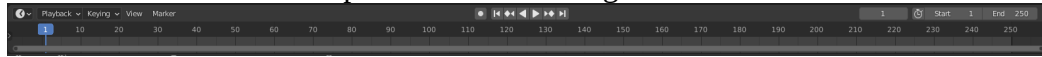


TEKLATU LASTERBIREAK (3.Saioa)

Frame Rate (FPS) aldatzeko // ropietateen leihoan "Output Properties" (inprimagailuaren ikonoa) sakatuko dugu.

Time Line // dendora errepresentatzen du fotogramen bitartez.



“Start” eta **“End”** baloreak zein fotogramak erreproduzitzeko diren adierazten dute.

Auto Keying



Zuriune barra // Animazioan play/pause egiteko.

I // KeyFrame bat sartzeko, propietateen informazioa puntu horretan grabatzeko.

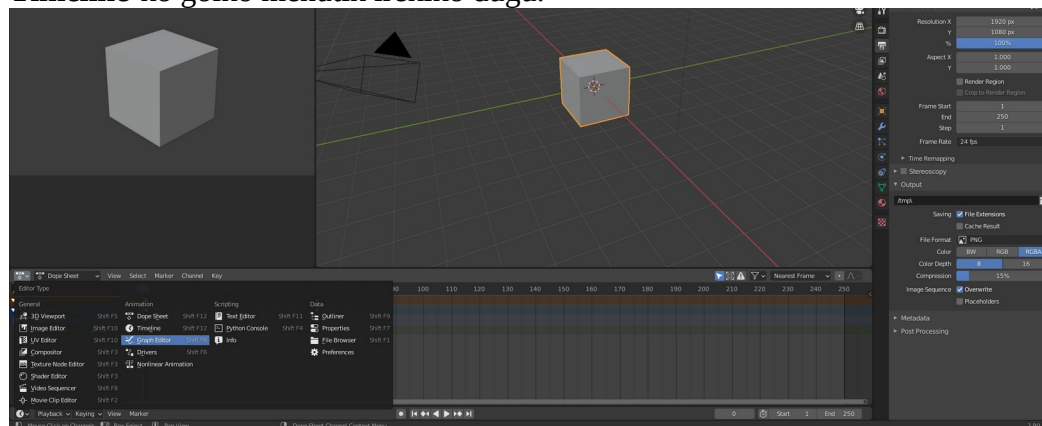
Ctrl+C // KeyFrame-ak kopiatzeko.

Ctrl+V // KeyFrame-ak itsasteko.

SUPR→Delete Keyframes // KeyFrame-ak ezabatzeko.

GRAPH EDITOR:

Timeline-ko goiko menutik irekiko dugu.



Objektuen ezaugarri ezberdinen balioen **biurgune** forma duen **irudi** bat erakusten digu.

Balio bakoitzeko grafika bat da erakusten du.

Keyframaren altuerak ezaugarri horren balioa erakusten digu, eta mugimendu horizontala batek denboran duen lekua.

Graph Editor-etik KeyFrame-ak dituen balioak aldatu ditzakegu, bertikalki mugituz.

Botea aldatzeko, KeyFrame-a aukeratuko dugu, eta saguaren eskuineko botoia sakatuz→Handle Type→ Vector.

