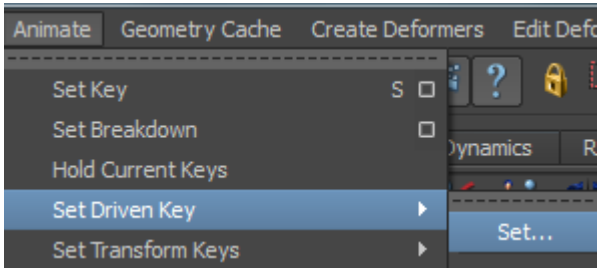
Autodesk Maya: Set Driven Keys (SDK)

Paso 1 de 3

Las **SDK** nos permiten establecer y controlar la relación entre los atributos de un objeto con respecto a otros. De esta forma serán los mismos objetos los encargados de controlar algunos aspectos de la animación funcionando de forma similar a como lo haría un ayudante.

El hecho de usar este tipo de **Keys** además de facilitar el trabajo ya que siempre que se anime un objeto que tenga enlazado otro, el segundo también animará los parámetros enlazados, todo el proceso de sincronización entre los movimientos de ambos se realiza de una forma completamente precisa.

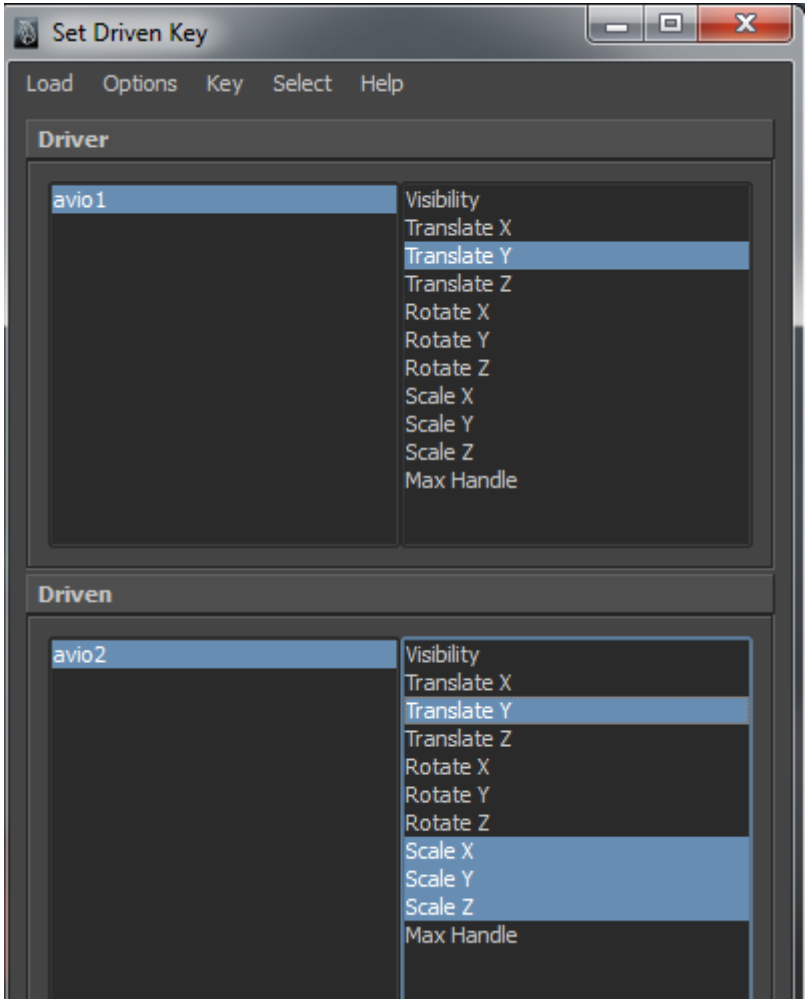
Podemos indicar que queremos crear **Set Driven Keys** desde dos formas diferentes, ambas nos llevarán a la misma ventana de creación, o bien desde el editor de atributos haciendo clic con el botón derecho encima del parámetro al que queramos aplicar la **Set Driven Key** o bien, con el selector de menús en **Animation**, acudir al menú **Animate | Set Driven Key | Set**.



Autodesk Maya: Set Driven Keys (SDK)

Paso 2 de 3

En este panel deberemos incorporar los objetos que queramos que estén relacionados. Uno de ellos actuará como controlador, el **Driver**, y el otro lo hará como controlado, **Driven**. Es importante tener en cuenta que un único controlador puede incorporar más de un objeto controlado para ello deben repetirse las operaciones de vinculación con cada objeto que se quiera incorporar. De la misma forma un objeto controlado por otro puede a su vez ser el controlador de un tercero.



En el vídeo siguiente puede verse el proceso que debemos seguir si queremos que un objeto controle la posición y los movimientos de otro.

Autodesk Maya: Set Driven Keys (SDK)

Paso 3 de 3