

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

# Renacido.

Poder Increíble  
Velocidad Sorprendente  
Valor Sobresaliente

## Paso 3: Piernas y Pies

El próximo paso que daremos será sacar las piernas hacia abajo de esa forma. Crearemos una pierna a la vez, de manera que nos aseguraremos de *no tener* la opción Symmetry (Simetría) activada para este paso. Este es un personaje estilizado, de manera que vamos a crear unas piernas cortas y desproporcionadas para darle al personaje un poco más de apariencia de dibujo animado. Esto también ayudará a incrementar el efecto de su cuerpo desarrollado.

1. Se seleccionan los cuatro polígonos de la mitad inferior izquierda del cuerpo. Se extienden (<e>) y se mueven (<t>) hacia abajo, un poco. Una vez hecho esto, se usa la herramienta Drag (Arrastrar) (<Ctrl>+<t>) para arrastrar y darle forma a los bordes de una pierna de apariencia aceptable y redondeada. Figura 16-13.

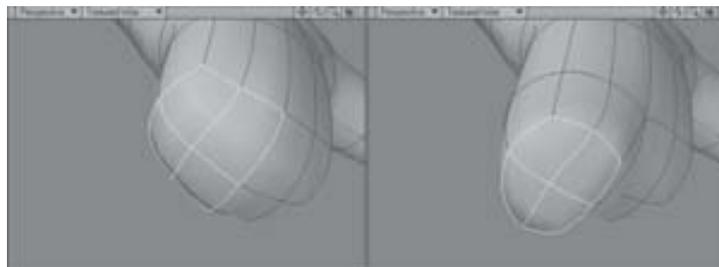


Figura 16-13. Comienza la primera pierna.

2. Se entienden (<e>) los polígonos otra vez, al igual que se hizo para los brazos, moviéndolos



(<t>) hacia abajo hasta donde debería estar el extremo de la pierna, entonces se estiran (<h>) para afilar un poco las piernas (Figura 16-14). Aquí se deja esto a juicio de cada quien. Después de todo, la belleza del modelado en CG es que tenemos la habilidad de hacer cambios fácilmente si decidimos que se necesita volver a proporcionar la anatomía de nuestro superhéroe un poco.



Figura 16-14. Extender la pierna hacia abajo.

3. Una vez que se esté feliz con los resultados, se seleccionan los cuatro polígonos para el otro lado del personaje y se repite para crear la otra pierna. (ver Nota del Traductor al Final del artículo).

4. Se usa la herramienta Knife (Cuchillo) (<K>) para crear una rebanada para las rodillas a la altura de la mitad de ambas piernas, entonces se seleccionan los puntos (o los bordes si se prefiere) y se mueven un poco hacia adelante para crear una apariencia de que están ligeramente dobladas. Figura 16-15.



Figura 16-15. Crea una rebanada para las rodillas y se doblan ligeramente.

Las piernas básicas han sido creadas. Obviamente son extremadamente simples en esta etapa, pero no vamos a entrar en detalles sólo hasta que nos volvamos locos

con el caracter principal en sí mismo.

5. Vamos a seleccionar los polígonos de la base de ambas piernas, Extend (Extender) (<e>) entonces, y Move (Mover) (<t>) hacia abajo sólo un poco para formar los tobillos. Extend (Extender) (<e>) una segunda vez para moverlos hacia abajo para formar la parte trasera de cada pies (como se ve en la Figura 16-16).



Figura 16-16. Para lograr los pies en su lugar.

**Nota:** ¿Se notó que no hemos necesitado reactivar la herramienta Move (Mover) después de aplicar la herramienta Extend por segunda vez?

La herramienta Move aún estaba activa, lo que significa que podíamos instantáneamente ajustar la nueva geometría extendida. La razón para esto es que ésta es más un comando, y no una herramienta.

¿Cuál es la diferencia? Simplemente que una herramienta requiere la interacción del usuario, por ejemplo, la herramienta Move (Mover) utiliza el botón izquierdo del ratón y arrastrar mientras que esta esté activada. Para detener la interacción del usuario de la geometría que se está moviendo, se desactiva la herramienta.

Un comando, por otra parte, realiza una tarea simple una vez que éste ha sido activado, entonces se desactiva. No se necesita cambiar de herramienta en la geometría extendida, para luego volver a la herramienta y continuar, haciendo que sea una forma más rápida de trabajar.

6. Se seleccionan los cuatro polígonos del frente de cada pierna como se muestra en la Figura 16-17.



*Figura 16-17. Creando pies simples.*

Esto formará los pies básicos de nuestro personaje. Extender (<e>) y mover estos hacia afuera, usando un poco Stretch (Estirar) (<h>) para afilar y formar los dedos en el extremo. Otra vez, juzge cuán largo deberían ser los pies. Estos pies serán simples botas, y al igual que las proporciones de las piernas, vamos a dejarlos un tanto más pequeños y con apariencia de dibujos animados.

**Traducción libre: Jessie Rivers**  
**Email: [jessie\\_rivers@hotmail.com](mailto:jessie_rivers@hotmail.com)**

