# Maya User Interface

#### 2010-2011 lionel.reveret@inria.fr estelle.duveau@inria.fr

#### Maya Interface





# Ce que fait la souris

- Naviguer dans la vue 3D
  - touche ALT + boutons (LMB, MMB, RMB)
  - pilotage caméra : tumble, track, dolly
- Selectionner un objet (LMB)
- Utiliser un outils (LMB)
  - manipulation « handles »
- Editer des sous-composants et matériaux (RMB)
  - Sous-composants: vertex, texels, etc.

# Ce que fait le clavier

- Effectue de nombreux raccourcis
  - appels outils, création objets, etc.
- Affiche aide (F1)
- Provoque basculement objet (F8) / sous-composants (F9)
- Provoque basculement vues multiples / vue simple : (SPACE, bref)
- Focus sur l'objet sélectionné (« f »), recadrage scène globale (« a »)
  - « F » et « A » entraîne l'application de ces commandes sur toutes les vues
- Modifie affichage modèles 3D
  - 4:wireframe, 5:smooth (Gouraud),
  - 6:texture (lumière par défault), 7:texture (lumières personnelles)

#### Les « fenêtres » indispensables menu window

- Outliner •
  - vue hiérarchique de tous les objets (3D et autres)
- Hypergraph
  - vue des connections de calcul entre objets
- Hypershade (rendering editors)
  - création et connection de nœuds de shading
- Script editor / command shell (general editors)
- Preferences (settings/preferences)
- Plug-ins manager
- Render settings

(settings/preferences)

• Graph editor (animation editors) (rendering editors)

### Les menus

- Spécialisations :
  - animation / modeling / rendering / dynamics
- [commande] ► : plus de commandes...
- [commande] □ : options de la commande
   à chaque fois aide spécifique disponible
   [help] dans le menu de la fenêtre d'options

#### Les « shelves »

- raccourcis graphiques en un clic
- Shelf personnalisable (Custom)
  - Ajout par Ctrl+Shift+[commande menu]
  - Ajout par Glisser/Déposer icône outil via MMB
  - Gestion directe par « Shelf editor » :



# Environnement

Par défaut : « C:\Documents and Settings\<login>\Mes documents\maya »



# Un exemple

🕅 Maya 7.0: .\untitled pTorus1		
File Edit Modify Create Display Window Edit Curves Surfaces Edit NURBS Polygons Edit Polygons Polygon UVs Subdiv Surfaces Help		
Modeling →   2 📾 🖬   🗄 Objects   5 🐂 🐂 🖳   Ξ + 4 2 2 🛛 🖽 🔅 0 ? 🖓 🗮   🖼 😢 ∿ 📎 🗸   1 🖻	a ma a fair and a fair a fai	
General Curves Surfaces Polygons Subdivs Deformation Animation Dynamics Rendering PaintEffects Toon Cloth Fluids Fur Hair Custom	Ü	
Ţ <mark>₽₹₹\$</mark> ₩₽₽₽₩₽₽₽₩₽₽₩₽₽₩₩₽₽₩₩₩₽₽₩₩₩₩₽₽₩₩₩₩₽₽₩₩		
View Shading Lighting Show Panels Display Show Panels	List Selected Focus Attributes Help	
Verts: 400 400 0	pTorus1 pTorus1 polyTorus1 initialShadingGroup lambert1	
Faces:         400         400         0         2         2         7         top           Tris:         800         800         0	polyTorus1 Focus Presets	
Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific constraints       Image: specific constraints     Image: specific constraints     Image: specific		
	Subdivisions Axis 20	
	✓ Texture	
	▼ Axis	
	Axx 0.000 [1.000 [0.000	
persp 0.2 fps	Extra Attributes	
Edit View Bookmarks Graph Rendering Options Show Panels		
Image: polyTorus1		
	Notes: polyTorus1	
	Select Load Attributes Copy Tab	
	16 17 18 19 20 21 22 23 24 1.00 r** 14 4 M M M M M	
1.00 1.00 24 🗌	24.00 48.00 💌 No Character Set 🗝 🔂	

### Un exemple



# Un exemple

🕅 Maya 7.0: .\untitled 🚥 pTorus1	
File Edit Modify Create Display Window Edit Curves Surfaces Edit NURBS Polygons Edit Polygons Polygon UVs Sub	bdiv Surfaces Help
	■ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
General Curves Surfaces Polygons Subdivs Deformation Animation Dynamics Rendering PainEffects Toon Cloth Fluids Fur Hair Custom	
÷ <mark>₽₹₽₹₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩</mark>	
View Shading Lighting Show Panels	Display Show Panels List Selected Focus Attributes Help
Verte: 400 400 0 Edges: 800 500 0	pTorus1 pTorusShape1 polyTorus1 initialShadingGroup lambert1
Faces: 400 400 0 20 Tris: 800 800 0 UVs: 441 441 0	Image: side     Image: side     Image: side     Focus
	Transform Attributes
	default.ginSet Translate 1.797 1.283 0.000
	Rotate 25.100 0.000 0.000
Script Editor	
	File Edit Script Help
	CreatePolygonTorus;
	polyTorus -r 1 -sr 0.5 -tw 0 -sx 20 -sy 20 -ax 0 1 0 -tx 1 -ch 1;
	select -r pTorus1 ;
	move -r -ls -wd 1.797322 0 0 ;
Edit View Bookmarks Graph Rendering Options Show Panels	move -r -1s -wa 0 1.283196 0 ; rotate -r -os 25.099822 0 0 ;
	un echo est affiché en ligne de commande
	pour chaque action
A biotrasi	
Marca	
	Select Load Attributes Copy Tab
24.00 48.00 ▼ No Character Set →0 S	
M Script DDX	