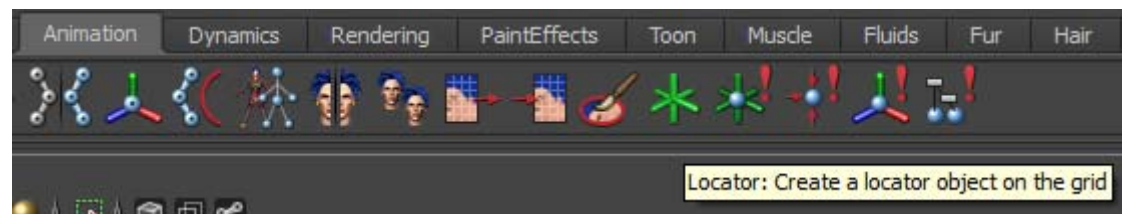


Autodesk Maya: animació amb ajudants

Pas 1 de 3

Una de les formes d'animar habitualment usades per animacions de màquines i maquinàries és l'animació ajudada de punts fixos. Mitjançant aquests és fàcil simular punts d'unió entre eixos en moviment els quals a més poden ser excèntrics o canviar d'eix respecte al moviment primari.

La tècnica que fa servir aquest tipus d'animacions es basa en establir keys selectives i punts de fixació units a l'objecte principal i vinculats als secundaris. A cada un d'aquests punts fixos **Maya** els identifica sota el nom de **Locator**.



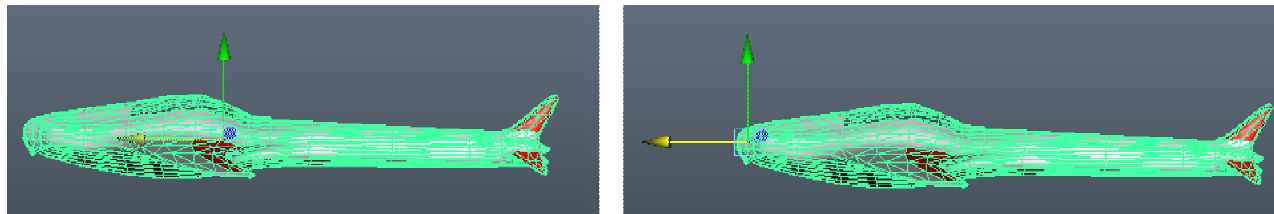
Un **Locator** no és més que un punt en l'espai, completament invisible al resultat final, que fa les funcions d'ajudant. Les aplicacions en les que es fan servir locators són moltes i molt variades. En veurem algunes d'elles al llarg d'aquesta guia.

Autodesk Maya: animació amb ajudants

Pas 2 de 3

Al vídeo de la pàgina següent, el qual conté una animació d'una roda de locomotora i un eix, podeu veure l'aplicació d'un **Locator**. El procés seguit és simplement el d'aplicar una animació de rotació a la roda, afegir-hi el **Locator** descentrat sobre la mateixa i posteriorment vincular a aquest **Locator** l'eix d'aquesta roda. Amb això l'eix s'animarà automàticament com a conseqüència d'estar unit a la roda a través del **Locator**.

Com podreu veure en el mateix vídeo, és important tenir en compte el pivot de l'element a vincular. El **pivot** és el punt a partir del qual es produiran tots els girs, desplaçaments i escalaments d'aquest objecte. També és el punt per on quedarà fixat al **Locator**. Observeu que originàriament l'eix té situat el pivot en el punt central i per tant el punt d'unió no seria el correcte. Després de variar el punt de pivot del mateix i situar-lo en l'extrem el seu gir si que és l'adequat.



Per variar el pivot de qualsevol objecte podem fer-ho fàcilment prement la tecla **Insert** del teclat. Una vegada canviat de lloc i reposicionat allà on ens interressi haurem de tornar a prémer **Insert** perquè el que fem ja no afecti al pivot sinó a l'objecte.

Autodesk Maya: animació amb ajudants

Pas 3 de 3

