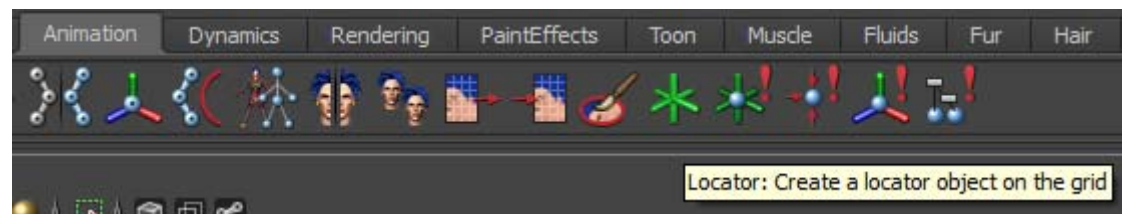


# Autodesk Maya: animación con ayudantes

## Paso 1 de 3

Una de las formas de animar habitualmente usadas para animaciones de máquinas y maquinarias es la animación ayudada de puntos fijos. Mediante ellos es fácil simular puntos de unión entre ejes en movimiento los cuales además pueden ser excéntricos o cambiar de eje respecto al movimiento primario.

La técnica en que se basa este tipo de animaciones está basada en establecer keys selectivas y puntos de fijación unidos al objeto principal y vinculados a los secundarios. A cada una de estos puntos fijos **Maya** los identifica bajo el nombre de **Locator**.



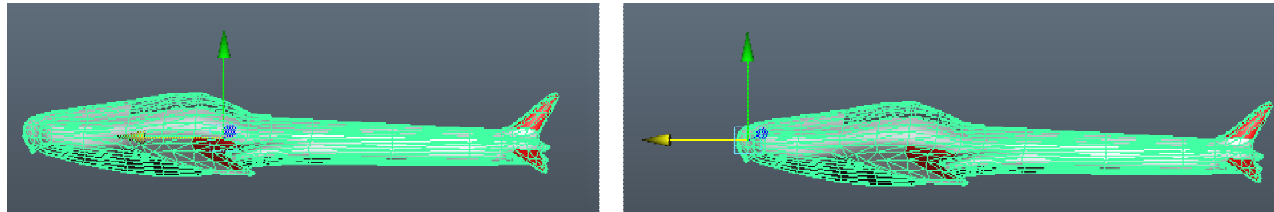
Un **Locator** no es más que un punto en el espacio, completamente invisible en el resultado final, que hace las veces de ayudante. Las aplicaciones en las que se usan locators son muchas y muy variadas. Veremos unas cuantas de ellas a lo largo de esta guía.

# Autodesk Maya: animación con ayudantes

## Paso 2 de 3

En el vídeo de la página siguiente, el cual contiene una animación de una rueda de locomotora y un eje, podéis ver la aplicación de un **Locator**. El proceso seguido es simplemente el de aplicar una animación de rotación a la rueda, añadirle el **Locator** descentrado sobre la misma y posteriormente vincular a este **Locator** el eje de dicha rueda. Con ello el eje se animará automáticamente como consecuencia de estar unido a la rueda a través del **Locator**.

Como podréis ver en el mismo vídeo, es importante tener en cuenta el pivote del elemento a vincular. **El pivote** es el punto a partir del cual se van a producir todos los giros, desplazamientos y escalamientos de dicho objeto. Observad que originariamente el eje tiene situado el pivote en el punto central y por tanto su giro no es el correcto. Después de variar el punto de pivote del mismo y situarlo en el extremo su giro si es adecuado.



Para variar el pivote de cualquier objeto podemos hacerlo simplemente pulsando la tecla **Insert** del teclado. Una vez cambiado de lugar y reposicionado allí donde nos interese deberemos volver a pulsar **Insert** para que lo que hagamos ya no afecte al pivote del objeto.

# Autodesk Maya: animación con ayudantes

Paso 3 de 3

