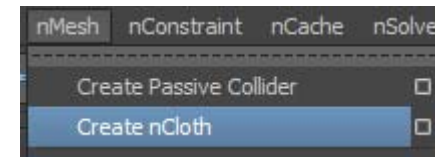


Autodesk Maya: animació de cossos flexibles

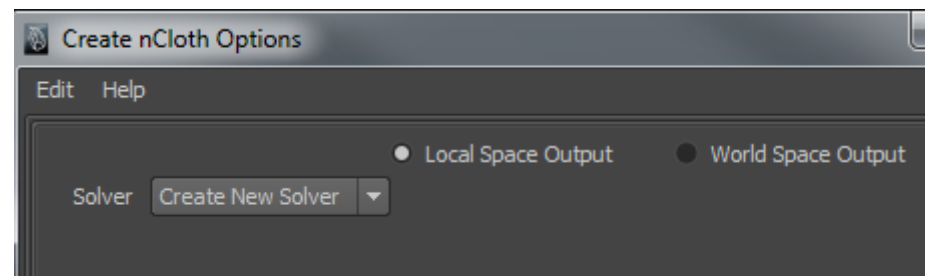
Pas 1 de 3

Una de les coses més complicades d'animar són sempre les teles i robes. L'efecte del vent o el caient dels diferents tipus de teles són elements molt complicats de representar.

En aquest sentit Maya ens ofereix la possibilitat de crear de forma fàcil i senzilla objectes als quals puguem ajustar de forma directa tots aquests paràmetres fins a aconseguir que es moguin de la forma com ens interessi a cada moment.



Aquesta operació podem fer-la des del submenú **Create nCloth** del menú **nMesh** amb el selector de menú a l'apartat **nDynamics**.



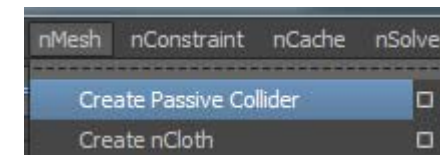
Autodesk Maya: animació de cossos flexibles

Pas 2 de 3

La conversió de qualsevol tipus de malla a roba, **Cloth**, el converteix en susceptible de ser elàstic, sensible a la força de gravetat o al vent entre altres coses.

Al vídeo d'exemple podeu veure pas a pas el procés de creació i animació d'una cortina. És important que observeu que si no s'hagués establert cap vèrtex fix en ella, la roba seria completament sensible a l'efecte del vent o de la gravetat. Amb això, aquest mateix procés es podria utilitzar per fer volar un drap, un plàstic, un paper o qualsevol altre objecte.

El seu ús no només pot ser important en animacions sinó també en modelats. Imagineu com de senzill pot ser posar un llençol sobre un llit tenint en compte que els plecs generats pels límits de la superfície del propi llit no els hauríem modelar sinó que es farien de forma automàtica si convertíssim prèviament el llit en un receptor passiu, **Passive Collider**, el llençol a **Cloth** i activaré l'atracció per gravetat.



Autodesk Maya: animació de cossos flexibles

Pas 3 de 3

