

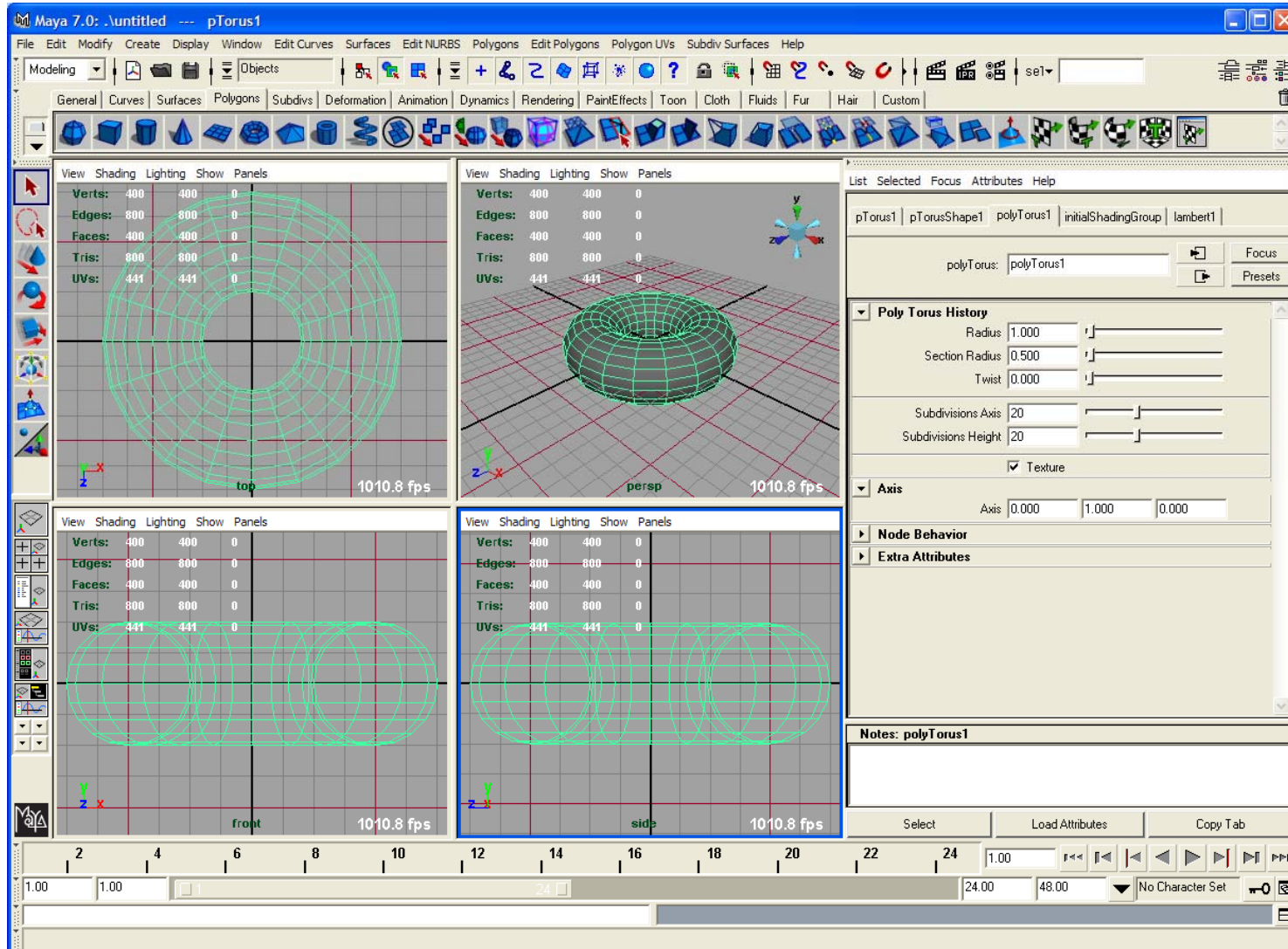
# Maya User Interface

***2010-2011***

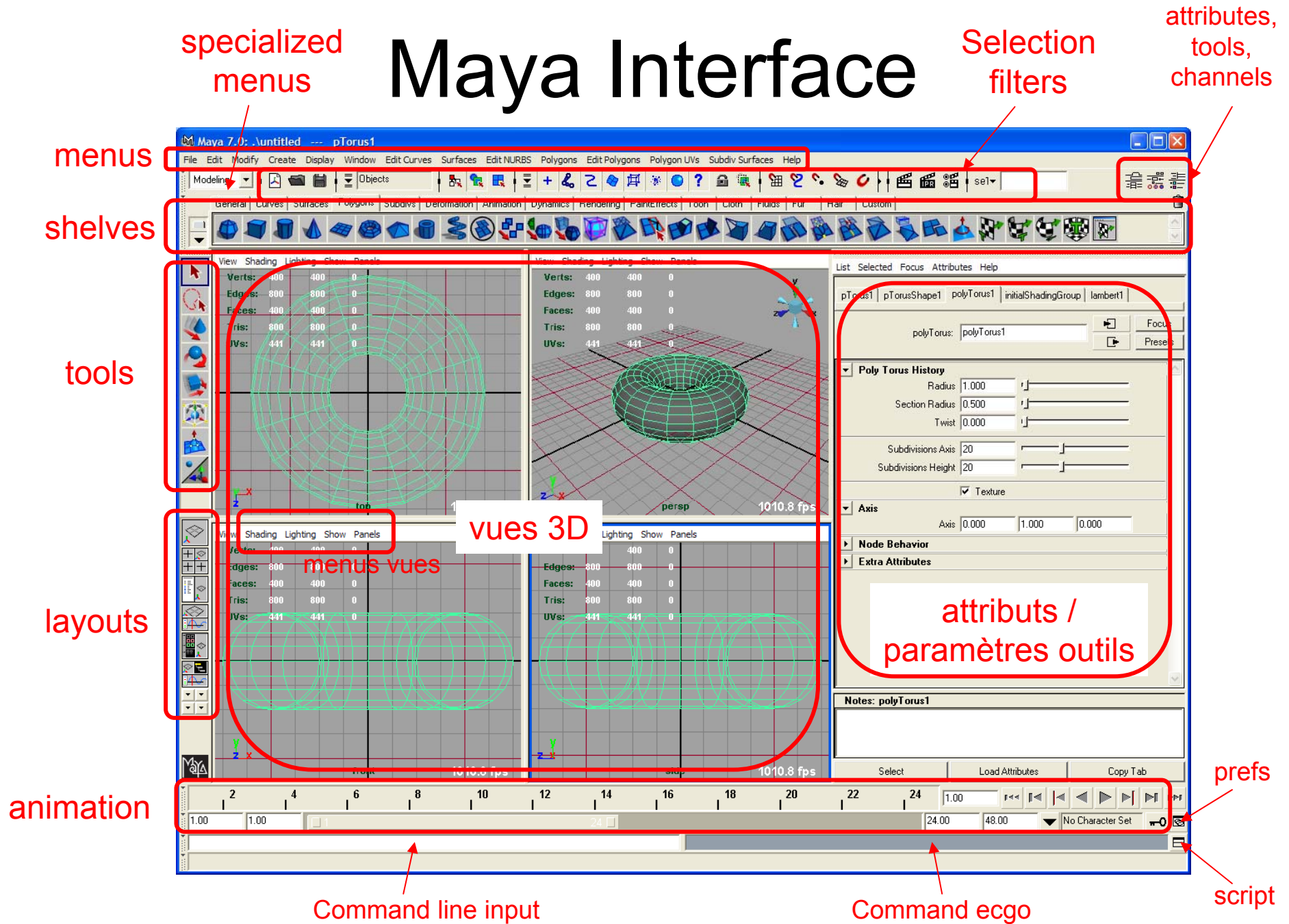
***lionel.reveret@inria.fr***

***estelle.duveau@inria.fr***

# Maya Interface



# Maya Interface



# Ce que fait la souris

- Naviguer dans la vue 3D
  - touche ALT + boutons (LMB, MMB, RMB)
  - pilotage caméra : tumble, track, dolly
- Sélectionner 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 défaut), 7:texture (lumières personnelles)

# Les « fenêtres » indispensables

menu window

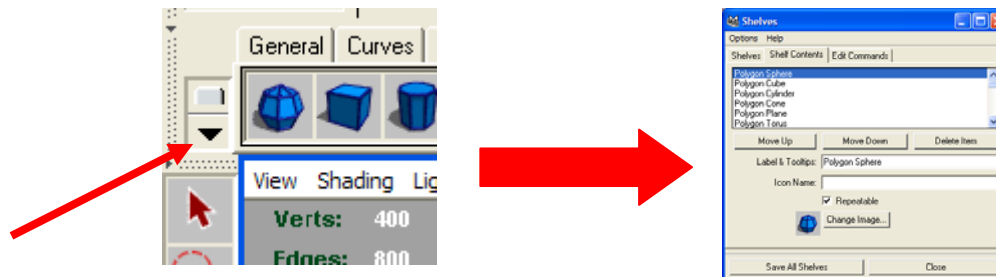
- Outliner
  - vue hiérarchique de tous les objets (3D et autres)
- Hypergraph
  - vue des connections de calcul entre objets
- Hypershade (rendering editors)
  - création et connection de nœuds de shading
- Script editor / command shell (general editors)
- Preferences (settings/preferences)
- Plug-ins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

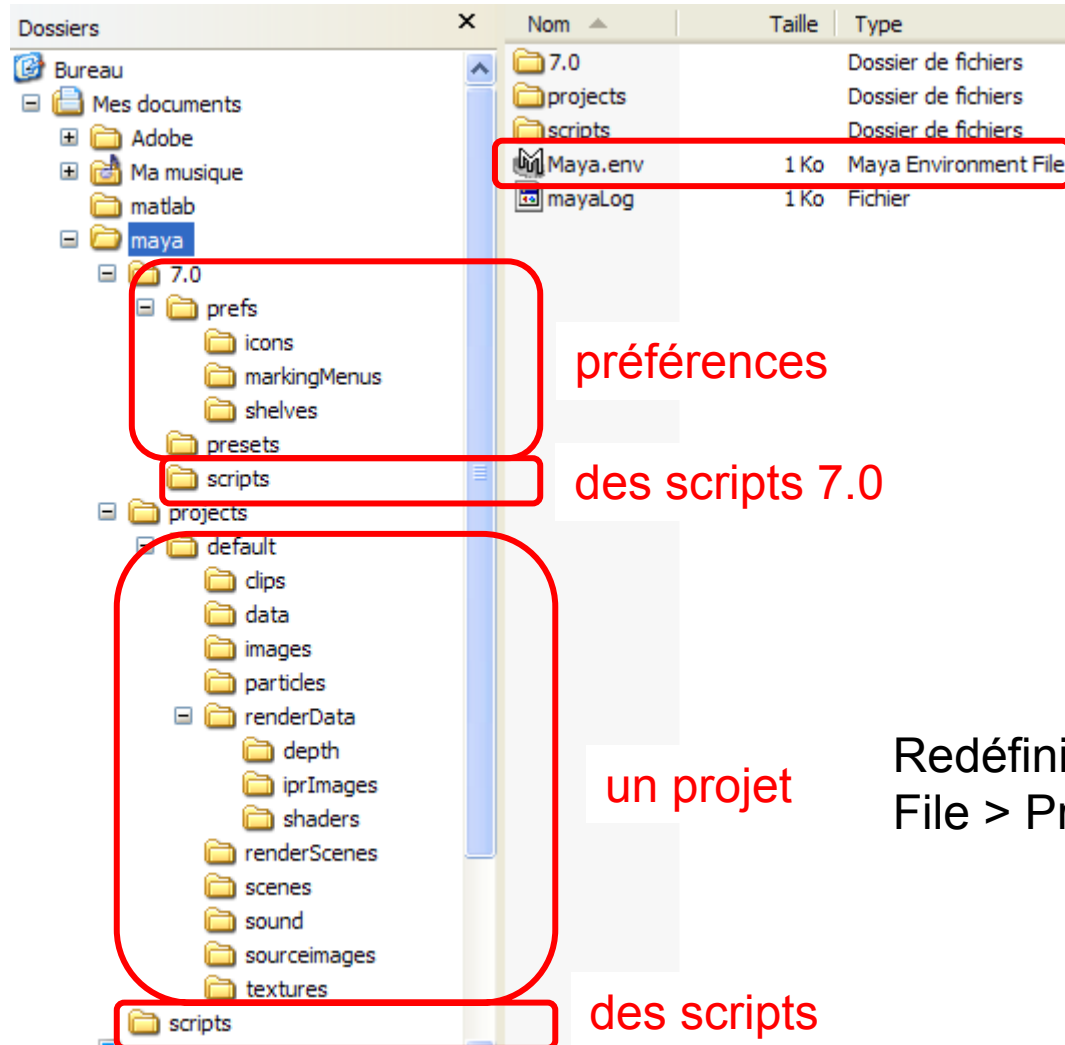
- raccourcis graphiques en un clic
- Shelf personnalisable (Custom)
  - Ajout par Ctrl+Shift+[commande menu]
  - Ajout par Glisser/Déposer icône outil via MMB
  - Gestion directe par « Shelf editor » :





# Environnement

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



variables  
et chemins pour scripts et plug-ins

préférences

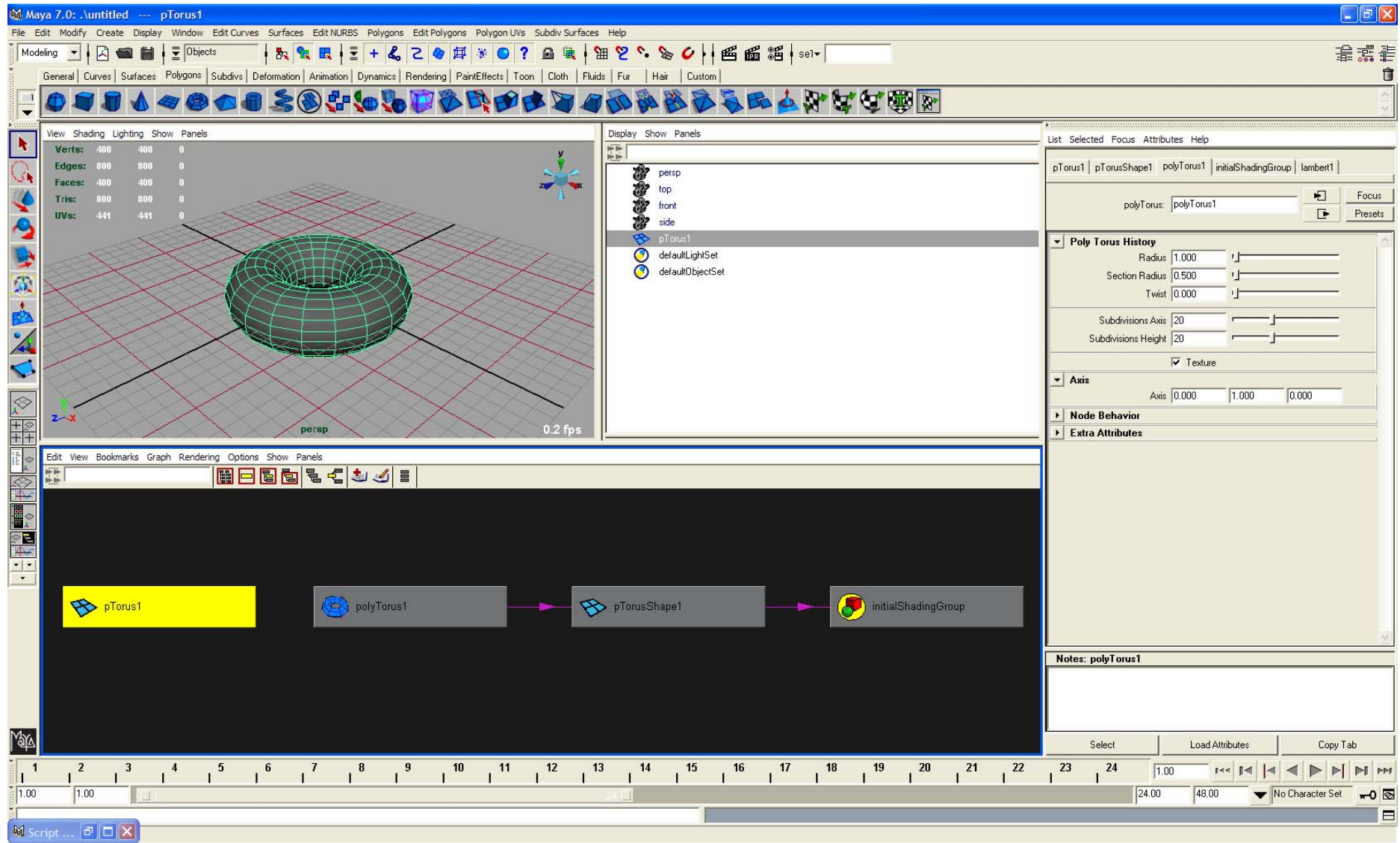
des scripts 7.0

un projet

Redéfinition d'un projet par  
File > Project

des scripts

# Un exemple



# Un exemple

The screenshot displays the Autodesk Maya 7.0 interface. The main viewport shows a green wireframe torus in a perspective view. The left sidebar shows the 'Display Show Panels' list with 'pTorus1' selected. The right sidebar shows the 'Attributes' panel for 'polyTorus1', including 'Poly Torus History' and 'Axis' settings. The bottom panel shows the 'Edit View Bookmarks Graph Rendering Options Show Panels' area with a node hierarchy: 'pTorus1' (highlighted in yellow), 'polyTorus1', 'pTorusShape1', and 'initialShadingGroup'. Red arrows point from the labels below to these nodes and the viewport.

**position dans la scène**

**créateur de tore**

**maillage polygonale**

**shader**

# Un exemple

