Autodesk Maya: animació mitjançant keys globals

Pas 1 de 4

L'animació mitjançant **keys globals** és la forma més simple de fer una animació. En ella **s'animaran tots els paràmetres** sense fer distinció a si realment tenen moviment i per tant s'han o no d'animar. Aquesta forma d'animació és efectiva quan les escenes són simples o la durada de l'animació serà curta. En escenes complexes o durades llargues es consumeixen recursos innecessaris al mateix temps que els temps de render.

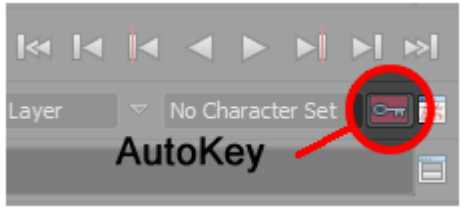
A **Maya** gairebé tot el que es pugui posar en escena es pot animar, l'única cosa que hem de tenir present és que per poder aplicar animació a un objecte, aquest **ha d'estar seleccionat a l'escena**.

Fet això en el **Timeline** haurem d'escollir el fotograma que volem convertir en en clau i **prement la tecla s minúscula** el fotograma clau quedarà activat. Sabrem que això és així perquè al Timeline apareixerà una marca de color vermell al costat del fotograma que té incorporada la key.

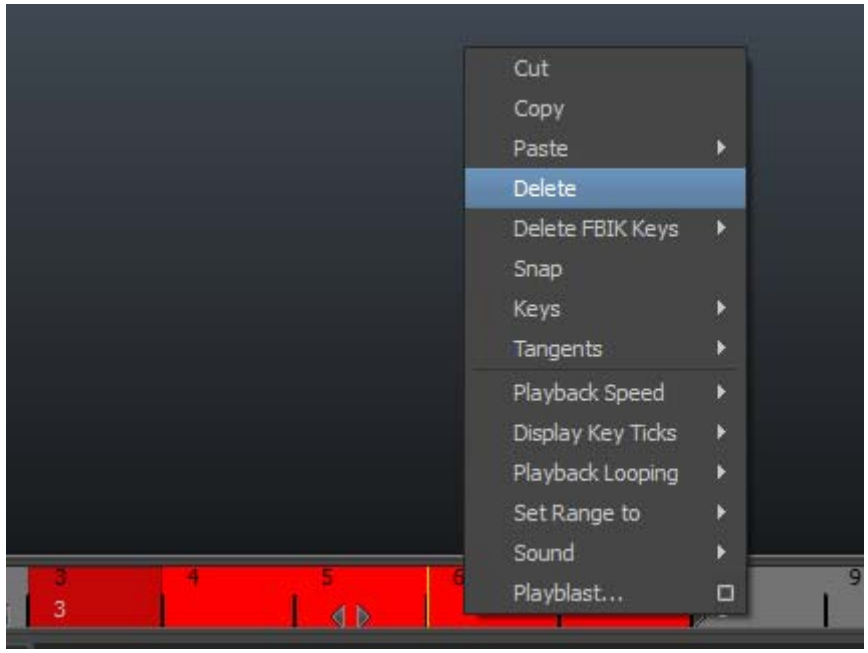
Autodesk Maya: animació mitjançant keys globals

Pas 2 de 4

Activarem a continuació el mode d'**Autokey**, ens desplaçarem al següent fotograma que ens interessi modificar i realitzarem els canvis.



En treballar en mode **Autokey** es crearà automàticament, al fotograma escollit, un fotograma clau que emmagatzemarà els canvis realitzats. Si provem ara l'animació mitjançant les tecles de reproducció veurem que realment aquesta ha quedat emmagatzemada.



Si ens equivoquem en la creació d'un fotograma clau sempre podrem eliminar-lo o desplaçar-lo al lloc que vulguem des de la **Timeline**. Tant per una com per altra opció n'hi haurà prou amb seleccionar el fotograma, o rang de fotogrames, mentre es manté premuda la tecla **Ctrl**.

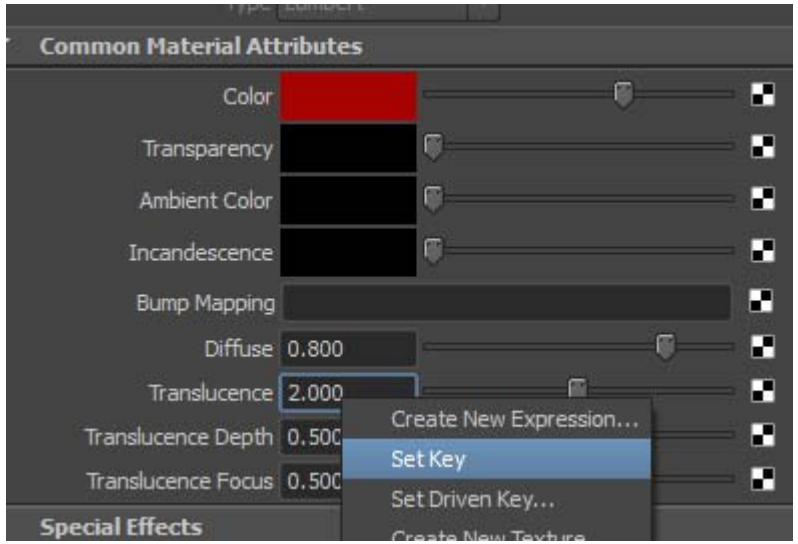
Fet això podrem optar per desplaçar els fotogrames seleccionats al lloc que ens interessi arrossegant-los directament, o bé, per fer clic amb el botó secundari del ratolí i del menú emergent escollir l'opció **Delete**.

Autodesk Maya: animació mitjançant keys globals

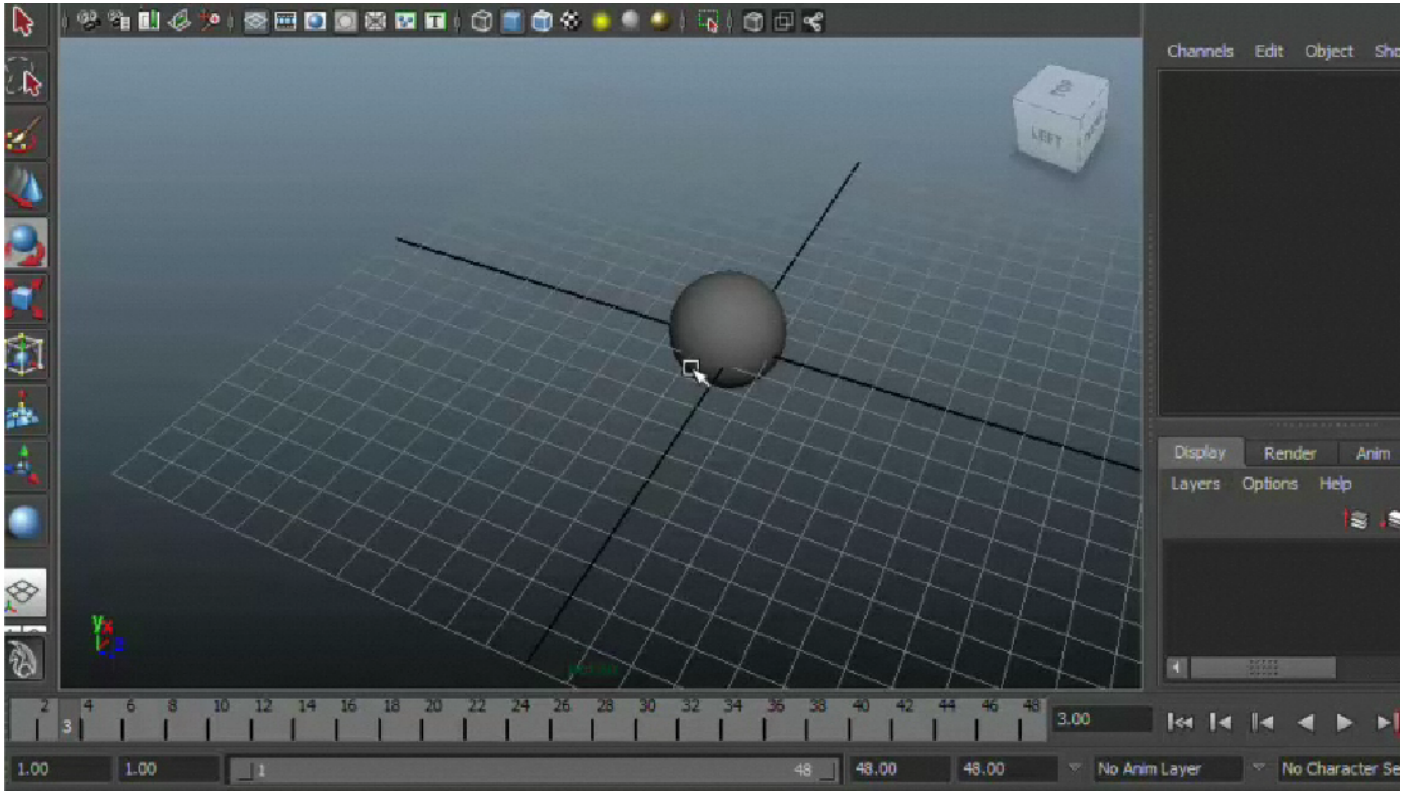
Pas 3 de 4

És important saber que la pulsació de la tecla **s** només crea keys en els paràmetres referits a **posició, rotació i escala**. En cap cas la pulsació d'aquesta tecla crearà una clau en altres paràmetres com ara la visibilitat, el color, l'aparença del material, ...

Si el que volem és animar algun d'aquests paràmetres complementaris haurem de fer clic amb el botó secundari del ratolí a sobre del paràmetre que volem animar i seleccionar l'opció **SetKey** del menú emergent que apareixerà.



Al vídeo següent podeu veure en funcionament la forma en què es mostren els fotogrames animats a la línia de temps i com es mostra la variació dels paràmetres en l'editor d'atributs de **Maya** quan l'objecte que té animació es troba seleccionat i reproduint-se en l'escenari.

Autodesk Maya: animació mitjançant keys globals

Pas 4 de 4