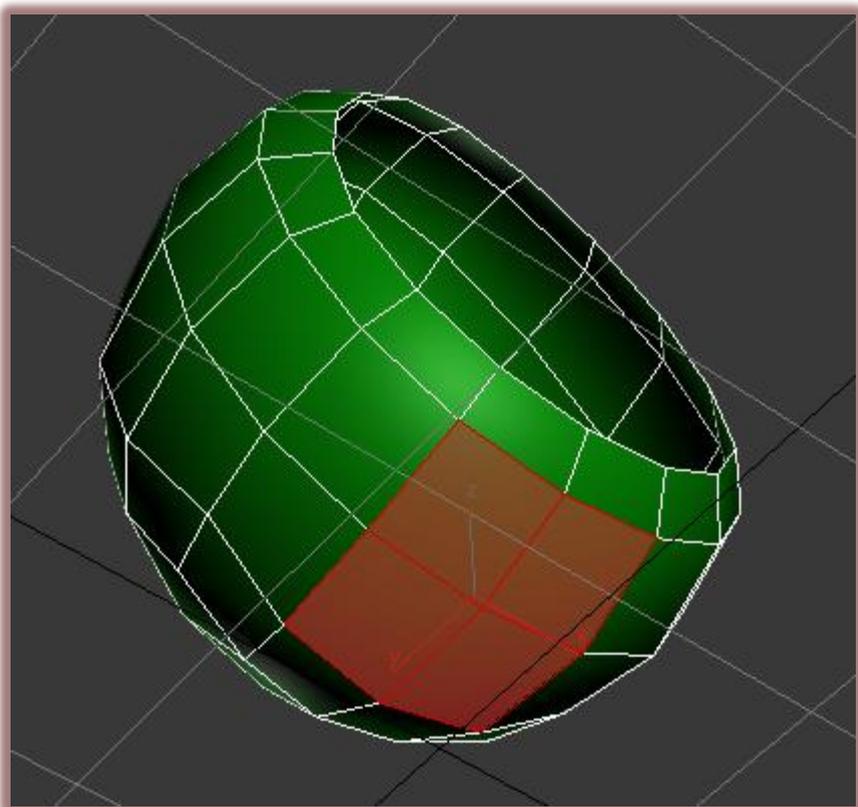


Bueno ya tenemos la forma básica de la silla...

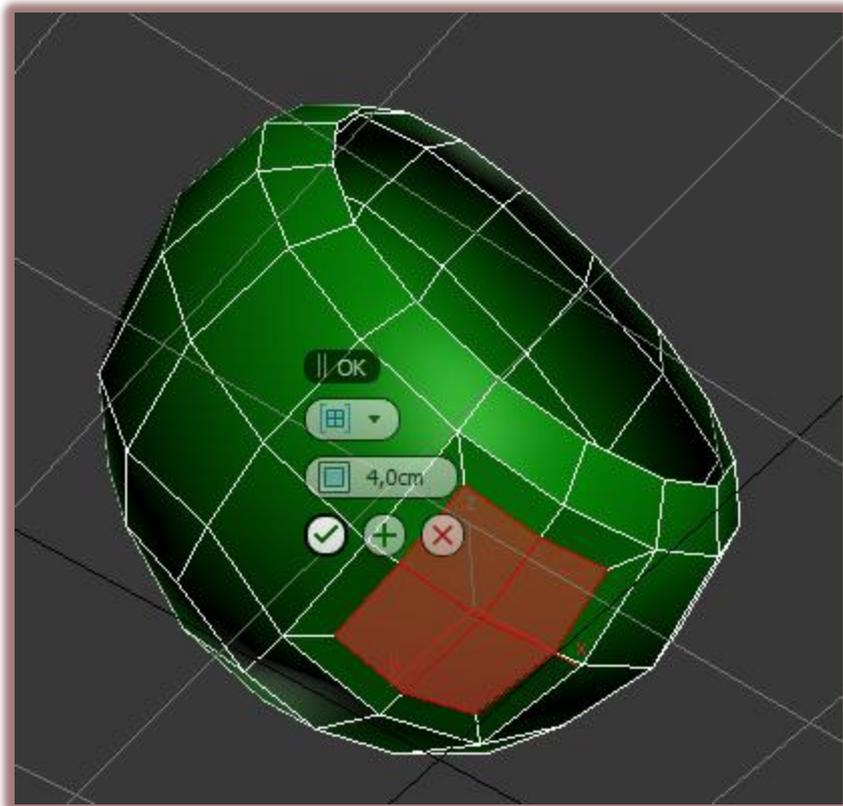


Vamos a darle más detalle.

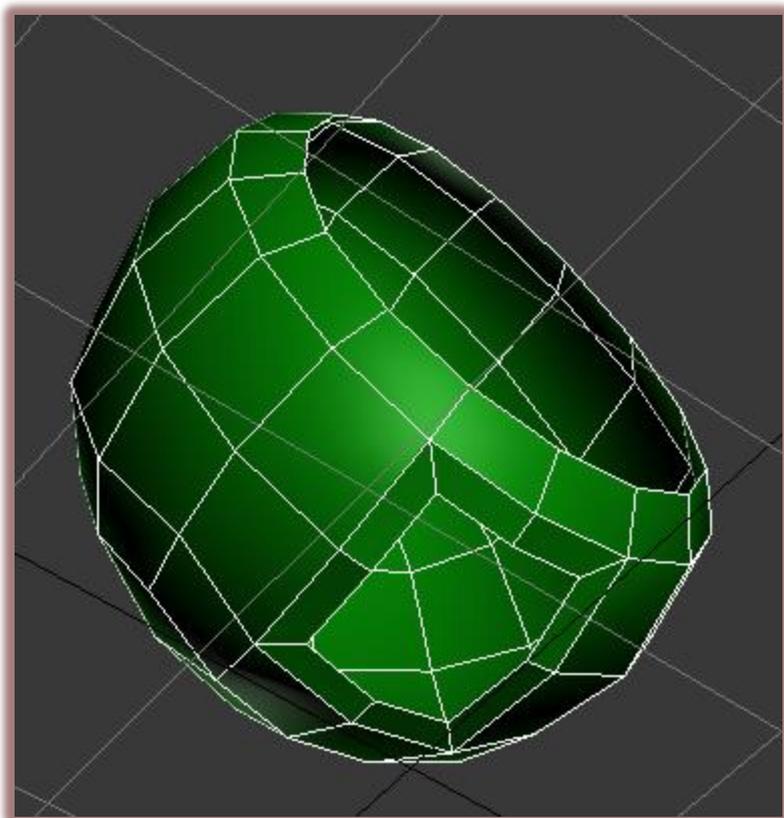
En el subobjeto polygon seleccionamos estos 4 polys.



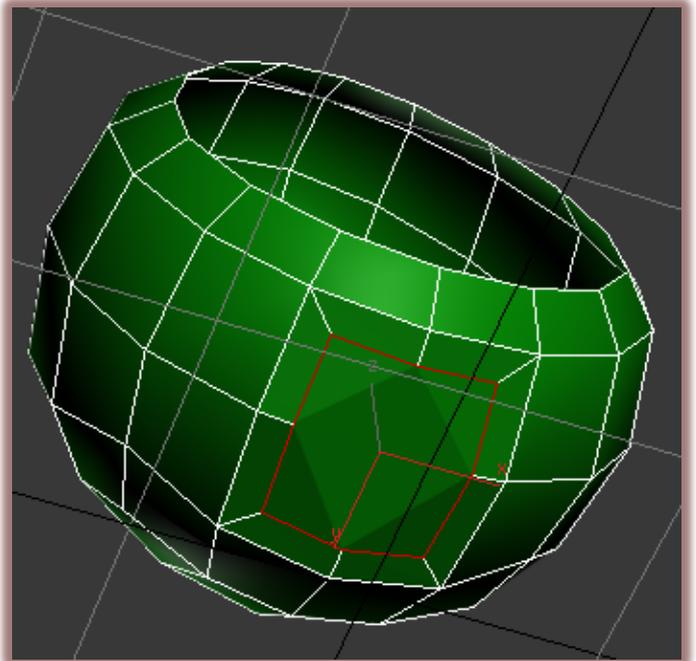
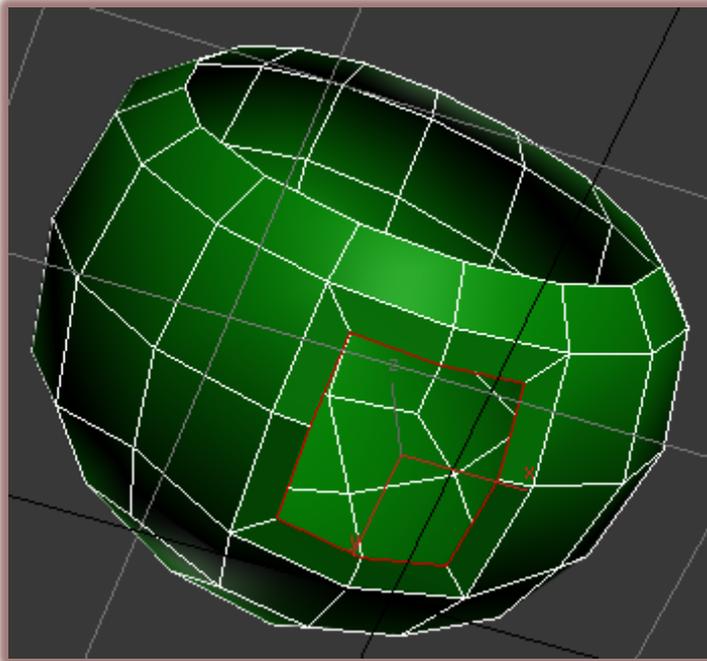
Aplicamos "Inset".



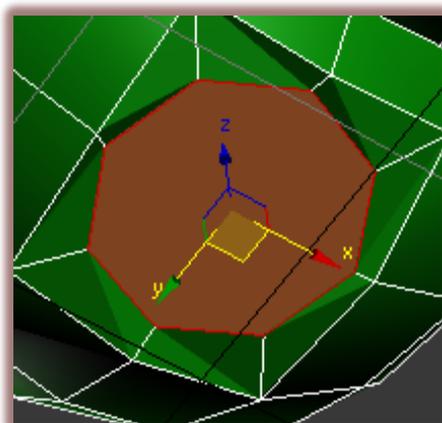
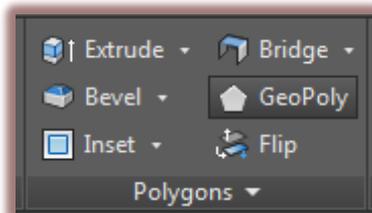
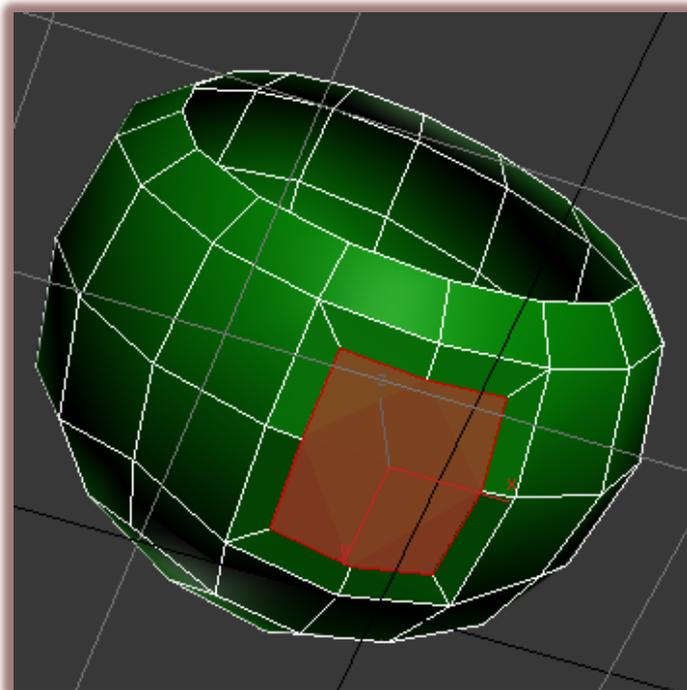
Luego eliminamos esos polys.



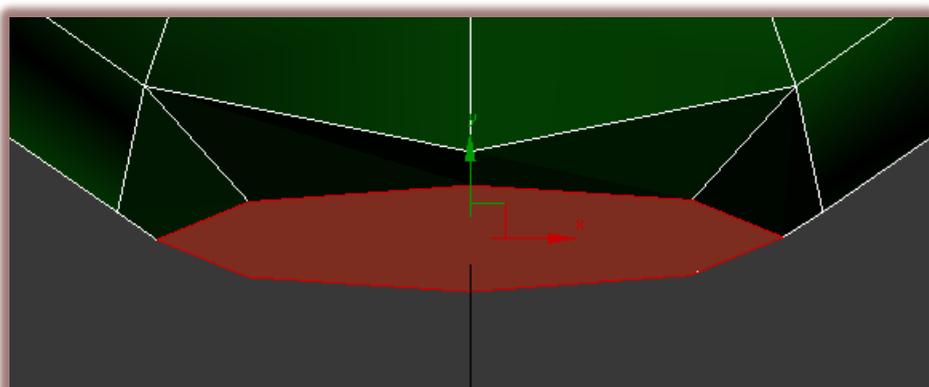
Cambiamos a border, seleccionamos este borde y damos cap.



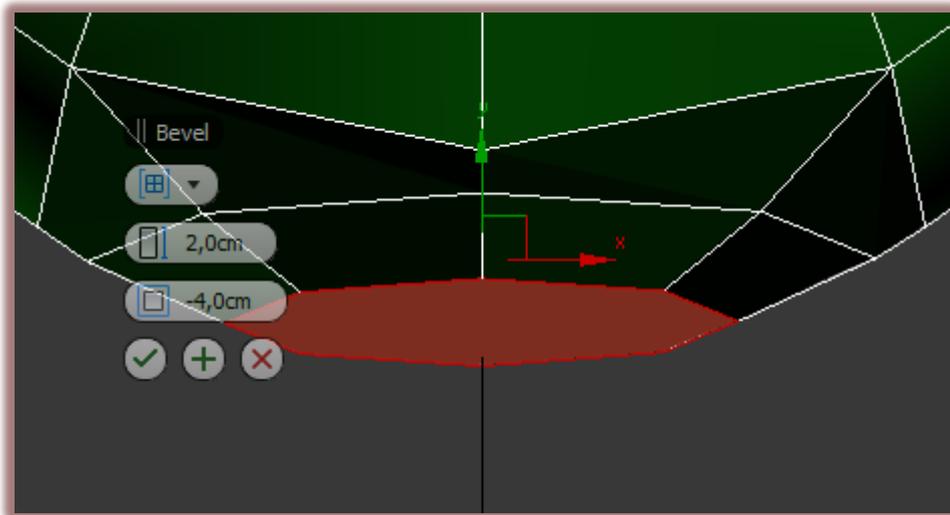
Ahora en polygon seleccionamos el poly que se ha creado y aplicamos geopoly (graphite modelling tools).



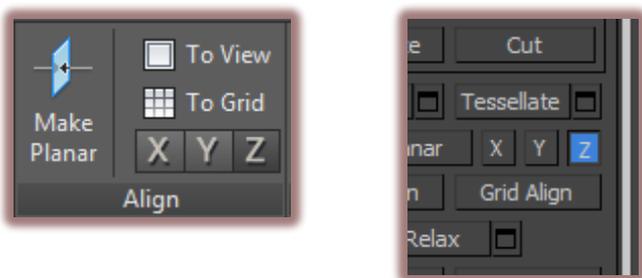
En front lo rotamos y bajamos para que quede de esta forma.



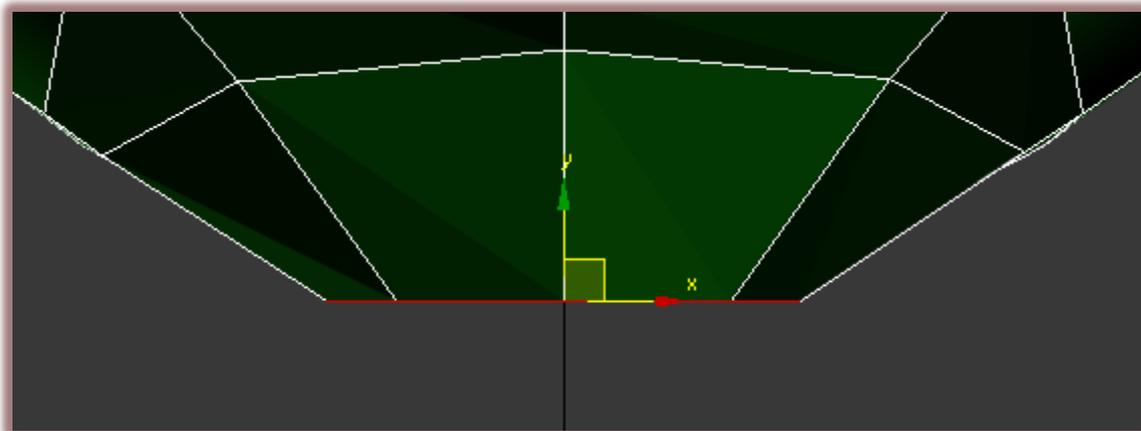
Ahora aplicamos "bevel".



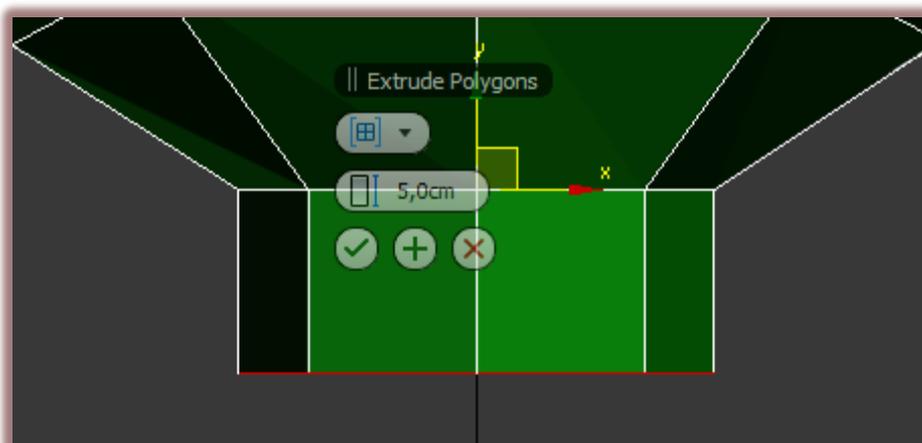
Y luego damos clic en "align z".



Y lo bajamos y escalamos un poco.



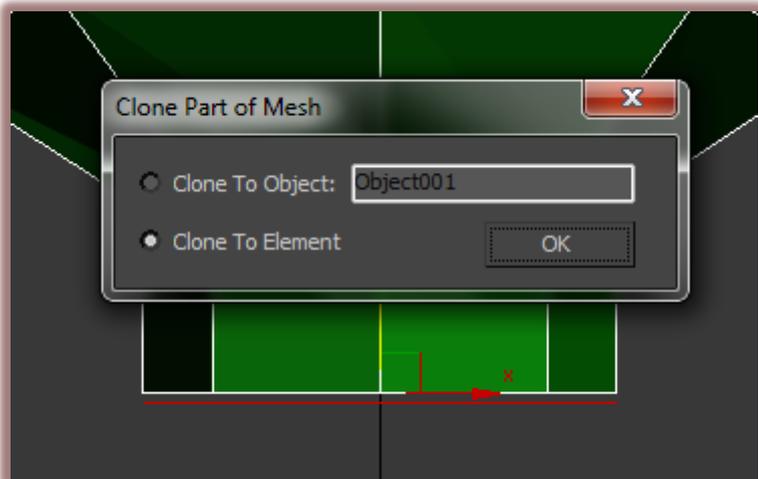
Aplicamos "Extrude".



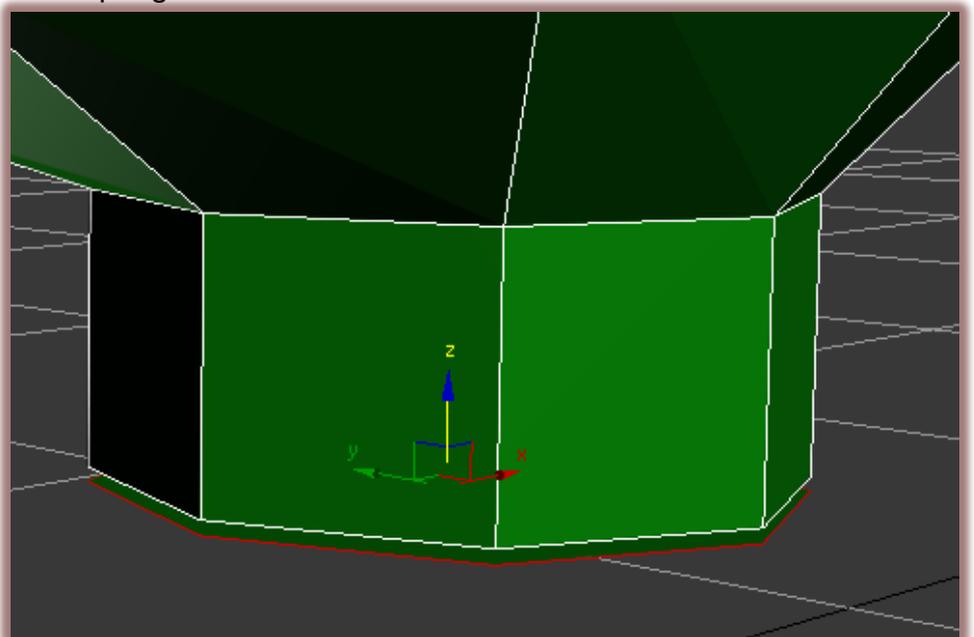
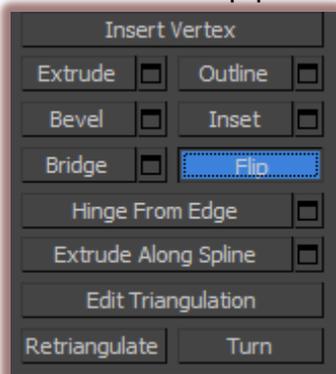
Ahora vamos a crear la base de la silla.

Mantenemos presionada la tecla shift y bajamos el poly en "y".

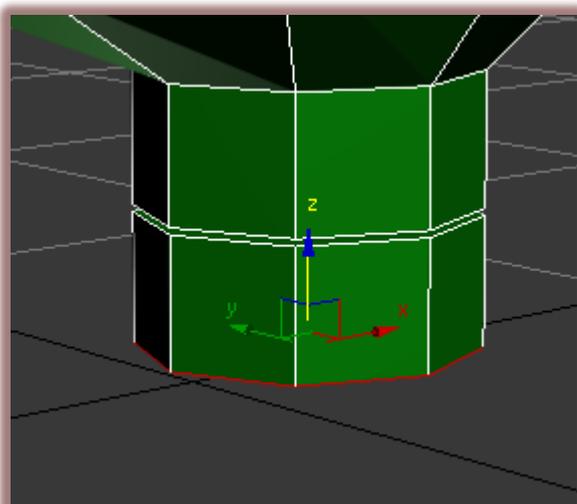
Cuando sale este cuadro de dialogo marcamos "clone to element" y ok.



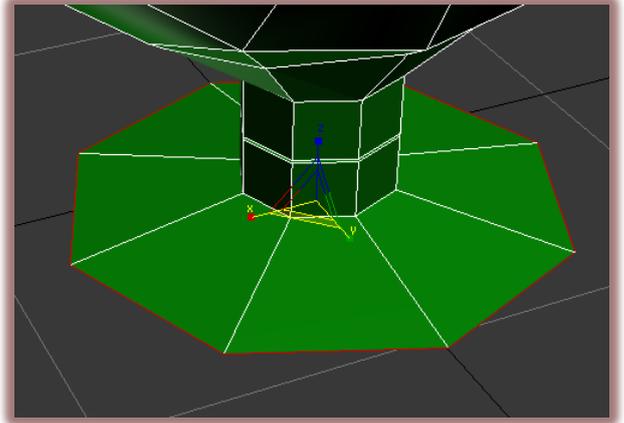
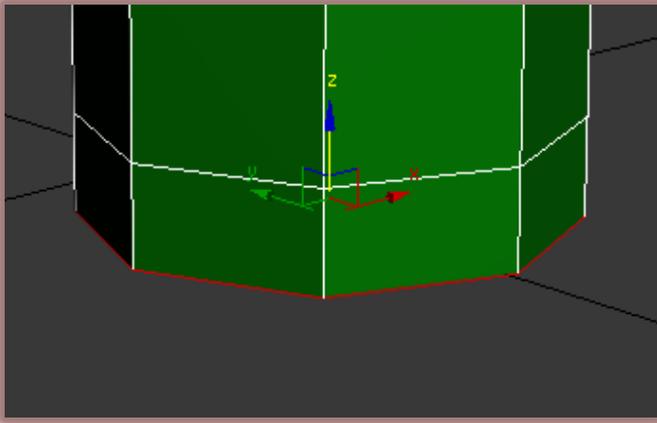
Damos clic en flip para voltear este polígono.



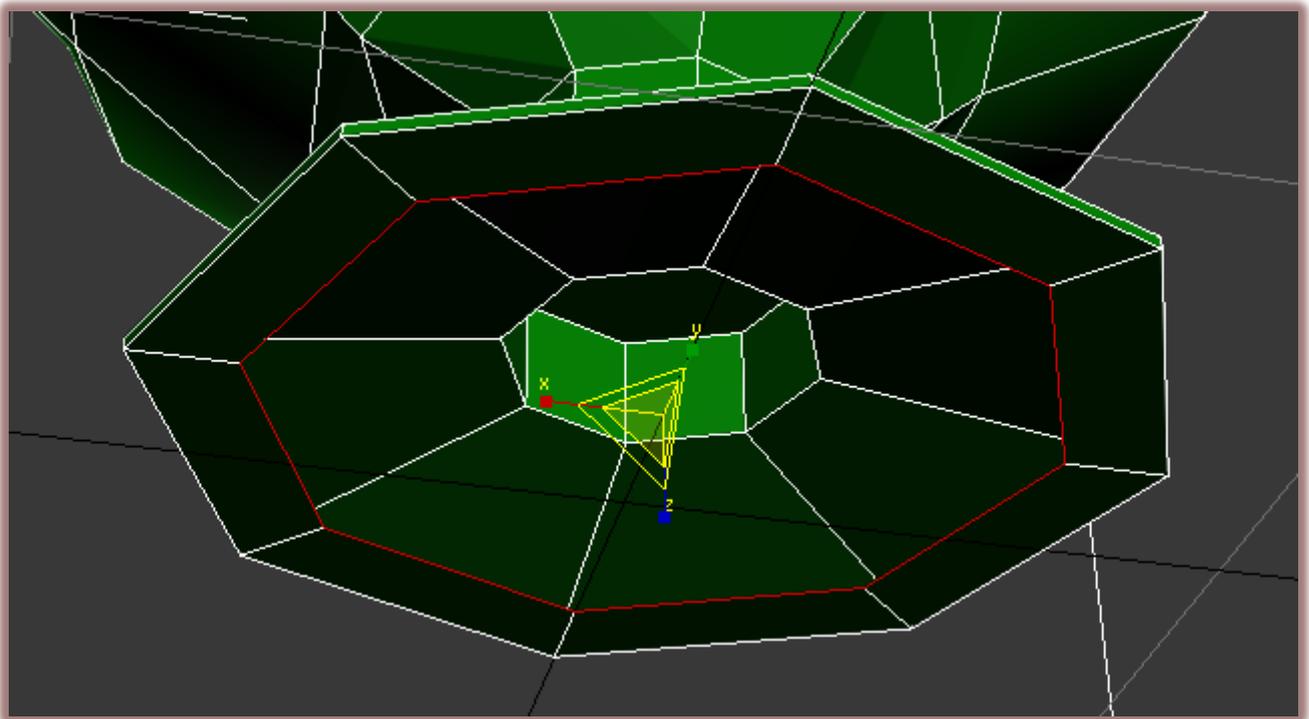
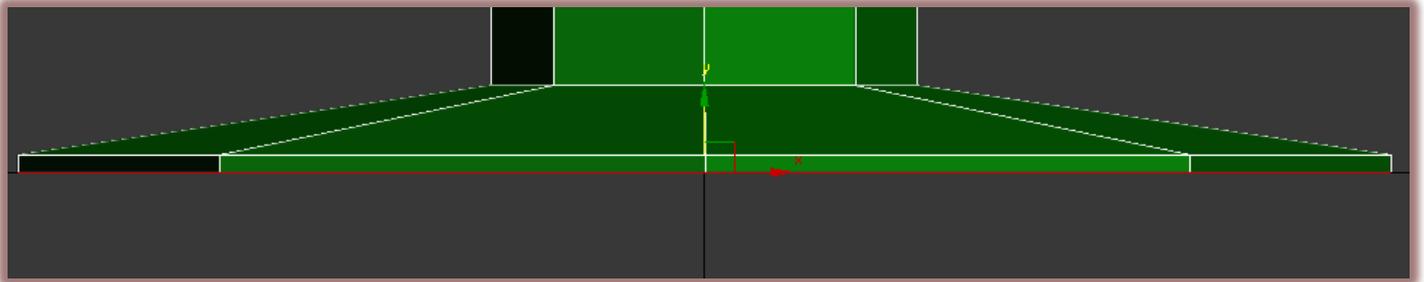
Seleccionamos el borde del polígono y extruimos presionando shift y arrastrando en el eje "z"



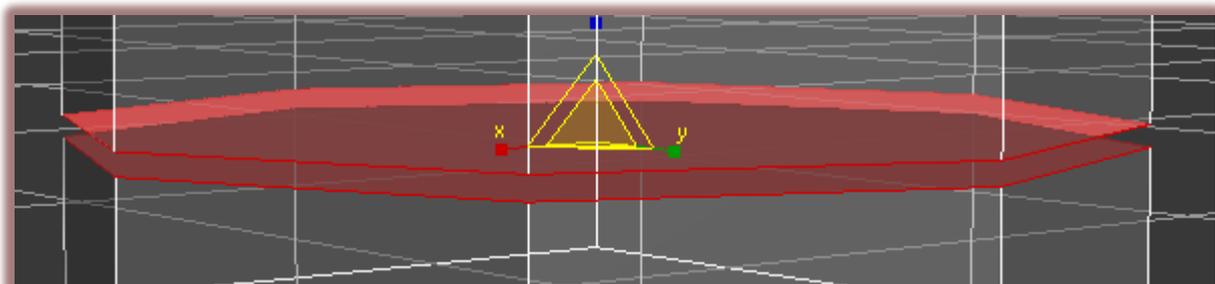
Volvemos a extruir y escalamos.



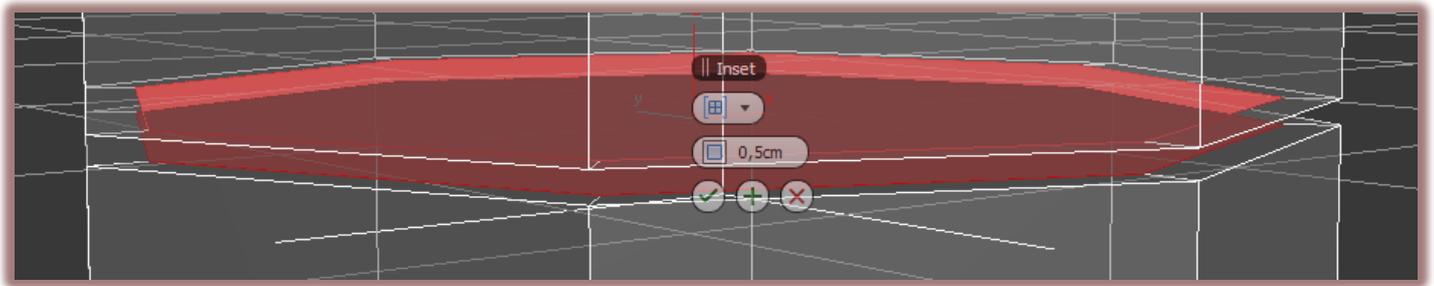
En front creamos una extrusión hasta llegar a la línea negra del grid. Luego creamos una más hacia adentro.



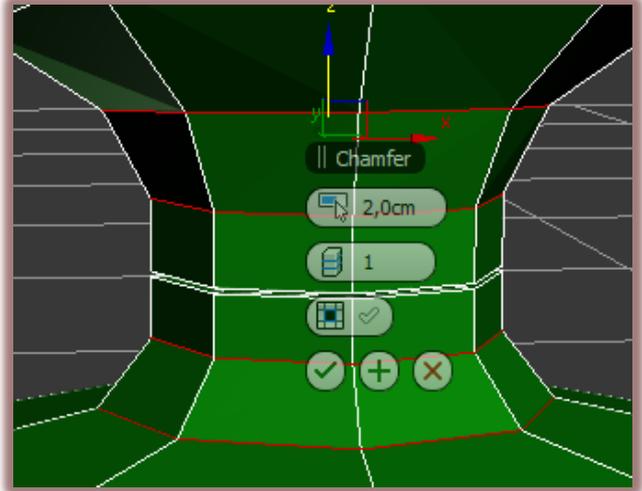
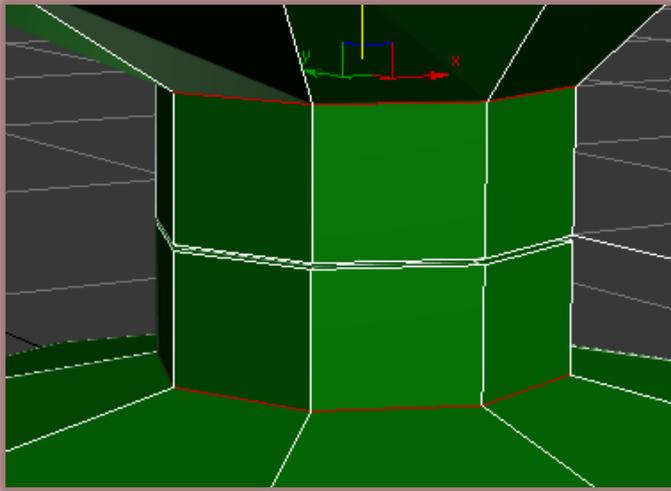
Ahora seleccionamos estos dos polígonos...



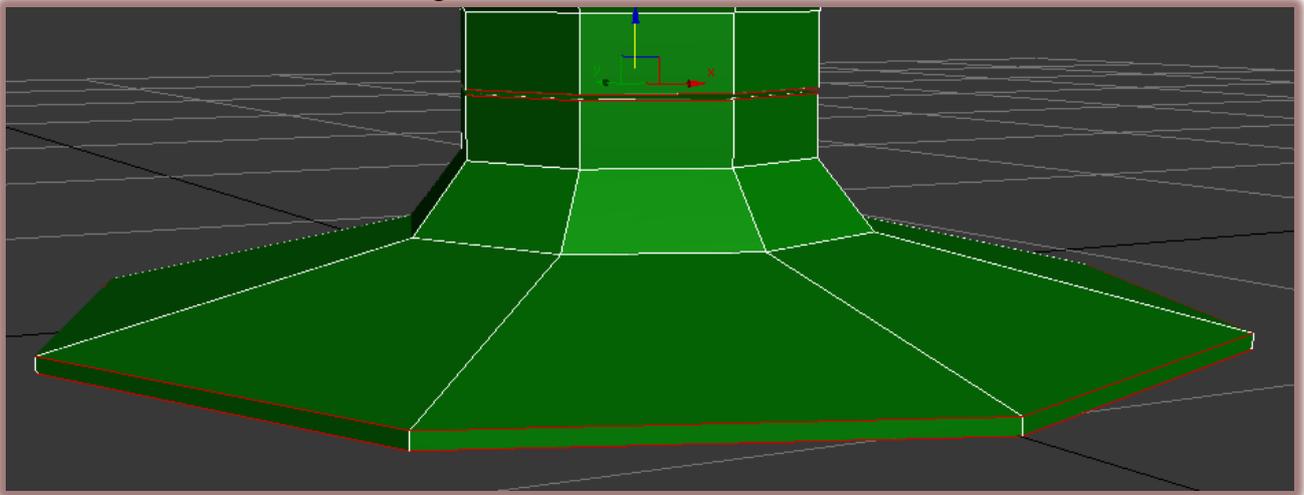
...y le damos inset.



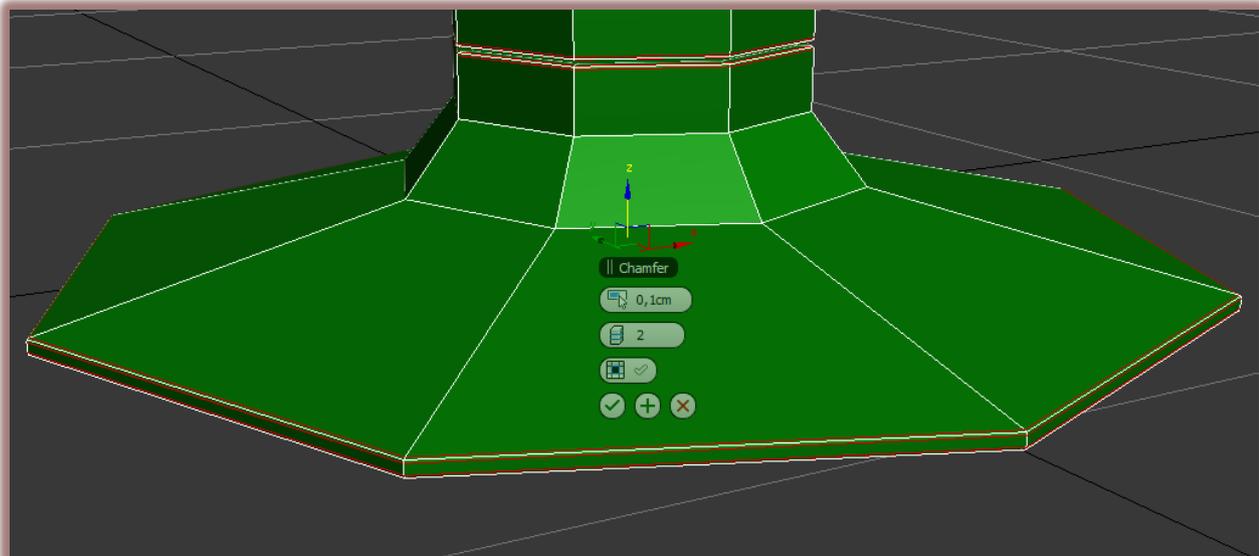
Luego seleccionamos estos edges y aplicamos chamfer.



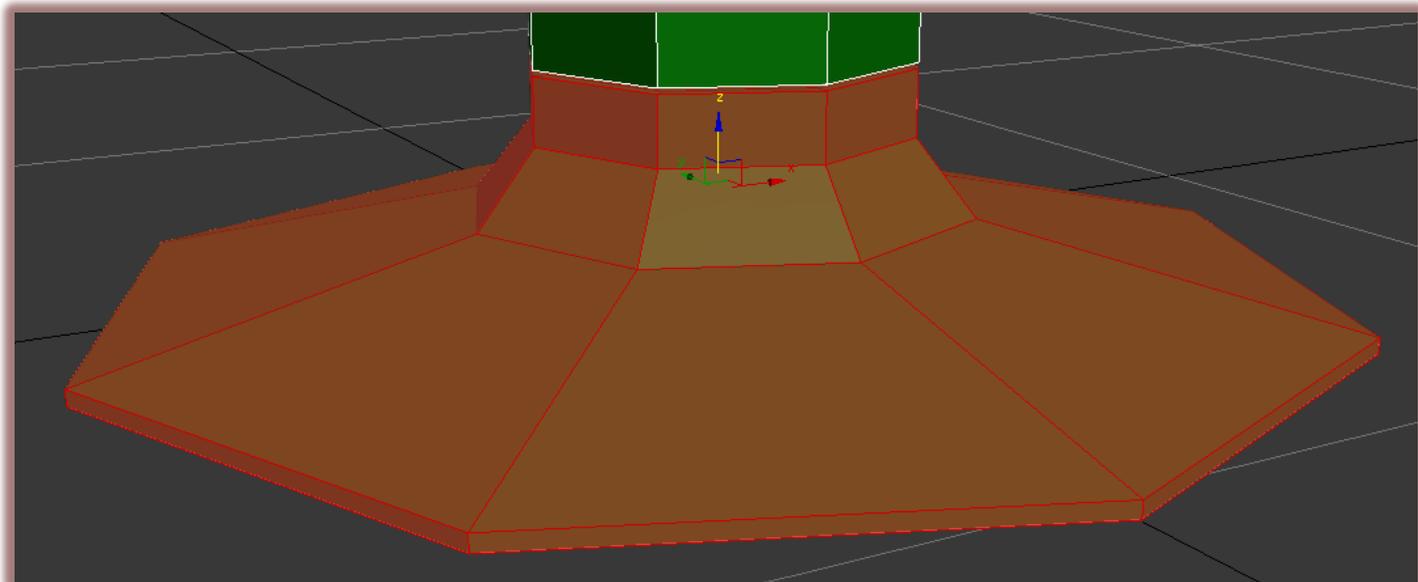
También seleccionamos estos edges ...



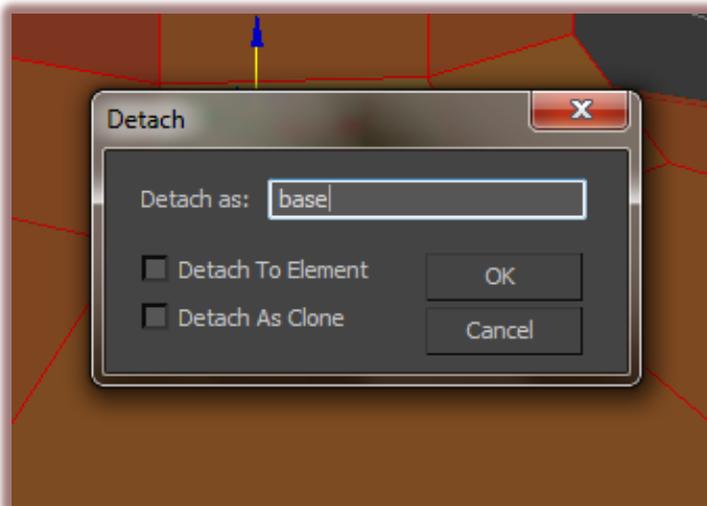
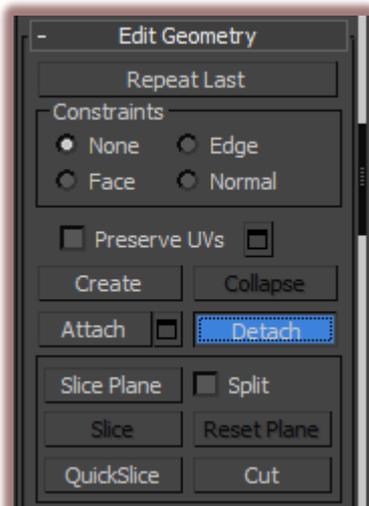
...y les aplicamos un chamfer con un valor más pequeño.



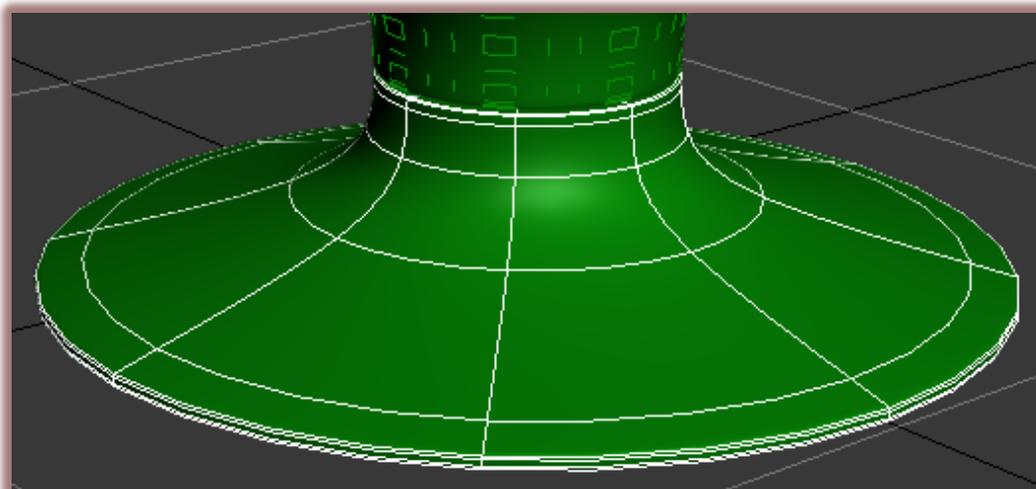
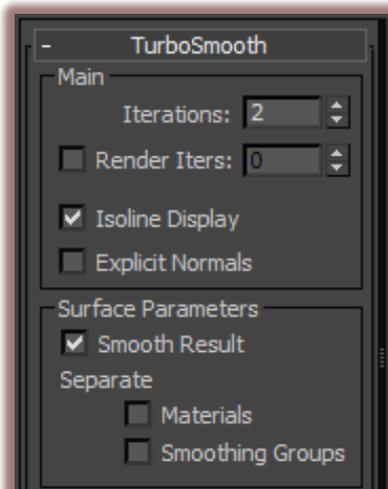
Ahora seleccionamos este elemento...



... y le damos detach, en el cuadro de dialogo escribimos **base** o el nombre que queremos que tenga, no marcamos ninguna de las casillas y ok

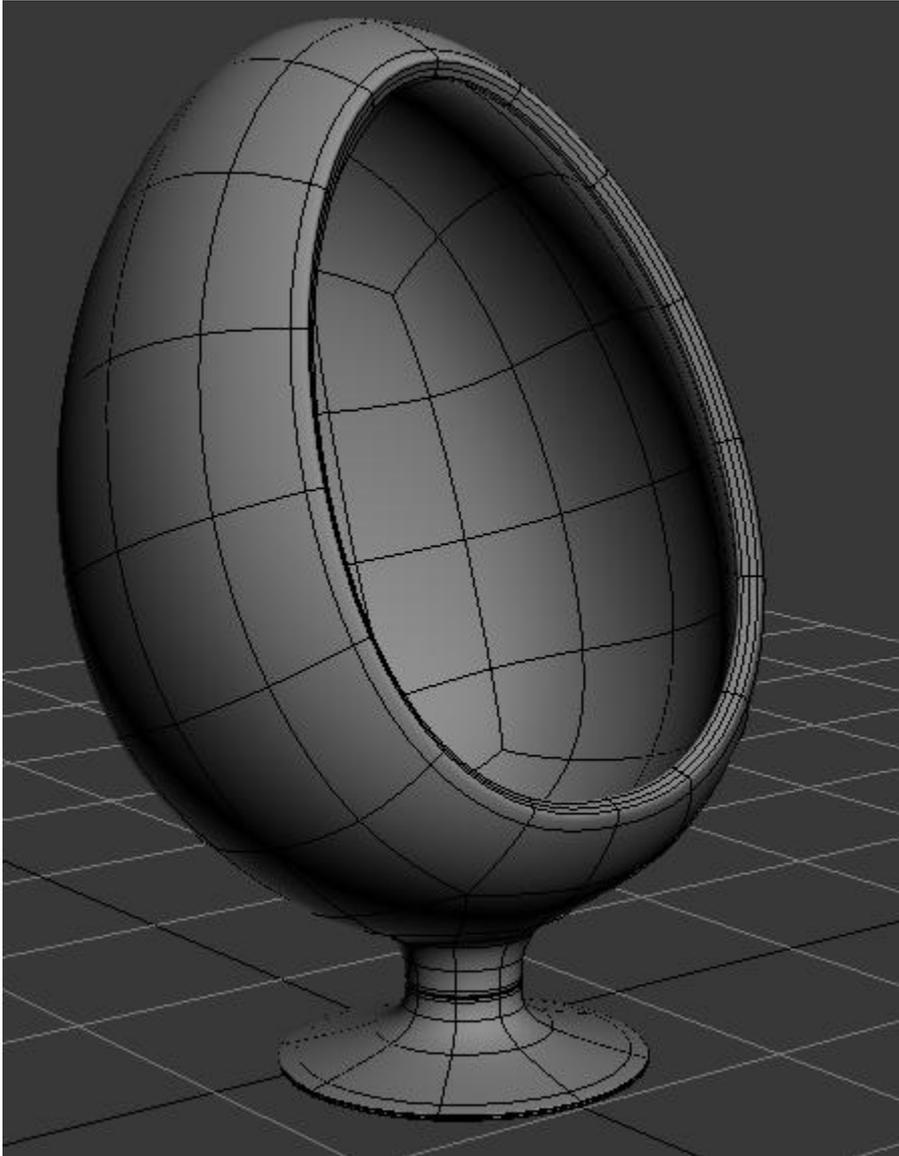


Seleccionamos el objeto base y aplicamos "turbosmooth"



Ahora modificamos un poco la forma de la silla para que se parezca más a un huevo.
Eso lo dejo a criterio de cada uno.

Bueno finalmente así nos debe quedar.



Espero que este tutorial les haya gustado y sirva de ayuda a los principiantes y a los no tan principiantes.

Nos leemos en el próximo tutorial en el cual modelaremos los cojines de la silla.

