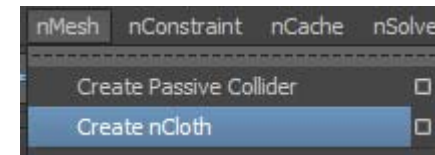


Autodesk Maya: animación de cuerpos flexibles

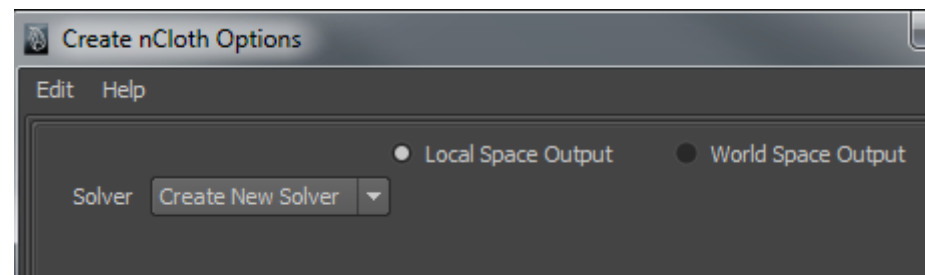
Paso 1 de 3

Una de las cosas más complicadas de animar son siempre los ropajes. El efecto del viento o el cayente de los diferentes tipos de telas son elementos muy complicados de representar.

En este sentido Maya nos ofrece la posibilidad de crear de forma fácil y sencilla objetos a los cuales podemos ajustar de forma directa todos estos parámetros hasta conseguir que se muevan de la forma como nos interese a cada momento.



Esta operación podemos ejecutarla desde el submenú **Create nCloth** del menú **nMesh** con el selector de menú en el apartado **nDynamics**.



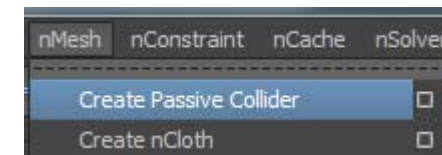
Autodesk Maya: animación de cuerpos flexibles

Paso 2 de 3

La conversión de cualquier tipo de malla a ropaje, Cloth, lo convierte en susceptible de ser elástico, sensible a la fuerza de gravedad o al viento entre otras cosas.

En el vídeo de ejemplo podéis ver paso a paso el proceso de creación y animación de una cortina. Es importante que observéis que si no se hubiera establecido ningún vértice fijo en ella, el ropaje sería completamente sensible al efecto del viento o al de la gravedad. Con ello, este mismo proceso podría usarse para hacer volar un trapo, un plástico, un papel o cualquier otro objeto.

Su uso no solamente puede ser importante en animaciones sino también en modelados. Imaginad lo sencillo que puede ser colocar una sábana sobre una cama teniendo en cuenta que los pliegues generados por los límites de la superficie de la misma no deberíamos modelarlos sino que se harían de forma automática si convirtiéramos la cama previamente en un cuerpo pasivo, **Passive Collider**, la sábana a **Cloth** y activáramos la atracción por gravedad.



Autodesk Maya: animación de cuerpos flexibles

Paso 3 de 3

