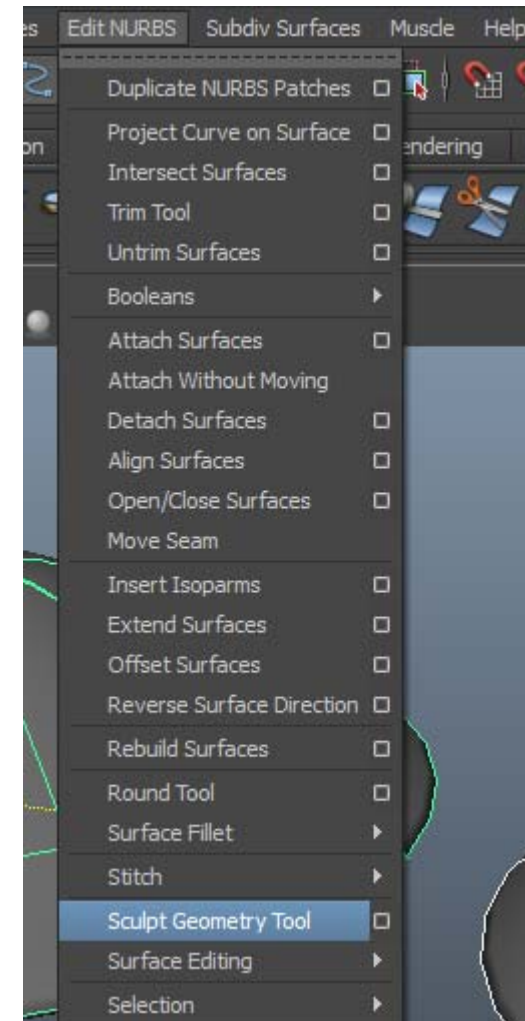


Autodesk Maya: modelado escultórico

Paso 1 de 3

Si se tiene alguna noción de dibujo artístico y de modelado con arcilla o plastilina, una de las herramientas más potentes y rápidas que tiene **Maya** para modelar con **Nurbs** es la herramienta **Sculpt Geometry Tool** que se encuentra dentro del menú **Edit NURBS** en la categoría **Surfaces**.

Esta herramienta, de uso muy intuitivo, permite interactuar directamente sobre la superficie de un objeto **Nurbs**. Para ello dispone de diversas herramientas que en realidad lo que hacen es tirar fuera o hacia dentro de los vértices de control de la **Nurbs** pero sin que el usuario deba estar pendiente de ellos sino que ejecuta sus acciones directamente sobre la superficie.



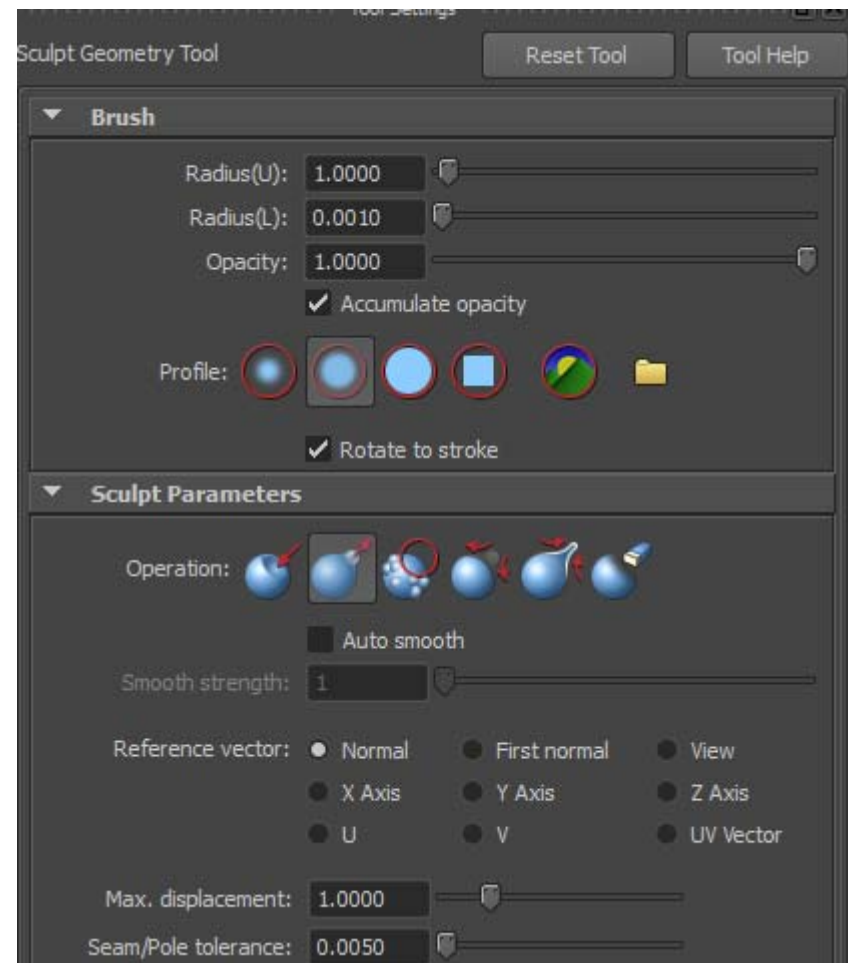
Autodesk Maya: modelado escultórico

Paso 2 de 3

Dentro de la ventana de la propia herramienta se encuentran todas las herramientas necesarias para obtener en muy pocos minutos un modelado orgánico el resultado del cual por cualquier otro procedimiento significaría bastantes horas de trabajo.

En el clip de siguiente podréis ver el proceso de creación de una cabeza de estilo cartoon.

Es importante observar que para su creación se ha puesto un material de color gris claro y con sombreador **Blinn** a la esfera que sirve de base. Esto se debe a que este color unido al sombreador, el cual tiene un poco de brillo, permite visualizar de forma correcta todas las modificaciones que vamos efectuando sobre la superficie.



Autodesk Maya: modelado escultórico

Paso 3 de 3

