

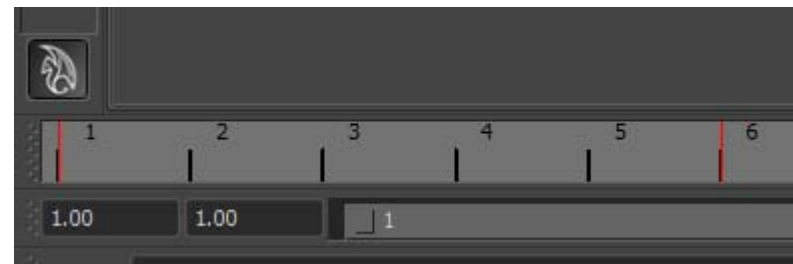
Autodesk Maya: animación mediante keys globales

Paso 1 de 4

La animación mediante **keys globales** es la forma más simple de realizar una animación. En ella **se animarán todos los parámetros** sin hacer distinción a si realmente tienen movimiento y por consiguiente deben o no animarse. Esta forma de animación es efectiva cuando las escenas son simples o la duración de la animación va a ser corta. En escenas complejas o duraciones largas se consumen recursos innecesarios a la vez que se ralentizan los tiempos de render.

En Maya todo lo que se pueda poner en escena **es animable**, la única cosa que debemos tener presente es que para poder aplicar animación a un objeto, éste debe estar seleccionado en la escena.

Hecho esto en el **Timeline** deberemos escoger el fotograma que queremos convertir en clave y **pulsando la tecla s minúscula** el fotograma clave quedará activado. Sabremos que esto es así porque en el Timeline aparecerá una marca de color rojo junto al fotograma que tiene incorporada la key.

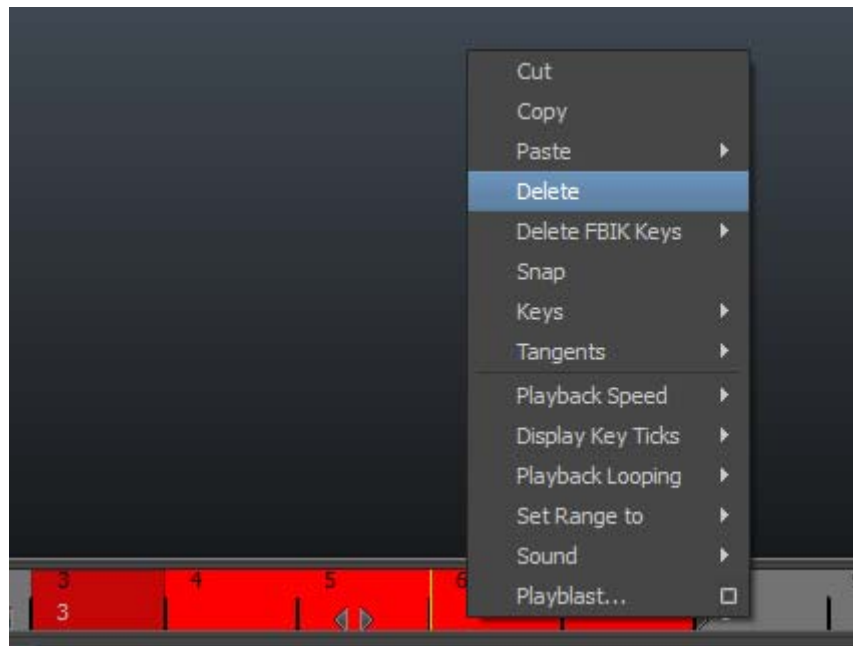
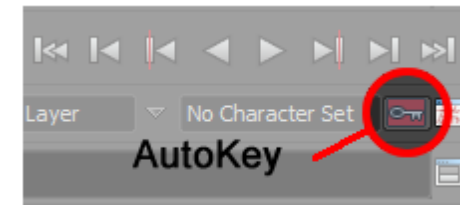


Autodesk Maya: animación mediante keys globales

Paso 2 de 4

Activaremos a continuación el modo **Autokey**, nos desplazaremos al siguiente fotograma que nos interese modificar y realizaremos los cambios.

Al trabajar en modo **Autokey** se creará automáticamente, en el fotograma escogido, un fotograma clave que almacenará los cambios realizados. Si probamos ahora la animación mediante las teclas de reproducción veremos que realmente ésta ha quedado almacenada.



Si nos equivocamos en la creación de un fotograma clave siempre podremos eliminarlo o desplazarlo al lugar que queramos desde la **Timeline**. Tanto para una como para otra opción bastará con seleccionar el fotograma, o rango de fotogramas, mientras se mantiene pulsada la tecla **Ctrl**.

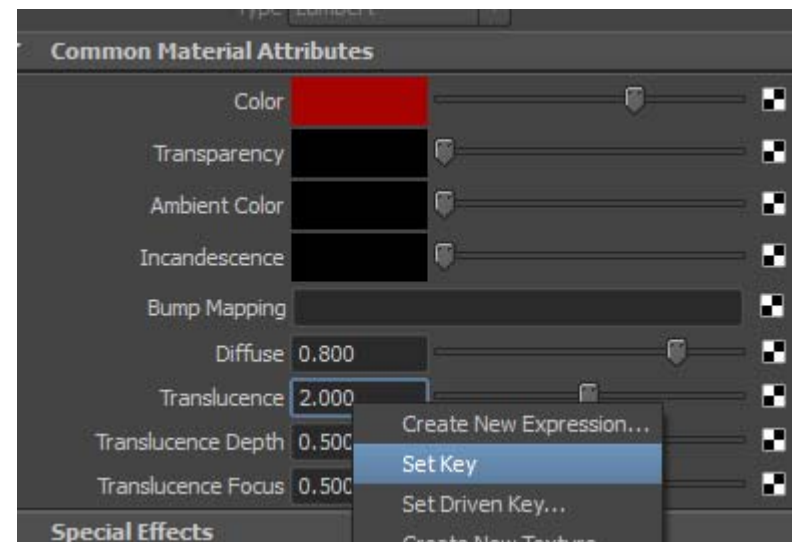
Hecho esto podremos optar por desplazar los fotogramas seleccionados al lugar que nos interese arrastrándolos directamente, o bien, por hacer clic con el botón secundario del ratón y del menú emergente escoger la opción **Delete**.

Autodesk Maya: animación mediante keys globales

Paso 3 de 4

Es importante saber que la pulsación de la tecla **s** solamente crea keys en los **parámetros** referidos a **posición, rotación y escala**. En ningún caso la pulsación de esta tecla creará una key en otros parámetros como pueda ser la visibilidad, el color, la apariencia del material,...

Si lo que queremos es animar alguno de estos parámetros complementarios deberemos hacer clic con el botón secundario del ratón encima del parámetro que queremos animar y seleccionar la opción **SetKey** del menú emergente que aparecerá.



En el vídeo siguiente podéis ver en funcionamiento la forma en que se muestran los fotogramas animados en la línea de tiempo y como se muestra la variación de sus parámetros en el editor de atributos de Maya cuando el objeto que tiene animación se encuentra seleccionado y reproduciéndose en el escenario.

Autodesk Maya: animación mediante keys globales

Paso 4 de 4

