

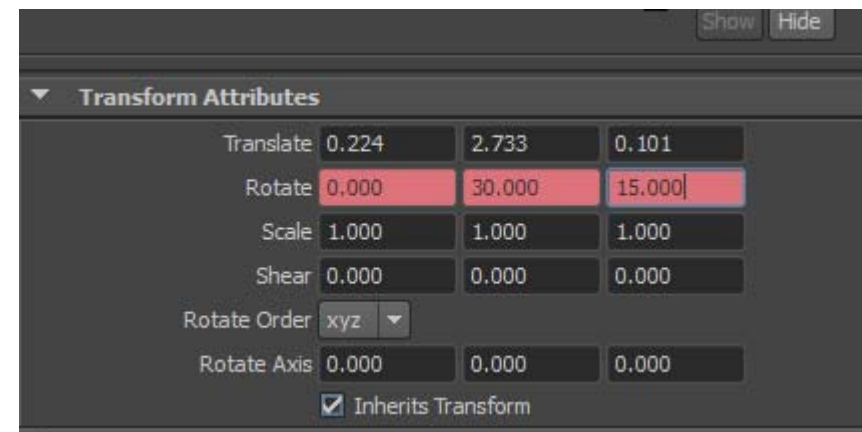
# Autodesk Maya: animación mediante keys selectivas

## Paso 1 de 3

Como ya se ha dicho anteriormente, no siempre es necesario animar todos los canales de un movimiento ya que ello conlleva asociado un costo en la gestión que debe realizar la máquina tanto durante el tiempo de trabajo como durante el procesado del renderizado de la animación.

En **Maya** podemos animar cada uno de los canales de posición, rotación y escala de forma independiente. Este proceso puede realizarse o bien desde el editor de atributos o bien de una forma mucho más directa a través del uso de la tecla **Shift** más la tecla correspondiente a la posición, rotación o escala. Es decir, **Shift+w**, **Shift+e** y **Shift+r**.

Es importante tener presente que **Maya** diferencia siempre las acciones que debe realizar cuando se encuentran seleccionadas las mayúsculas y las minúsculas.

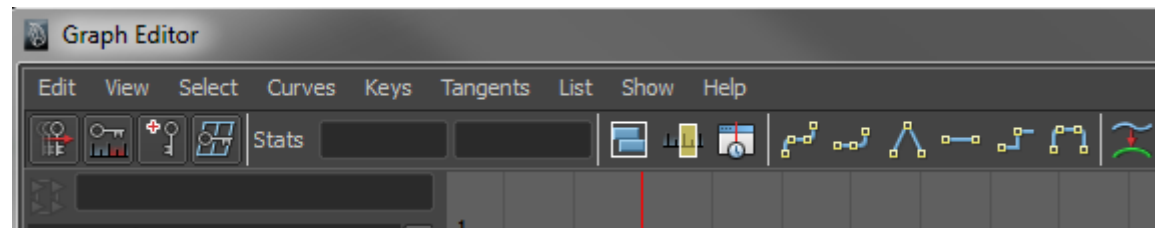


# Autodesk Maya: animación mediante keys selectivas

## Paso 2 de 3

Cuando realizamos una animación una parte muy importante del éxito de la misma es realizar un ajuste de los movimientos de forma precisa. Esto puede realizarse de forma relativamente sencilla desde el editor de curvas de **Maya**, el **GraphEditor**.

A través de este panel podemos controlar las curvas de animación que se producen en todo objeto que tenga movimiento en la escena. De forma automática veremos en la animación los cambios realizados sobre sus curvas de movimiento. Es en esta ventana donde se refina la animación controlando y editando las keys mediante manipuladores tipo **Bézier** a través de los cuales podemos controlar también los movimientos interpolados que realizará el objeto entre dos keys.



En el vídeo siguiente podéis ver las dos formas de introducir keys selectivas: desde la línea de tiempo y desde el editor de atributos. También podréis observar la facilidad y ventajas que supone ajustar la animación desde el editor de curvas ya que entre otras cosas permite hacer ajustes sobre diversas keys a la vez que pueden ser consecutivas o no.

# Autodesk Maya: animación mediante keys selectivas

Paso 3 de 3

