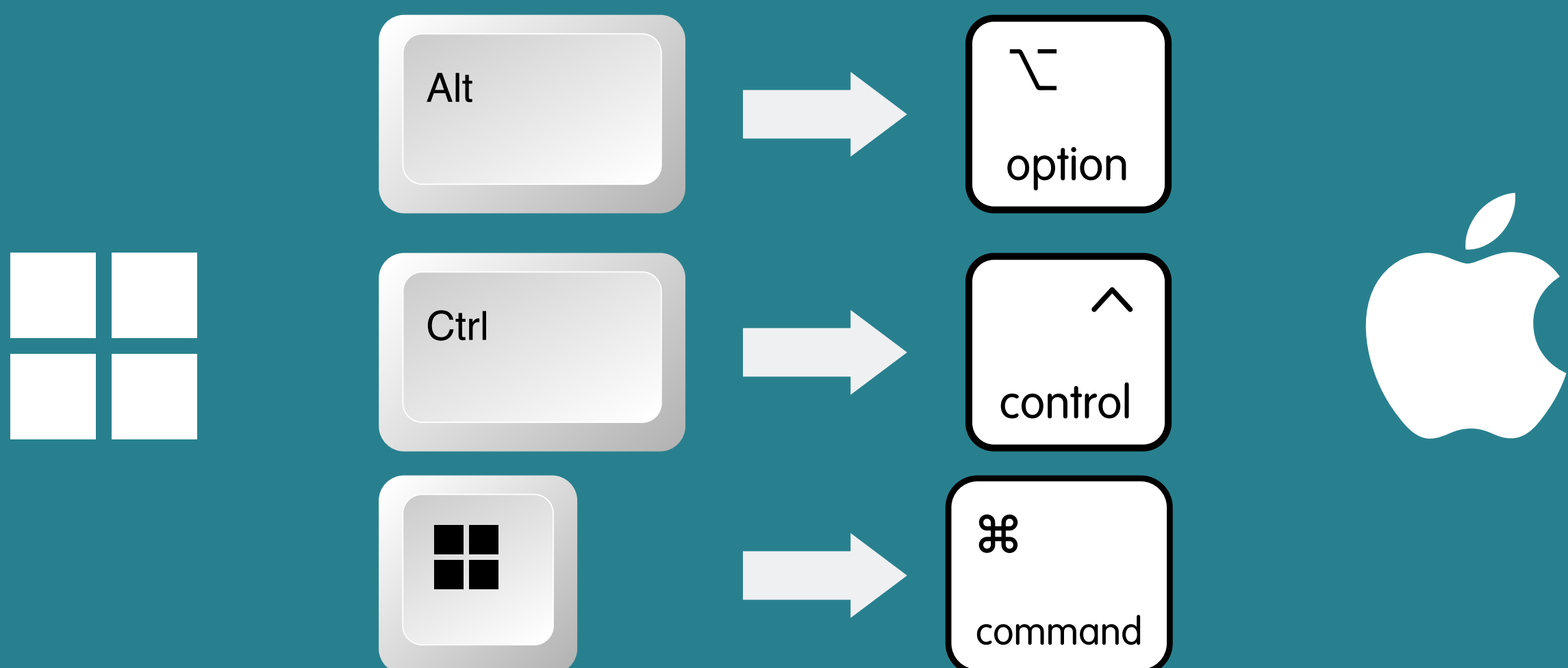


SHORT CUTS BÁSICOS

Material realizado por:
Fernanda Corredor y Cristian Jiménez
Monitores académicos de la asignatura de Animación 3D
- Ingeniería en Multimedia



A menos que se especifique lo contrario, los equivalentes de las teclas para OS X y Windows son los siguientes:



SHORT CUTS (BLENDER)



VISTAS

- Vista superior
 - Vista frontal
 - Vista derecha
 - Vista inferior +
 - Vista trasera +
- Vista izquierda +
 - Vista opuesta
 - Vista en rayos x +
 - Vista de camara
 - Centrar selección

BÁSICO

Para realizar la acción en el eje:

	X	Y	Z
• Rotar	+	+	+
• Escalar	+	+	+
• Trasladar	+	+	+

SHORT CUTS (BLENDER)



ANIMACIÓN

- Reproducir animación

Barra espaciadora

- Añadir Key frames

I

- Duplicar Key frames

⇧ Shift



D

GRÁFICAS

- Eliminar nodo de la curva

X

- Cambiar tipo interpolación

T

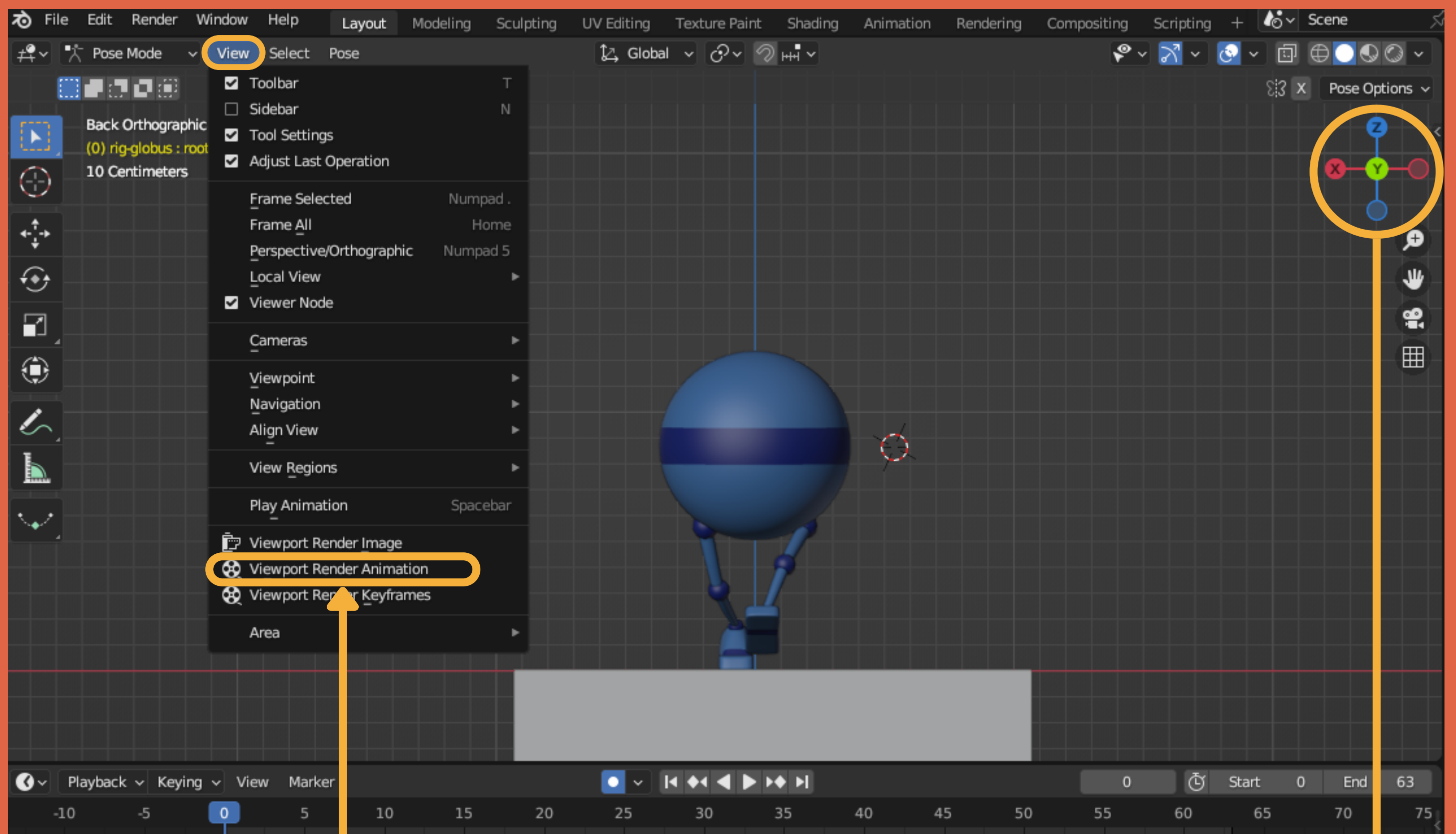
- Cambiar tipo de curva

V

VIEWPORT RENDER (PLAYBLAST BLENDER)

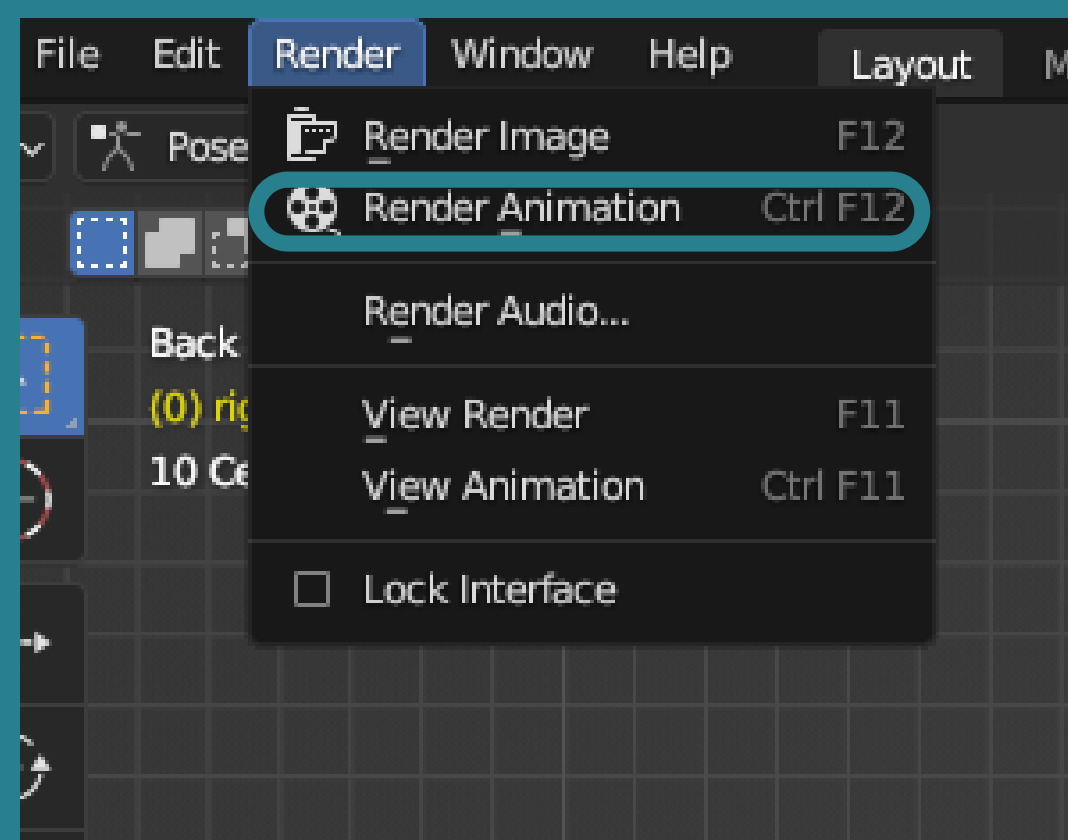


Para este proceso, no es necesario agregar cámaras o luces por lo que es una vista previa de la animación.



Selecciona la vista para
capturar el playblast
desde los ejes

Sin embargo, para el
parcial del primer corte, si
es necesario hacer uso de
luces y cámaras, por lo
que, en ese caso, es
necesario hacer un render
de la animación con esta
opción:

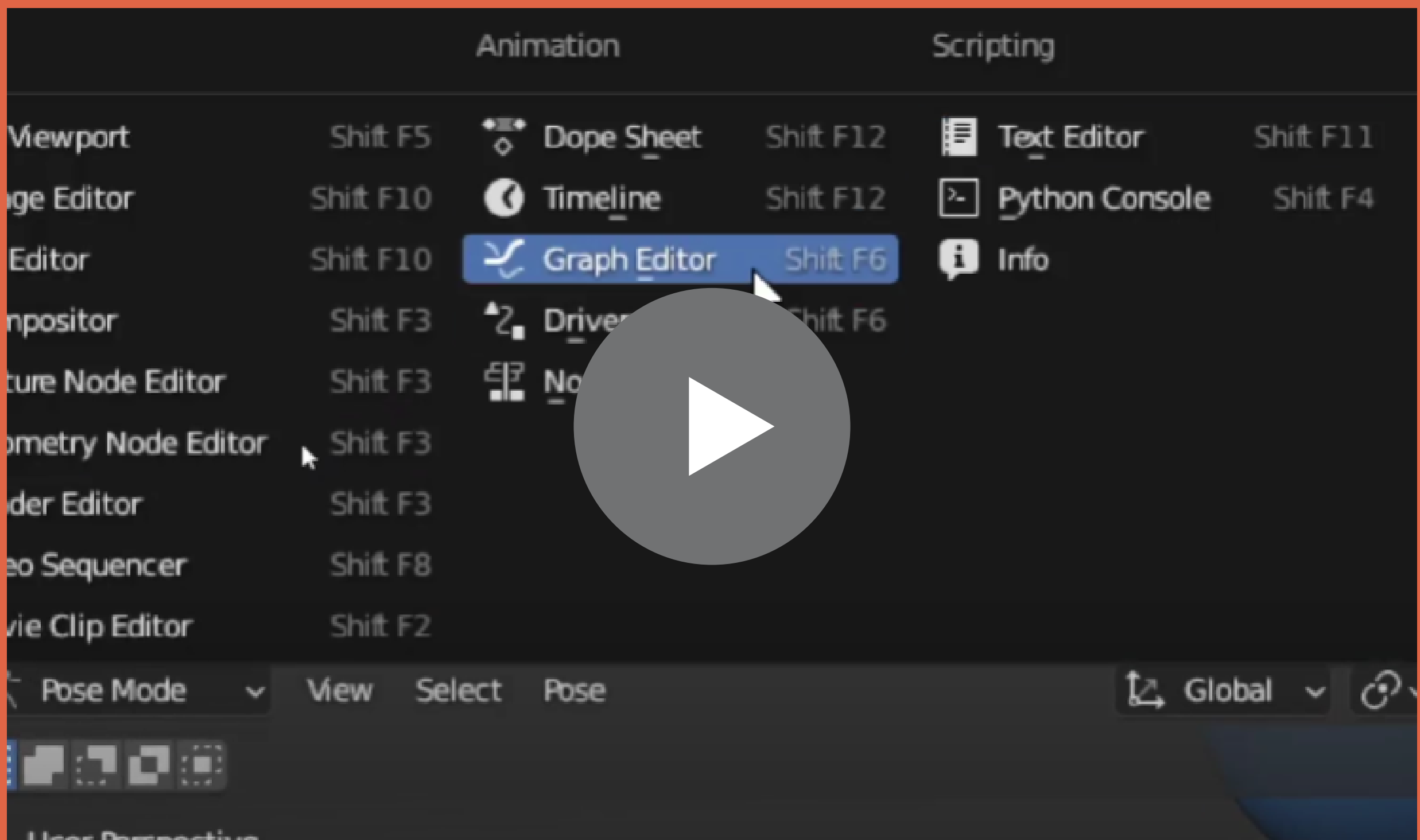


SHORT CUTS (BLENDER)

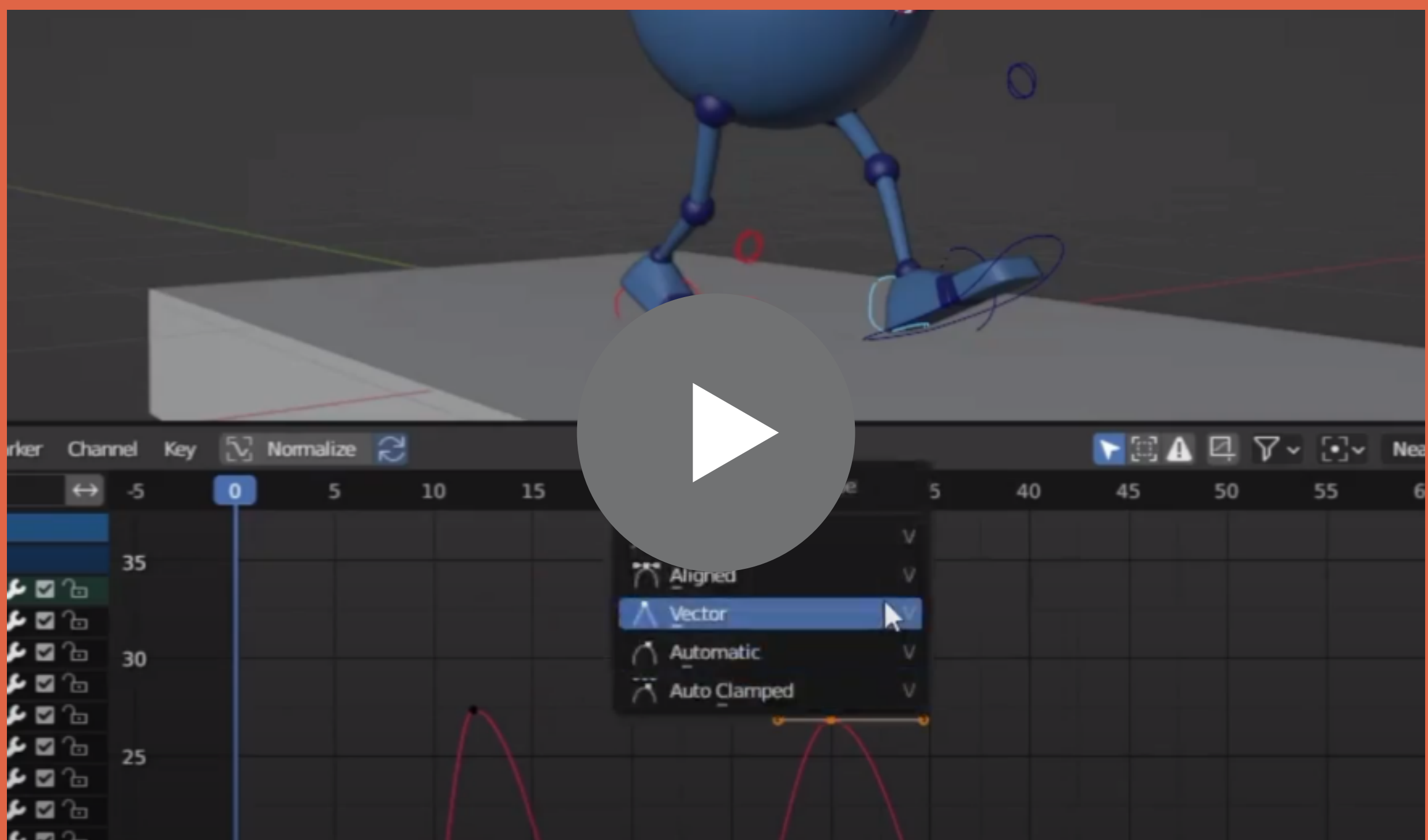


EDICIÓN DE CURVAS DE MOVIMIENTO

Graph editor



Tipo de asa de la curva

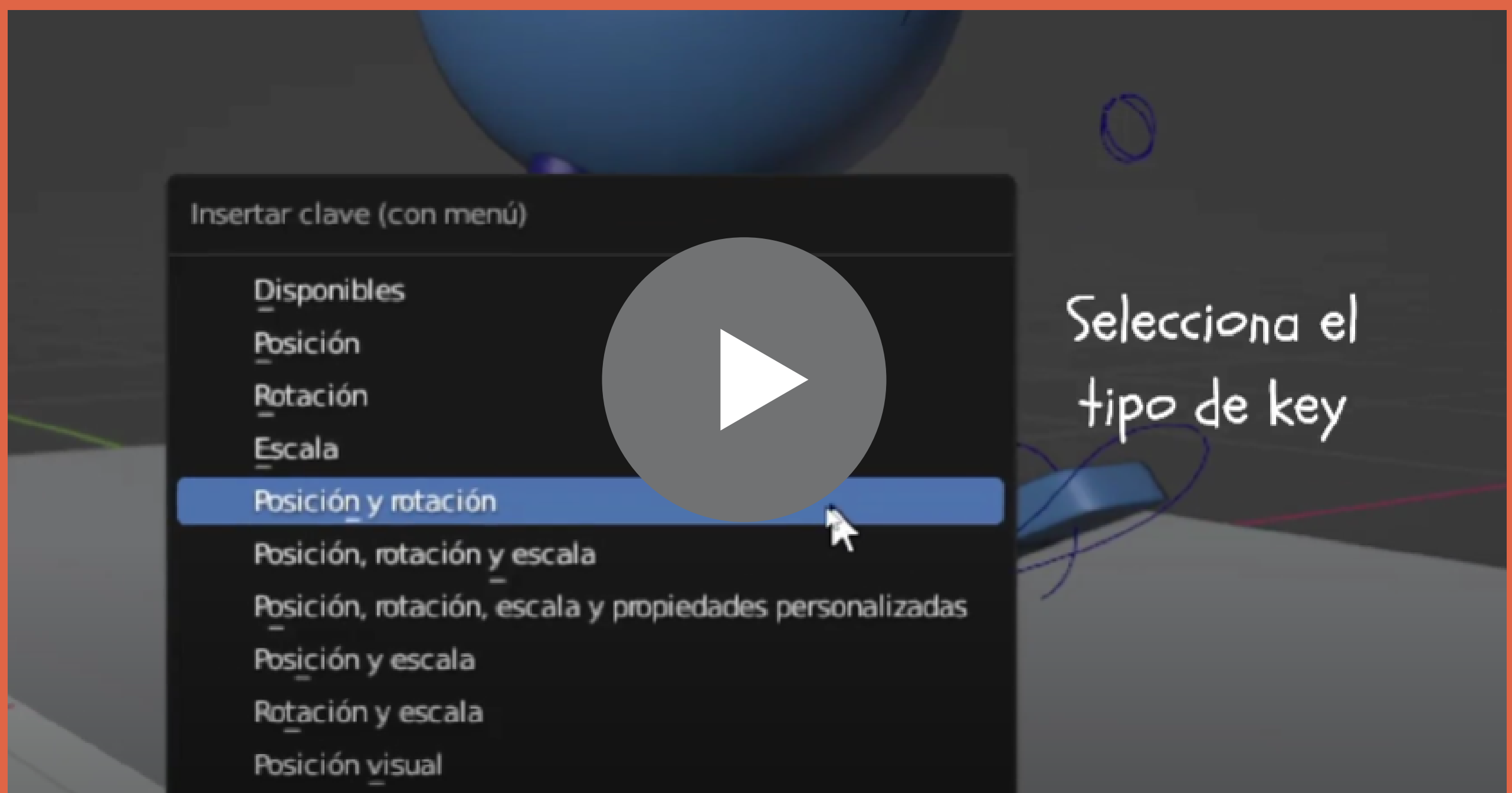


SHORT CUTS (BLENDER)

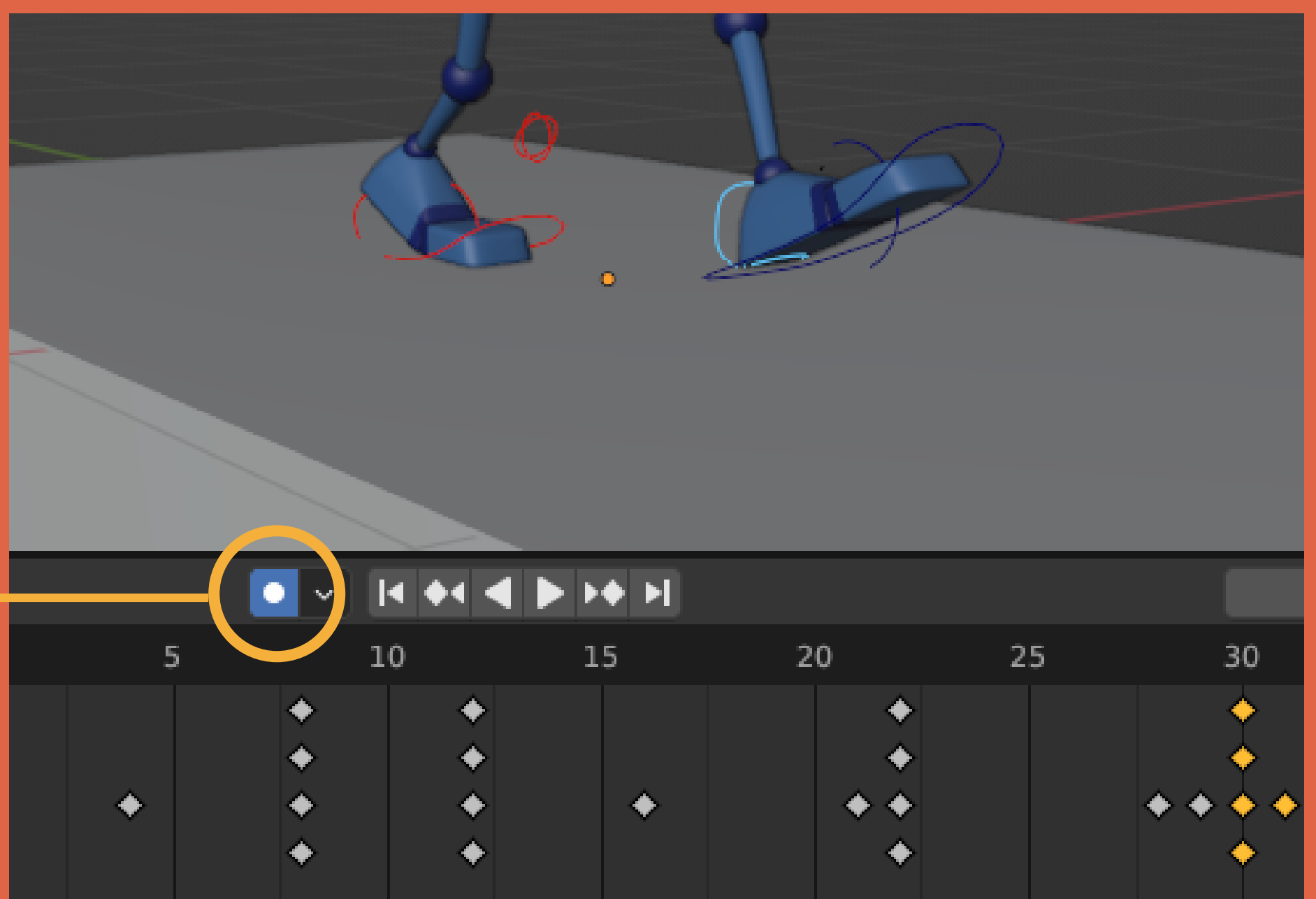


EDICIÓN DE CURVAS DE MOVIMIENTO

Insertar key frames (rotar, escalar, trasladar)



Para hacer el auto-key, solo se debe activar el circulito blanco

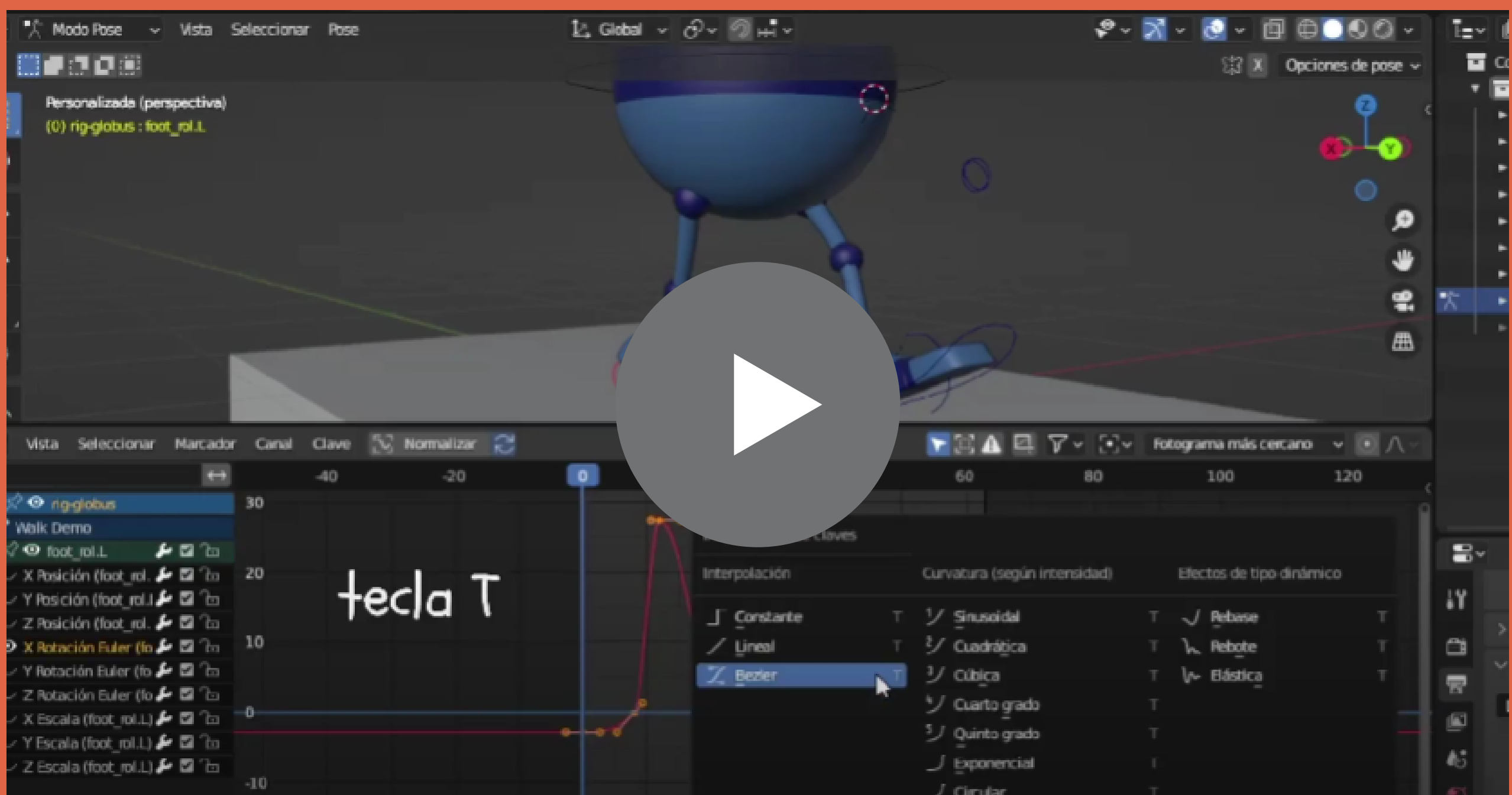


SHORT CUTS (BLENDER)



EDICIÓN DE CURVAS DE MOVIMIENTO

Tipo de interpolación

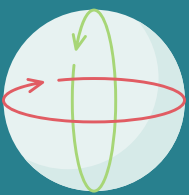


SHORT CUTS (MAYA)



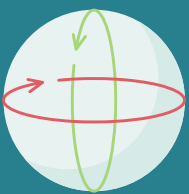
BÁSICO

- Rotar



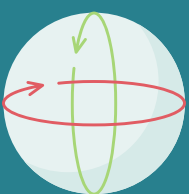
Arrastrar el eje de rotación deseado

- Escalar



Arrastrar el eje de rotación deseado

- Trasladar

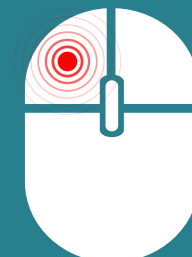
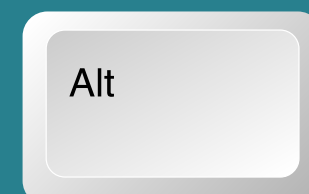


Arrastrar el eje de rotación deseado

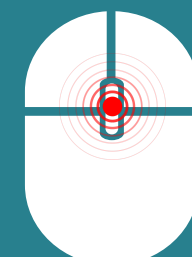
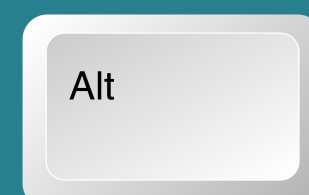
- Trasladar, rotar, escalar



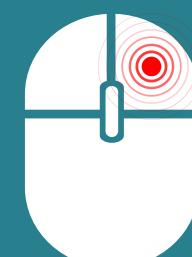
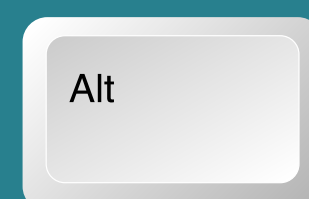
- Rotar cámara



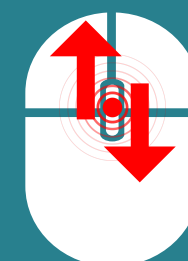
- Arrastrar cámara



- Zoom de cámara



- Zoom de cámara



- Mostrar todos los menús

Mantener presionada

- Cambiar entre todas las vistas y la vista actual

Presionar y soltar

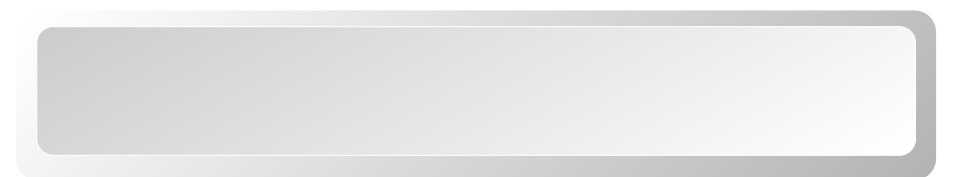
VISTAS ORTOGRÁFICAS

- Centrar vista en selección



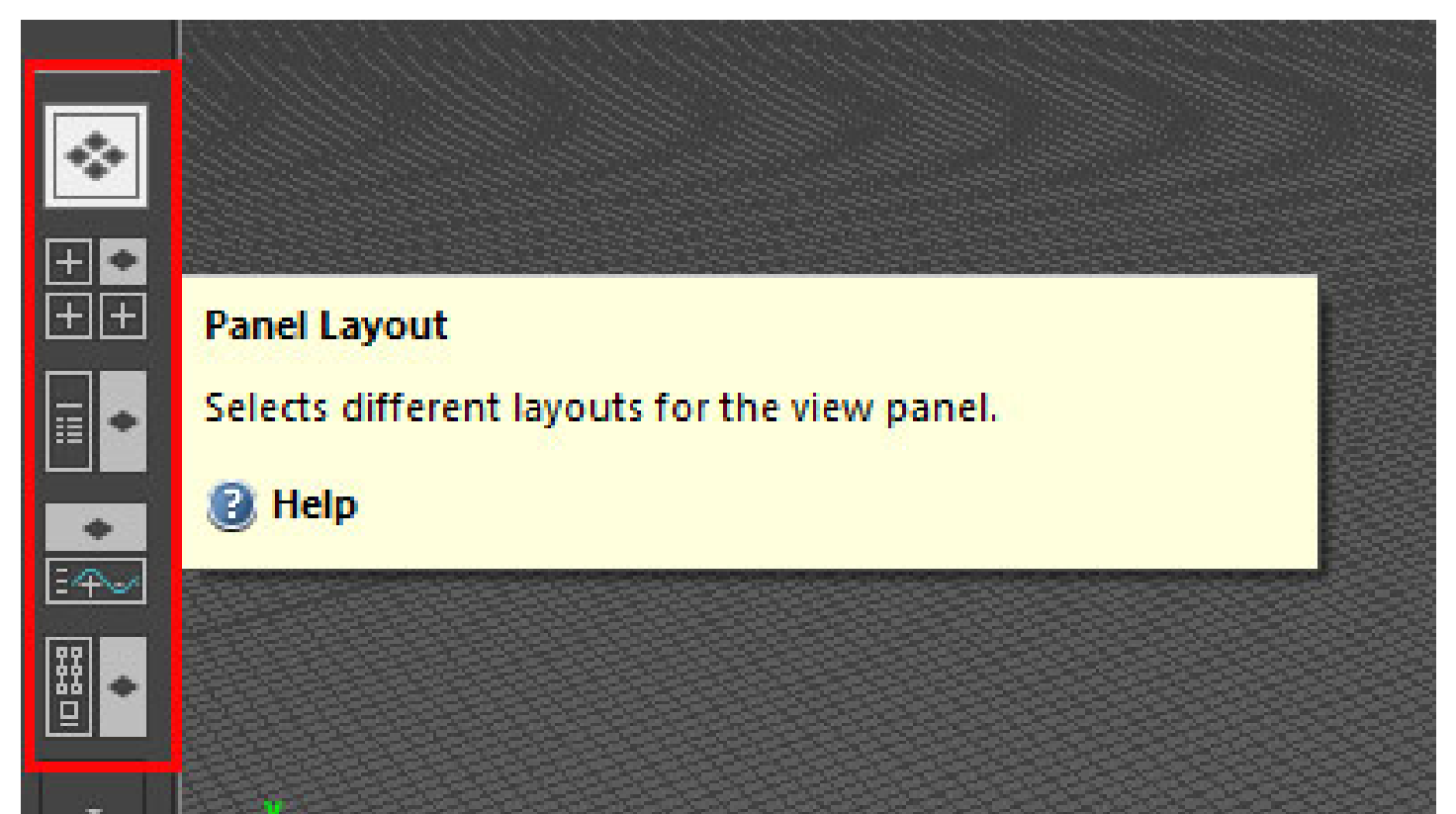
- Vista a pantalla completa

Ctrl



(Mantener presionada)

En Maya, a diferencia de Blender, las vistas ortográficas se muestran por defecto como vistas generales, luego podemos señalar la vista en la queremos trabajar con el puntero del mouse y presionar espacio de nuevo para que sea la única vista de trabajo



SHORT CUTS (MAYA)



ANIMACIÓN

- Insertar fotograma clave (En cualquier curva dentro o fuera del Graph Editor, correspondiendo al momento actual del indicador de tiempo)
- Insertar fotograma clave en un canal específico. E para rotación, r para escalar y w para trasladar, a la posición actual del indicador de tiempo.
- Reproducir animación (Presionar de nuevo v para desactivar la animación.)



- Cambiar entre visualización de joints, controles y personaje.



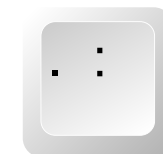
- Siguiente frame en línea de tiempo



- Anterior frame en línea de tiempo



- Siguiente Keyframe



- Anterior keyframe



GRAPH EDITOR

- Deshacer cambio



- Rehacer cambio



- Centrar tiempo actual



- Fijar marcador de tiempo al keyframe seleccionado



- Cambiar a vista absoluta



- Cambiar a vista en bloques



- Cambiar a vista normalizada



- Bloquear canal de la curva



- Desbloquear canal de la curva



- Tangentes automáticas



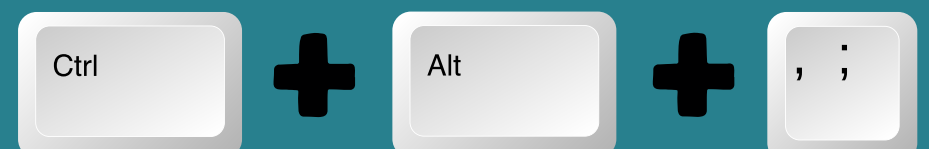
- Mover keyframes seleccionados a la izquierda



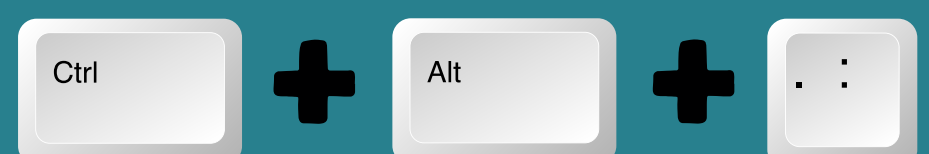
- Mover keyframes seleccionados a la derecha



- Seleccionar keyframe anterior



- Seleccionar siguiente keyframe



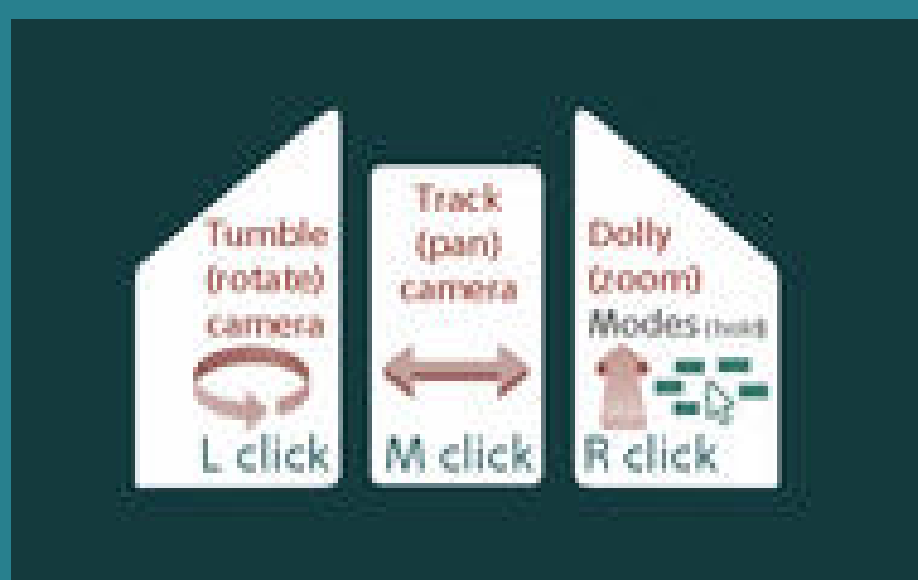
SHORT CUTS (MAYA)



ATAJOS DE TECLADO BÁSICOS (POR SI NO LOS RECUERDAS)

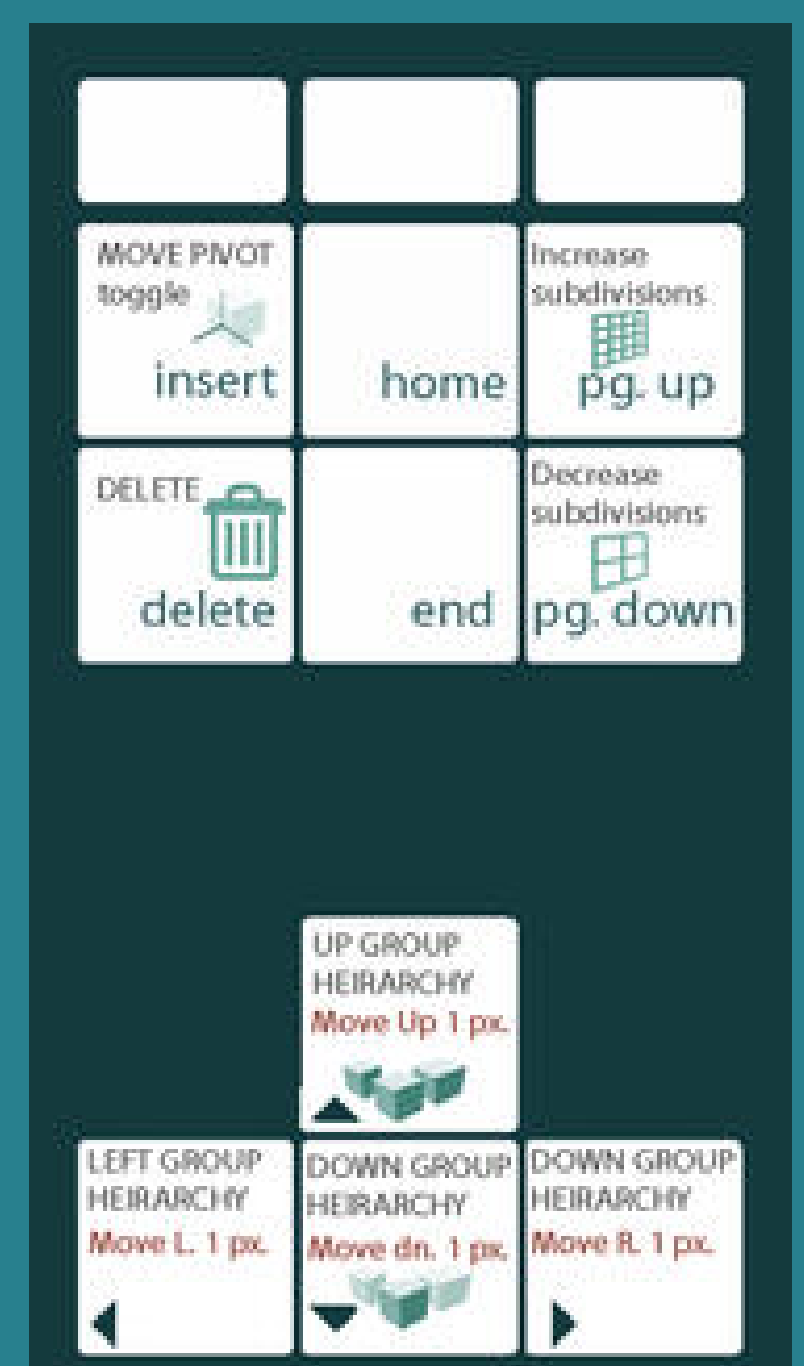


CONTROLES DEL MOUSE



Cortesía: Ben Shelley

SUBDIVIDIR Y DESPLAZAR



LINKS DE INTERÉS



Te dejamos algunos tutoriales de interés para comenzar a animar en estos dos aplicativos, si ya venías trabajando con una de las dos herramientas el semestre anterior, te recomendamos que experimentes con la otra, para tener nociones basicas de los dos programas y puedas probar cual de los dos se ajusta más a tí. ¡Mucha suerte!

AUTODESK MAYA

Ciclo de caminado (Walker):

<https://youtu.be/3scHRI3wbaY>

Crear y animar cámaras desde el visor de Maya:

<https://youtu.be/6BJHp5LHC0w>

Tutorial de cámara básico en Maya:

<https://youtu.be/LF4uYLHmUuc>

Usar el Graph editor en Maya:

<https://youtu.be/HN6EqqnnDVc>

Editar animación 3D desde la línea de tiempo:

<https://youtu.be/YXteKSk8Xb0>

BLENDER

Los 12 principios de la animación:

https://youtu.be/bjuka-4lq_I

Completo y rápido tutorial para manejo de cámaras:

<https://youtu.be/I3finZWXVU0>

Tutorial de edicion de curvas en blender:

<https://youtu.be/AsULTX8NAk8>