

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

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente

Paso 2: Agregando unos cuantos detalles al cuerpo

Mientras no quiera encontrarme a mí mismo añadiendo aquellos detalles que puedan a menudo alargar los proyectos como éste, quiero añadir sólo un poco más de esculpido del cuerpo para finalizar el cuerpo básico antes de continuar. Vamos a agregarle algunos detalles pectorales simples y un poco más de geometría para añadir algunos detalles básicos.

1. Se selecciona un par de polígonos que se sitúan a un lado del cuerpo, uno arriba y el otro abajo, como se muestra en la Figura 16-7.



Figura 16-7. Seleccione dos polígonos vecinos del mismo lado del objeto.

(No importa cuáles polígonos se seleccionen, con tal de que se seleccionen dos polígonos vecinos del mismo lado del objeto).



2. Selecciona la herramienta **Multiply | Subdivide | Band Saw Pro (Multiplicar | Subdividir | Cierra de Cinta Profesional)**. Saque el panel numérico (<n>) para Band Saw Pro. Hay que asegurarse que la opción **Enable Divide (Habilitar División)**. Esto debería cortar un borde extra verticalmente a través de los polígonos que se encuentran a un lado del cuerpo como se muestra en la Figura 16-8. Si el corte no aparece a través del centro de los polígonos, se hace click en el botón **Clear (Limpiar)** en el panel Numeric para poner en cero el corte del centro de los polígonos (indicado por la línea roja en el panel Numeric).

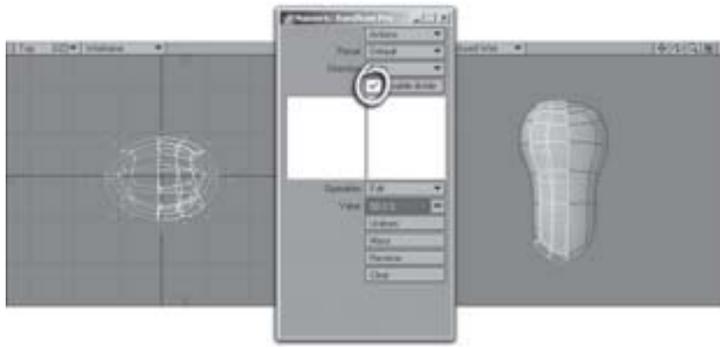


Figura 16-8. Band Saw Pro — ¡Hora de rebanar y cortar en cuadritos!

3. Se repite el proceso seleccionando los dos polígonos vecinos del otro lado del cuerpo y activando la herramienta Band Saw Pro otra vez. El agregado de geometría extra es necesaria para darnos suficiente geometría para esculpir unos cuantos detalles más, también como preparar el cuerpo para el modelado en otras parte de la anatomía.

4. Una vez que la geometría ha sido creada, selecciona los dos bordes internos (usando el modo de selección Edges (Bordes)) superiores en el área del pecho, y usa la herramienta Stretch (Extender) (<h>) para acercarlos y subirlos un poco. Muévelos hacia adelante sólo un poco para crear pectorales simples para el cuerpo. Figura 16-9.



Figura 16-9. agregando los pectorales.

5. Selecciona los tres bordes de la parte superior de la espalda, y usa la herramienta Move (Mover) (<t>) para moverlos hacia adentro y formar los omóplatos y crear la espina dorsal (en esta parte hundida).

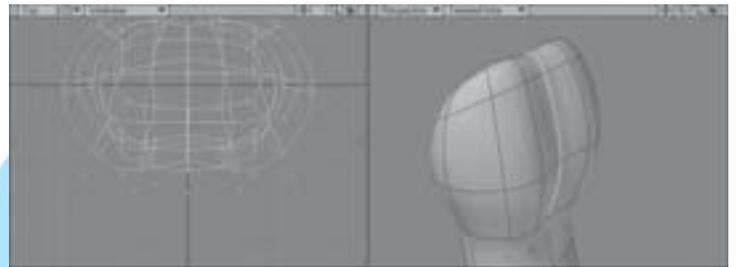


Figura 16-10. Unde la espina para crear los omoplatos.

6. Vamos a preparar la parte superior del pecho para los brazos extendiendo los hombros hacia afuera un poco. Se selecciona los cuatro polígonos superiores de cada lado del cuerpo, entonces usamos **Multiply | Extend | Extender Plus (Multiplicar | Extender | Extender Más)** (<e>) para crear la nueva geometría. Se puede activar el modo Symmetry (Simetría) en este paso (<Y>), entonces usar la herramienta Move (Mover) (<t>) para llevar los nuevos de polígonos hacia afuera, un poco como se muestra en la Figura 16-11.



Figura 16-11. Seleccionar y extender hacia afuera algunos detalles de los hombros.

Nota: El modo simetría funciona mucho mejor si el modelo es un *espejo perfecto* a

través del eje X, esta puede ser usada para reflejar las acciones de las herramientas seleccionadas entonces, aún si la geometría no es perfectamente simétrica. Esto se hace manualmente si se quiere simplemente mover selecciones en dos lados de un objeto en direcciones opuestas.

7. Por último, Extiende (<e>) los polígonos seleccionados otra vez y muévelos hacia afuera para formar algún detalle básico del brazo. Estíralos (<h>) un poco para estrechar los brazos. Figura 16-12.

Finalizaremos aquí por ahora y regresaremos después para terminar el detalle de los brazos.

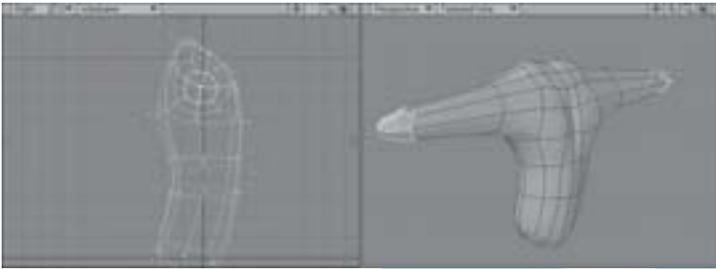


Figura 16-12. Extendiendo los brazos.

Traducción libre: Jessie Rivers
Email: jessie_rivers@hotmail.com

