

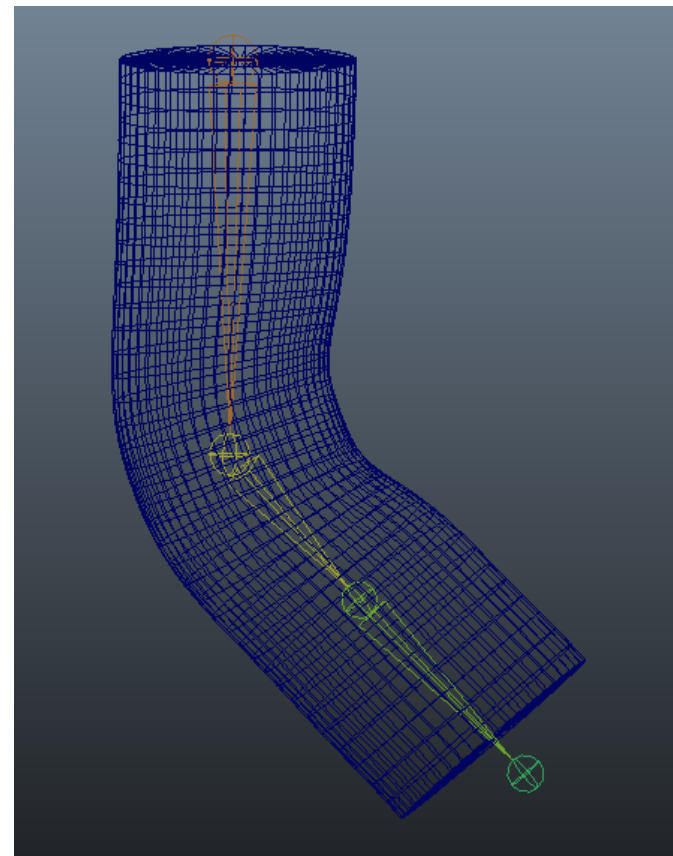
# Autodesk Maya: skinning simple

## Paso 1 de 3

Crearemos los huesos de la misma forma que hicimos cuando anteriormente creamos el esqueleto humano, es decir acudiendo al menú **Skeleton | Join Tool**.

Una vez creada la estructura que precisemos incorporaremos la malla de nuestro objeto o personaje. En el caso de la imagen de ejemplo se trata de un simple cilindro.

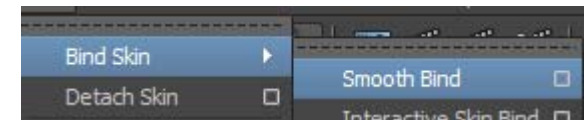
Para que la malla se adapte bien a los giros es importante que tenga muchas subdivisiones. A más subdivisiones mejor resultado final, a menos subdivisiones mayor rigidez del objeto y menor adaptabilidad.



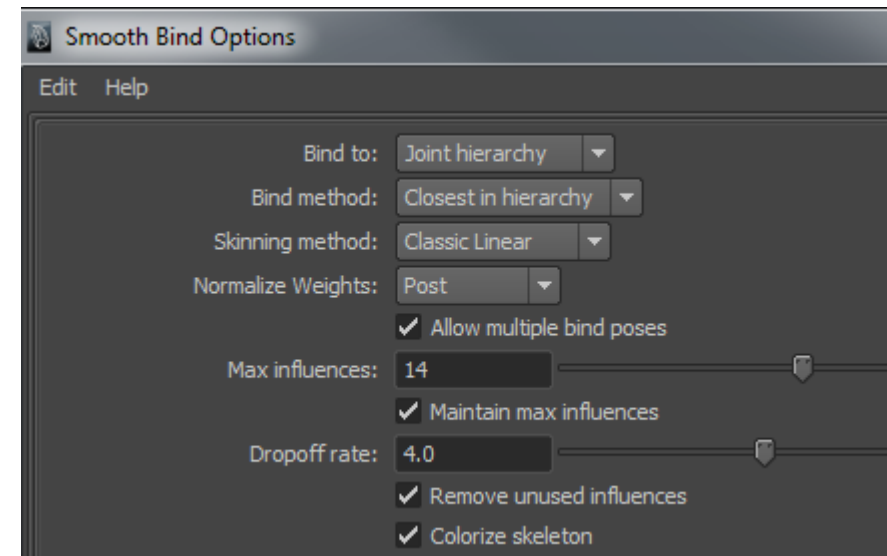
# Autodesk Maya: skinning simple

## Paso 2 de 3

Una vez editada la malla y creadas las subdivisiones seleccionaremos la misma y la cadena de huesos y acudiremos al menú **Skin | Bind Skin | Smooth Bind**. Con ello la malla habrá quedado vinculada a los huesos y moviendo estos la malla podrá moverse fácilmente.



Si al probar el movimiento vemos que esto no es así deberemos retroceder en el proceso que hemos realizado y volver a acudir al mismo menú pero esta vez en lugar de activar directamente **Smooth Bind** deberemos hacer clic en el cuadrado que hay a su lado, esto abrirá un cuadro de diálogo en el cual podremos establecer que exista mayor o menor afectación entre huesos y malla.



En el vídeo siguiente podéis ver el proceso de skinning del cilindro que se ha expuesto aquí.

# Autodesk Maya: skinning simple

Paso 3 de 3

