

Keyframe

O método mais comum usado para a criação de animações é o keyframing. O Keyframing é um processo pelo qual os objetos são posicionados em quadros críticos, e o software de animação preenche os quadros localizados entre os quadros críticos. Um keyframe, ou quadro básico, é qualquer quadro de uma animação onde supostamente ocorre um evento específico. Os quadros localizados entre os keyframes são chamados de intermediários.



Neste exemplo pegamos um quadrado que se movimenta do frame 0 até o frame 100 deslocando-se da esquerda para a direita. Temos então o frame 0 com o quadrado posicionado na extrema esquerda. No nosso exemplo utilizamos o 3d Max para o exemplo. Clicamos o botão Animate e arratamos o cursor de tempo até o frame 100 e depois deslocamos o quadrado para a extrema direita.



Neste ponto a animação em keyframe já está criada com 2 quadros críticos e vários quadros (1 até 99) intermediários.

