

Animação Digital

○ Maya

Câmeras

Câmera do Maya

A movimentação de câmera é imprescindível para todo software de computação gráfica.

No Maya a movimentação ocorre com a manipulação do mouse em conjunto a tecla Alt pressionada.

Câmera do Maya

A movimentação:

Alt + Botão Esquerdo do Mouse = rotação da câmera

Alt + Botão Scroll Pressionado = Arrasto de câmera

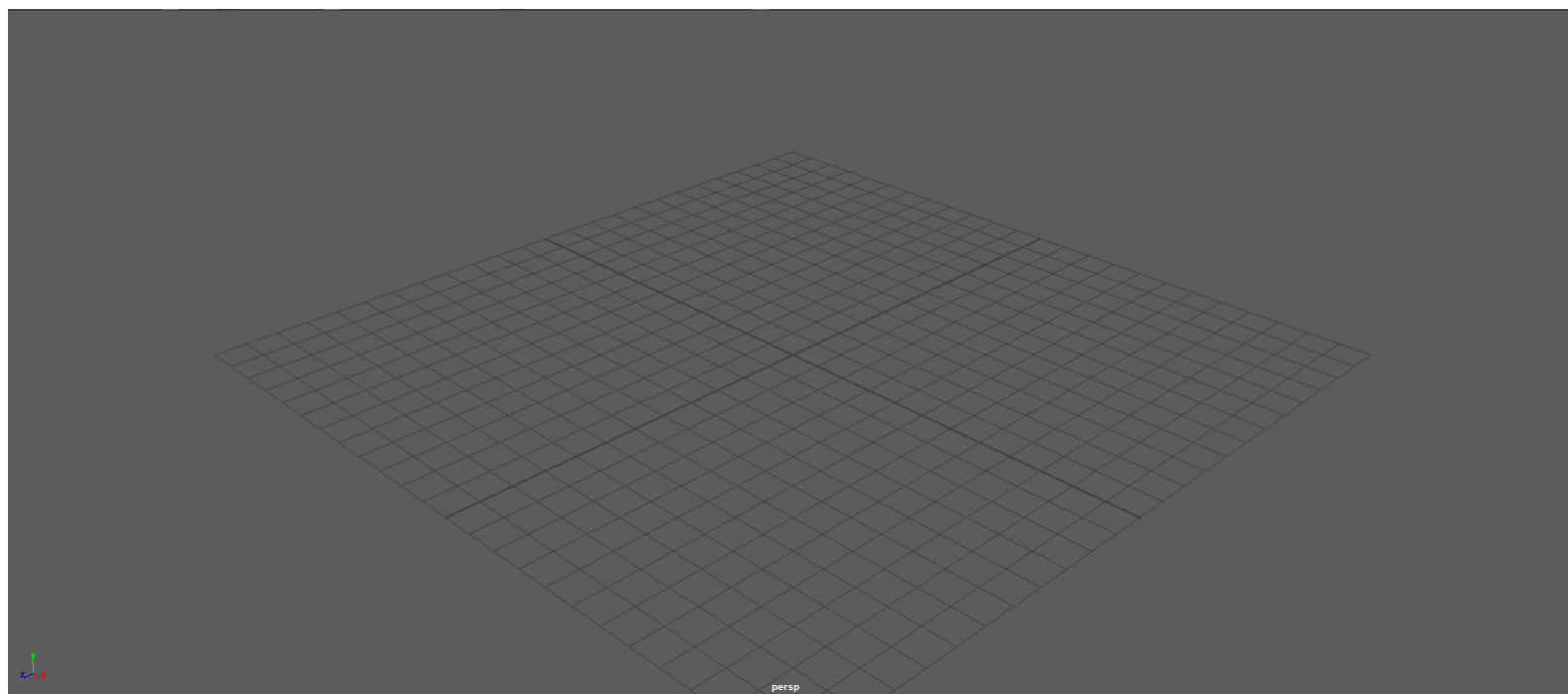
Alt + Botão Direito Pressionado = Zoom Preciso

Girar o Scroll para frente para trás = Zoom in e Zoom Out

Viewports

Perspectiva

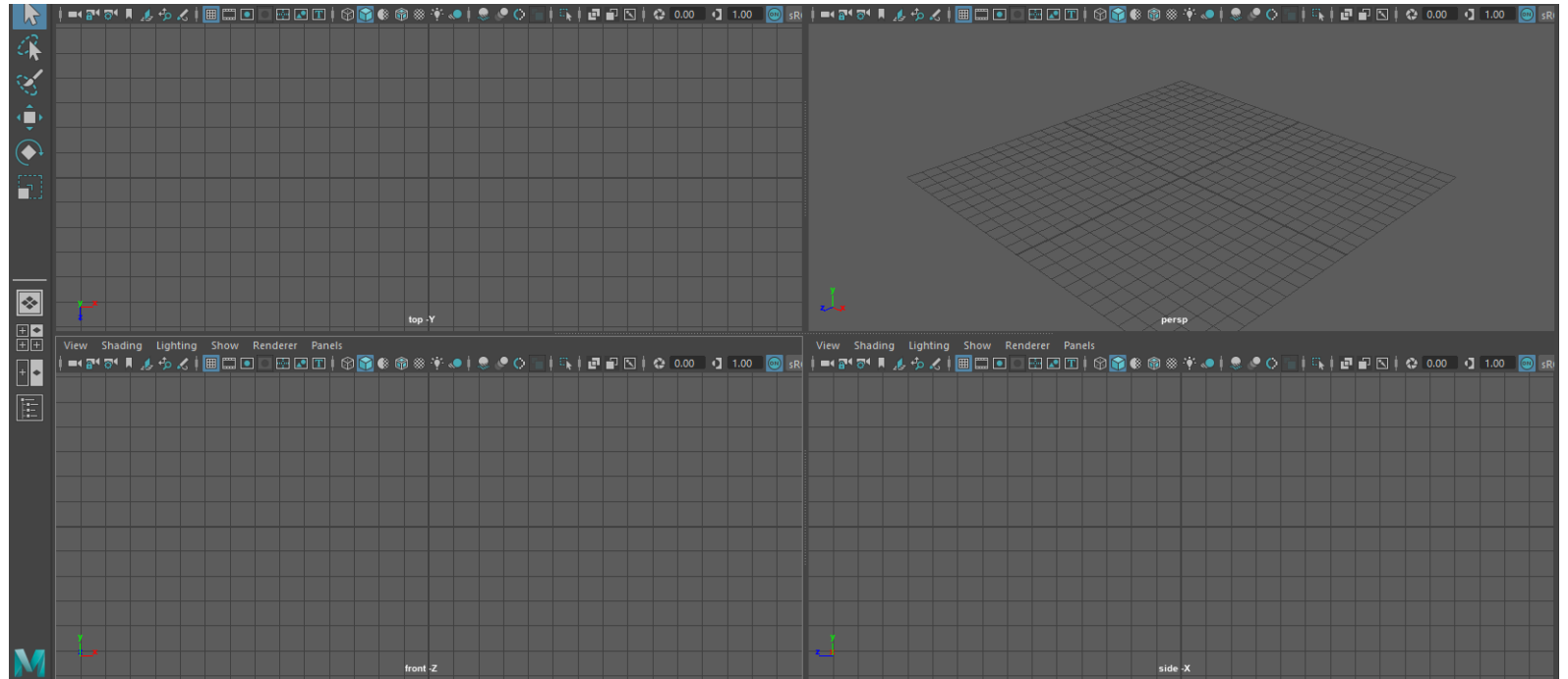
A primeira visão que temos acesso é perspectiva, a visão mais importante ela representa uma visualização dos meus objetos 3D sem deformação.



Ortogonais

As visões ortogonais são nossas visões parametrizadas, uma planificação da visualização do projeto.

Para termos acesso a estas visões podemos apertar a tecla Espaço ou acessar pelos botões do canto esquerdo do maya.





Seleção

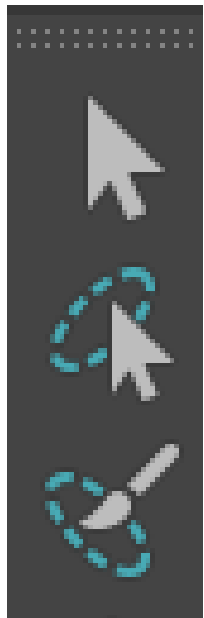
Ferramentas de Seleção

Para conseguirmos manipular nossos objetos 3D precisamos ter o controle de seleção dos mesmos. Ao clicarmos com o botão esquerdo do mouse em cima de um objeto iremos fazer a seleção daquele objeto.

Alem disso temos acesso a principal ferramenta de seleção com a tecla (Q) do teclado a criação de caixas de seleção utilizando o mouse ao clicarmos e mantermos o botão esquerdo pressionado e arrastarmos criamos uma caixa de seleção.

Ferramentas de Seleção

Além disso temos acesso as ferramentas de forma visual, no canto esquerdo do maya teremos acesso as seguintes ferramentas de seleção:



Primeira ferramenta, ferramenta de seleção principal (caixa)

Segunda ferramenta de seleção via criação de formas livres (Lasso)

Terceira ferramenta de seleção edição via pintura (Para edição poligonal)



Gizmos (Pivots)

Conceitos Iniciais

A principal ferramenta de manipulação dos softwares de computação gráfica são os gizmos de movimentação.

Todo software conta com três pivôs ou gizmos de manipulação dos objetos 3D.

O primeiro gizmo aborda a manipulação de posição dos objetos

O segundo gizmo aborda a manipulação de rotação dos objetos

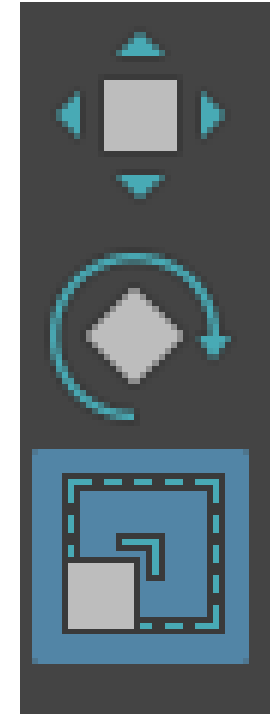
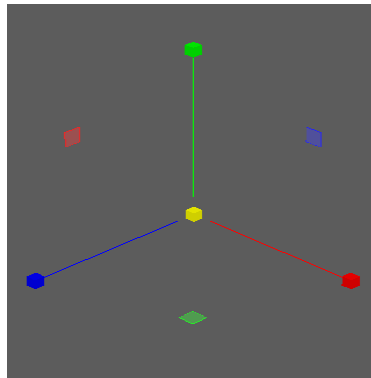
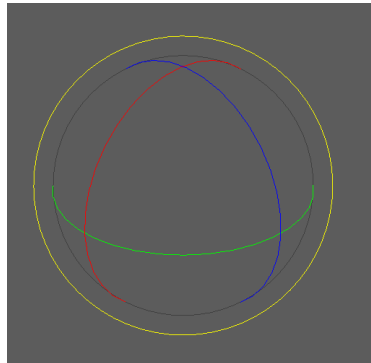
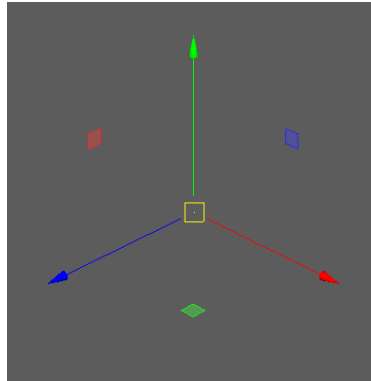
O terceiro gizmo aborda a manipulação de escala dos objetos

Gizmos (Pivôs)

1 – Movimentação (W)

2- Rotação (E)

3- Escala (R)





Primitivas

As Primitivas

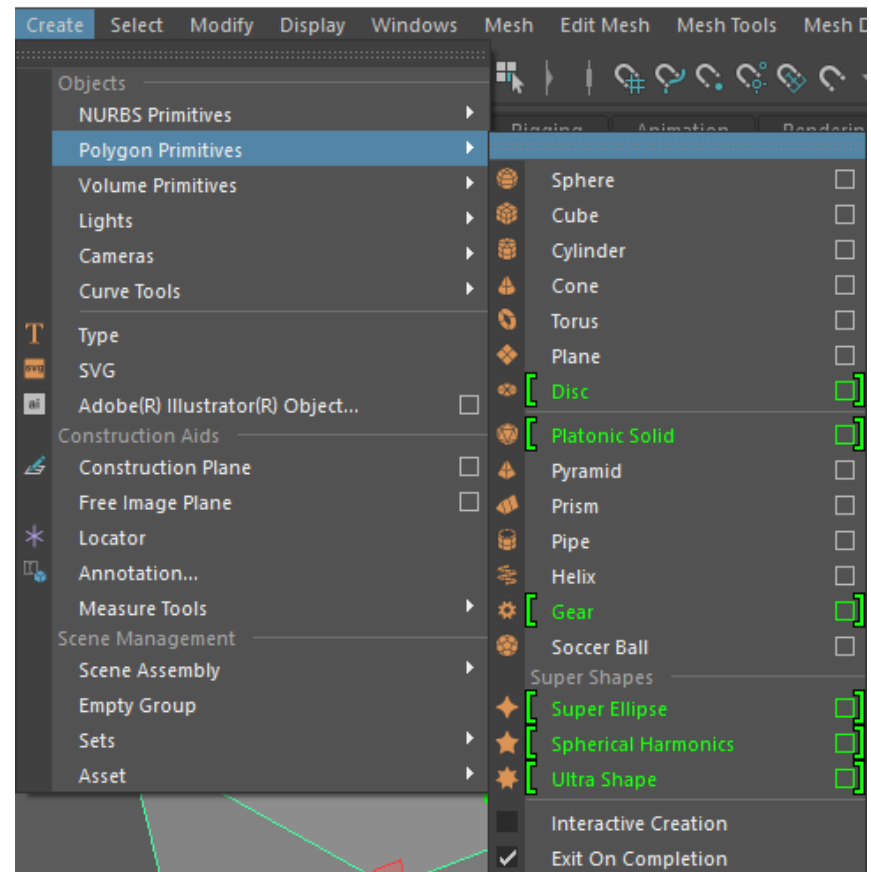
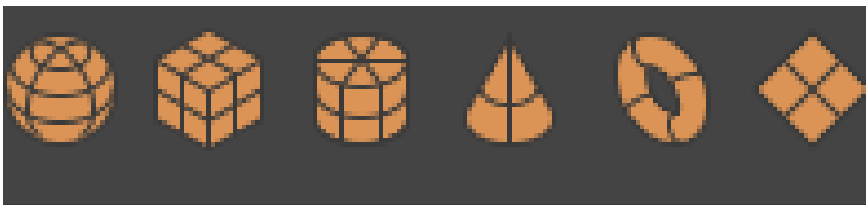
Primitivas são formas poligonais que permitem começarmos a dar origem aos nossos objetos.

As primitivas mais básicas são o cubo, cilindro e esfera. Contudo cada software pode disponibilizar mais ou menos elementos primitivos para poderem ser trabalhados.

O Maya conta com uma ótima biblioteca de primitivas parte delas podem ser acessadas via shelf outras via barra superior.

Primitivas

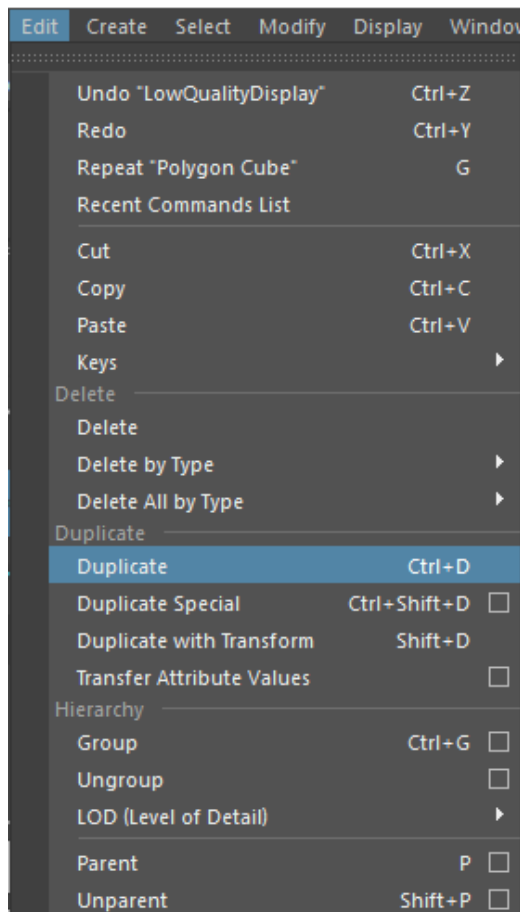
Aqui temos os acesso aos botões de acesso rápido para a criação de primitivas.





Duplicate

Duplicar um Objeto



Para agilizarmos a produção podemos sempre contar com o Duplicate.

Ctrl + D

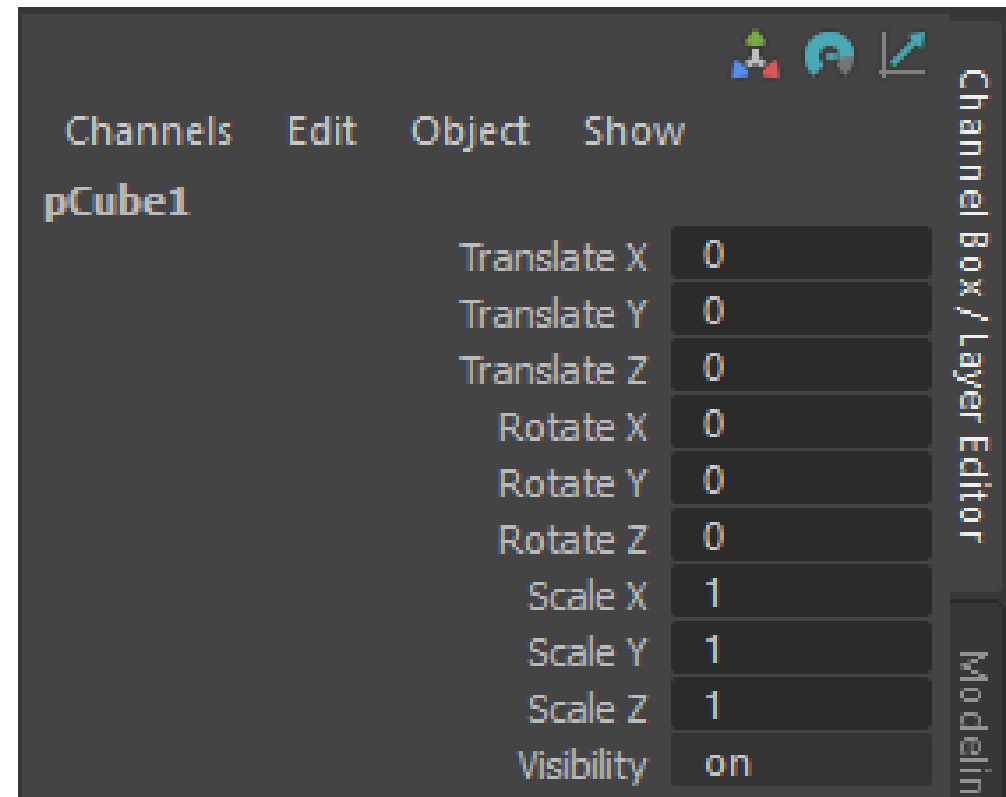
Caso seja necessário duplicar e aplicar a ultima modificação em um objeto podemos contar com o SHIFT + D

Channel Box

Channel Box

A Channel box é janela que armazena as informações de forma numérica permitindo uma edição mais controlada do nosso polígono.

Localizado no canto direito da tela





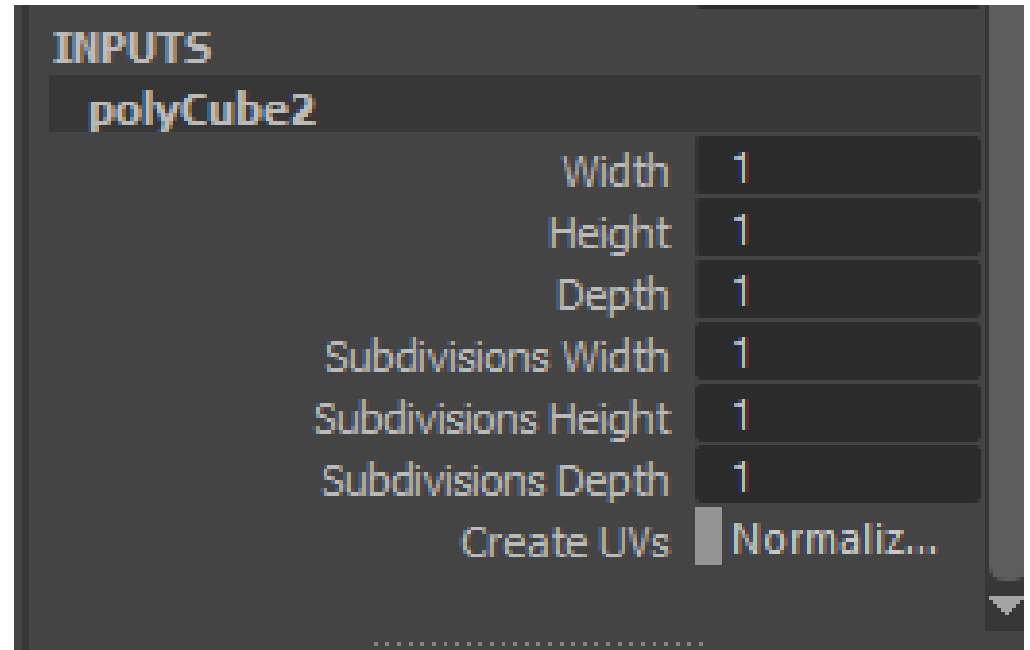
Inputs

Inputs

Os inputs são as propriedades originais das primitivas criadas (Não duplicadas).

Nos inputs do objeto, janela localizada dentro da channel box.

Cada primitiva conta seu próprio conjunto de informações que podem ser customizados





Layers

Layers

A divisão dos objetos 3D em layers permitem que possamos organizar melhor nosso projeto.

Dentro ainda da janela da channel box temos acesso a ferramenta de layers.

Esta ferramenta permite que possamos controlar os objetos de acordo com sua visualização ou opção de seleção

Layers

Nesta janela temos acesso a alguns botões de criação de layers como o terceiro e o quarto botão.

Os dois primeiros botões de manipulação das layers criadas

