

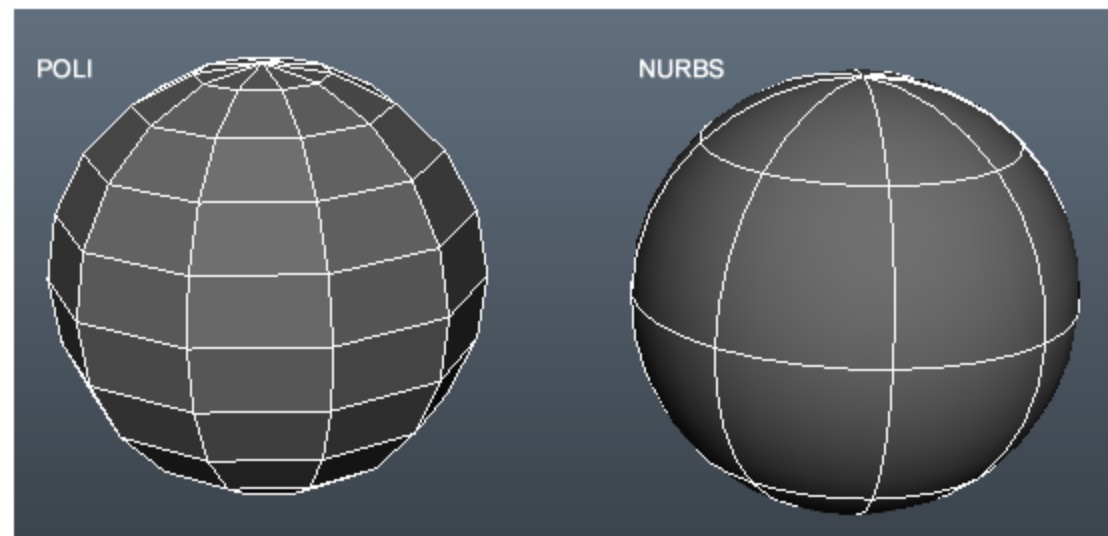
Autodesk Maya: modelado de formas orgánicas

Paso 1 de 4

Las **curvas Nurbs** son ideales para modelar **objetos de aspecto orgánico** con representaciones suaves. Por si mismas ofrecen curvas de gran suavidad controlada desde muy pocos puntos.

Esto se hace muy evidente si comparamos dos superficies como puedan ser dos esferas.

Observando la imagen podremos comprobar que teniendo el elemento formado por polígonos más subdivisiones que la esfera **Nurbs**, ésta tiene una representación correcta mientras que la esfera basada en polígonos se muestra completamente facetada.

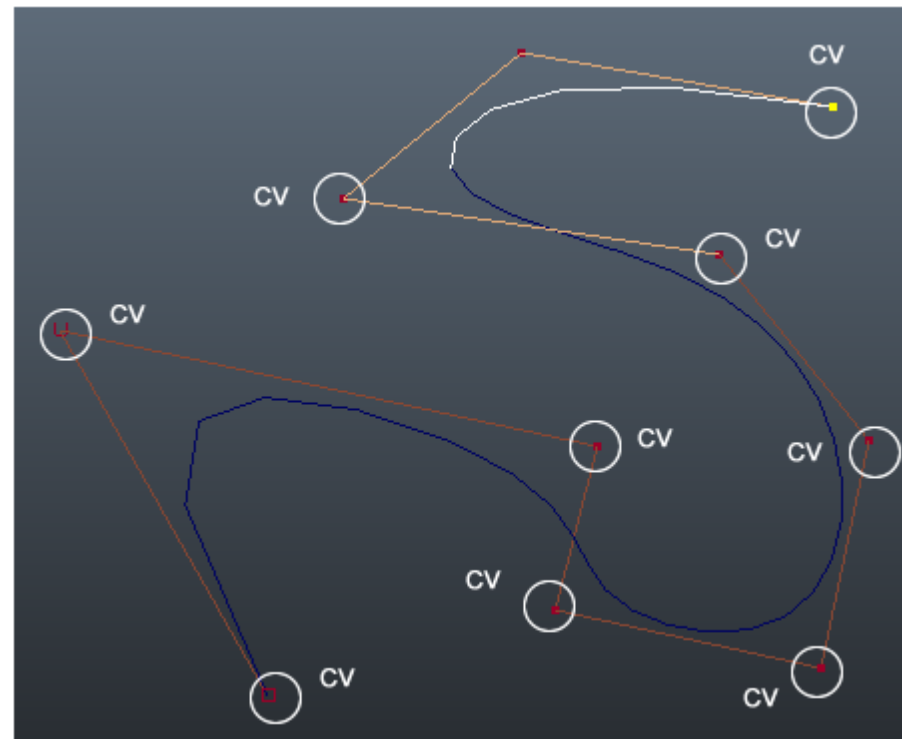


Autodesk Maya: modelado de formas orgánicas

Paso 2 de 4

Una curva **Nurb**, **Non-Rational Uniform B-spline**, es definida por **vértices de control (CV)** a través de los cuales es posible controlar la forma de toda la curva.

Una vez creada una **curva CV** podemos usarla para diferentes cosas, desde hacerla servir de guía para una animación como veremos más adelante, hasta usarla de base para crear fácilmente superficies u objetos basados en **Nurbs**.



Autodesk Maya: modelado de formas orgánicas

Paso 3 de 4

En **Maya** existen ocho formas de crear superficies a partir de curvas **Nurbs**, son las siguientes:

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

En el cuadro dinámico inferior podréis ver qué es lo que permite hacer cada una de ellas.

Revolve	
Loft	
Planar	
Extrude	
Birail	
Boundary	
Square	
Bevel	

En el vídeo siguiente podéis ver el proceso de creación seguido para crear una superficie mediante el uso del método **Revolve**.

Autodesk Maya: modelado de formas orgánicas

Paso 4 de 4

