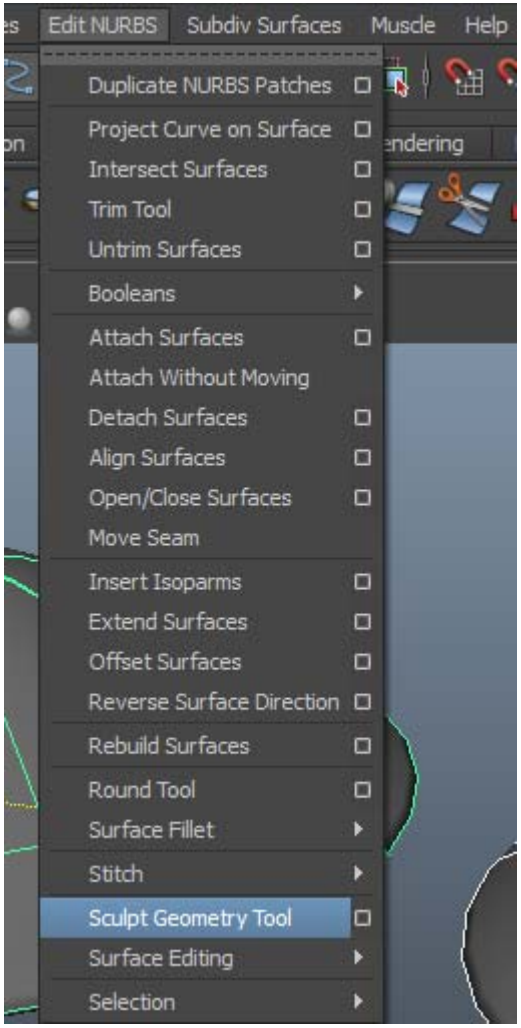
Autodesk Maya: modelat escultòric

Pas 1 de 3

Si es té alguna noció de dibuix artístic i de modelat amb fang o plastilina, una de les eines més potents i ràpides que té **Maya** per modelar amb **Nurbs** és l'eina **Sculpt Geometry Tool** que es troba dins del menú **Edit NURBS** a la categoria **Surfaces**.

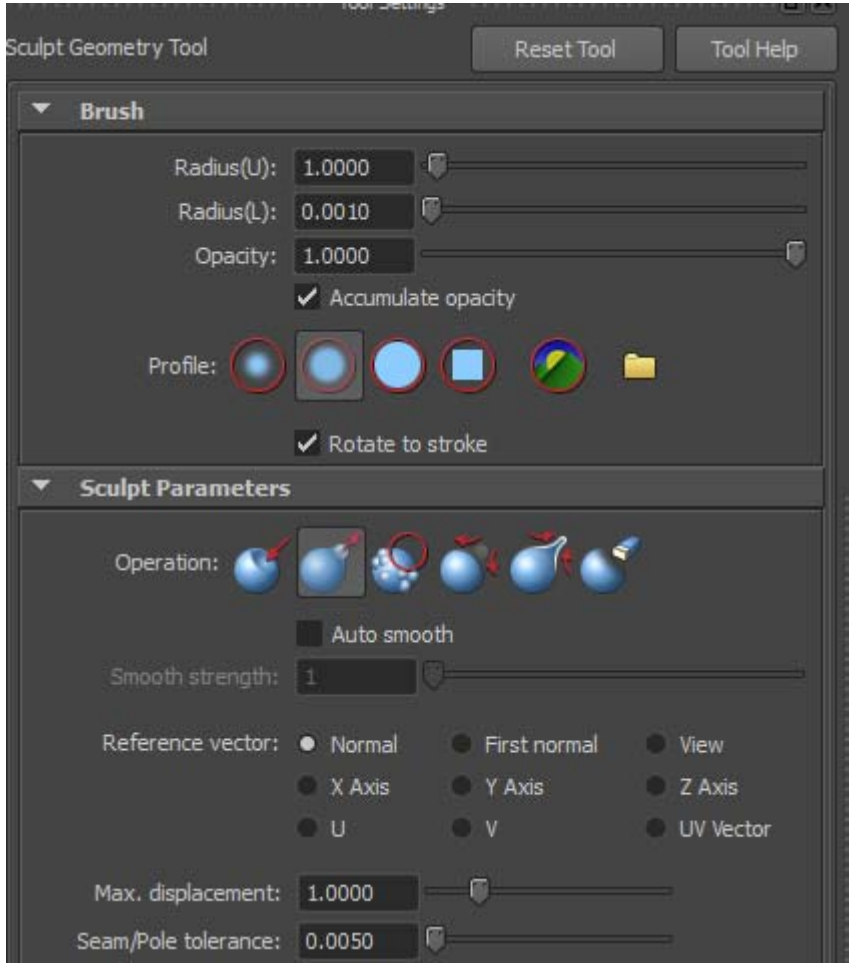


Aquesta eina, d'ús molt intuïtiu, permet interactuar directament sobre la superfície d'un objecte **Nurbs**. Per això disposa de diverses eines que en realitat el que fan és tirar cap a fora o cap a dins els vèrtexs de control de la **Nurbs** però sense que l'usuari hagi d'estar pendent d'ells sinó que executa les seves accions directament sobre la superfície.

Autodesk Maya: modelat escultòric

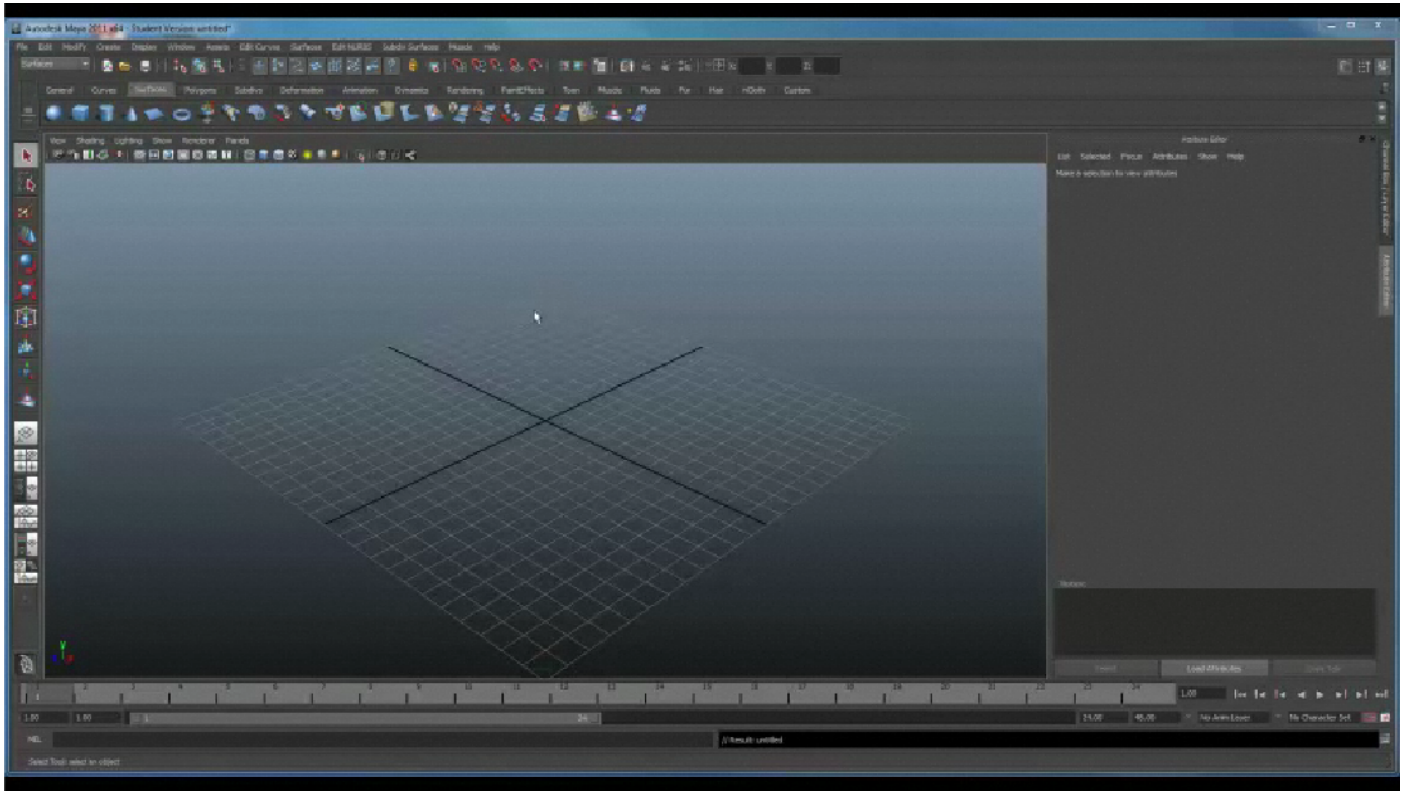
Pas 2 de 3

Dins de la finestra de la pròpia eina es troben totes les eines necessàries per obtenir en molt pocs minuts un modelat orgànic el resultat del qual per qualsevol altre procediment significaria forces hores de feina.



En el clip de següent podreu veure el procés de creació d'un cap d'estil cartoon.

És important observar que per a crear-se s'ha posat un material de color gris clar i amb ombrejador **Blinn** a l'esfera que serveix de base. Això es deu al fet que aquest color unit al ombrejador, el qual té una mica de brillantor, permet visualitzar de manera correcta totes les modificaciones que anem fent sobre la superficie.

Autodesk Maya: modelat escultòric

Pas 3 de 3