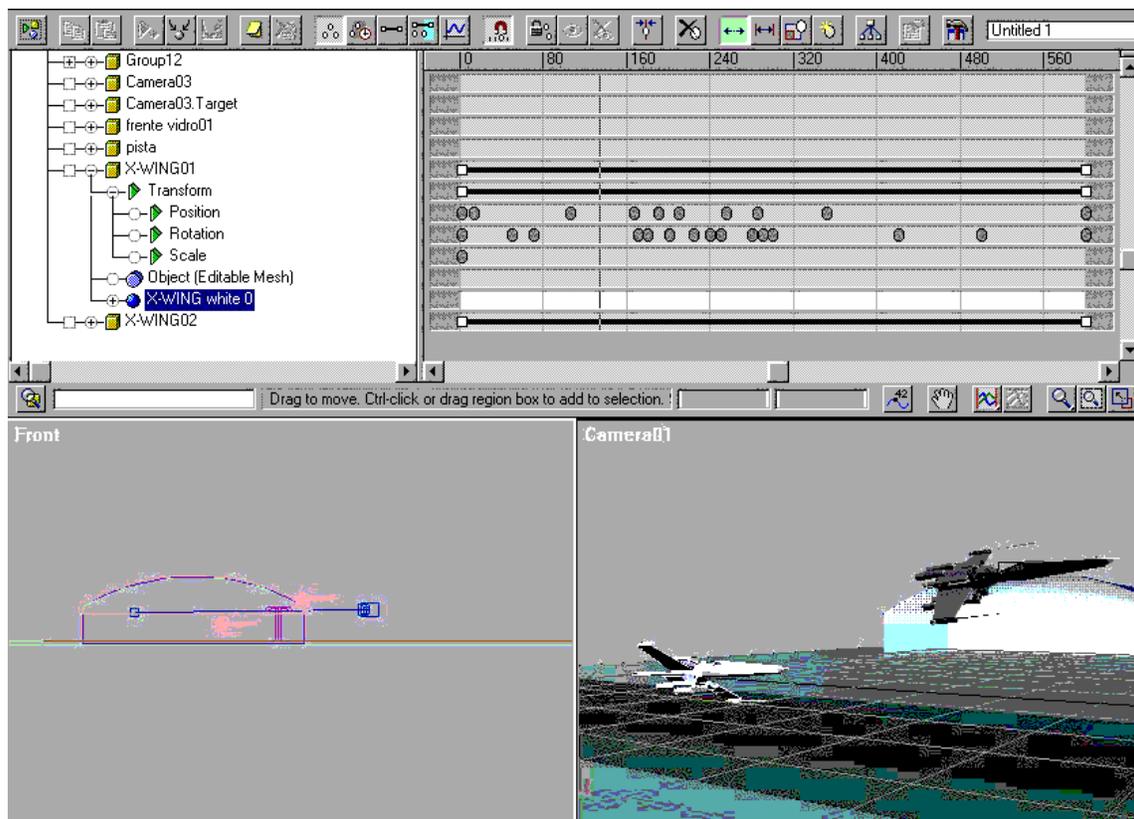


# Método de Animação

Toda animação no Max começa pelo Botão Animate. Ele avisa o Max para criar uma chave em determinados pontos da linha de animação que é denominado de Key Frame. Esta chave representa o estado transformacional (posição, rotação e escala) de qualquer objeto em um determinado ponto no tempo.

Todas as mudanças em uma propriedade de objeto ocorridas ao longo do tempo são representadas por uma chave. Isso é feito mediante a criação de uma chave em uma linha de tempo para cada alteração feita no objeto.

Quando os objetos mudam (Criando diferentes chaves) em quadros diferentes ao longo de uma linha de tempo, você tem um objeto que muda (de uma ou mais formas) ao longo de um determinado tempo. Essa é a base do processo de animação. Portanto, o exemplo mais básico de animação é começar com um objeto no quadro 0, mover-se para um quadro diferente de zero (por exemplo, quadro 20), ativar o botão animate e mover o objeto para uma posição diferente ou alterá-lo de alguma maneira. O Max preenche todas as posições intermediárias do quadro 0 a 20 para dar a impressão de que o objeto está se movendo de um local ao outro.



A figura acima mostra o Trackview, que é o responsável por todo o controle de animação no 3D Studio MAX. As bolinhas representam os Keyframes. Essas chaves são adicionadas a cada nova movimentação de um objeto no tempo de animação

**N**a verdade, o Max oferece mais de um método que automatiza sua animação com quadros-chave: Um método automático e outro manual. O Botão Animate é o método automático onde o max insere instantes as chaves necessárias para representar as alterações feitas na sua cena. Mesmo se você selecionar e alterar mais de um objeto ao mesmo tempo, o max irá inserir chave individuais.

Contudo, há momentos em que você mesmo vai querer inserir suas próprias chaves. O Max permite que você faça exatamente isso na janela do visor alternativo Track. A Janela Track exibe a linha de tempo da sua animação. Nessa Janela, você manualmente insere um chave em qualquer quadro ao longo da linha de tempo para registrar o estado de qualquer objeto daquele quadro em particular. Na maioria dos projetos de animação, você deixa o Max criar os movimentos iniciais com o botão Animate, em seguida faz os ajuste precisos dos movimentos através da edição e criação de chaves na janela Track.