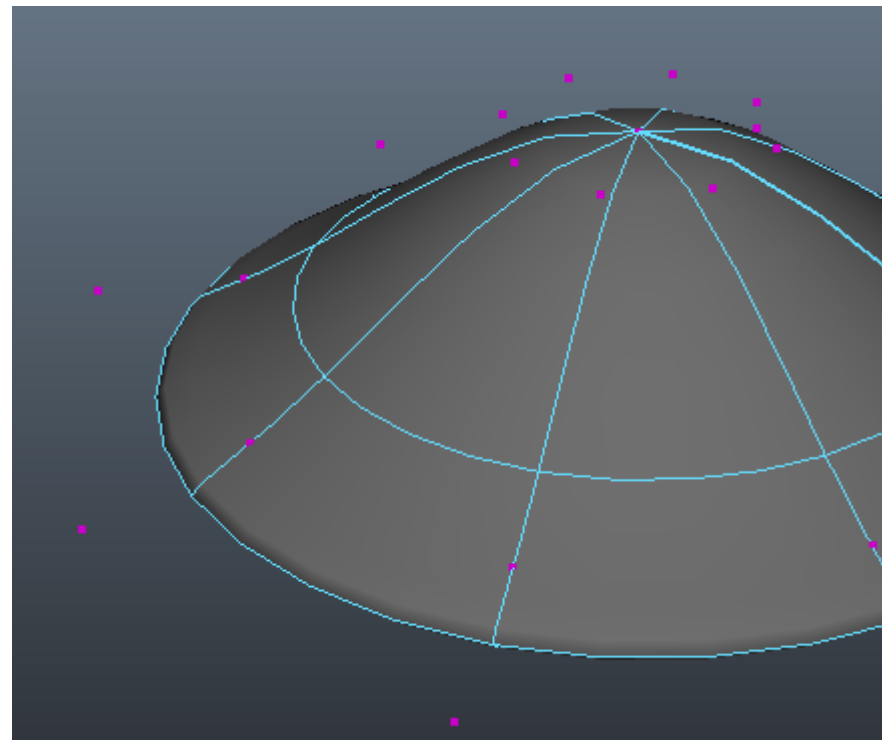


# Autodesk Maya: modelado de superficies Nurbs

## Paso 1 de 4

De la misma forma a como sucedía con las curvas CV, mediante el modelado de superficies **Nurbs** se obtienen resultados muy precisos controlados fácilmente desde pocos puntos.

**La mejor forma de controlar** cualquier objeto **Nurbs** es desde los **vértices**. Estos a diferencia de lo que sucede con los objetos poligonales no se encuentran pegados a las caras sino que forman parte de la estructura que genera el objeto **Nurbs**.



# Autodesk Maya: modelado de superficies Nurbs

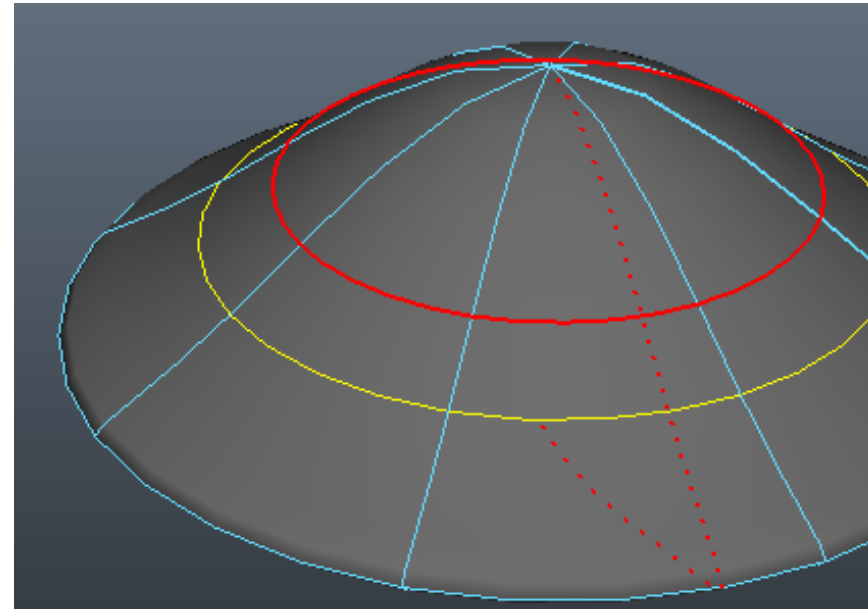
## Paso 2 de 4

Cada fila de vértices está directamente relacionada con la presencia de lo que en **Maya** se llama una **Isoparm**.

A cada **Isoparm** que añadimos se añade una fila de vértices de control nueva en nuestro objeto **Nurbs**, la cual ocupa el lugar en que hayamos creado la **Isoparm**.

Para poder crear nuevas **Isoparms** al objeto debemos seleccionarlo y través del menú contextual del botón secundario del ratón escoger **Isoparm**. Hecho esto, con el botón principal del ratón pulsado lo arrastraremos desde una **Isoparm** hasta el lugar donde queramos insertar la nueva **Isoparm**.

Una vez situada en el lugar en el que la queramos crear, soltaremos el ratón y acudiremos al menú **Edit Nurbs | Insert Isoparm** automáticamente se creará la **Isoparm** en el lugar indicado y se generarán los vértices de control para esta nueva **Isoparm**.





# Autodesk Maya: modelado de superficies Nurbs

Paso 4 de 4

