

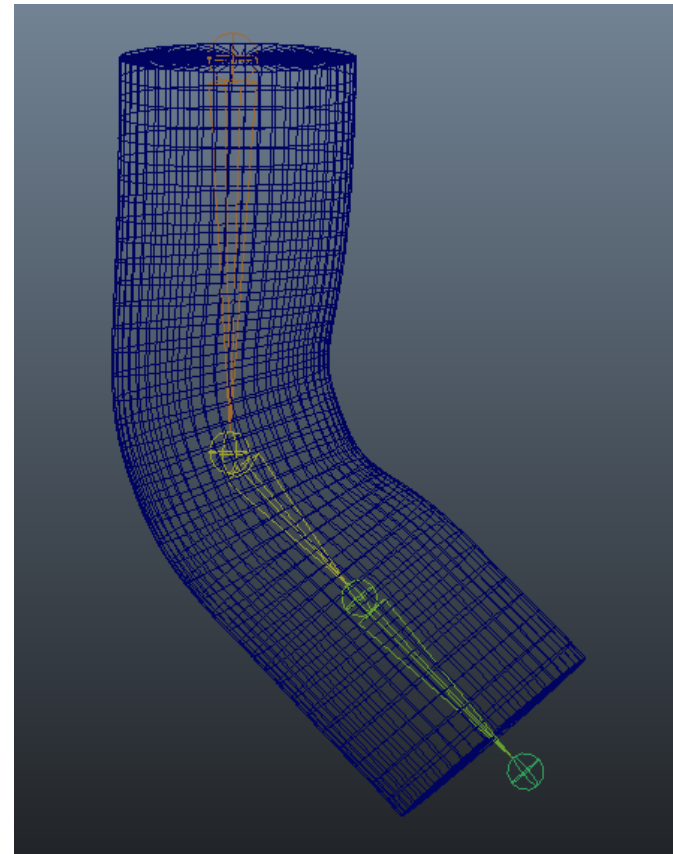
Autodesk Maya: skinning simple

Pas 1 de 3

Crearem els ossos de la mateixa manera que vam fer quan anteriorment vam crear l'esquelet humà, és a dir anant al menú **Skeleton | Join Tool**.

Un cop creada l'estructura que necessitem incorporarem la malla del nostre objecte o personatge. En el cas de la imatge d'exemple es tracta d'un simple cilindre.

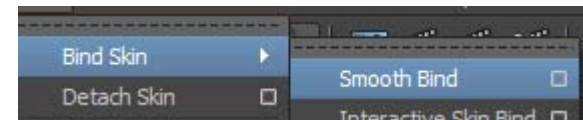
Perquè la malla s'adapti bé als girs és important que aquesta tingui moltes subdivisions. A més subdivisions millor resultat final, a menys subdivisions major rigidesa de l'objecte i menor adaptabilitat.



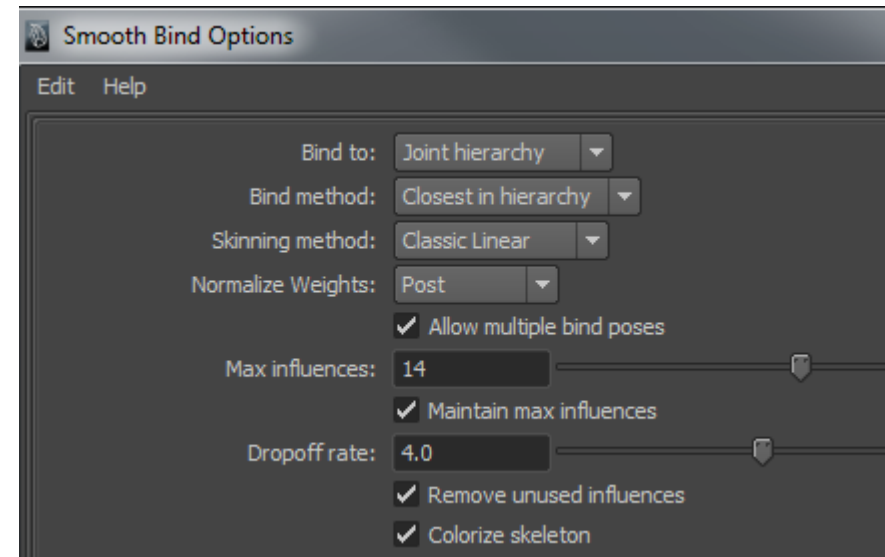
Autodesk Maya: skinning simple

Pas 2 de 3

Un cop editada la malla i creades les subdivisions seleccionarem la mateixa i la cadena d'ossos que haguem creat i acudirem al menú **Skin | Bind Skin | Smooth Bind**. Amb això la malla haurà quedat vinculada als ossos i movent aquests la malla pot moure's fàcilment.



Si en provar el moviment veiem que això no és així haurem de retrocedir en el procés que hem realitzat i tornar a anar al mateix menú però aquesta vegada en lloc d'activar directament **Smooth Bind** haurem de fer clic en el quadrat que hi ha al seu costat, això obrirà un quadre de diàleg en el qual podrem establir que hi hagi més o menys afectació entre ossos i malla.



Al vídeo següent podeu veure el procés de skinning del cilindre que s'ha exposat aquí.

Autodesk Maya: skinning simple

Pas 3 de 3

