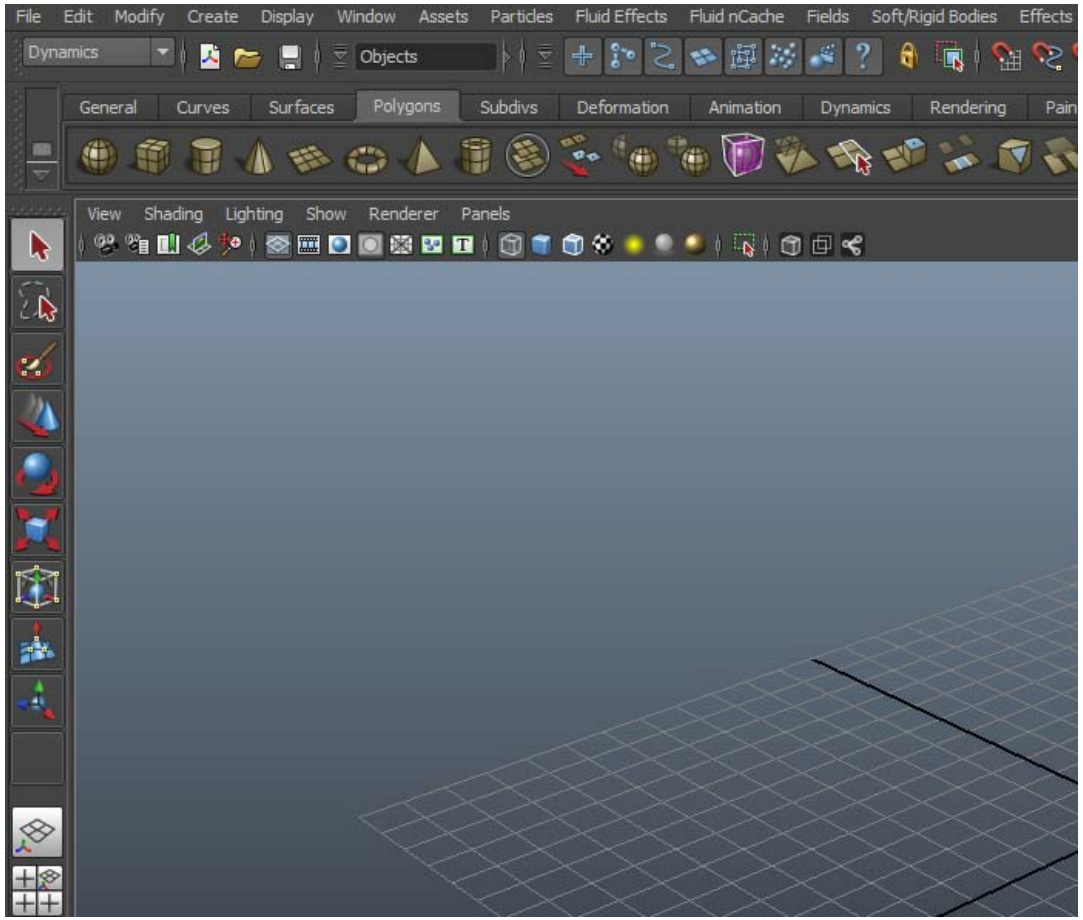
Autodesk Maya: la interfície

Pas 1 de 4

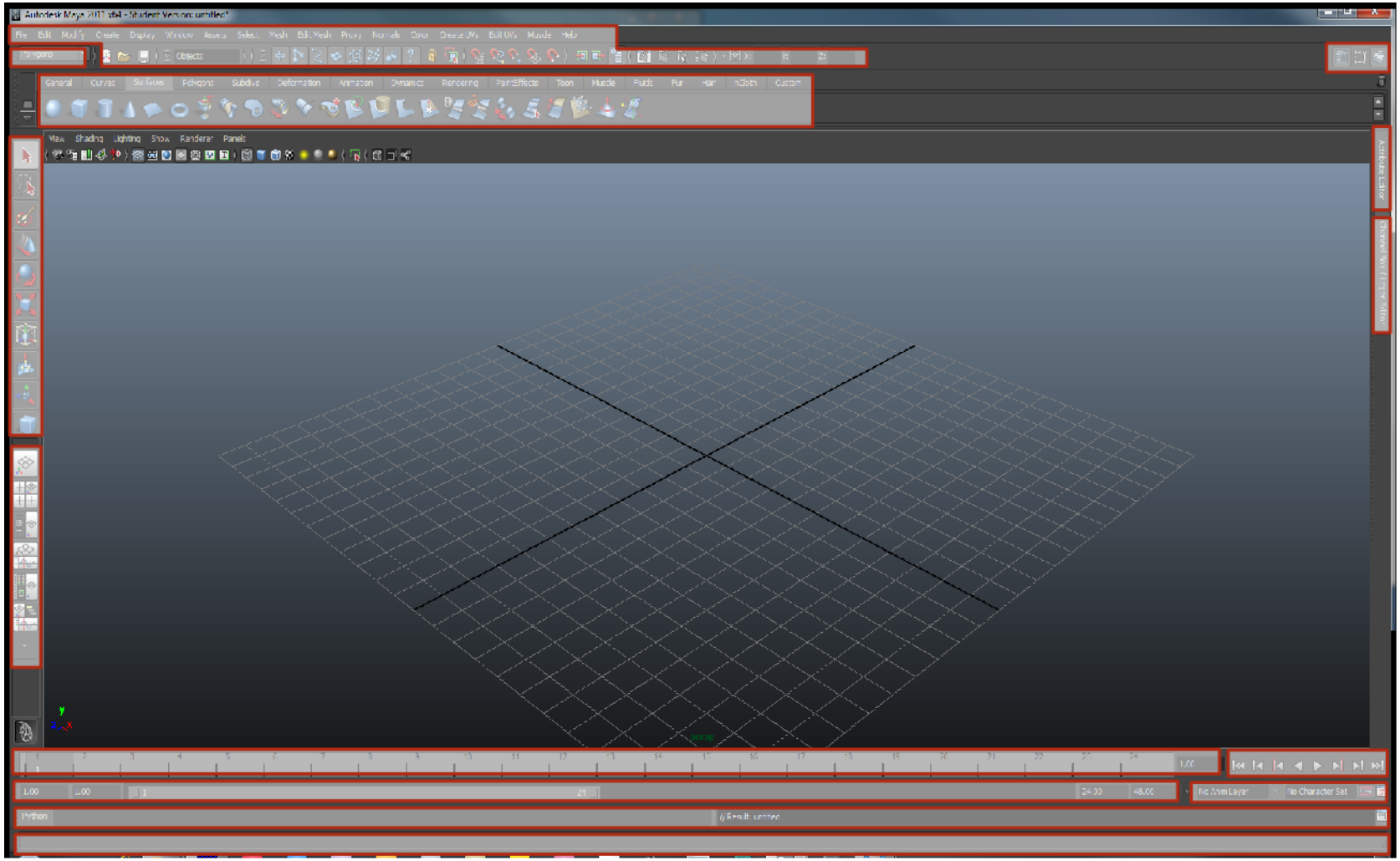
Quan obrim **Maya** per primera vegada, a més de poder veure la finestra de perspectiva, podem trobar fins a quinze altres zones importants a la pantalla les quals és convenient conèixer poder situar-nos millor i saber on buscar a cada moment.

Al **quadre dinàmic** de la pàgina següent trobareu descrita cada una de les **principals zones de treball** de que disposa **Maya**.



Autodesk Maya: la interfície

Pas 2 de 4



Autodesk Maya: la interfície

Pas 3 de 4

És important tenir en compte que:

1. **Els menús superiors varien** en funció del selector escollit.
2. Des del **Shelf** es pot accedir als **elements més freqüentment usats**.
3. Mantenint premuda la tecla **Alt** i alhora que fem clic al **botó esquerre del ratolí**, podrem fer voltar l'escenari per poder veure el que estem fent des de qualsevol altre angle diferent.
4. Si premem **Alt** més el **botó central del ratolí** podrem reposicionar l'escena segons ens convingui.
5. Si premem **Alt** i el **botó dret** podrem moure l'escena sobre la seva profunditat.

Al vídeo següent podreu veure com respon **Maya** a aquestes dreceres. Observeu també com queden registrades els canvis de posició, rotació i escala per a cada coordenada i objecte diferent.

Autodesk Maya: la interfície

Pas 4 de 4