

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

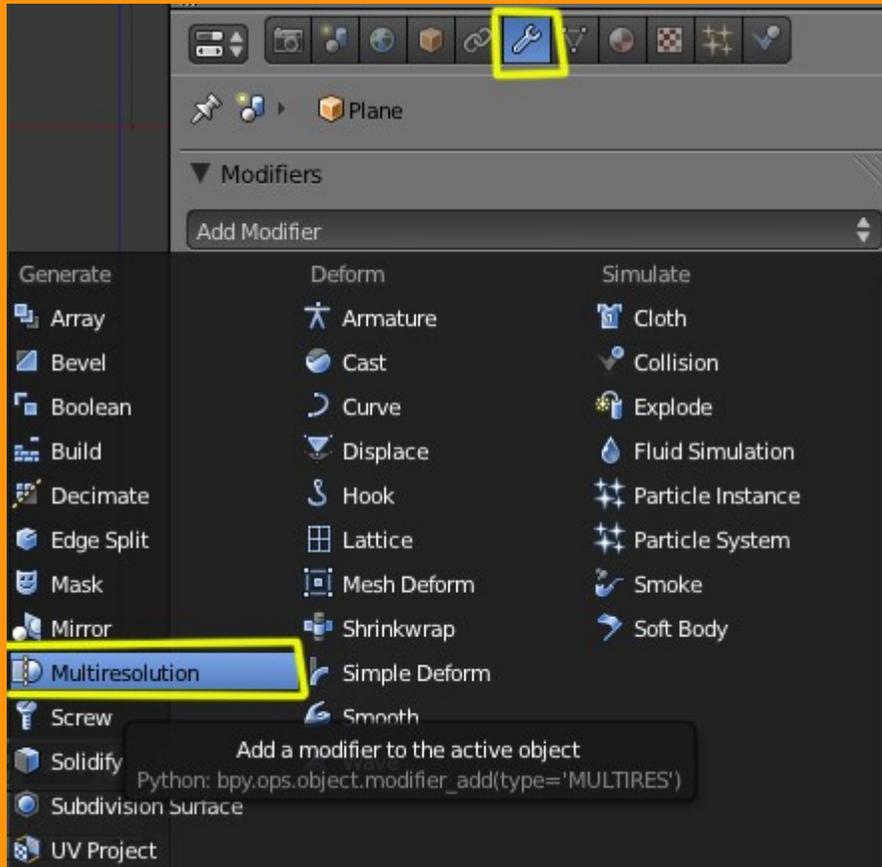
soliman



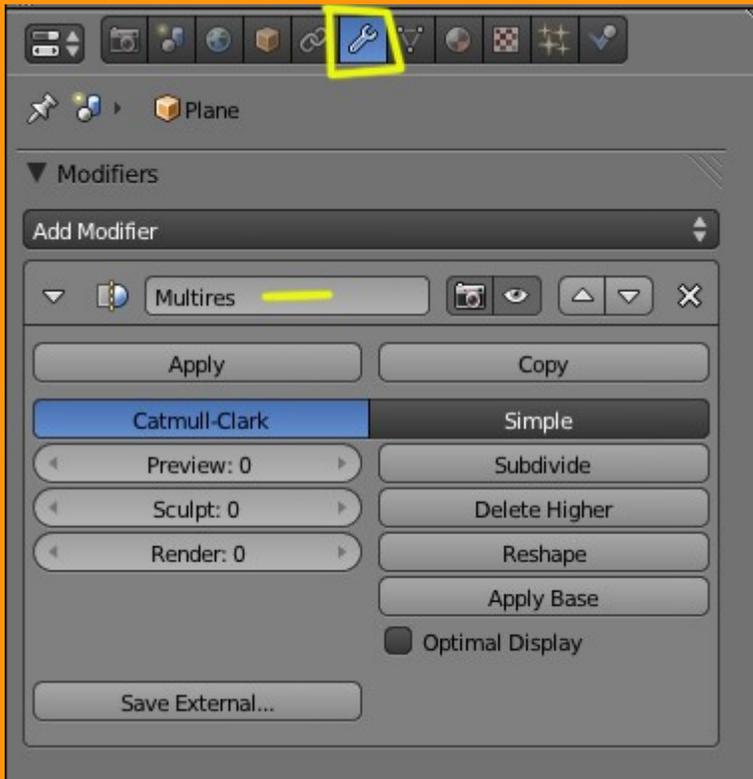
Torre Vieja-Alicante-España

Modifier_Multiresolution

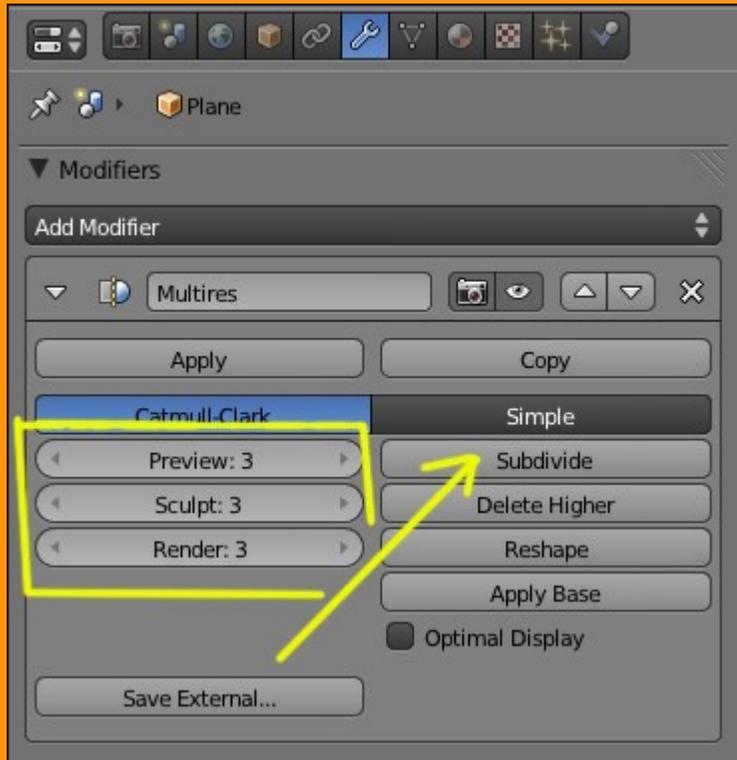
El modificador multiresolución, se puede utilizar por ejemplo para el Sculpt Mode.



En si, es el modificador que se utiliza para el esculpir, porque el de subdivisión, no es soportado en la forma de Sculpt. Vamos a partir de la base que tenemos un objeto con una forma definida, y al que le vamos a aplicar multiresolución.



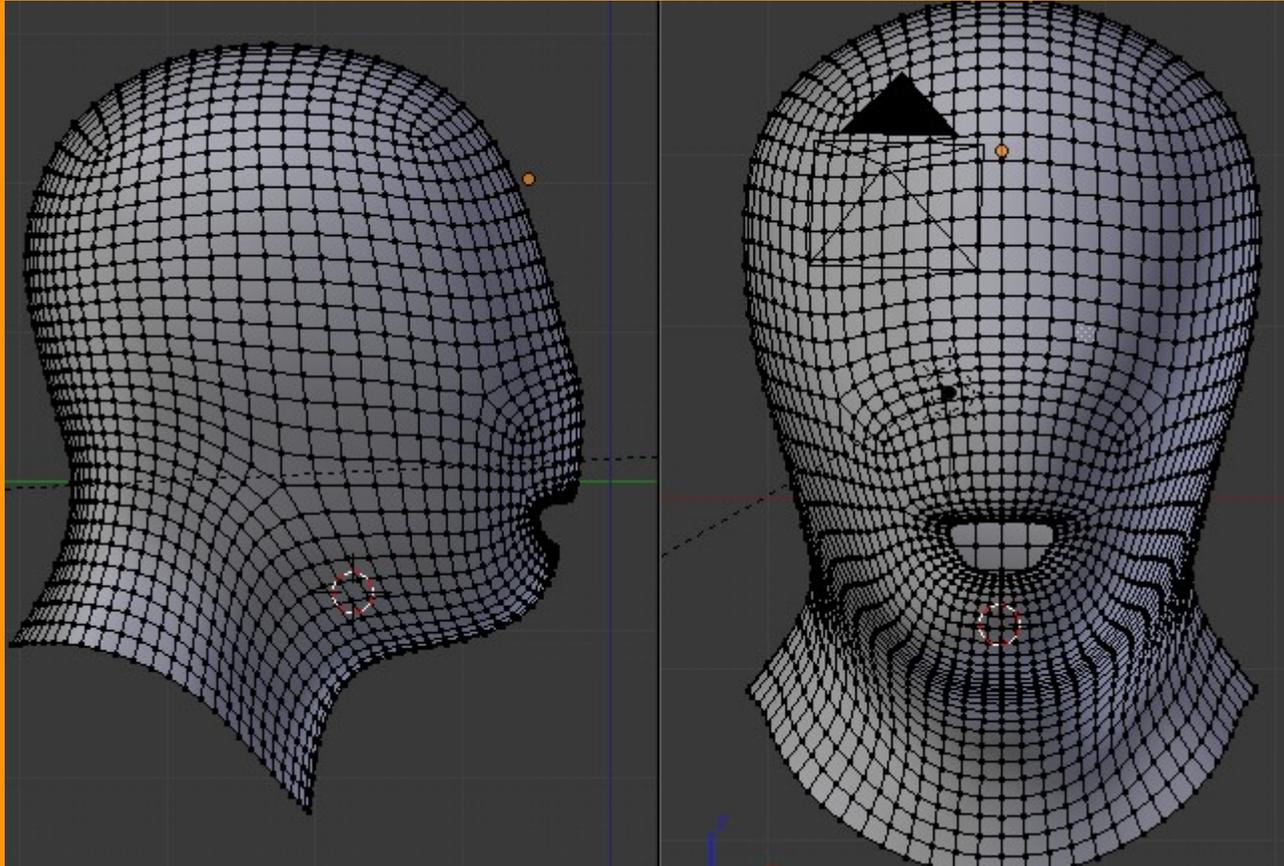
Al añadirlo vemos una opción llamada Subdivide que si la presionamos veremos como sube el nivel de Preview, Sculpt y Render.



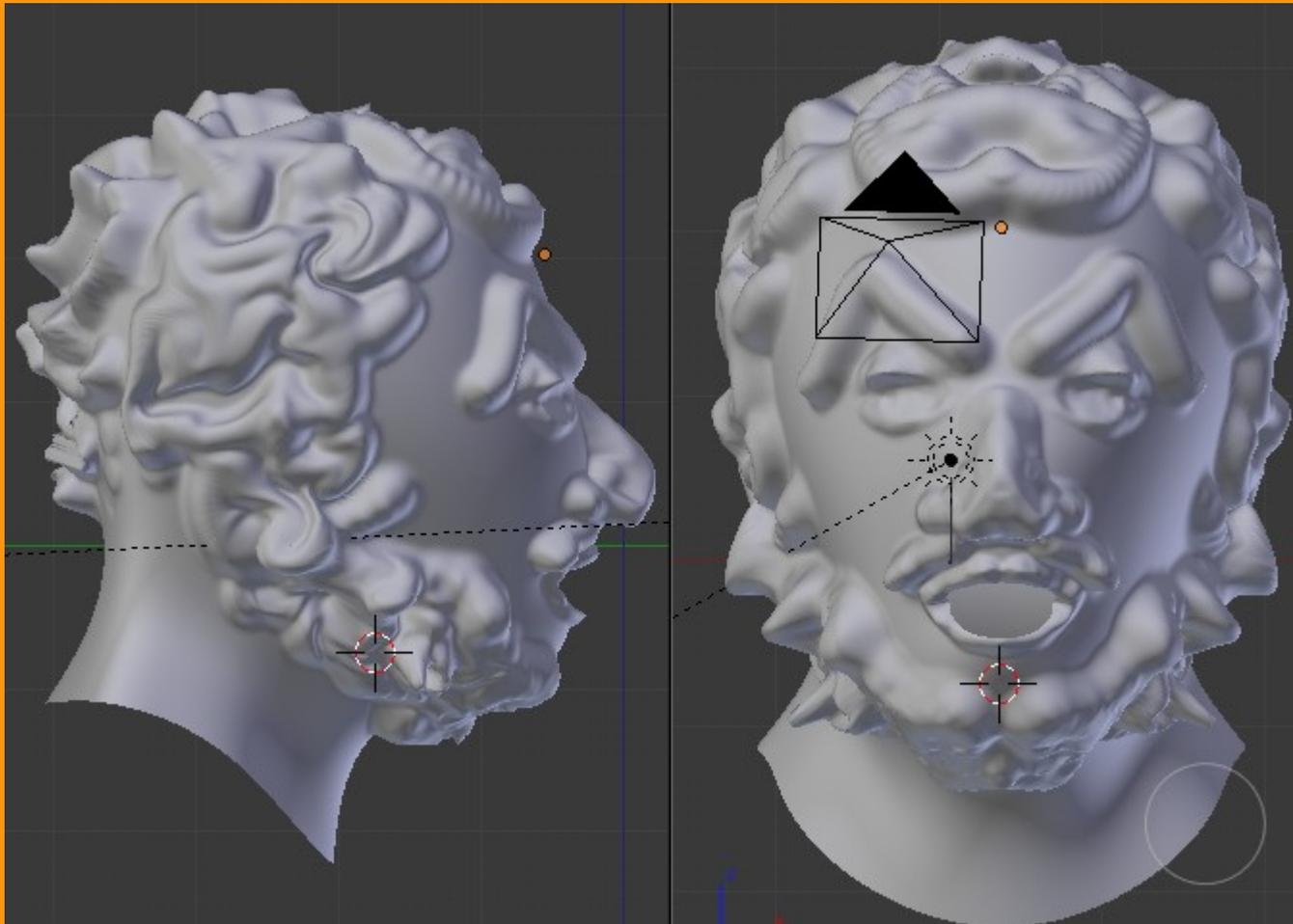
Hay que pensar que cada vez que presionamos el botón subdivide, se multiplican las caras por cuatro.

La malla sobre la cual estamos trabajando tiene una forma que cambia cada vez que pasamos de Object Mode a Sculpt Mode.

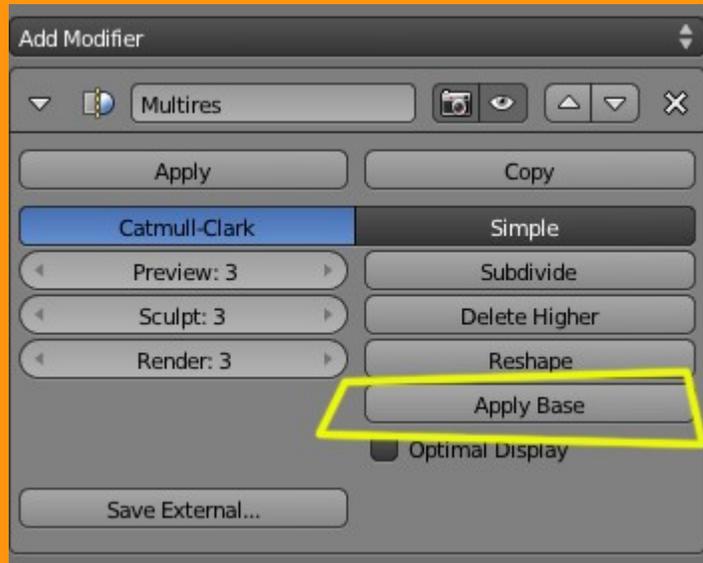
En Object Mode se ve esta imagen.



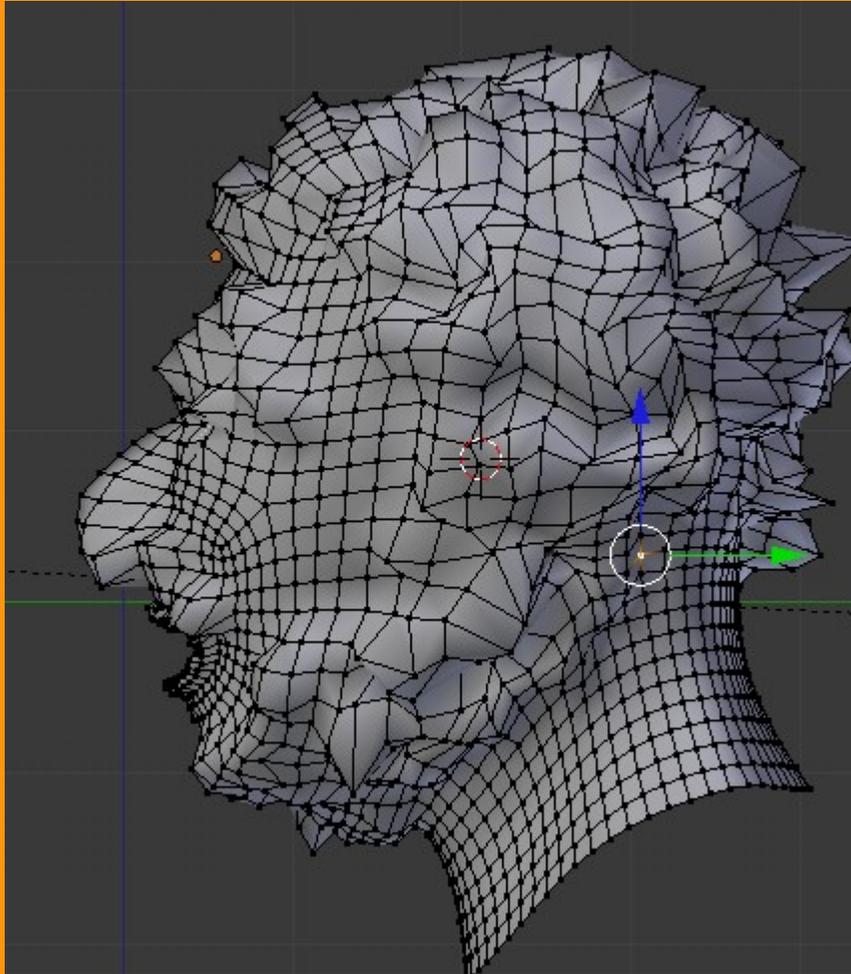
En Sculpt Mode se ve esta otra imagen.



Si en el Modifier presionamos el botón Apply Base, se creará una modificación de la malla.



Y nos queda una malla un poco deformada con la forma que hemos utilizado en el Sculpt.



Una malla que podemos mover para ajustar algunos defectos.

