

Animation in Maya

1. eine einfache Bewegung erstellen

Create → Polygon Primitives → Sphere erzeugen, markiert lassen und in der unteren Leiste (Timeline) auf Frame 1 klicken

in der Channel Box mit Rechtsklick auf die Eigenschaft TranslateX drücken und im erscheinenden Pop-Up-Menü auf Key selected oder mit dem Hotkey 's' (hierbei werden standardmäßig alle Eigenschaften des Objekts gekeyt, was sich allerdings in der Optionbox von Set Key unter Animate ändern lässt)

in der unteren Leiste (Timeline) auf Frame 48 klicken

Kugel auf der x-Achse verschieben und wieder mit Rechts die Eigenschaft TranslateX keyen

Abspielen der gesetzten Bewegung durch Klick auf Play-Taste am unteren rechten Rand

Überprüfung der 2 gesetzten Keys unter Window → Animation Editors → Graph Editor (wenn keine gekeyten Eigenschaften angezeigt werden, muss man sie mit Rechtsklick auf den Objektnamen in der linken Hierarchie und Show → Show All sichtbar machen)

die rote Linie gibt an, wie die x-Position auf dem Weg zwischen den beiden Keys ermittelt wird

hier können die Keys markiert und entsprechend editiert werden (gewünschte Punkte markieren und mit gedrückter mittlerer Maustaste(Mausrad) verschieben)

Alt + mittlere Maustaste zum verschieben des Ausschnitts im Graph Editor

die Tangenten der Linie beeinflussen das „Timing“ (gerade Linie zwischen beiden stellt lineare Bewegung her, Kurve zwischen den Keys steht für Abbremsung bzw. Beschleunigung oder auch ease in und ease out) → können genauso beeinflusst werden, wie die Keys auch

Mit [Animation] Animate → Create Clip (Optionbox) lassen sich Clips erstellen, die im Trax Editor wiederverwendet werden können

Window → Animation Editor → Trax Editor öffnen und erzeugten Clip auf Timeline bewegen, kopieren usw...

2. eine Kamerafahrt erstellen

mit Create → Cameras → Camera and Aim eine Kamera erstellen (+ Aim: orientiert sich immer zu einem Objekt, lässt sich an Objekte parenten!, Up: Orientierung wo oben ist)

mit Create → CV Curve Tool (Degree:3) erstellen wir eine Kurve im Raum, auf der die Kamera sich dann bewegen soll

Kamera und Pfad Shift+selektieren und mit Animate → Motion Paths → Attach to Motion Path (Optionbox) erstellen wir Bewegung der Kamera mit Start und End Frame (wenn die Kamera mit Aim erstellt wurde, darf kein Häkchen bei Follow stehen)

mit Leertaste zu mehreren Ansichten wechseln und in einem View unter Panels → Perspective → camera1 diese Kamera einstellen. Unten rechts auf den Play-Knopf drücken, um zu sehen, wie sich die Kamera bewegt (unten rechts in den Animation Preferences lässt sich die Abspielrate in fps einstellen)