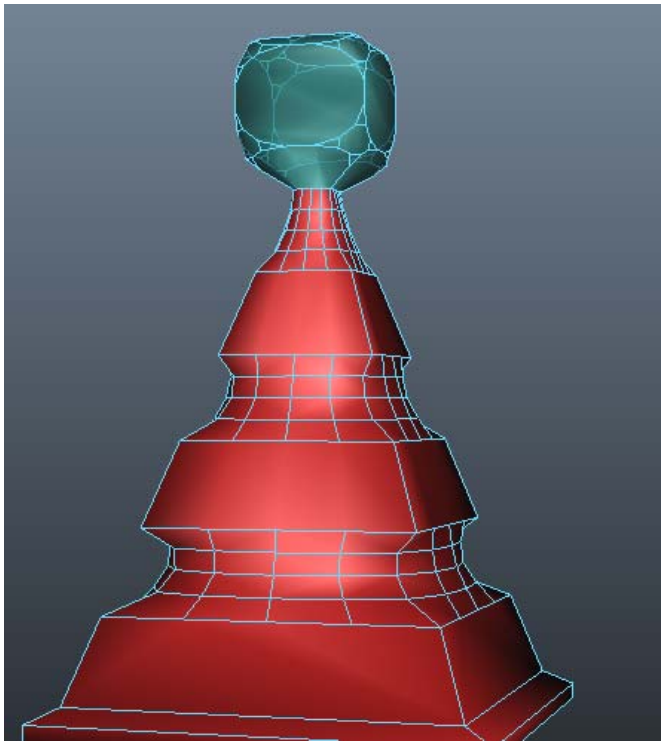
Autodesk Maya: modelat poligonal

Pas 1 de 3

El modelat per polígons és la forma més simple de crear volums. Aquest **és el tipus de modelat més utilitzat** ja que no requereix de grans dosis d'habilitat per aconseguir resultats acceptables.

A més d'això ofereix complements, com ara el **modelat a baixa resolució** el qual és **ideal per realitzar animacions**, que el fan molt atractiu.

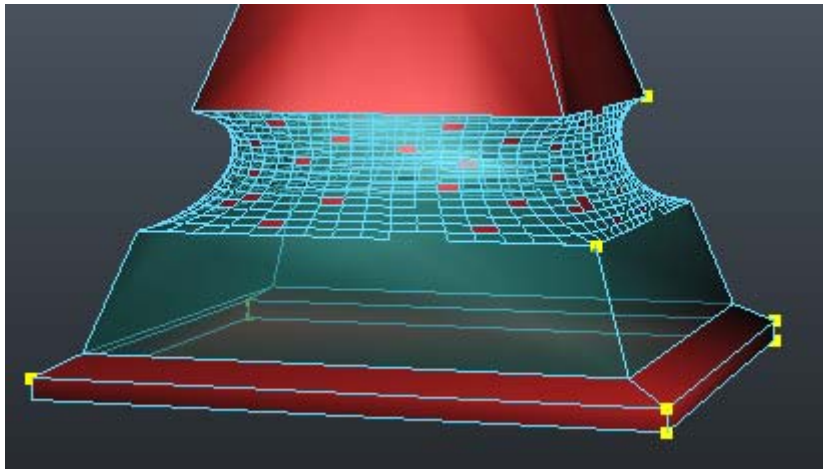


Quan modelem a partir de formes poligonals disposem de tres elements bàsics de control: **vèrtexs, arestes i cares**. Cadascun d'aquests elements és susceptible de ser **reposicionat, girat o escalat**.

Autodesk Maya: modelat poligonal

Pas 2 de 3

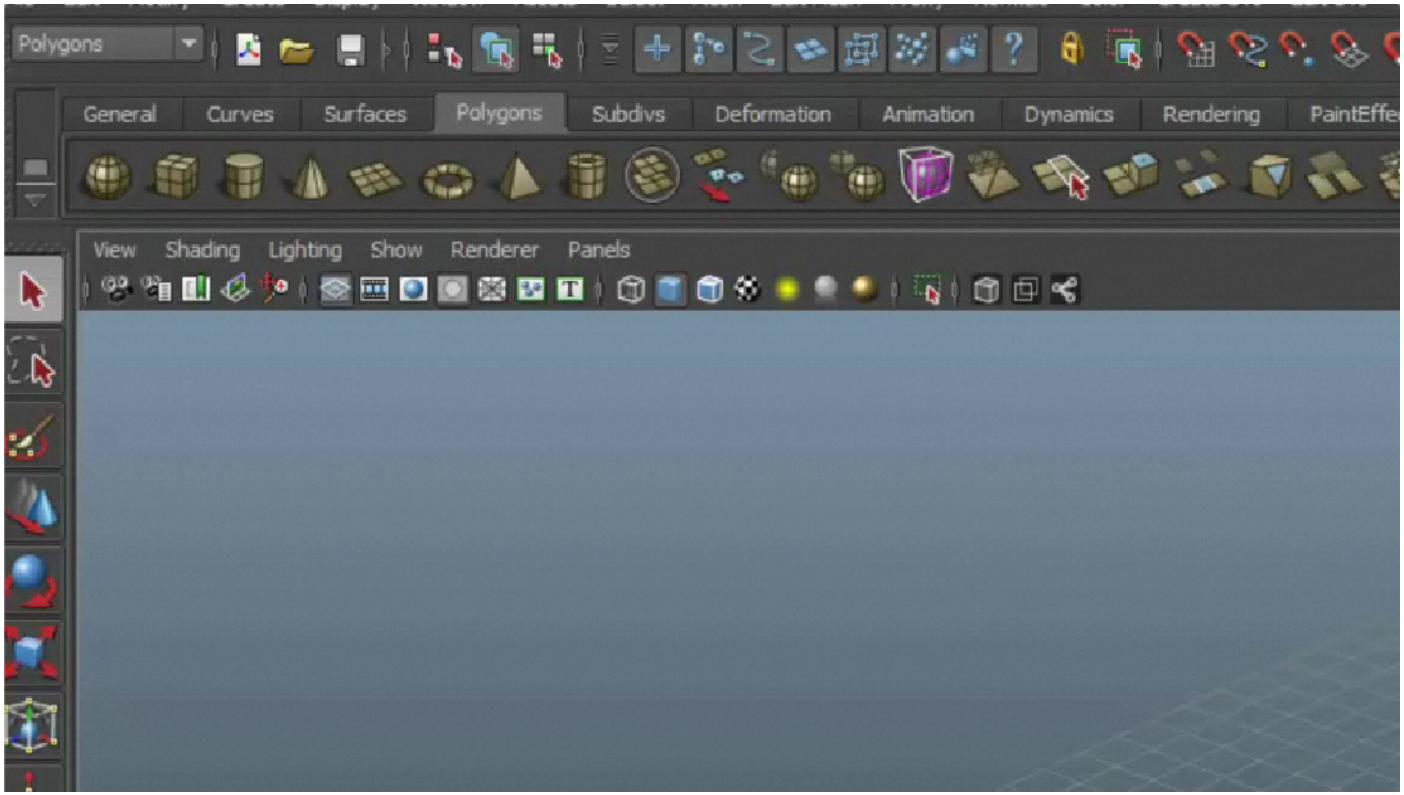
A més d'aquests elements, quan treballem amb polígons hem de controlar dues accions més: la d'**extruir** i la de **bisellar** ja que seran les accions que farem servir més habitualment.



No hi ha cap regla que hagi de seguir al peu de la lletra sobre com s'ha de modelar un objecte.

L'experiència i l'adaptació de cadascú als diferents **subobjectes de les formes poligonals** ---vèrtexs, arestes i cares--- determinarà la forma de treballar i serà aquesta manera la que marcarà el procés de treball de cadascú.

Al vídeo següent podeu veure el procediment seguit per crear una ampolla de perfum a partir d'una simple forma prismàtica. És important que us fixeu en com es poden controlar les extrusions i els bisellats per aconseguir la forma que ens interessi a cada moment.

Autodesk Maya: modelat poligonal

Pas 3 de 3