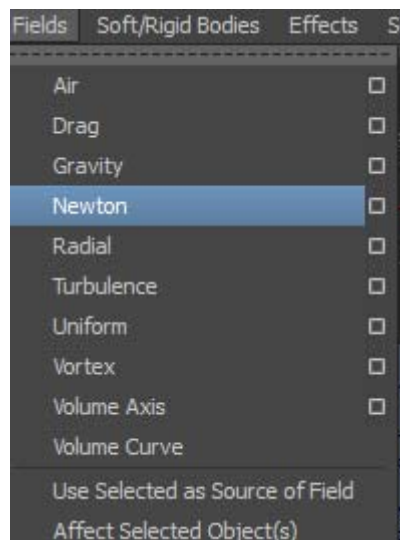
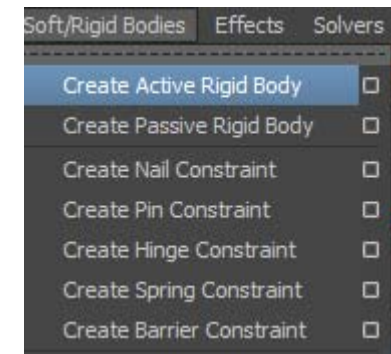


Autodesk Maya: animación de cuerpos rígidos

Paso 1 de 3

Los llamados cuerpos rígidos son en realidad objetos de la escena capaces de detectar colisiones y de reaccionar de la forma que nosotros deseemos ante cada situación.



Aunque los efectos disponibles suelen usarse generalmente para animaciones técnicas o de corte realista, el control de los parámetros de cada una de ellas puede servir como mínimo de guía para poder analizar y desglosar con exactitud el movimiento que tendría un objeto en una situación determinada ya que opciones como **Gravity**, fuerza de gravedad, permiten controlar no tan solo la cantidad de fuerza de gravedad que tendrá un cuerpo sobre otro sino también otros parámetros como pueden ser el grado de elasticidad, la capacidad de rebote al chocar ambos cuerpos o el grado de fricción de las superficies.

Además de esto la **facilidad de aplicación en Maya** de este tipo de animaciones vinculadas directamente a la misma línea de tiempo significa una gran ventaja con respecto a otros softwares los cuales precisan de elementos añadidos al propio programa para poder efectuar este tipo de representaciones.

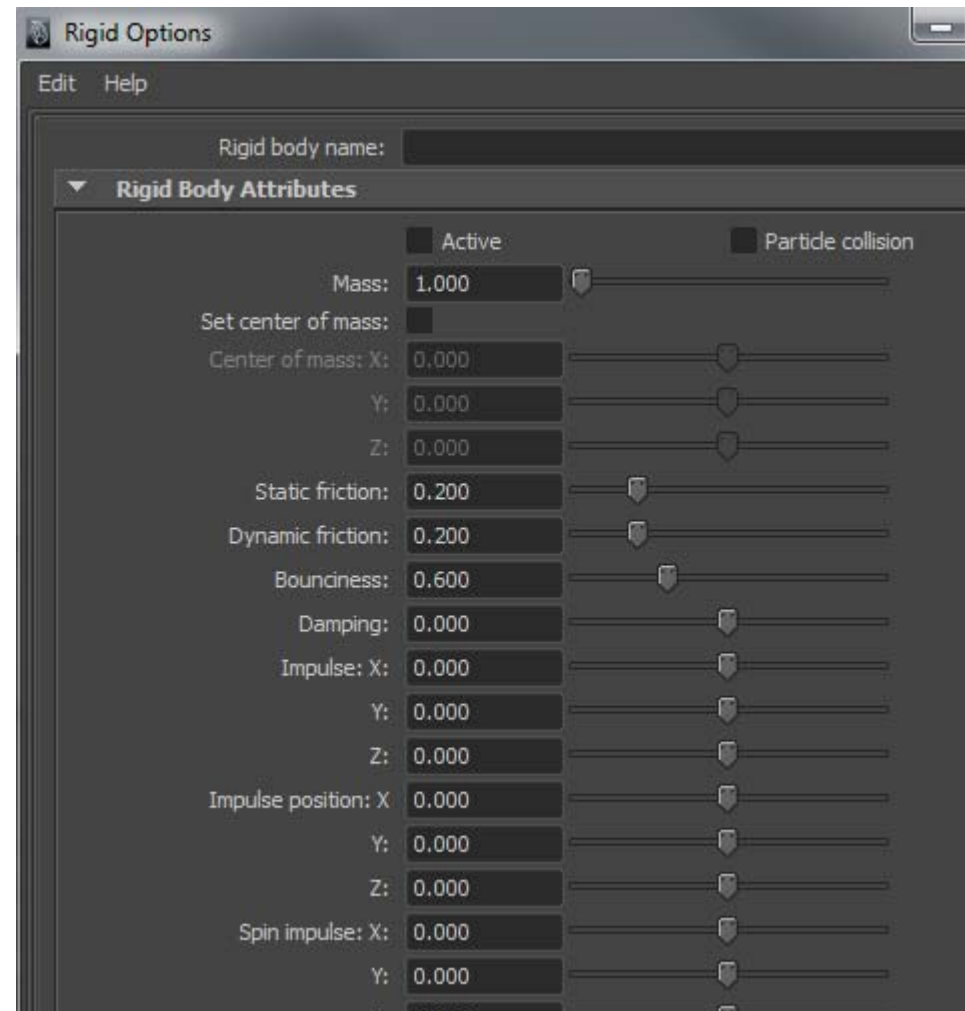
Autodesk Maya: animación de cuerpos rígidos

Paso 2 de 3

Para poder aplicar cualquier comportamiento a dos o más objetos lo primero que debemos hacer es definir cual o cuales de ellos actuarán como rígidos pasivos, **Passive Rigid Body** y cual o cuales lo harán como sólidos activos, **Active Rigid Body**. Los primeros, los pasivos, serán los que recibirán el impacto de los segundos, los activos.

Será sobre los sólidos activos sobre los que deberemos aplicar las diferentes fuerzas que queramos para que se genere la animación.

En el vídeo siguiente podéis ver el proceso de aplicación de una fuerza **Newton**, fuerza de caída libre, aplicada sobre un prisma.



Autodesk Maya: animación de cuerpos rígidos

Paso 3 de 3

