

Ejercicio 2

Clase 3

La silla - sollevados

En este ejercicio modelaremos una silla empleando primitivas, depurándolas (desplazando vértices y extruyendo polígonos) y usando el sollevado para crear las patas.

La silla a realizar está basada en esta imagen:



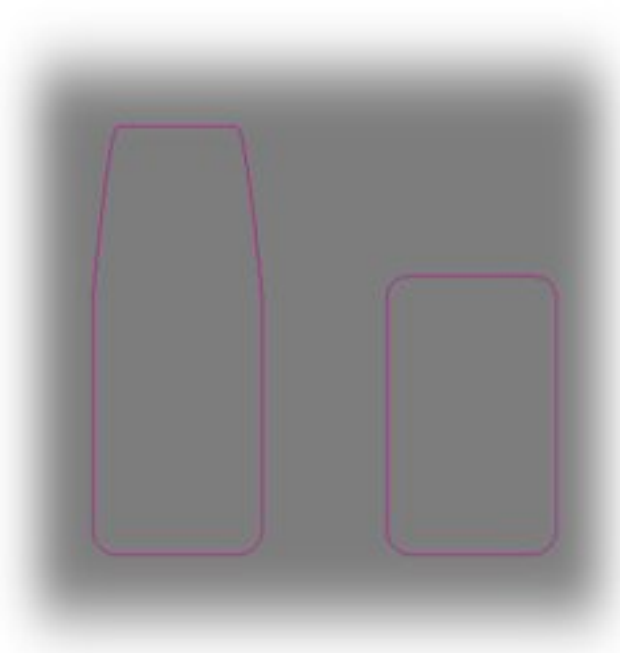
Patas delanteras

Comencemos con el solevado. Con esta técnica haremos las patas delanteras

Nos fijamos en los dos parámetros fundamentales del solevado:

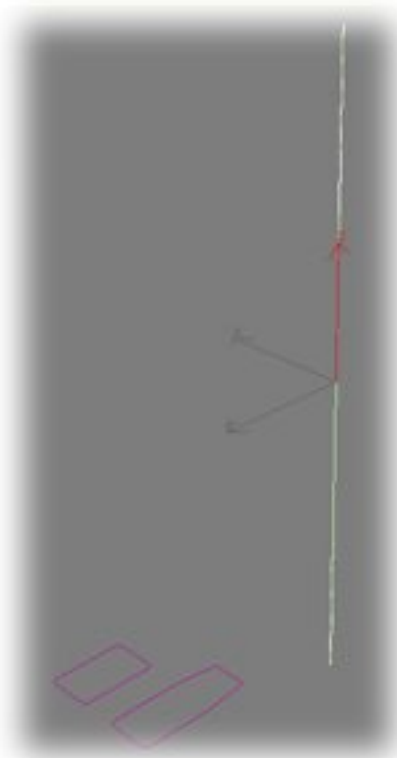
Path y shape (recorrido y silueta).

En este caso usaremos dos siluetas diferentes, que serán éstas:



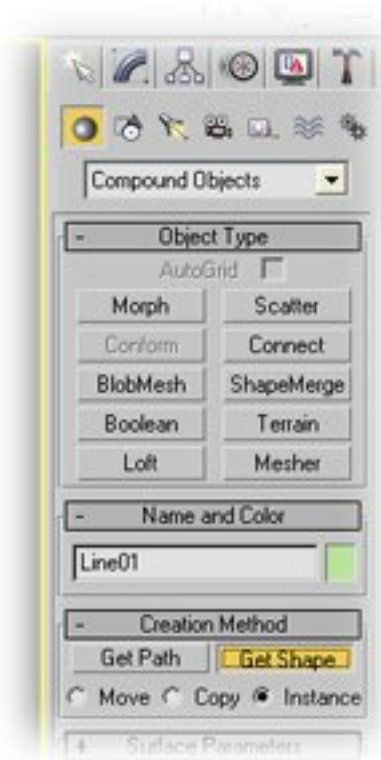
En la base de la pata emplearemos la sección de la izquierda, que se modificará para convertirse en la sección de la derecha a partir de una poca altura.

Tendremos que experimentar y practicar nosotros con el Loft para obtener el resultado esperado.




Emplearemos una línea recta como Path. Así que con la línea recta seleccionada, vamos al Panel Crear -> Compound Objects-> Loft.

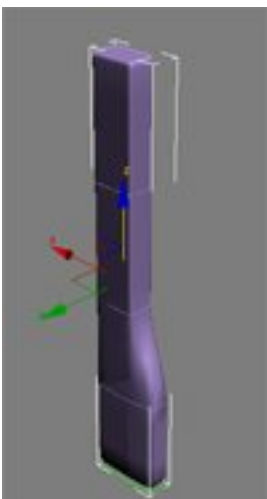
Dentro de las opciones del Loft seleccionamos Get Shape, para escoger la sección que será solevada.



Y seleccionamos la sección de la izquierda. Ya se habrá creado nuestro objeto 3D solevado. Pero ahora tendremos que asignarle la otra sección a partir de cierta altura de la pata.

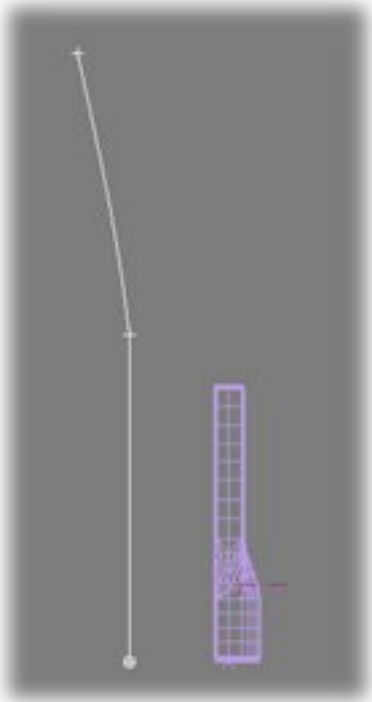
Para ello vamos ahora al Panel de Modificar, y empleando la pestaña Path Parameters y el botón  iremos asignando la sección apropiada a cada altura del recorrido o path.

A estas alturas tendremos que llegar al modelo deseado por nosotros mismos, indagando y haciendo pruebas. En caso de necesidad emplearemos la ayuda de Max.



El resultado final es algo como esto. Esta será nuestra pata delantera. La pata trasera será algo similar pero con el recorrido más largo y curvado.

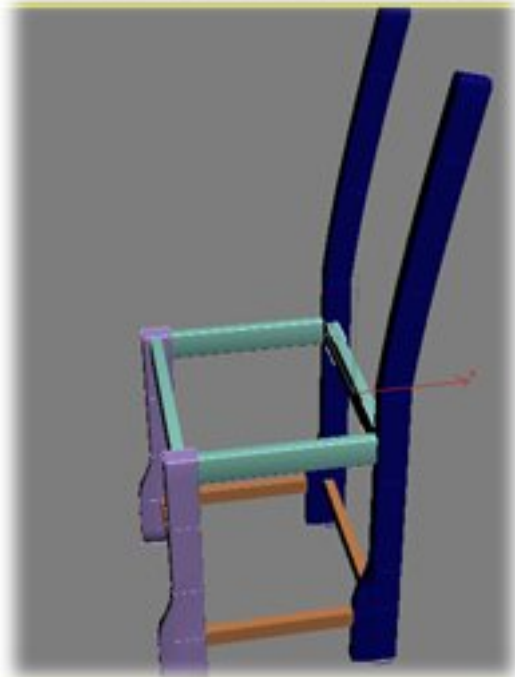
Patas traseras



Aquí se ve la Shape empleada como recorrido del loft de la pata trasera, en comparación con la pata delantera.

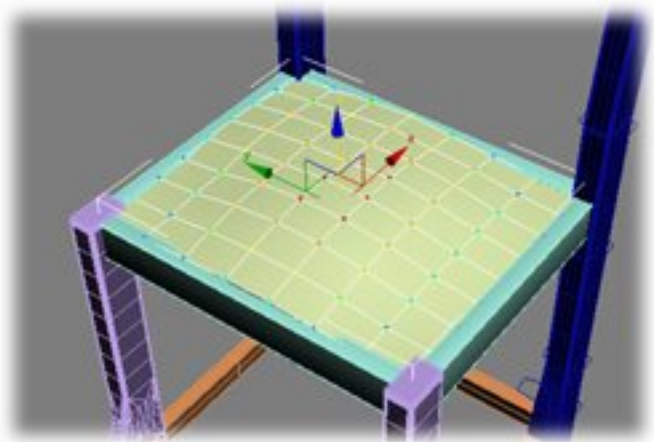
Cuando hayamos creado la pata de atrás, clonaremos las dos patas para situar las cuatro en las posiciones adecuadas.

El resto de tablillas y juntas se pueden crear fácilmente con Boxes o Chamfer Boxes.

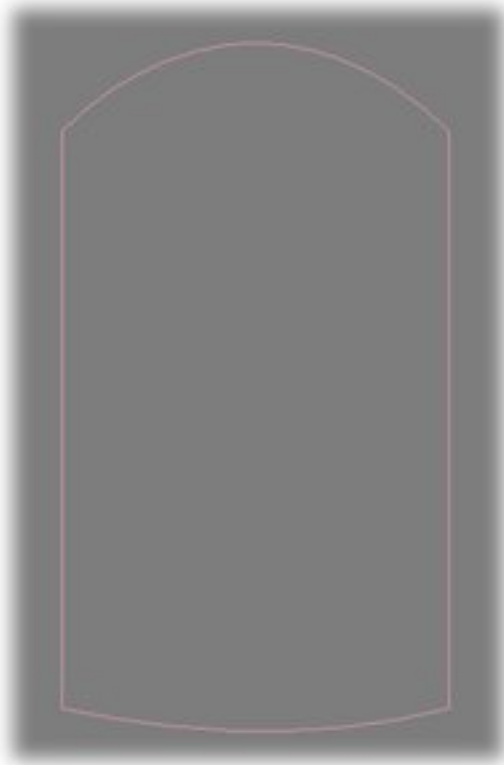


El cojín

El cojín se puede crear a partir de una box con varios segmentos, y con la ayuda de Soft Selection (que vimos en la anterior clase) creamos ese abombamiento de su superficie:



El respaldo



El respaldo lo podemos crear a partir de su silueta, extruyéndola.

Para que sus bordes queden más suavizados emplearemos los Grupos de Suavizado, vistos en la última clase.

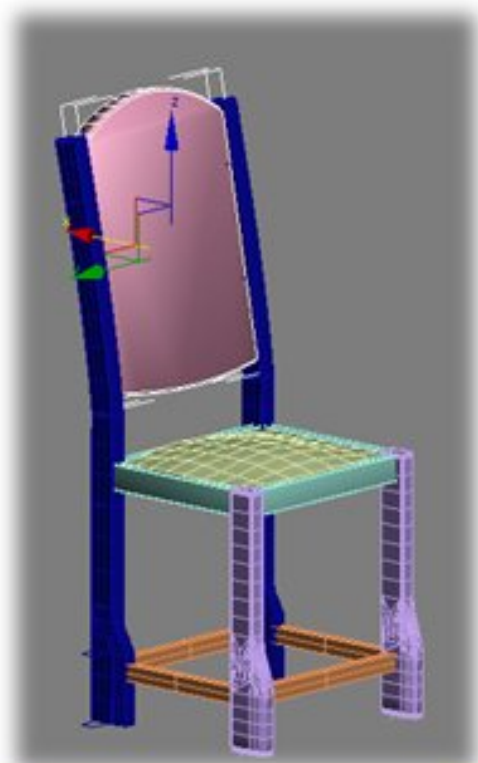
Haremos que todos los polígonos del respaldo pertenezcan al un mismo grupo de suavizado.

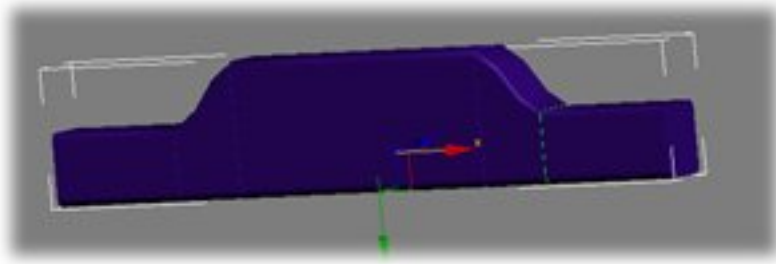


Colocamos el respaldo en su sitio, y ahora creamos la junta inferior de la silla.

Junta de la parte inf

realizaremos este modelo:





Aunque podríamos emplear otras técnicas, usaremos de nuevo el solevado.

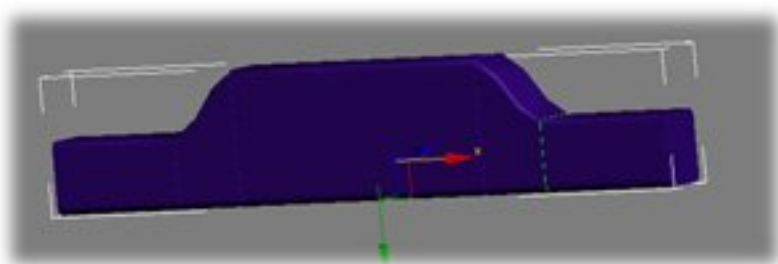
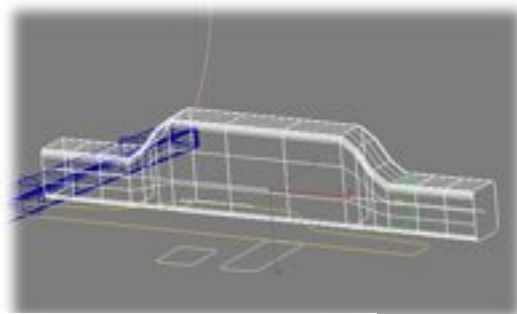
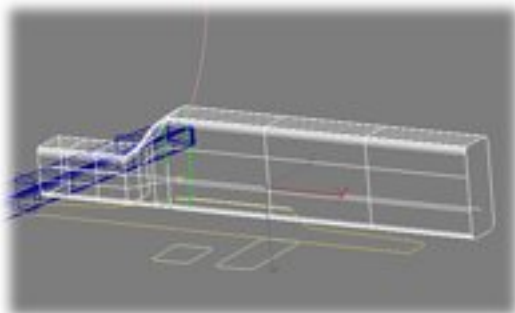
Usaremos dos Shapes y un Path recto:



Esta sería la primera Shape. Para crear la segunda clonamos ésta y tiramos de los vértices superiores hacia arriba. Queda algo como esto:



Con estas dos Shapes y un Path que es una línea recta hacemos el solevado (Loft) para que quede algo como esto:



La silla definitiva será algo parecido a esto:



El concepto de solevado llevará un tiempo entenderlo, y familiarizarse con este método no es tan fácil como la extrusión o la revolución. Será necesaria bastante práctica para que comprendamos y resolvamos los percances inesperados de esta técnica.

En la tutoría del miércoles me podréis consultar vuestras dudas.

