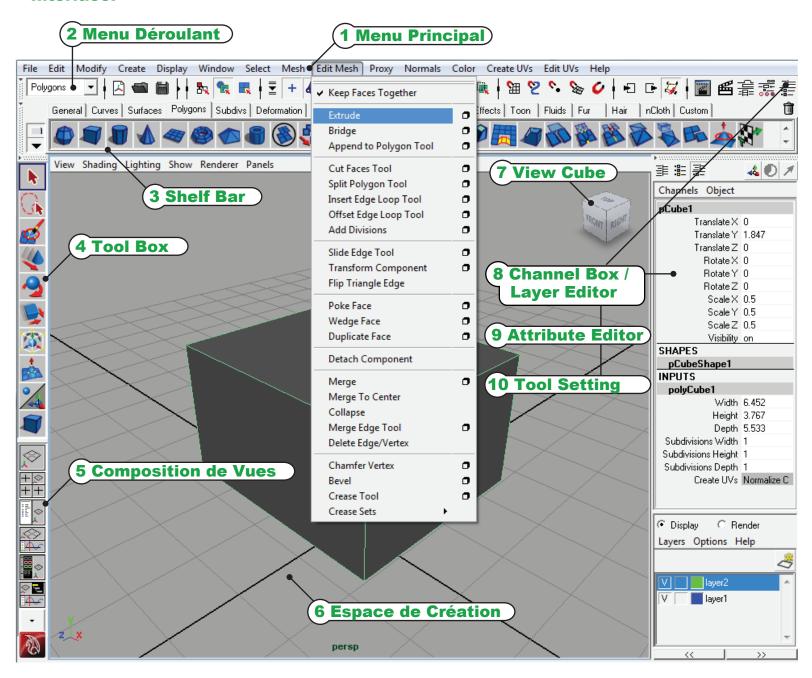
# MAYA

#### - Interface:



# 1 Menu Principal

File Edit Modify Create Display Window Edit Curves Surfaces Edit NURBS Polygons Edit Polygons II regroupe toutes les fonctions de MAYA, il est donc forcément très riche et déstabilisant au début. Ce menu va changer en fonction des différents **modules** sélectionnés dans le **menu déroulant**.

# (2 Menu Déroulant )



Il permet de passer dans les différents **modules** ou «modes de création» de MAYA (Animation/Polygons/Surfaces/Dynamics etc). Pour modéliser, nous travaillerons en mode **Polygons**. Lorsque l'on sélectionne un autre mode, le **menu principal** va alors changer et proposer d'autres options.

# 3 Shelf Bar (Barre de raccourcis)



Cette barre est très pratique, elle regroupe des raccourcis essetiels vers des fonctions présentes dans le **menu principal**, comme les primitives, les transformations etc. Elle est entièrement person nalisable.

# 4 Tool Box (Boîte d'outils)



Outils de sélection Touche Q

permet de sélectionner des objets et composants



Outils de **sélection** Lasso

permet de sélectionner en dessinant une zone de sélection



Outils de **déplacement Touche W** 

permet de déplacer des objets et composants



Outils de rotation Touche R

permet d'effectuer une rotation sur les objets et composants



Outils de redimentionnement Touche E

permet d'effectuer un redimentionnement des objets et des composants



Outils Manipulator tool Touche T

Il apparaît dans certaines transformations comme l'**extrude**. Il regroupe les 3 outils précédents et réapparaît lorsque l'on clique sur l'historique de la channel box (en ayant **sélectionné l'outils** au préalable).

# **5 Composition de Vues**



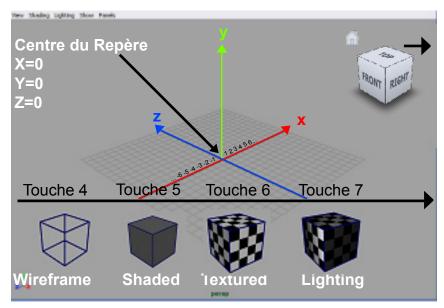
Affiche la vue perspective seule

Affiche 4 vues simultanément (face, profile, dessus, perspective)

Autres compositions de vues...

# 6 Espace de Création

C'est ici que va se passer tout le travail de création. On peut y afficher différentes vues mais aussi toute sorte de panneaux comme l'éditeur de matériaux (hypershade), l'architecture des objets (outliner)...



#### **Cube interactif:**

Très pratique, il permet de placer automatiquement la caméra sur un des axes.

#### Modes de prévisualisation:

Touche 4 : mode Wireframe (filaire)
Touche 5 : mode Shaded (face pleine)
Touche 6 : mode Textured (texturé)
Touche 7 : mode Lighting (éclairé)

Touche espace RAPIDE: permet de basculer entre un panneau unique et plusieurs panneaux fractionnés. Par defaut, on bascule entre les 4 vues (face, profile, dessus et perspective). Touche espace MAINTENU: accès au menus rapide

Alt + clic gauche: rotation de la caméra

Alt + clic droit, ou molette souris: zoom sur l'objet Alt + clic centre : déplacement latéral de la caméra

Touche A: permet de recentrer automatiquement la caméra sur la scène

Touche F: permet de zoomer automatiquement sur l'objet ou le composant sélectionné

#### Comment sélectionner des éléments dans le panneau principal ?



Pour tout **objet** ou **composant**, il est possible de faire une sélection simple en cliquant dessus grâce à l'**outils séletion** de la Toolbox .



Il est aussi possible de tracer un rectangle de sélection autour d'un ou plusieurs objets, ou de de ses **composants**, en **maintenant un clic** avec l'outils sélection.



L'outils lasso permet de dessiner une forme de sélection libre autour des composants pour les encercler.

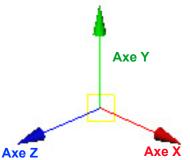
Attention, ces 2 derniers outils sélectionnent également les composants ou objets qui se trouvent derrières et son donc cachés! Vérifiez toujours votre sélection en changeant la vue.

Shift + Clic: ajoute à / retire de la sélection, très pratique!

### • Manipulation des outils de la toolbox sur un polygone ou ses composants:



Outils Move (déplacement):



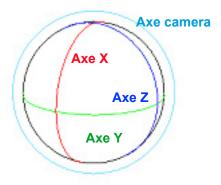
Clic sur un axe du repère: déplacement containt sur un axe.

Clic au centre du repère: déplacement dans tous les axes à la fois.

Ctrl+clic sur un des axes du repère: désactive l'axe pour faciliter le déplacement en mode perspective (le carré au centre se met face à l'axe désactivé). Un clic au centre réactive les 3 axes à nouveau.



## Outils Rotate (rotation):



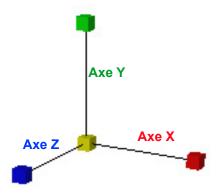
Clic sur un axe du repère: rotation containt sur un axe.

Clic au centre du repère: rotation dans tous les axes à la fois.

Axe caméra: C'est une rotation dont l'axe se trouve dans la projection de la caméra, ou du «regard». Il change donc en fonction de l'orientation de la caméra.



## Outils Scale (redimentionnement):

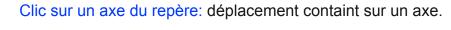


Clic sur un axe du repère: redimentionnement non proportionnel et containt sur un axe.

Clic au centre du repère: déplacement proportionnel.

Ctrl+clic sur un des axes du repère: interdire un des axes pour garder la proportion sur les deux autres axes uniquement.

Outils Pivot Point (point de pivot): La Touche Insert permet de basculer en mode Pivot Point. Rappuyez sur Insert pour valider et revenir en mode normal.



Clic au centre du repère: déplacement dans tous les axes à la fois.

#### MAGNETISME ou «SNAPING»

- Pour chacun des outils précédants, il est possible de **magnétiser** le centre du repère à la **grille** ou à un autre **composant**. Très pratique lorsque l'on souhaite faire un travail de précision!

Maintenir la touche X: magnétisme (snap) sur les repères de la grille du fond.

Maintenir la touche V: magnétisme (snap) sur les points de vertex d'un polygone.

Maintenir la touche C: magnétisme (snap) sur une arrète (curve ou edge).

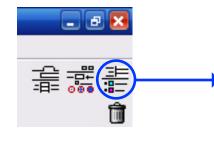
#### 7 View Cube



Vous trouverez ce petit repère interactif en haut à droite de la zone de création de Maya. Il est très pratique puisqu'il permet de plaçer automatiquement la caméra de la fenêtre perspective dans différentes positions (face, profile, dessus etc.).

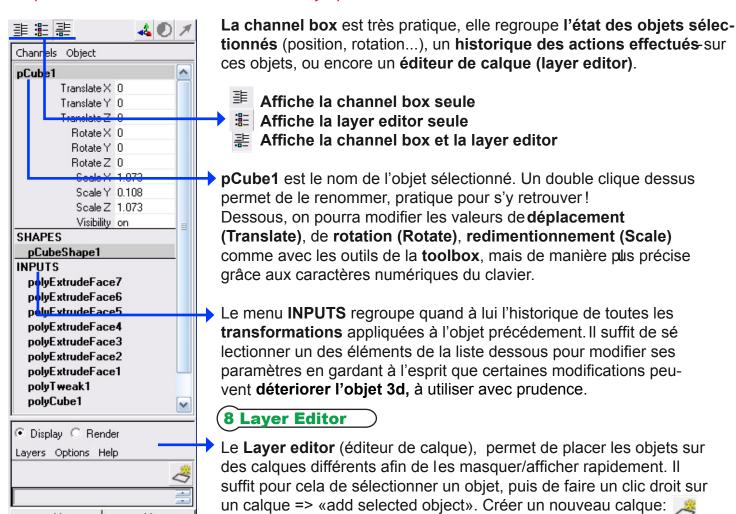
## (8 Channel Box

<<

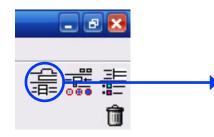


On l'affiche ou la masque via l'icône qui se trouve juste au dessus de la corbeille, tout en haut à droite de l'écran.

#### Important: Il faut d'abord sélectionner un objet pour afficher les informations de la Channel Box!

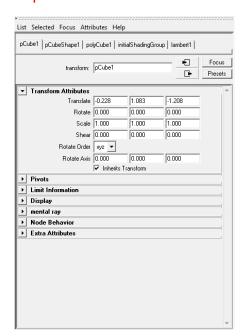


# 9 Attribute Editor



On l'affiche ou la masque via l'icône de gauche dans la partie tout en haut à droite de l'écran.

#### Important: Il faut d'abord sélectionner un objet pour afficher les informations de l'Attribute Editor!



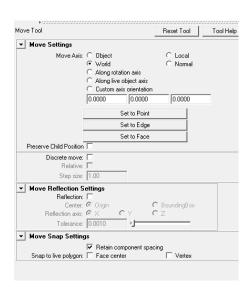
L'Attribute Editor permet de modifier tous les paramètres d'un objet ou d'une entité (lumière, caméra...) créé dans la scène. Il est très riche, mais la plupart des options ne sont pas indispensables. L'attribute Editor reprend les principaux paramètres de la Channel box (translate, rotate et scale...) et y apporte de nouveaux, classés par onglets.

# 10 Tool Setting



On l'affiche ou la masque via l'icône du centre dans la partie située tout en haut à droite de l'écran.

#### Important: Il faut d'abord sélectionner un outils pour afficher les informations dans Tool Setting



Le tool Setting permet de modifier les paramètres liés au comportement de l'outils sélectionné.