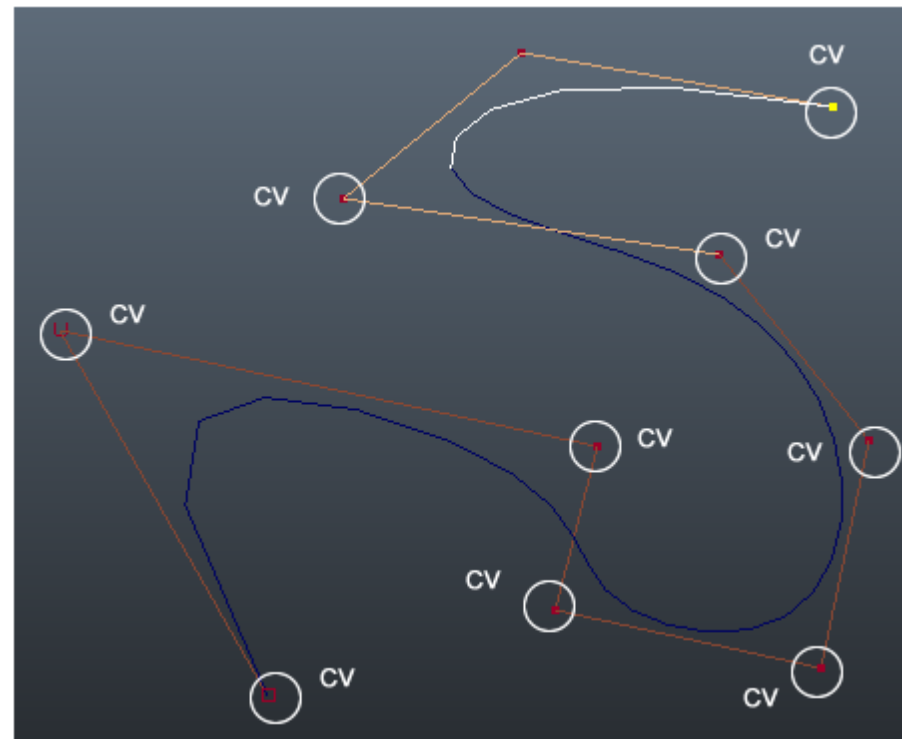


Autodesk Maya: modelat de formes orgàniques

Pas 2 de 4

Una corba **Nurb**, **Non-Rational Uniform B-spline**, és definida per vèrtexs de control (**CV**) a través dels quals és possible controlar la forma de tota la corba.

Un cop creada una **corba CV** podem utilitzar-la per diferents coses, des de fer-la servir de guia per a una animació com veurem més endavant, fins fer-la servir de base per crear fàcilment superfícies o objectes basats en **Nurbs**.



Autodesk Maya: modelat de formes orgàniques

Pas 3 de 4

A **Maya** hi ha vuit formes de crear superfícies a partir de corbes **Nurbs**, són les següents:

Revolve, Loft, Planar, Extruded, Birail, Boundary, Square, Bevel.

Al quadre dinàmic inferior podreu veure què és el que permet fer cadascuna.

Revolve	
Loft	
Planar	
Extrude	
Birail	
Boundary	
Square	
Bevel	

Al vídeo següent podeu veure el procés de creació seguit per crear una superfície mitjançant l'ús del mètode **Revolve**.

Autodesk Maya: modelat de formes orgàniques

Pas 4 de 4

