

# Autodesk Maya: animación con deformadores no lineales

## Paso 1 de 4

Al igual que ya sucedía en el apartado anterior, debemos tener presente que para animar mediante deformadores es necesario que el objeto al que vayamos a aplicárselos tenga suficientes subdivisiones internas. Así por ejemplo si intentamos aplicar un deformador del tipo **Bend** sobre un objeto que no tenga ninguna subdivisión, veremos que no realiza ningún cambio en el mismo ya que al no tener subdivisiones no podrá doblarse por más que incrementemos los valores del modificador.

Los modificadores se representan en la escena como finas curvas y círculos los cuales podemos mover, rotar y escalar hasta colocarlos en la posición deseada. La curva de un modificador indica su intensidad. Los círculos superiores, centrales e inferiores que puedan existir indican los extremos desde los que empezará a aplicarse el deformador.

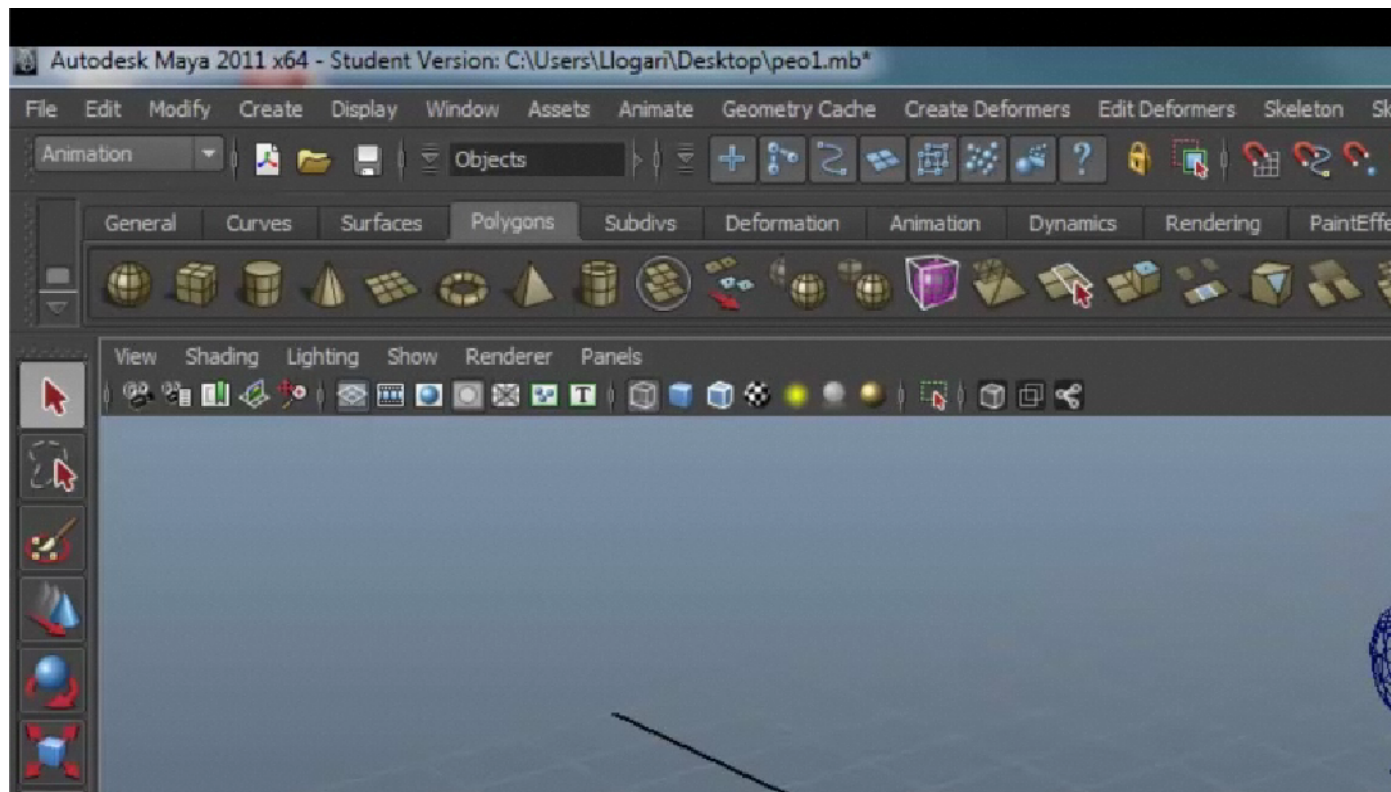
La línea recta que tienen todos los deformadores indica el eje de aplicación del mismo. Todos estos elementos pueden reposicionarse y en el caso de los ejes de aplicación pueden además rotarse en la dirección para posicionarlos exactamente en la dirección que más nos convenga.

En el vídeo siguiente podéis ver la aplicación de un modificador a un objeto y la forma en que queda afectado el mismo en función de como se posicionen los controles del deformador.



# Autodesk Maya: animación con deformadores no lineales

Paso 2 de 4



# Autodesk Maya: animación con deformadores no lineales

---

## Paso 3 de 4

Cualquier deformador que apliquemos queda registrado en el **Editor de Atributos** con una pestaña propia desde la cual podemos modificar todos los parámetros de que dispone el deformador.

Al igual que sucede con la mayoría de elementos de **Maya**, los parámetros de un modificador pueden animarse de forma que la intensidad del mismo pueda variar a lo largo de una animación. Ello es posible a través de la opción **Set Key** directamente desde el menú contextual del botón secundario del ratón.

A un único objeto se le pueden aplicar tantos deformadores como queramos. Incluso se puede aplicar un único deformador diversas veces haciendo que cada vez quede aplicado en un eje distinto al anterior.

En el vídeo podéis ver como se aplican dos modificadores a un caballo de ajedrez para dotar su salto de mayor expresividad.

---

# Autodesk Maya: animación con deformadores no lineales

Paso 4 de 4

