

*Del libro: Essential LightWave v9
de: Steve Warner, Kevin Phillips,
y Timothy Albee*

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente

Pongamos en práctica las habilidades aprendidas en el capítulo previo sobre modelado subpatch (subparche), extendiéndolas para crear un simple personaje de estilo superhéroe en Modeler.

He descubierto que es fácil para los artistas dejarse arrastrar por los detalles del trabajo, sin querer aceptar que lo que ellos han hecho se ve «perfecto». Hay tres observaciones que tengo que hacer a esta forma de trabajar. La primera es que lo hace un proceso muy lento para trabajar. La segunda, la percepción humana es referencial; nosotros no podemos fácilmente decir lo que está «correcto» y lo que está «equivocado» sin algo con lo cual compararlo. Tercero, cuando regresas a trabajar sobre una pieza, incluso con sólo media hora de haberla dejado, ves cosas que no habías notado antes. Dejando las formas toscas por un tiempo para que tomen un poco de aire, estás permitiéndote a tí mismo la capacidad de ver dónde puedes hacer las cosas mejor.

Paso 1: Comenzando con el cuerpo

1. Comencemos usando **Create|Primitives|Box (<X>)(Crear|Primitivas|Caja (<X>))** para crear una caja. Abrimos el panel Numeric (Numérico) (<n>), y ajustamos Width (Anchura) a **1m**, Height (Altura) a **2m**, y Depth (Profundidad



a **750 mm** para crear una caja rectangular. Hay que asegurarse de que la caja está centrada (ajustando todos los centros de X, Y y Z a **0 m**). **Importante:** La caja debería tener dos segmentos en X, Y y Z. Una vez que la caja ha sido creada, se le aplica una superficie (<q>) con el nombre de **Suit (Traje)**, y adelante.

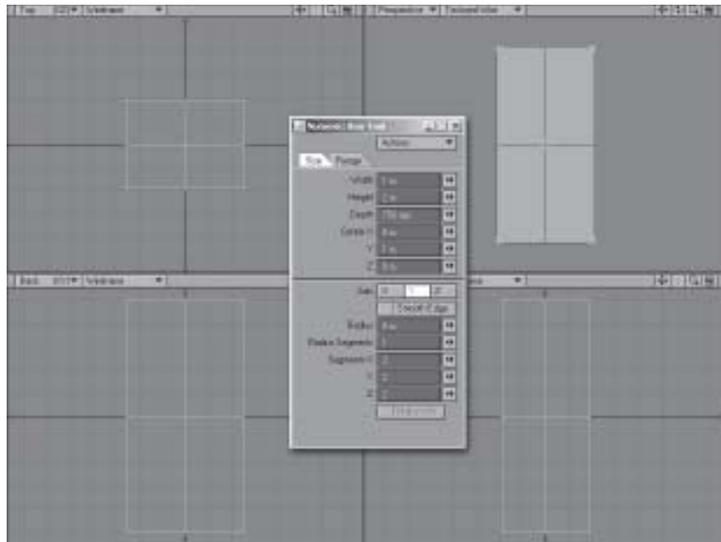


Figura 16-1. Una caja es un gran punto de arranque.

2. En la vista Top (Superior), se seleccionan los puntos en las esquinas de la caja. Se activa la herramienta **Modificar | Transformar | Stretch (Modify | Transform | Extender)** (<h>), entonces se coloca el cursor del ratón en el medio de la caja y haciendo click y arrastrando para extender los puntos para convertir la caja en una simple forma tubular. Esto ayudará a asegurar que comencemos con una forma anatómica más adecuada al comienzo del proyecto.

Nota: A menudo modelo a ojo más bien que usar una escala precisa. ¡Lo maravilloso de la CG en general es que es modificable! Nunca se está forzado a obtener lo correcto cuando se trabaja en ello, y si se comete un error, bueno, es fácil deshacer o retocar. Una vez que el personaje es modelado, se puede escalar el personaje a un tamaño más realista si es necesario.

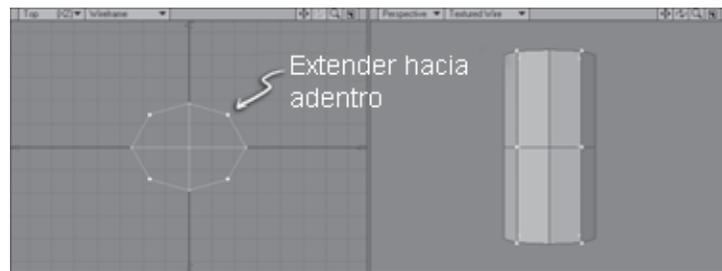


Figura 16-2. Comenzando con una caja tubular.

Nota: Por defecto, las herramientas de modificación en Modeler deberían funcionar desde la localización del cursor del ratón como su centro de acción. Si se encuentra que éste no es el caso, se puede modificar este comportamiento desde el menú desplegable Modes (Modos) en la parte baja de la interfaz del Modeler. Por defecto debería estar ajustado en la opción Action Center: Mouse (Centro de Acción: Ratón) (<Shift>+<F5>).



Figura 16-3. Modelando la forma un poco más.

3. Se le aplica a la caja la herramienta **Construct | Convert | SubPatch (<Tab>)** (**Construir | Convertir | SubParche (<Tabulador>)**), entonces se seleccionan los polígonos superiores y se extienden (<h>) estos hacia afuera para crear un área del pecho amplia (algo que esperamos ver en cualquier superhéroe decente). Se seleccionan los polígonos inferiores, se coloca el cursor del ratón en el centro de la caja, y se rota (<y>) para doblar las caderas hacia atrás (como se muestra en la Figura 16-3).

4. Se hacen dos rebanadas usando la herramienta **Multiply |Subdivide|Knife (Multiplicar |Subdividir |Cuchillo) (<K>)** entre las mitades superior e inferior de la caja. Una vez que estos cortes están en su lugar, se seleccionan los polígonos superiores y se extienden (<h>) hacia atrás para formar la parte superior del área del pecho un poco más. Seleccionando los puntos o los bordes si se prefiere) alrededor del torso y se extienden para esculpir el cuerpo en la forma como se muestra en la Figura 16-4.

5. Casi se ha hecho la forma básica del cuerpo. Se selecciona los cuatro polígonos superiores y se rotan (<y>) para crear la plataforma plana que a menudo se ve en la parte del pecho (Figura 16-5). Esto da un torso adecuado y simple para trabajar con nuestro nuevo personaje.

6. Por último, vamos también a cambiar de posición los polígonos que formarán la base

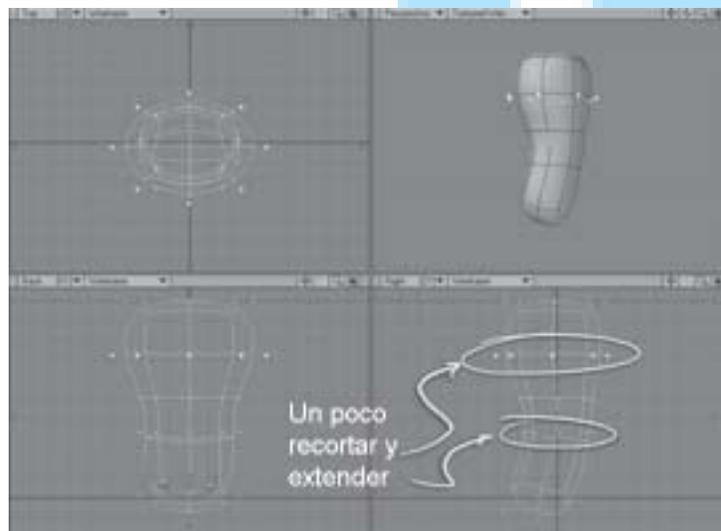


Figura 16-4. Rebana y esculpe ese cuerpo.



Figura 16-5. Se finaliza rotando arriba y nos acercamos.

del cuello de nuestro personaje. Esto se podría hacer de diferentes maneras; sin embargo, para esto usamos la herramienta super-biseladora-cambiadora de posición, **Multiply |Extended|Multishift (Multiplicar |Extendido |Multicambiar de posición)**. Ajuste los polígonos de la base del cuello cerca de 50% hacia adentro para formar los polígonos del cuello. Hay que asegurarse que la opción **Group Polygons (Polígonos de Grupo)** está también activada en el panel **Numeric: Multishift (Numérico: Multicambiador de Posición) (<n>)**, de lo contrario, Multishift le hará bisel a cada polígono individualmente. Figura 16-6.

Nota: Multishift opera idénticamente a la forma como lo hace la herramienta Bevel (Bisel) (asumiendo que a estas alturas se está familiarizado con la herramienta Bevel, claro está). Para cambiar de posición (por ejemplo, extender) los polígonos hacia afuera, click en botón izquierdo y arrastra el ratón hacia arriba. Para ajustar los polígonos, click en botón izquierdo y arrastra el ratón hacia la izquierda.

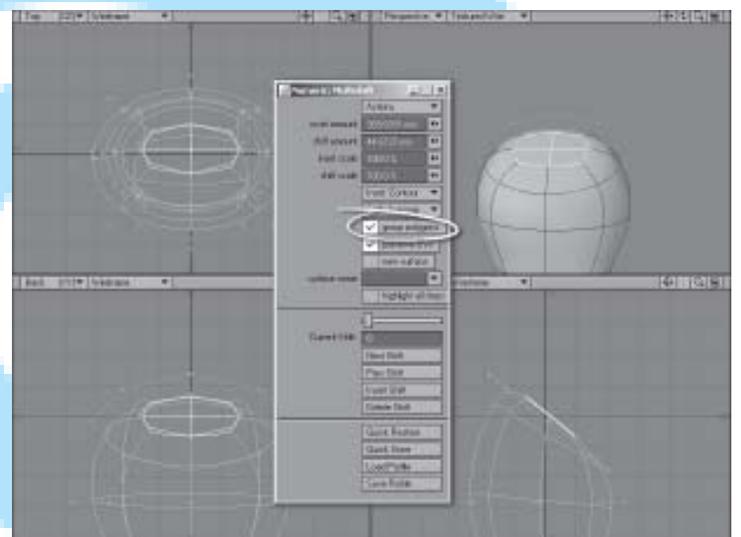


Figura 16-6. Haciendo espacio para el cuello.