

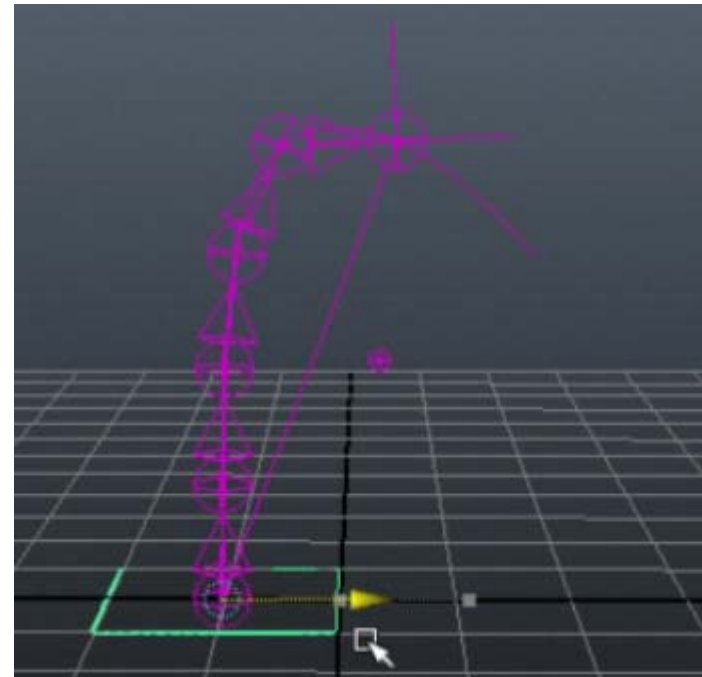
Autodesk Maya: skinning con animación interactiva

Paso 1 de 3

Si unimos diversos procesos y pensamos en un esqueleto no ya como una estructura de soporte muscular sino como algo que puede facilitarnos mucho la animación al definir la forma en que debe moverse un cuerpo, podremos ver rápidamente que si este concepto lo aplicamos a cualquier otro elemento las posibilidades de trabajar con esqueletos se amplían mucho.

Este podría ser el caso de querer animar un elemento que se moviera de forma parecida a como lo haría el pelo. Si pensamos en cómo se mueve el pelo, veremos que tiene un punto fijo, es decir que se encuentra unido a algo, en el caso de la imagen a un plano, y que, el resto de su extensión es libre de moverse o doblarse en cualquier dirección.

En Maya podemos introducir valores a todos los parámetros del pelo para determinar su capacidad de doblarse o la atracción que sobre él ejercerá la fuerza de gravedad. Visto esto, si vinculamos un pelo de Maya a un esqueleto y éste a su vez lo unimos a una malla, podremos hacer que el esqueleto se mueva acorde con lo que haga el pelo y que el movimiento del propio esqueleto se vea reflejado en la malla.



Autodesk Maya: skinning con animación interactiva

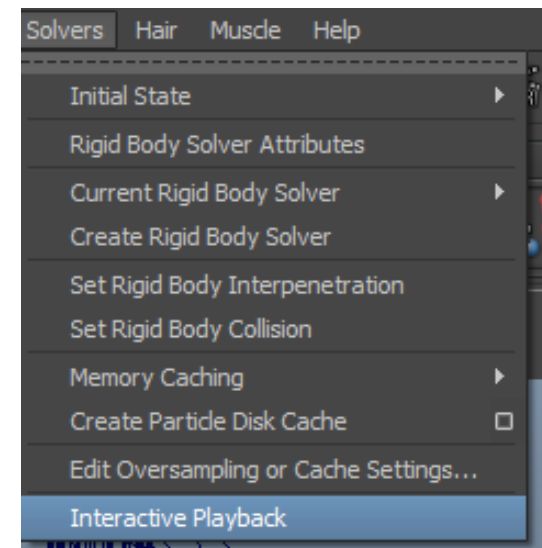
Paso 2 de 3

Pero, ¿cómo controlar el movimiento del pelo?

Maya ofrece una posibilidad que llama la reproducción interactiva, **Interactive Playback**. Esa opción está disponible en el menú **Solvers** dentro del selector **Dynamics**

Después de indicar que queremos dicho tipo de reproducción podremos interactuar directamente con el objeto que tenga la dinámica, que pertenezca a **Dynamics**, en este caso el pelo.

Si mientras interactuamos con él tenemos activa la opción de **Autokey** en el **Timeline** todo lo que hagamos quedará automáticamente plasmado en nuestra animación.



En el siguiente vídeo podéis ver todo el proceso aquí descrito aplicado paso a paso.

Autodesk Maya: skinning con animación interactiva

Paso 3 de 3

