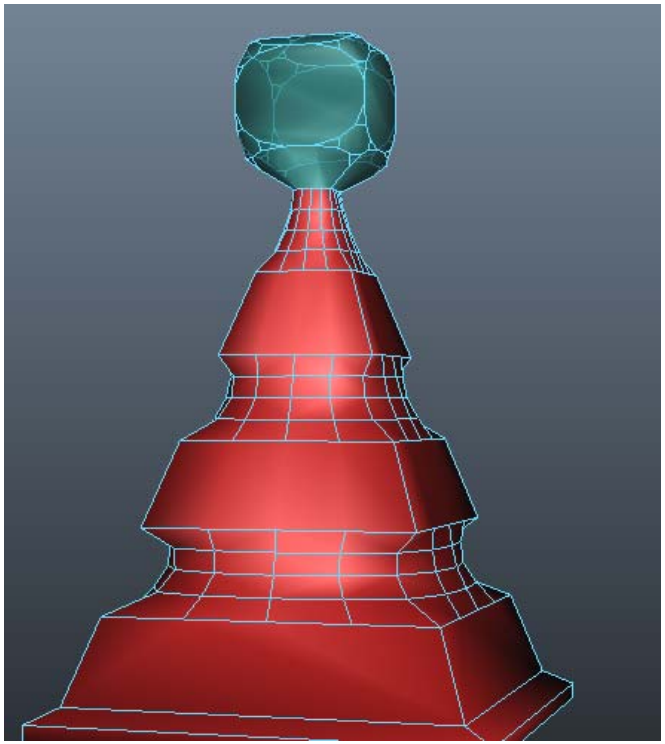
Autodesk Maya: modelado poligonal

El modelado por polígonos es la forma más simple de crear volúmenes. este **es el tipo de modelado más usado** ya que no requiere de grandes dosis de habilidad para conseguir resultados aceptables.

Además de esto ofrece complementos, como por ejemplo **el modelado a baja resolución** el cual es ideal **para realizar animaciones**, que lo hacen muy atractivo.

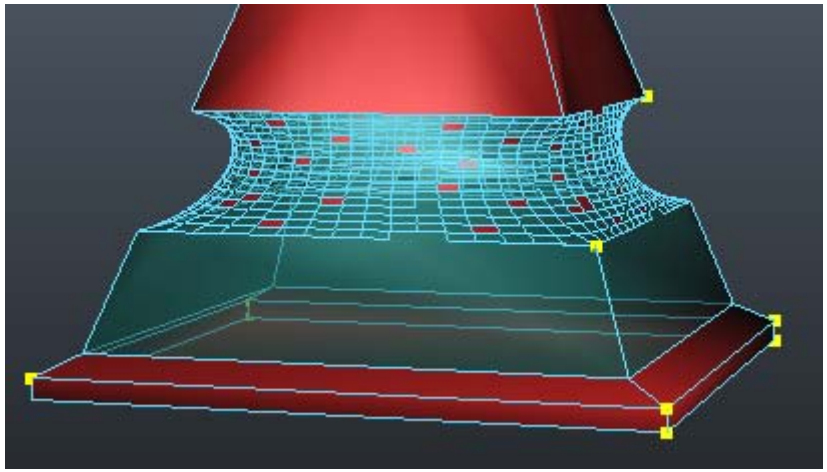


Cuando modelamos a partir de formas poligonales disponemos de tres elementos básicos de control: **vértices**, **aristas** y **caras**. Cada uno de estos elementos es susceptible de ser **reposicionado**, **rotado** o **escalado**.

Autodesk Maya: modelado poligonal

Paso 2 de 3

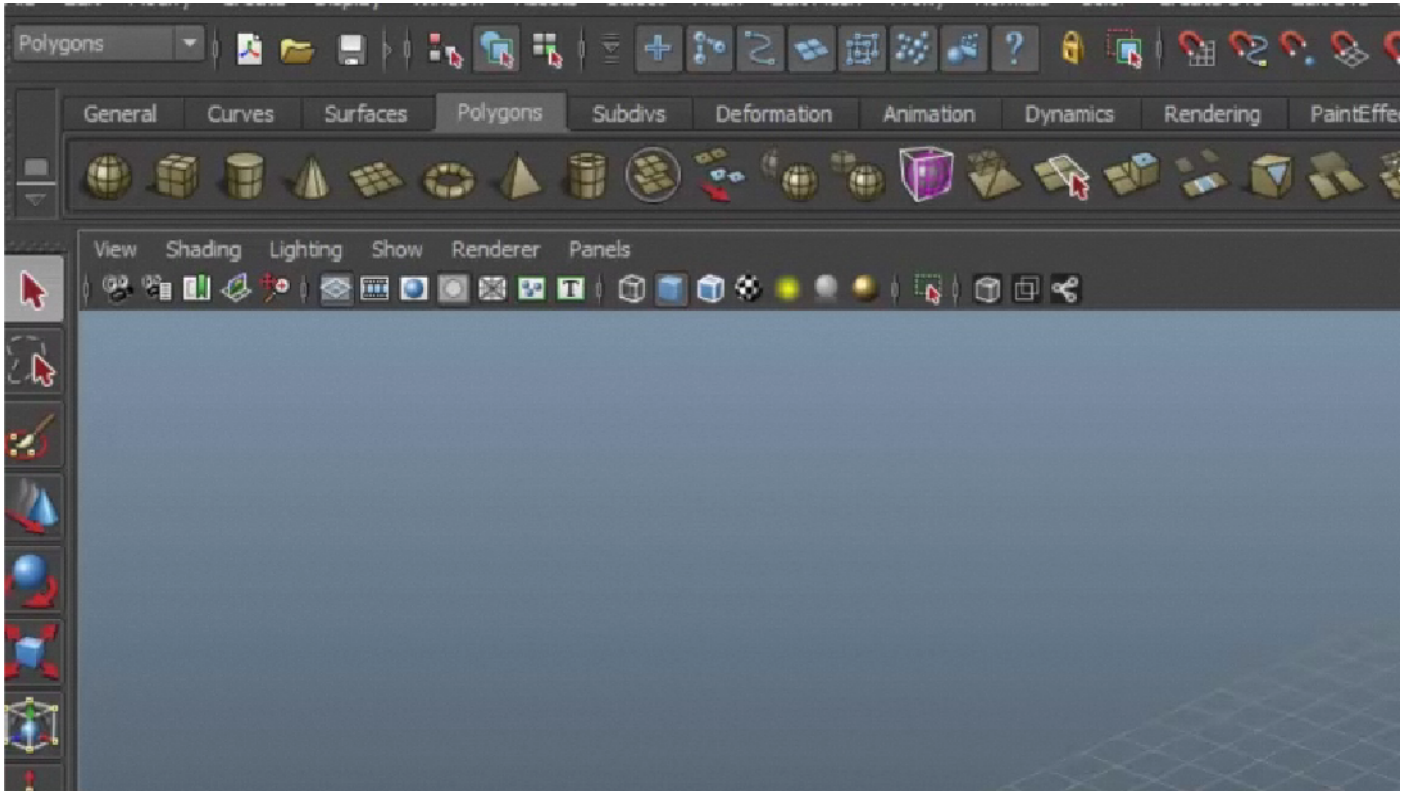
Además de estos elementos, cuando trabajamos con polígonos debemos controlar dos acciones más: la de **extruir** y la de **biselar** ya que serán las acciones que usaremos más habitualmente.



No existe ninguna regla que deba seguirse al pie de la letra sobre cómo debe modelarse un objeto.

La experiencia y la adaptación de cada cual a los diferentes **subobjetos de las formas poligonales** ---vértices, aristas y caras--- determinará la forma de trabajar y será esta forma la que marcará el proceso de trabajo de cada cual.

En el vídeo siguiente podéis ver el procedimiento seguido para crea una botella de perfume a partir de una simple forma prismática. Es importante que os fijéis en cómo pueden controlarse las extrusiones y los biselados para conseguir la forma que nos interese a cada momento.

Autodesk Maya: modelado poligonal

Paso 3 de 3