

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

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente

Paso 4: Los Brazos

Tenemos las piernas y el cuerpo básico, pero los brazos necesitan un poco de **TLC*** para sacarlos de cero. ¡Vamos a finalizar los brazos básicos de manera que podamos decir que al menos tenemos una forma cercana a completar para nuestro nuevo superhéroe!

1. Vamos a usar la herramienta Knife (Cuchillo) (<K>) para rebanar el codo en cada brazo, seguido de una rebanada extra entre el codo y cada extremo del brazo (entre el codo y el extremo donde está la mano y entre el codo y donde está el hombro) como se muestra en la Figura 16-18.

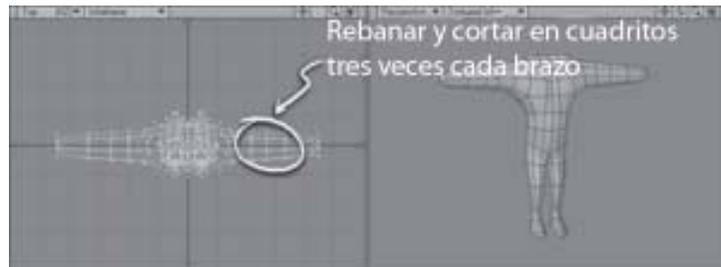


Figura 16-18. Rebana los brazos en tres rebanadas cada uno.

2. Selecciona los puntos alrededor de los codos (o los bordes si lo prefiere) y entonces aplícales la herramienta **Stretch (Estirar)** (<h>) y estréchelos (extiéndalos hacia adentro), y muévalos hacia atrás del personaje para darles más forma de codos. Figura 16-19.



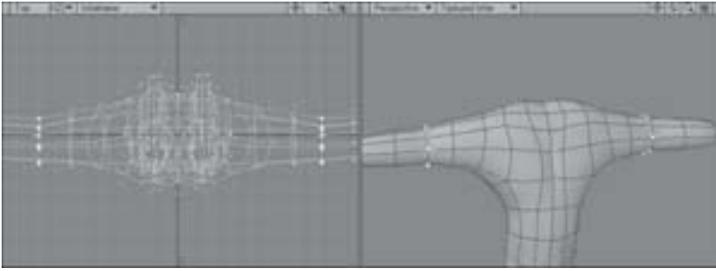


Figura 16-19. Codos finalizados rápidamente.

NOTA: Construiremos las manos para el personaje después, ¡en forma de superglobos!

Cuando se modela con subpatches, es muy fácil con frecuencia caer en el síndrome «debe ser una malla sin costuras». Algunas veces esto hace la vida más difícil de luchar para crear los aditamentos del cuerpo que nacen de un simple modelo sin costuras cuando nunca usted lo ha hecho la primera vez.

NT*: Tables, Ladders and Chairs Match (TLC) Modalidad de Lucha libre. En el *Tables, Ladders and Chairs Match* o *Combate de Mesas, Sillas y Escaleras*, como su nombre indica, hay mesas, sillas y escaleras por el ring y fuera de él, los cuales pueden ser utilizados durante la lucha. Además, no hay descalificación, cuenta fuera del ring, rendición o knockout.

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