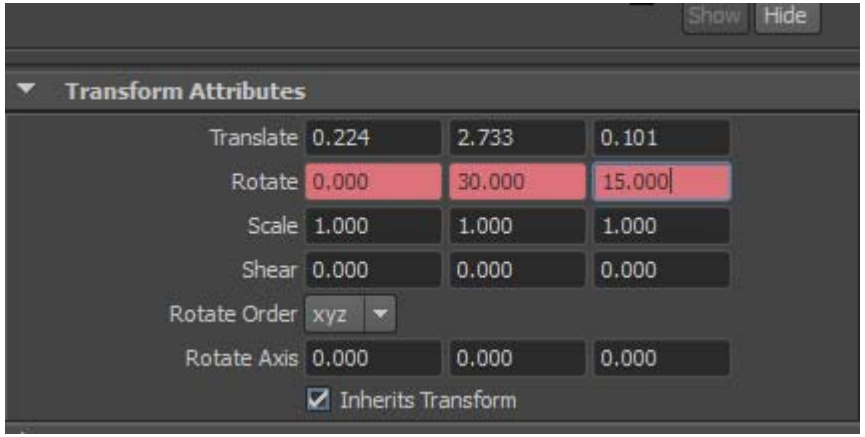
Autodesk Maya: animació mitjançant keys selectives

Pas 1 de 3

Com ja s'ha dit anteriorment, no sempre és necessari animar tots els canals d'un moviment ja que això comporta associat un cost en la gestió que ha de realitzar la màquina tant durant el temps de treball com durant el processament del renderitzat de l'animació.

A **Maya** podem animar cadascun dels canals de posició, rotació i escala de forma independent. Aquest procés pot realitzar-se o bé des de l'editor d'atributs o bé d'una manera molt més directa a través de l'ús de la tecla **Shift** més la tecla corresponent a la posició, rotació o escala. És a dir, **Shift+w**, **Shift+e** i **Shift+r**.

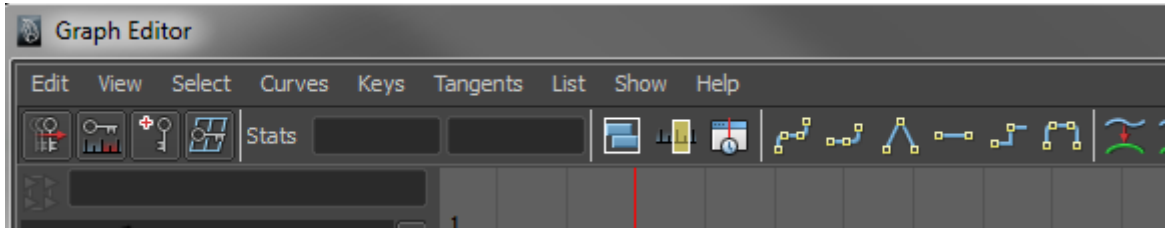


És important tenir present que **Maya** diferència sempre les accions que ha de realitzar quan es troben seleccionades les majúscules i les minúscules.

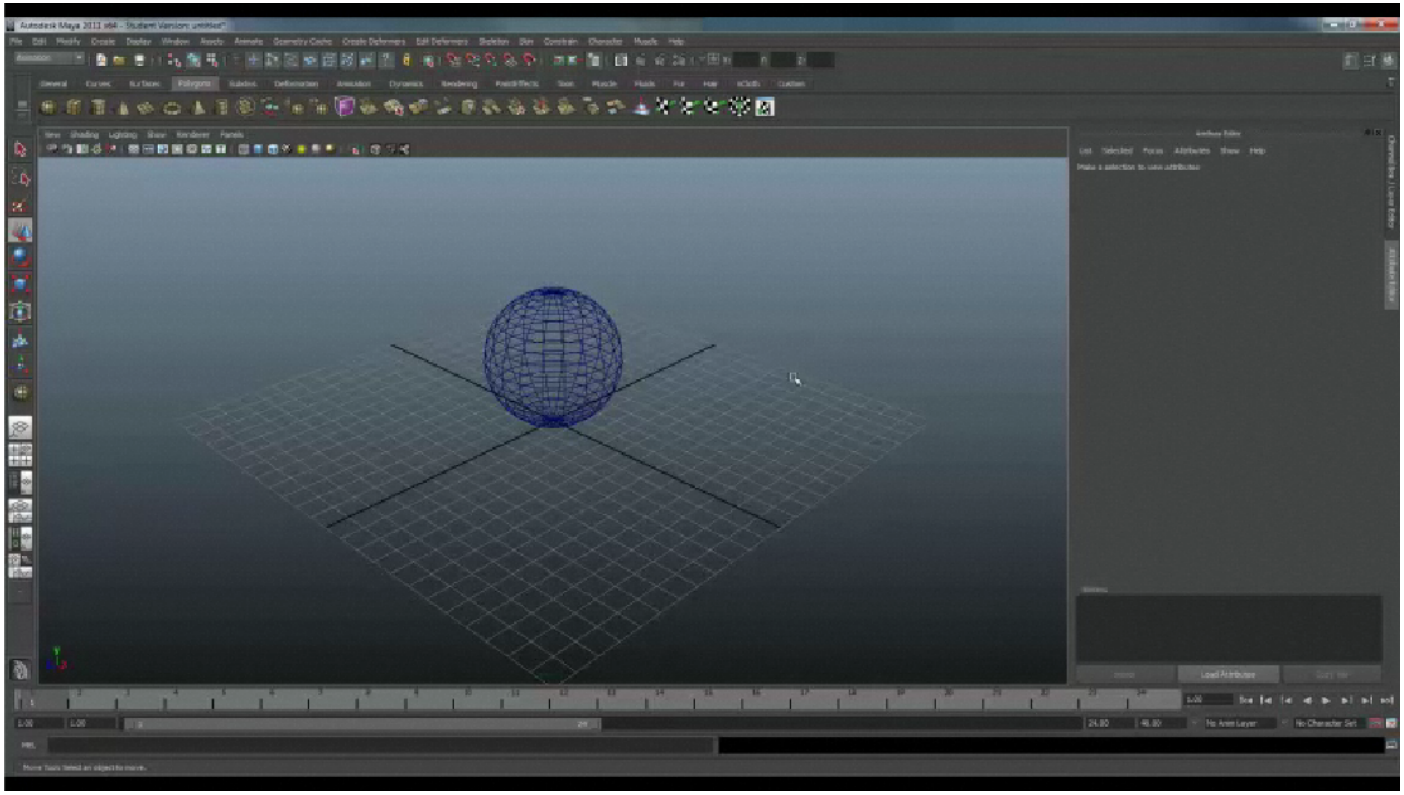
Autodesk Maya: animació mitjançant keys selectives

Quan realitzem una animació una part molt important de l'èxit de la mateixa és fer un ajustament correcte dels moviments. Això pot fer-se de manera relativament senzilla des de l'editor de corbes de **Maya**, el **GraphEditor**.

A través d'aquest panell podem controlar les corbes d'animació que es produeixen en tot objecte que tingui moviment dins l'escena. De forma automàtica veurem en l'animació els canvis realitzats sobre les seves corbes de moviment. És en aquesta finestra on es refina l'animació controlant i editant les keys mitjançant manipuladors tipus **Bézier** a través dels quals podem controlar també els moviments interpolats que realitzarà l'objecte entre dues keys.



Al vídeo següent podeu veure les dues formes d'introduir keys selectives: des de la línia de temps i des de l'editor d'atributs. També podreu observar la facilitat i avantatges que suposa ajustar l'animació des de l'editor de corbes ja que entre d'altres coses permet fer ajustaments sobre diverses keys, consecutives o no, al mateix temps.

Autodesk Maya: animació mitjançant keys selectives

Pas 3 de 3