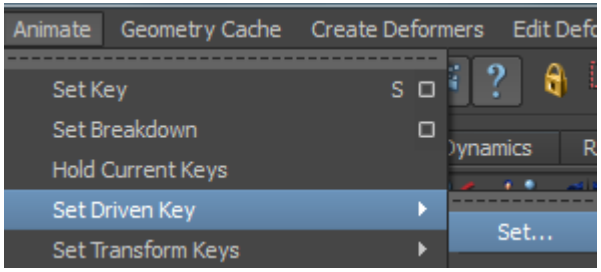
Autodesk Maya: Set Driven Keys (SDK)

Les **SDK** ens permeten establir i controlar la relació entre els atributs d'un objecte respecte a d'altres. D'aquesta manera seran els mateixos objectes els encarregats de controlar alguns aspectes de l'animació funcionant de forma similar a com ho faria un ajudant.

El fet d'utilitzar aquest tipus de **Keys** a més de facilitar la feina ja que sempre que s'animi un objecte que en tingui enllaçat altre el segon també animarà els paràmetres enllaçats, tot el procés de sincronització entre els moviments d'ambdós es realitza d'una forma completament precisa.

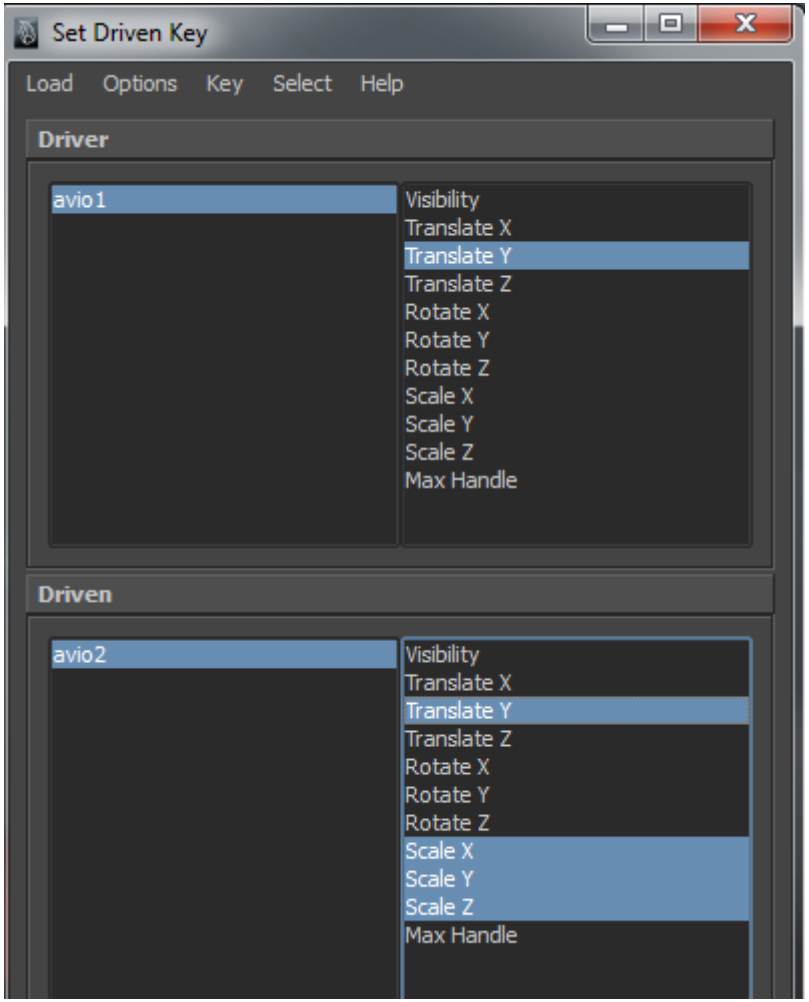
Podem indicar que volem crear **Set Driven Keys** de duess formes diferents, totes dues ens portaran a mateixa finestra de creació. Des de l'editor d'atributs fent clic amb el botó dret sobre el paràmetre al qual vulguem aplicar la **Set Driven Key** o bé, amb el selector de menús en **Animation**, anar al menú **Animate | Set Driven Key | Set**



Autodesk Maya: Set Driven Keys (SDK)

Pas 2 de 3

En aquest panell haurem d'incorporar els objectes que vulguem que estiguin relacionats. Un d'ells actuarà com a controlador, el **Driver**, mentre que l'altre ho farà com controlat, **Driven**. És important tenir en compte que un únic controlador pot incorporar més d'un objecte controlat per això han repetir-se les operacions de vinculació amb cadascun dels objectes que es vulgui incorporar. De la mateixa manera un objecte controlat per un altre pot al seu torn ser el controlador d'un tercer.



Al vídeo següent es pot veure el procés que hem de seguir si volem que un objecte controli la posició i els moviments d'un altre.

Autodesk Maya: Set Driven Keys (SDK)

Pas 3 de 3