

3

Tutorial Otto - Animazione con Maya

Introduzione

Incrementare la velocità dell'animazione

La pallina sembra muoversi troppo lentamente!
Vedremo come aumentare la velocità dell'animazione, sempre tramite il Graph Editor e nello specifico faremo in modo che la durata completa sarà di soli due secondi (48 frames), rispetto ai tre previsti inizialmente. (72 frames)

1

Disegnate una box di selezione intorno a tutti i key points di entrambe le curve.

2

Selezionate lo strumento Scale.

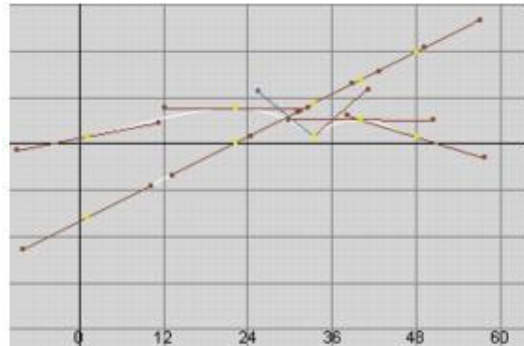
3

Cliccate (tenendolo poi premuto) con il tasto centrale del mouse su un punto qualsiasi del Graph Editor al frame 1 (nelle vicinanze alla destra dello 0). Notate l'icona con il punto di domanda che indica il punto da cui comincerà l'operazione di scalatura. (scaling)

Senza rilasciare il tasto del mouse trascinate verso sinistra, fino a quando i punti sulla destra saranno posizionati al frame 48. (una volta selezionati, i punti diventano gialli)

In questo modo abbiamo avvicinato le curve in modo simmetrico vicino al frame 1 e l'animazione verrà eseguita dal frame 1 al frame 48. (piuttosto che il frame 72)

Ora il movimento della pallina risulterà sicuramente più veloce.



4

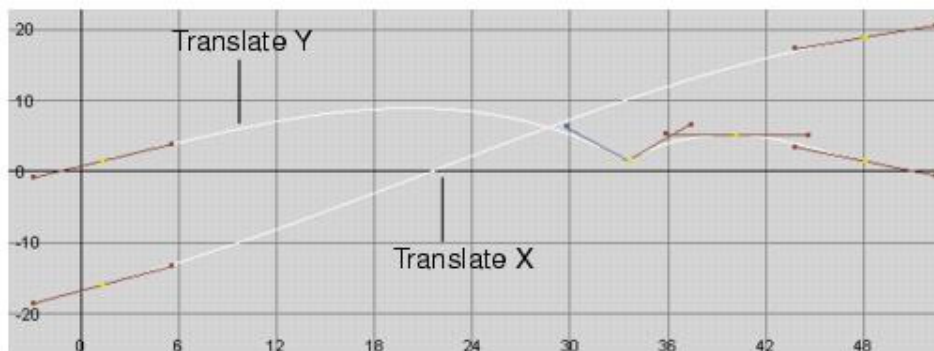
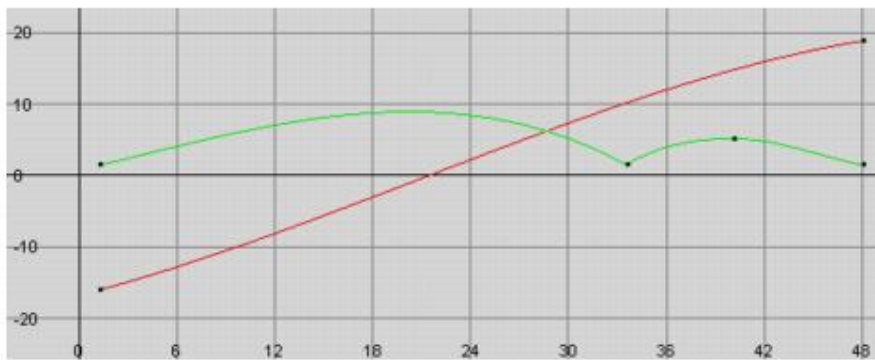
Allargare la finestra del Graph Editor in modo da avere una visione chiara e completa.

Regolare la curva di animazione

Per fare una serie di esperimenti, potreste provare ad aumentare la velocità del movimento orizzontale della pallina per il primo rimbalzo, ma non per il secondo.

In ogni caso ricordate di testare l'animazione ogni volta che fate qualsiasi tipo di sistemazione.

Le due figure seguenti mostrano alcuni esempi di curve modificate; i grafici sono identici con la differenza che nella seconda figura vengono mostrate anche le maniglie per manipolare le tangenti.



Nel caso voleste aggiungere un fotogramma chiave, cliccate sull'icona Add Keys Tool, selezionate la curva e cliccate nella posizione in cui volete aggiungere un fotogramma chiave.

Add Keys Tool



Rimuovere gli static channels e le chiavi in eccesso

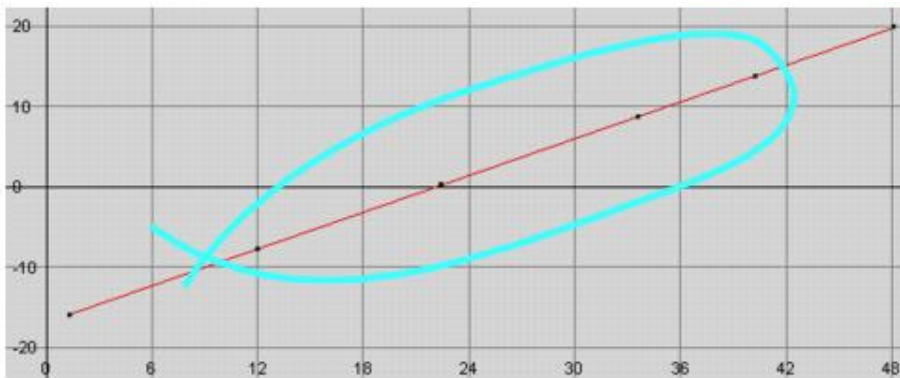
Nel momento in cui abbiamo impostato un Set Key per la sfera, Maya ha creato una serie di fotogrammi chiave per tutti i nodi attributo di trasformazione, quindi anche per la rotazione sull'asse Z. (mentre in realtà a noi interessa solo il movimento per l'asse X e l'asse Y)

In questo caso i nodi attributo in 'eccesso', quindi quelli relativi all'asse Z, prendono il nome di *static channels*.

Tramite il Graph Editor diventa abbastanza immediato identificare una curva di questo tipo; considerato che comunque gli static channels rallentano Maya, potrebbe risultare utile eliminarli ricorrendo all'opzione Edit > Delete All by Type > Static Channels.

In questo modo vengono eliminati tutti i fotogrammi chiave ritenuti inutili per tutti gli oggetti della scena; in alternativa è possibile eliminare gli static channel relativi ad un oggetto tramite Edit > Delete by Type > Static Channels.

Per eliminare dei singoli fotogrammi chiave, basta selezionarli e premere Delete.



Fare una preview dell'animazione per migliorarne la velocità e la qualità

Per poter fare una preview dell'animazione in modo da rendersi conto della qualità e della velocità del filmato finale, selezionate Window > Playblast.

L'intera animazione verrà processata frame per frame e al termine del processo comparirà una finestra per il playback;premendo sul bottone play potrete visualizzare l'animazione.

Chiudere la finestra una volta che sono stati percepiti gli eventuali accorgimenti da effettuare, intervenendo direttamente sulla scena.

Conclusioni

Tramite il Graph Editor è possibile tagliare, copiare, incollare e cancellare fotogrammi chiave direttamente nel Time Slider, in modo da modificare l'animazione; basta selezionare un fotogramma chiave posizionato nel Time Slider, cliccare con il tasto destro del mouse e quindi selezionare l'operazione che desiderate effettuare dal menù che compare.