

Autodesk Maya: animació amb deformadors no lineals

Pas 1 de 4

Igual que ja passava en l'apartat anterior, hem de tenir present que per animar mitjançant deformadors cal que l'objecte al que l'anem a aplicar tingui suficients subdivisions internes. Així per exemple si intentem aplicar un deformador del tipus **Bend** a un objecte que no tingui cap subdivisió, veurem que no realitza cap canvi en el mateix ja que al no tenir subdivisions no es podrà doblegar per més que incrementem els valors del modificador.

Els modificadors es representen a l'escena com fines corbes i cercles els quals podem moure, rotar i escalar fins a situar-los a la posició desitjada. La corba d'un modificador indica la seva intensitat.

Els cercles superiors, centrals i inferiors que hi pugui haver indiquen els extrems des dels quals començarà a aplicar-se el deformador.

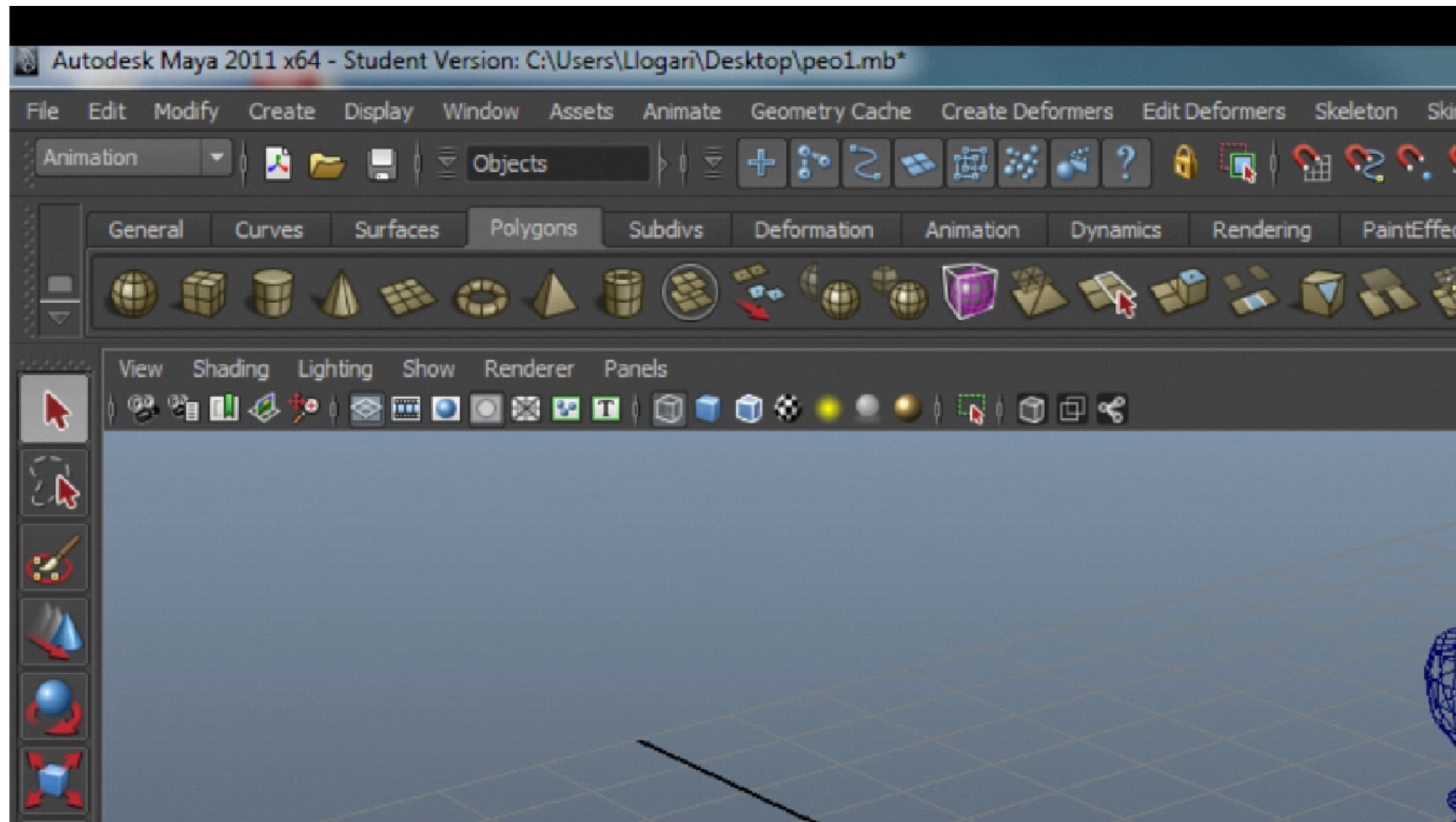
La línia recta que tenen tots els deformadors indica l'eix d'aplicació d'aquest. Tots aquests elements es poden reposicionar i en el cas dels eixos d'aplicació poden a més rotar-se en la direcció adequada per posicionar-los exactament en la direcció que més ens convingui.

Al vídeo següent podeu veure l'aplicació d'un modificador a un objecte i la forma en què queda afectat el mateix en funció de com es posicionin els controls del deformador.



Autodesk Maya: animació amb deformadors no lineals

Pas 2 de 4



Autodesk Maya: animació amb deformadors no lineals

Pas 3 de 4

Qualsevol deformador que apliquem queda enregistrat a l'**Attribute Editor** amb una pestanya pròpia des de la qual podem modificar tots els paràmetres de què disposa el deformador.

Igual que succeeix amb la majoria d'elements de **Maya**, els paràmetres d'un modificador es poden animar de forma que la intensitat del mateix pugui variar al llarg de l'animació. Això és possible a través de l'opció **Set Key** directament des del menú contextual del botó secundari del ratolí.

A un únic objecte se li poden aplicar tants deformadors com vulguem. Fins i tot es pot aplicar un únic deformador diverses vegades fent que cada vegada quedi aplicat en un eix diferent a l'anterior.

Al vídeo podeu veure com s'apliquen dos modificadors a un cavall d'escacs per a dotar el seu salt de major expressivitat.

Autodesk Maya: animació amb deformadors no lineals

Pas 4 de 4

