

Autodesk Maya: animació amb guies i deformatadors

Pas 1 de 3

Una de les grans possibilitats que té **Maya** per fer animació és la possibilitat d'aplicar deformatadors als objectes perquè així s'adaptin millor a allò que volem que realitzin.

Hi ha diferents tipus de deformatadors, també coneguts com a modificadors, tots ells són accessibles des del menú **Create Deformers** dins el selector **Animation**.

:El seu ús està aconsellat bàsicament per dues coses:

1. Per fer que un objecte s'adapti a un altre o a un recorregut prèviament definit.
2. Per dotar de major expressivitat a allò que estem representant.

En el primer cas, que és el que veurem en aquest apartat, solen usar-se deformatadors lineals. En el segon cas solen usar-se deformatadors no lineals com els que veurem en el proper apartat d'aquesta mateixa guia.

Autodesk Maya: animació amb guies i deformadors

Pas 2 de 3

Els deformadors poden aplicar-se a tots els elements creats o convertits a polígons. L'únic requisit per a que un deformador tingui efecte és que l'objecte al qual s'aplica tingui suficients subdivisions. Un objecte sense subdivisions internes no mostrarà canvis quan s'apliqui un deformador, un objecte compost per múltiples subdivisions s'adaptarà bé als canvis que requereixi el deformador aplicat.

Al tema anterior ja hem vist com de senzill pot ser animar un element al llarg d'un recorregut. En el següent vídeo podreu veure un exemple de com es comportarà l'objecte, un text en aquest cas, si afegim un nou element, un modificador, a una animació d'aquest tipus.

És important observar al vídeo que a més de girar el text, l'aplicació d'un deformador del tipus **Lattice** --- deformador de reixa--- permet que siguin els diferents punts del text els que s'adaptin a la línia fent així que el seu aspecte no sigui pla sinó completament volumètric.

També cal destacar que, de la mateixa forma a com succeeix amb la malla de l'objecte, com més punts tingui **Lattice**, és a dir com més punts de reixa tingui, més capacitat tindrà l'objecte de doblegar-se durant el seu recorregut.

Autodesk Maya: animació amb guies i deformadors

Pas 3 de 3

