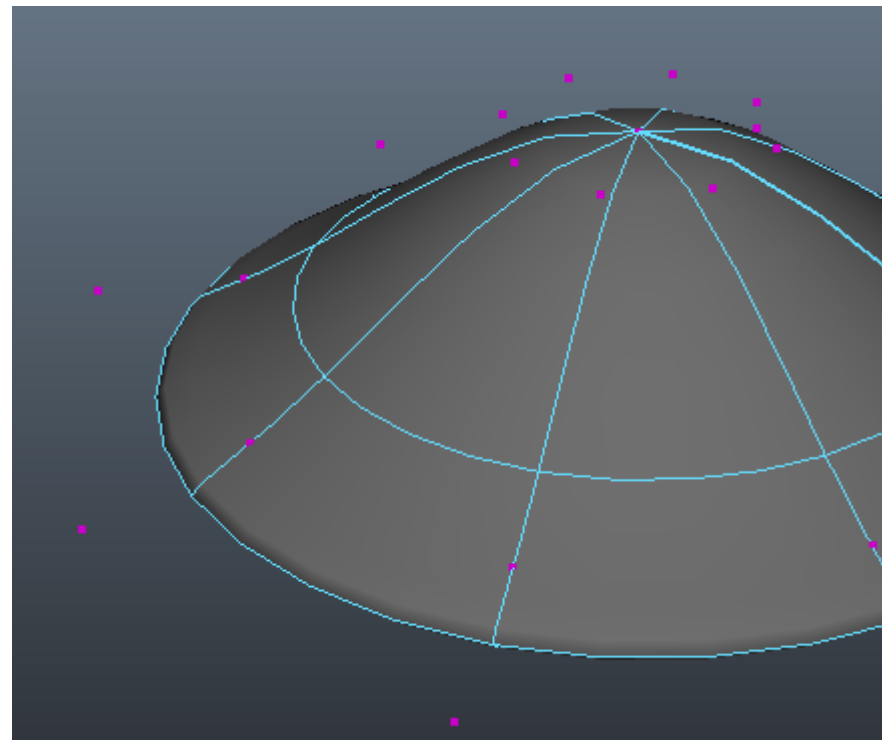


Autodesk Maya: modelat de superfícies Nurbs

Pas 1 de 4

De la mateixa manera a com succeïa amb les corbes CV, mitjançant el modelat de superfícies **Nurbs** s'obtenen resultats molt precisos controlats fàcilment des de pocs punts.

La millor manera de **controlar qualsevol objecte Nurbs** és des dels **vèrtexs**. Aquests a diferència del que passa amb els objectes poligonals no es troben enganxats a les cares sinó que formen part de l'estructura que genera l'objecte **Nurbs**.



Autodesk Maya: modelat de superfícies Nurbs

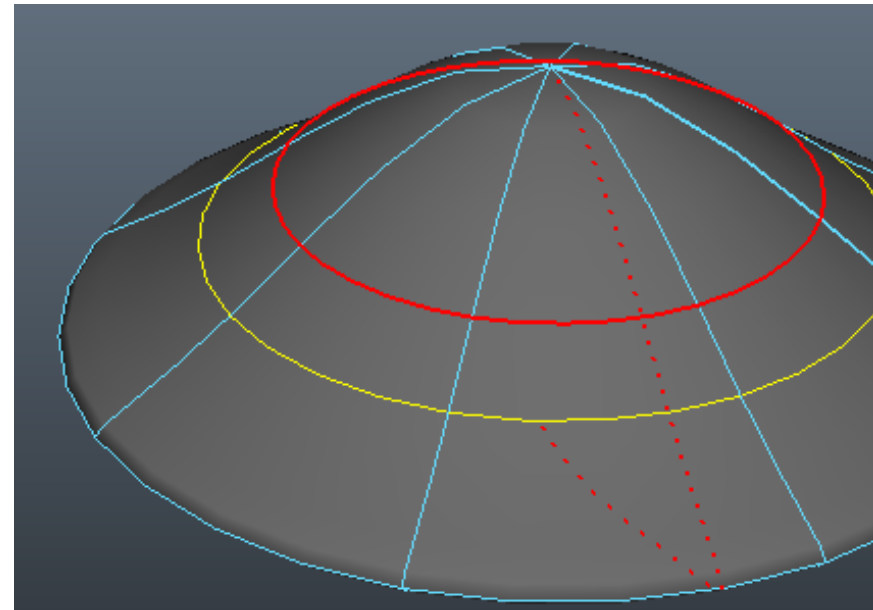
Pas 2 de 4

Cada fila de vèrtexs està directament relacionada amb la presència del que en **Maya** es coneix amb el nom d'**Isoparm**.

A cada **Isoparm** que afegim s'afegeix una fila de vèrtexs de control nova en el nostre objecte **Nurbs**, la qual ocupa el lloc on haguem creat la **Isoparm**.

Per poder crear noves **Isoparms** a un objecte l'hem de seleccionar i mitjançant el menú contextual del botó secundari del ratolí escollir **Isoparm**. Fet això, amb el botó principal del ratolí premut l'arrossegarem des d'una **Isoparm** fins al lloc on vulguem inserir la nova **Isoparm**.

Un cop situada al lloc on la vulguem crear, deixarem anar el ratolí i acudirem al menú **Edit Nurbs | Insert Isoparm** automàticament es crearà la **Isoparm** al lloc indicat i es generaran els vèrtexs de control per a aquesta nova **Isoparm**.



Autodesk Maya: modelat de superfícies Nurbs

Pas 3 de 4

Quan treballem amb objectes o superfícies **Nurbs** és molt convenient poder efectuar operacions d'unió, separació o intersecció de les superfícies de forma fàcil.



Maya disposa d'una gran varietat d'eines, moltes de les quals són accessibles des del mateix **Shelf**, que permeten actuar de forma directa sobre les superfícies bé sigui afegint, traient, soldant o separant parts d'una superfície **Nurbs**.

Al vídeo següent podeu veure la forma de treballar amb superfícies **Nurbs** tant a nivell del treball amb vèrtexs com a nivell de creació de noves **Isoparms** amb els seus consegüents nous vèrtexs de control.

Autodesk Maya: modelat de superfícies Nurbs

Pas 4 de 4

