

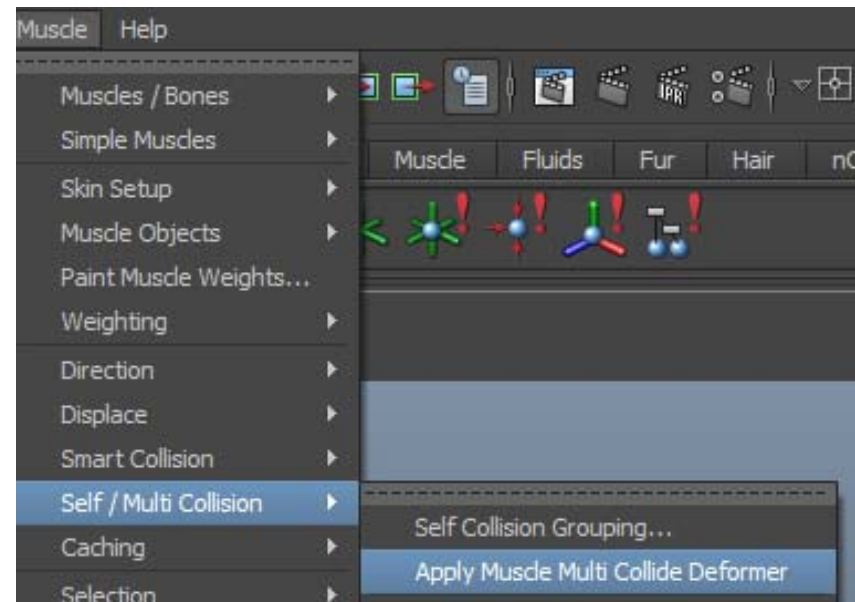
Autodesk Maya: afegir flexibilitat a dos cossos rígids

Pas 1 de 4

Com ja hem vist anteriorment Maya disposa d'eines per detectar col·lisions. No obstant això no tots els elements que xoquen han rebotar sinó que poden respondre a aquesta col·lisió mitjançant una deformació. Aquest podria ser per exemple el cas de dos cossos de goma.

Per a aquestes ocasions Maya disposa d'un modificador dinàmic que a més de detectar el xoc entre dos objectes és capaç d'aplicar les deformacions corresponents. Podem accedir a aquest modificador a través d'**Apply Muscle Multi Collide Deformer** que es troba situat dins el submenú **Self / Multi Collision** de l'apartat **Muscle** a la secció **nDynamics**.

Per poder aplicar aquest deformatore cal que tinguem seleccionats en escena tots els elements que interactuaran en el procés .

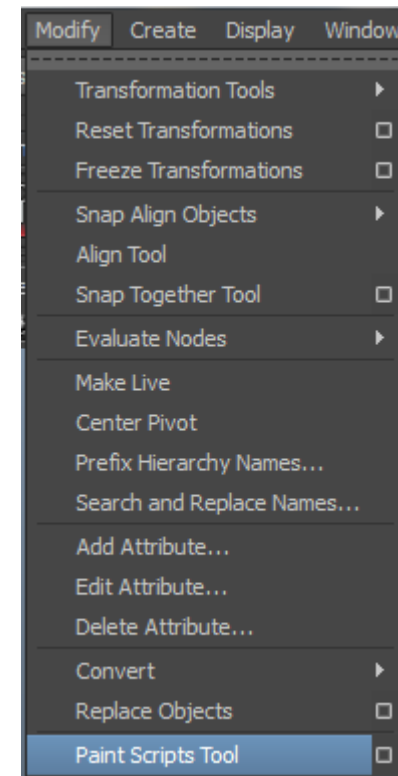


Autodesk Maya: afegir flexibilitat a dos cossos rígids

Pas 2 de 4

Per defecte Maya dona a tots els objectes inclosos un **grau de flexibilitat del 100%** amb la qual cosa la deformació que es aplicar al xocar entre ells es produeix per parts iguals. No obstant això una vegada aplicat el modificador podem, a través del menú **Modify | Paint Scripts Tool**, variar el grau de deformació que patiran al xocar.

Per poder aplicar aquesta eina cal seleccionar l'objecte al que volem variar la seva flexibilitat. Un cop fet això, si accedim a **Paint Scripts Tool** s'obrirà una finestra en la, entre altres coses, podrem pintar directament sobre l'objecte les zones que volem que tinguin més o menys flexibilitat.



Autodesk Maya: afegir flexibilitat a dos cossos rígids

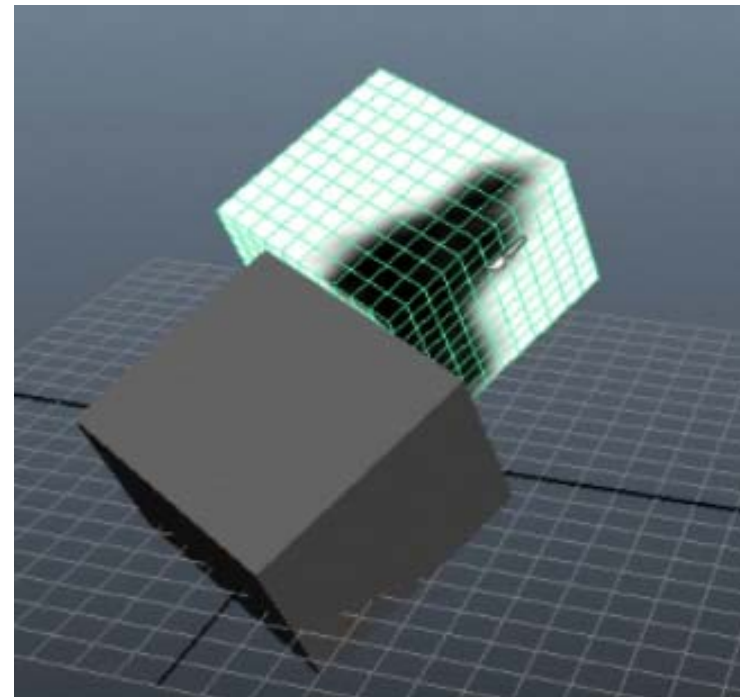
Pas 3 de 4

Per a un grau de flexibilitat nul, el que correspondria a un objecte dur, pintarem l'objecte de color negre. Per a un grau intermedi farem servir un to gris i si el que volem és que sigui completament flexible ho deixarem de color blanc.

Al vídeo següent podeu veure el procés de creació d'una animació de dos cossos flexibles i la variació de la duresa d'un d'ells.

És important esmentar que per crear l'animació s'han anat introduint keys en les diferents posicions de la mateixa manera a com ho faríem amb qualsevol altra animació.

Aquestes keys controlen l'animació però no el grau d'aplicació de la duresa. Aquesta sempre serà la mateixa al llarg de l'animació i per tant els canvis de duresa que fem s'aplicaran directament sense tenir necessitat de tornar a traçar tota l'animació pel fet que no afecten per res les keys.



Autodesk Maya: afegir flexibilitat a dos cossos rígids

Pas 4 de 4

