

Cubic e Linear Keyframes

A interpolação entre as chaves de animação pode ser feita de modo suave (Cubic) ou linear. Como fazer para editar as chaves de animação e controlar melhor a transição entre elas?

Selecione uma alternativa

A

Vamos ao Static Mesh Editor, selecionamos as chaves desejadas, e clicamos com o botão direito sobre elas. Assim podemos alterá-las de Cubic para Linear (ou Constant) e vice-versa.

B

Vamos ao Sequencer Editor, selecionamos as chaves desejadas, e clicamos com o botão direito sobre elas. Assim podemos alterá-las de Cubic para Linear (ou Constant) e vice-versa.

C

Vamos ao Material Editor, selecionamos as chaves desejadas, e clicamos com o botão direito sobre elas. Assim podemos alterá-las de Cubic para Linear (ou Constant) e vice-versa.