

≡ 05

## 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.