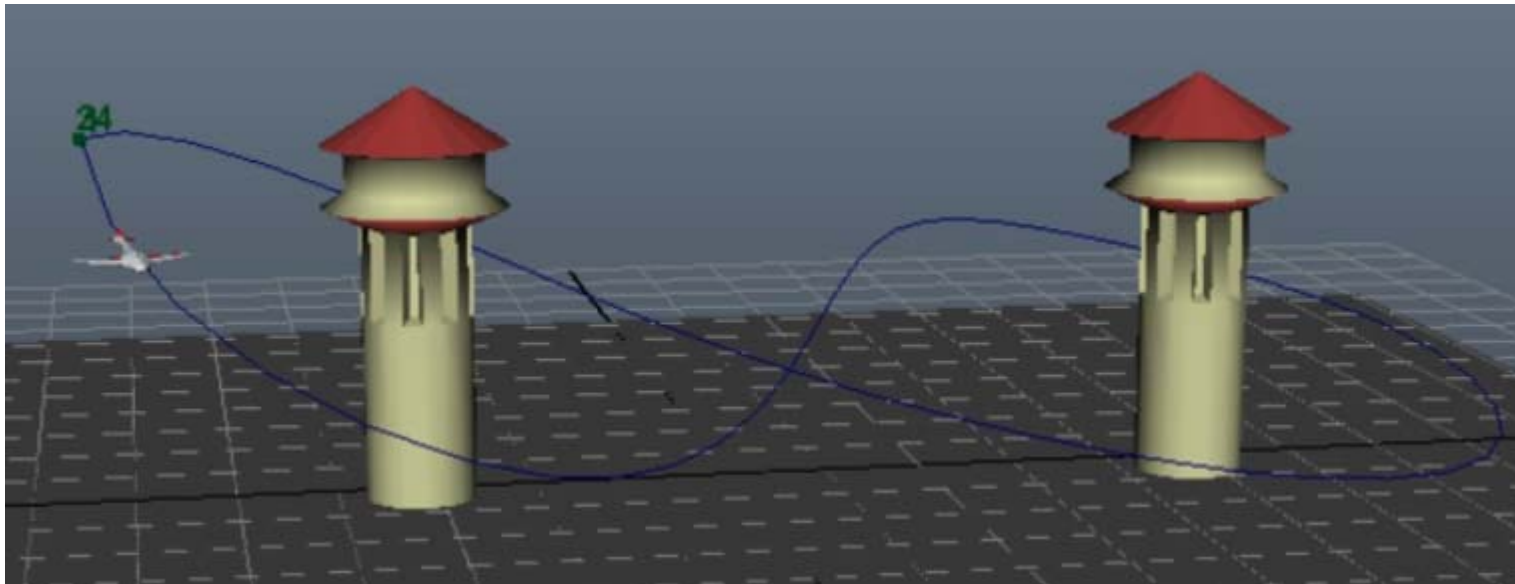


Autodesk Maya: animació amb guies

Pas 1 de 3

Aquest tipus d'animació és el més usat per fer que una càmera segueixi un recorregut o bé que un objecte es llisqui seguint el recorregut de l'altra. Així per exemple mitjançant aquest procés és molt senzill fer que un tren circuli per una via o que un vehicle ho faci per una carretera.



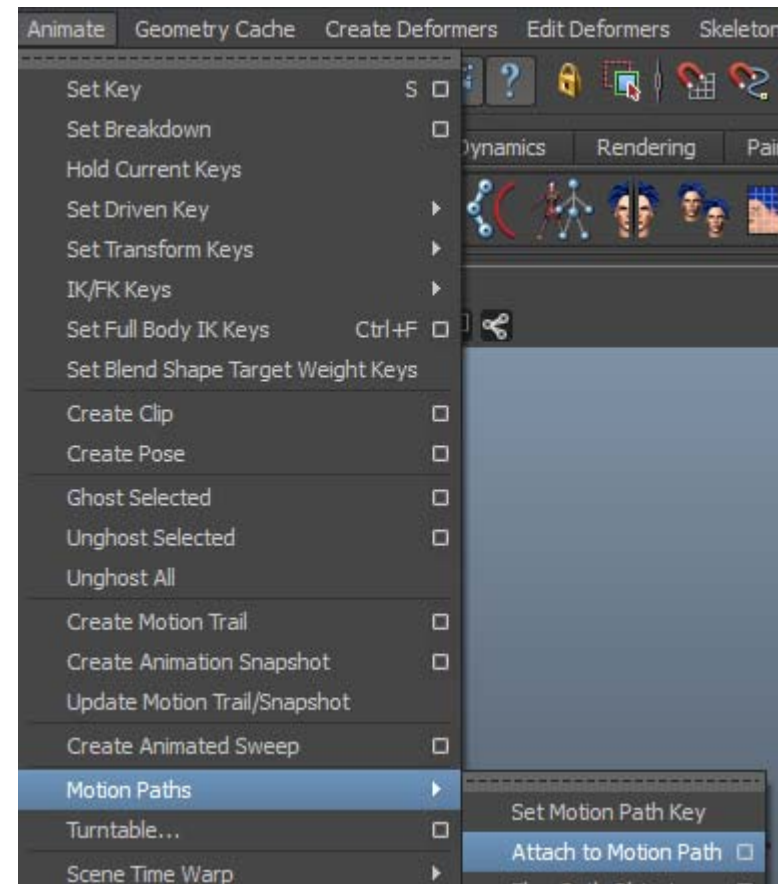
L'animació mitjançant l'ús de guies és molt automatitzada permetent a més que l'animador sàpiga en tot moment la posició i el comportament que tindrà l'objecte animat ja que aquest estarà sempre lligat a una línia la qual, a més, serà molt fàcil de modificar variant així tota l'animació d'una sola vegada.

Autodesk Maya: animació amb guies

Pas 2 de 3

crear aquesta animació hem de seleccionar l'objecte que volem animar i posteriorment la línia. Fet això haurem anar al menú **Animate | Motion Path | Attach to Motion Path** que es troba dins de la secció **Animation**.

Al vídeo següent es pot veure com un objecte creat sota l'opció **Flow Path Object**, accessible des del quadratet que es troba al costat del nom del menú es desplaça al llarg d'una **corba CV** prèviament traçada i que és la que serveix de camí durant l'animació.



Autodesk Maya: animació amb guies

Pas 3 de 3

