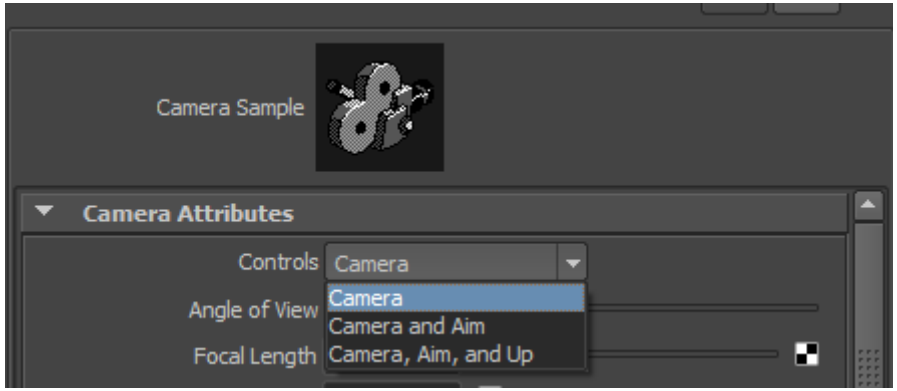
Autodesk Maya: càmeres

A Maya hi ha tres tipus de càmeres: **normal**, amb **punt fix (aim)** i amb **punt fix i balanceig (aim i up).**

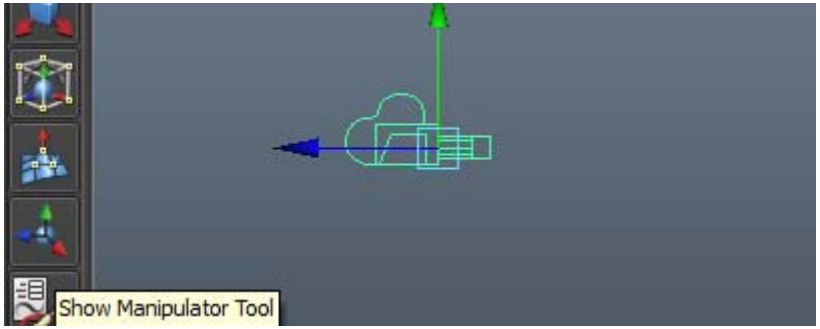


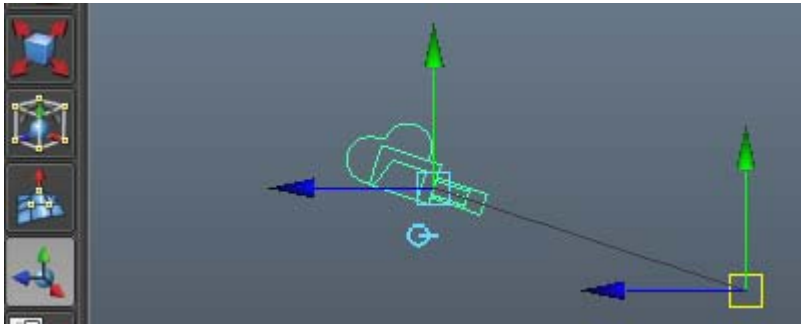
En mode normal les càmeres poden moure's, rotar i desplaçar-se de forma completament lliure.

En els altres dos modes poden desplaçar-se lliurement però no rotar de forma directa. Si volem rotar una càmera que contingui un punt fix hem de crear una càmera que a més disposi del tirador de balanceig i efectuar la rotació a través d'aquest.

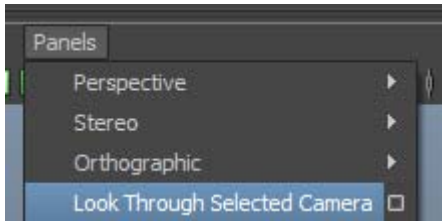
Autodesk Maya: càmeres

De la mateixa manera a com succeeix amb les llums unidireccionals, en el cas d'una càmera lliure l'ús de l'**eina del punt d'objectiu** pot ajudar a situar exactament la posició que volem que tingui la nostra càmera.



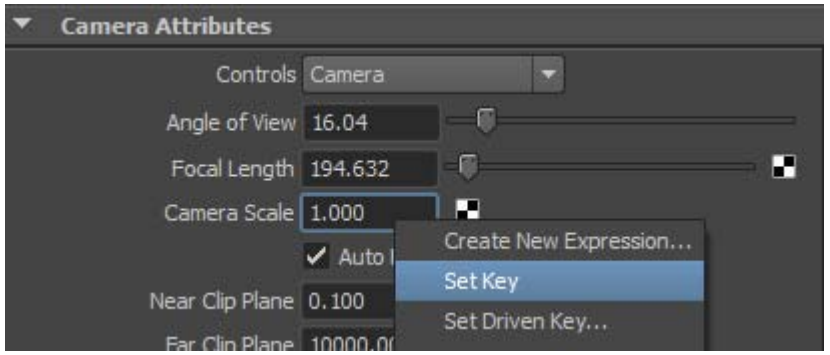


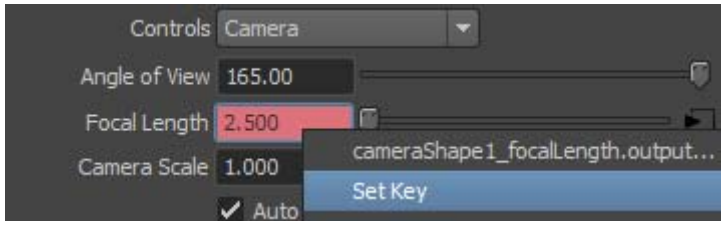
Per poder veure amb exactitud el que veu la càmera és necessari canviar la vista que tinguem en el visor a la de la pròpia càmera. Això es pot fer des del menú **Panels**. A través d'aquest menú trobarem l'opció **Look Thourgh Select** que és la que ens permetrà canviar la vista de perspectiva per la de la càmera que volem visualitzar.

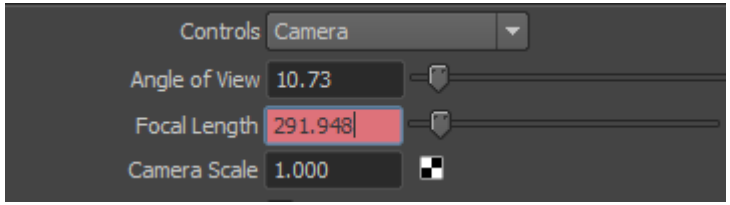


Autodesk Maya: càmeres

La posició i rotació de les càmeres es poden animar com si es tractés de qualsevol altre objecte. Per contra qualsevol altre canvi com ara el de la focal de la càmera ha de animar mitjançant **Set Key**.







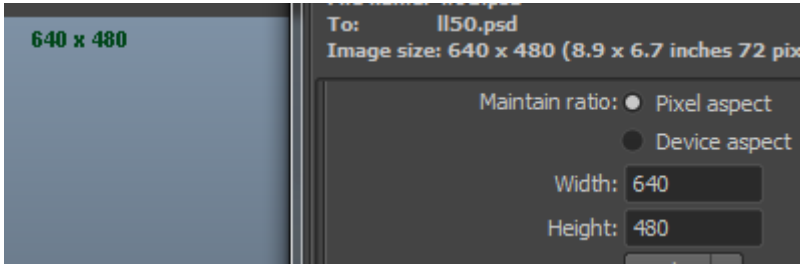
Un cas especial en l'animació de càmeres és el de l'apartat **Angle of View**, aquest apartat que ens serveix per fer zoom-in o zoom-out sobre l'escena no funciona bé si s'anima directament. Per animar aquest efecte ho hem de fer modificant els valors de **Focal Length**, creant les keys en aquest apartat. Serà a través d'aquestes **Keys** com es controlarà l'angle visual.

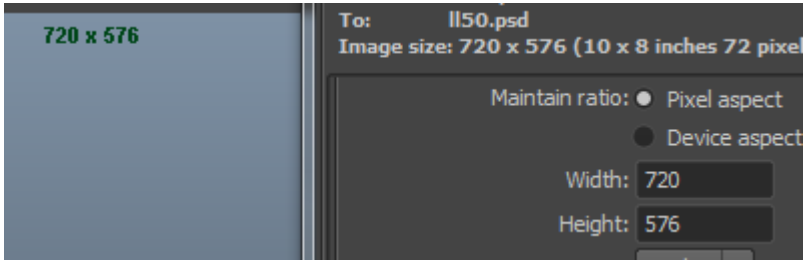
Autodesk Maya: càmeres

Pas 4 de 5

A la barra d'eines de qualsevol visor disposem d'un conjunt d'eines que ens seran molt útils quan estiguem treballant. Entre Entre elles trobem algunes eines que marquen el **límit del quadre**, el **marge de seguretat** i el **marge de seguretat dels títols**. Activant o desactivant podrem veure amb exactitud que és el que mostrarà el nostre render final.

La forma i mida del que ens mostren aquestes eines està lligada a les configuracions de sortida que tinguem indicades en l'apartat del render. SI anem a **Render Setup** i modifiquem el format de sortida, l'aspecte d'aquestes eines en escena quedarà modificat de forma automàtica adaptant d'aquesta forma a les noves proporcions.





Al vídeo següent podeu veure en funcionament el que s'ha explicat en aquest apartat.

Autodesk Maya: càmeres

Pas 5 de 5