

Autodesk Maya: animación con guías y deformadores

Paso 1 de 3

Una de las grandes posibilidades que tiene Maya para realizar animación es la posibilidad de aplicar deformadores a los objetos para que así se adapten mejor a aquello que queremos que realicen.

Existen diferentes tipos de deformadores, también conocidos como modificadores, todos ellos son accesibles desde el menú **Create Deformers** dentro del selector **Animation**.

Su uso está aconsejado básicamente para dos cosas:

1. Para hacer que un objeto se adapte a otro o a un recorrido previamente definido.
2. Para dotar de mayor expresividad a aquello que estamos representado.

En el primer caso, que es el que veremos en este apartado, suelen usarse deformadores lineales. En el segundo caso suelen usarse deformadores no lineales como los que veremos en el próximo apartado de esta misma guía.

Autodesk Maya: animación con guías y deformadores

Paso 2 de 3

Los deformadores pueden aplicarse a todos los elementos creados o convertidos a polígonos. El único requisito para que un deformador tenga efecto es que el objeto al cual se aplica tenga suficientes subdivisiones. Un objeto sin subdivisiones internas no mostrará cambios cuando apliquemos un deformador, un objeto compuesto por múltiples subdivisiones se adaptará bien a los cambios que de él requiera el deformador aplicado.

En el tema anterior ya hemos visto lo sencillo que puede resultar animar un elemento a lo largo de un recorrido. En el siguiente vídeo podréis ver un ejemplo de cómo se comportará el texto si añadimos un nuevo elemento, un modificador, a una animación de este tipo.

Es importante observar en el vídeo que además de voltear el texto, la aplicación de un deformador del tipo **Lattice** ---deformador de reja--- permite que sean los distintos puntos del texto los que se adapten a la línea haciendo así que su aspecto no sea plano sino completamente volumétrico.

También cabe destacar que, de la misma forma a como sucede con la malla del objeto, cuantos más puntos tenga **Lattice**, es decir cuantos más puntos de reja tenga, más capacidad tendrá el objeto de doblarse a lo largo de su recorrido.

Autodesk Maya: animación con guías y deformadores

Paso 3 de 3

