

NURBS UI

Bevor wir mit dem Modellieren anfangen, schauen wir uns an wo überall die Funktionen für NURBS in der Oberfläche zu finden sind.

In diesem Abschnitt eignet es sich in den Workspace *“Modelling - Standard”* zu wechseln.

0.1 Menu

Das Modul “Modeling” (F2) muss ausgewählt sein.

Für das arbeiten mit NURBS interessieren uns insbesondere die Menüpunkte:

- “Create > NURBS-Primitives”: In diesem Menü kann man Primitive Objekte wie Sphären erstellen.
- “Create > Curves”: Die verschiedenen Kurven Zeichen Werkzeuge.
- “Curves”: Werkzeuge mit denen man bestehende Kurven modifizieren und anpassen kann. und im zweiten Abschnitt Werkzeuge zum manipulieren und anpassen von Oberflächen.
- Surfaces”: Mit diesen Werkzeugen lassen sich Oberflächen erstellen und modifizieren.

0.2 Shelf

Es gibt auch eine Shelf “Curves / Surfaces” in denen man viele Häufig genutzte Menüpunkte wiederfindet.

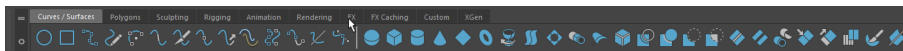


Figure 0.1: Curve Shelf

0.3 Panels

Für den Anfang werden wir mit den zwei einfachsten Perspektiven arbeiten: Die “Single-View” (Panels > Saved Layout > Single Perspective View) und “Four View” (Panels > Saved Layout > Four View).

- Die Single-View bietet mit einer perspektivischen Kamera (“persp”) einen Überblick über die Szene.
- Die Four View Perspektive besteht aus vier Panels, bestehend aus drei orthographischen Ansichten (“top”, “front” und “side”) und einer perspektivischen Ansicht (“persp”), die wir schon von der “Single View” kennen.

Möchte man schnell zwischen der “Single-View” und der “Four View” wechseln so bewegt man den Mouse-Cursor über das gewünschte Panel und drückt kurz die Leertaste.

