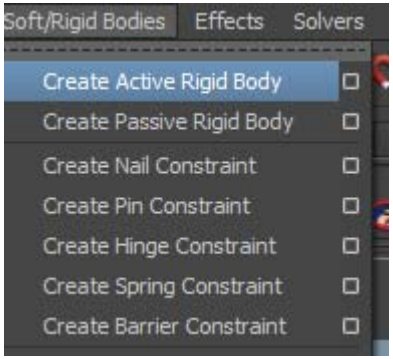
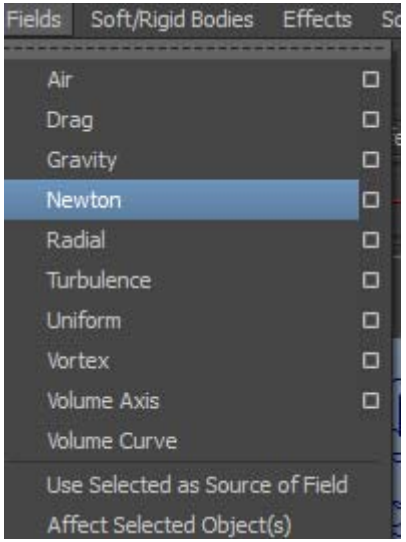
Autodesk Maya: animació de cossos rígids

Els anomenats cossos rígids són en realitat objectes de l'escena capaços de detectar col·lisions i de reaccionar de la forma en que nosaltres desitgem davant de cada situació.





que els efectes disponibles solen fer-se servir generalment per animacions tècniques o de tall realista, el control dels paràmetres de cadascuna d'elles pot servir com a mínim de guia per poder analitzar i desglossar amb exactitud el moviment que tindria un objecte en una situació determinada ja que opcions com **Gravity**, força de gravetat, permeten controlar no tan sols la quantitat de força de gravetat que tindrà un cos sobre un altre sinó també d'altres paràmetres com poden ser el grau d'elasticitat, la capacitat de rebot al xocar dos cossos o el grau de fricció de les superfícies.

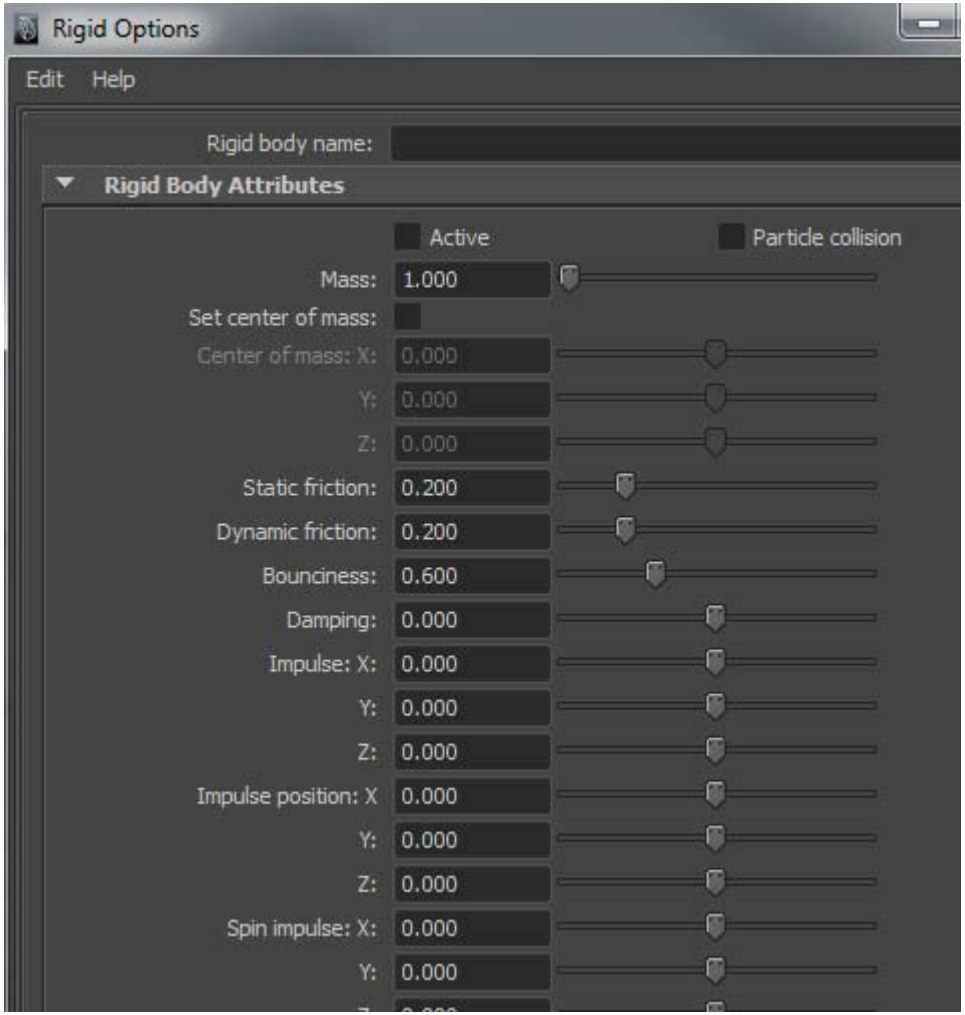
A més d'això la **facilitat d'aplicació a Maya** d'aquest tipus d'animacions vinculades directament a la mateixa línia de temps significa un gran avantatge respecte a altres programes els quals necessiten d'elements afegits al propi programa per poder efectuar aquest tipus de representacions.

Autodesk Maya: animació de cossos rígids

Per poder aplicar qualsevol comportament a dos o més objectes el primer que hem de fer és definir quin o quins d'ells actuaran com rígids passius, **Passive Rigid Body** i quin o quins ho faran com sòlids actius, **Active Rigid Body**. Els primers, els passius, seran els que rebran l'impacte dels segons, els actius.

Serà sobre els sòlids actius sobre els quals haurem d'aplicar les diferents forces que vulguem perquè es generi l'animació.

Al vídeo següent podeu veure el procés d'aplicació d'una força **Newton**, força de caiguda lliure, aplicada sobre un prisma.



Autodesk Maya: animació de cossos rígids

Pas 3 de 3