

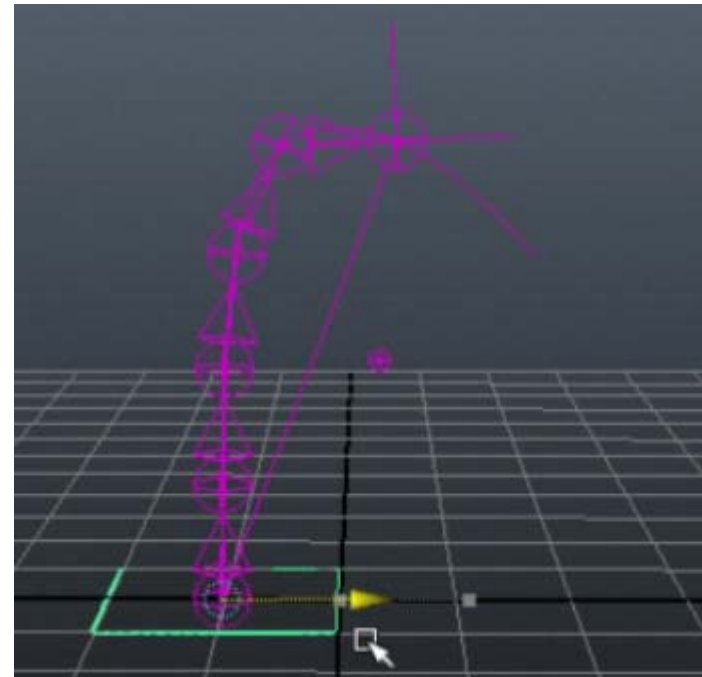
# Autodesk Maya: skinning amb animació interactiva

## Pas 1 de 3

Si unim diversos processos i pensem en un esquelet no ja com una estructura de suport muscular sinó com una cosa que pot facilitar molt l'animació en definir la manera com ha de moure's un cos, podrem veure ràpidament que si aquest concepte l'apliquem a qualsevol altre element les possibilitats de treballar amb esquelets s'amplien molt.

Aquest podria ser el cas de voler animar un element que es mogués de forma semblant a com ho farien els cabells. Si pensem en com es mouen els cabells, veurem que té un punt fix, és a dir que es troba unit a alguna cosa, en el cas de la imatge a un pla, i que, la resta de la seva extensió és lliure de moure's o doblegar-se en qualsevol direcció.

A **Maya** podem introduir valors a tots els paràmetres del cabell per determinar la seva capacitat de doblegar-se o l'atracció que sobre ell exercirà la força de gravetat. Vist això, si vinculem un pèl de **Maya** a un esquelet i aquest al seu torn l'adjuntem a una malla, podrem fer que l'esquelet es mogui d'acord amb el que faci el pèl i que el moviment del propi esquelet es vegi reflectit en la malla.



# Autodesk Maya: skinning amb animació interactiva

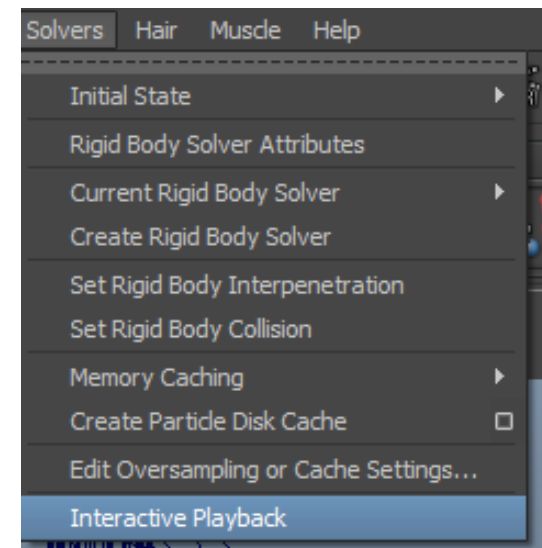
## Pas 2 de 3

Però, com controlar el moviment del cabell?

**Maya** ofereix una possibilitat que crida la reproducció interactiva, **Interactive Playback**. Aquesta opció està disponible al menú **Solvers** dins el selector **Dynamics**

Després d'indicar que volem aquest tipus de reproducció podrem interactuar directament amb l'objecte que tingui la dinàmica, que pertanyi a **Dynamics**, en aquest cas el cabell.

Si mentre interactuem amb ell tenim activa l'opció d'**Autokey** al **Timeline** tot el que fem quedarà automàticament plasmat a la nostra animació.



Al següent vídeo podeu veure tot el procés aquí descrit aplicat pas a pas.

# Autodesk Maya: skinning amb animació interactiva

Pas 3 de 3

