

# Autodesk Maya: panells i finestres principals

---

Pas 1 de 9

## HotBox

Si es manté premuda durant uns instants la barra espaciadora del teclat, s'activa la **HotBox** a la posició en què es trobi el cursor.

Aquesta és una eina una mica molesta al principi però extremadament útil quan ens acostumem a ella més encara perquè igual que succeeix en el cas del **Shelf** és totalment personalitzable.

La **HotBox** està **dividida en cinc zones**. Una zona central i quatre perifèriques situades en forma d'**X**. Per activar cadascuna d'aquestes zones només cal posar el cursor en qualsevol part de la zona a la qual volem accedir i fer clic al botó principal del ratolí.

A la zona central es troben les eines usades recentment així com els canvis de les vistes de càmera i les opcions de control per al **HotBox**.

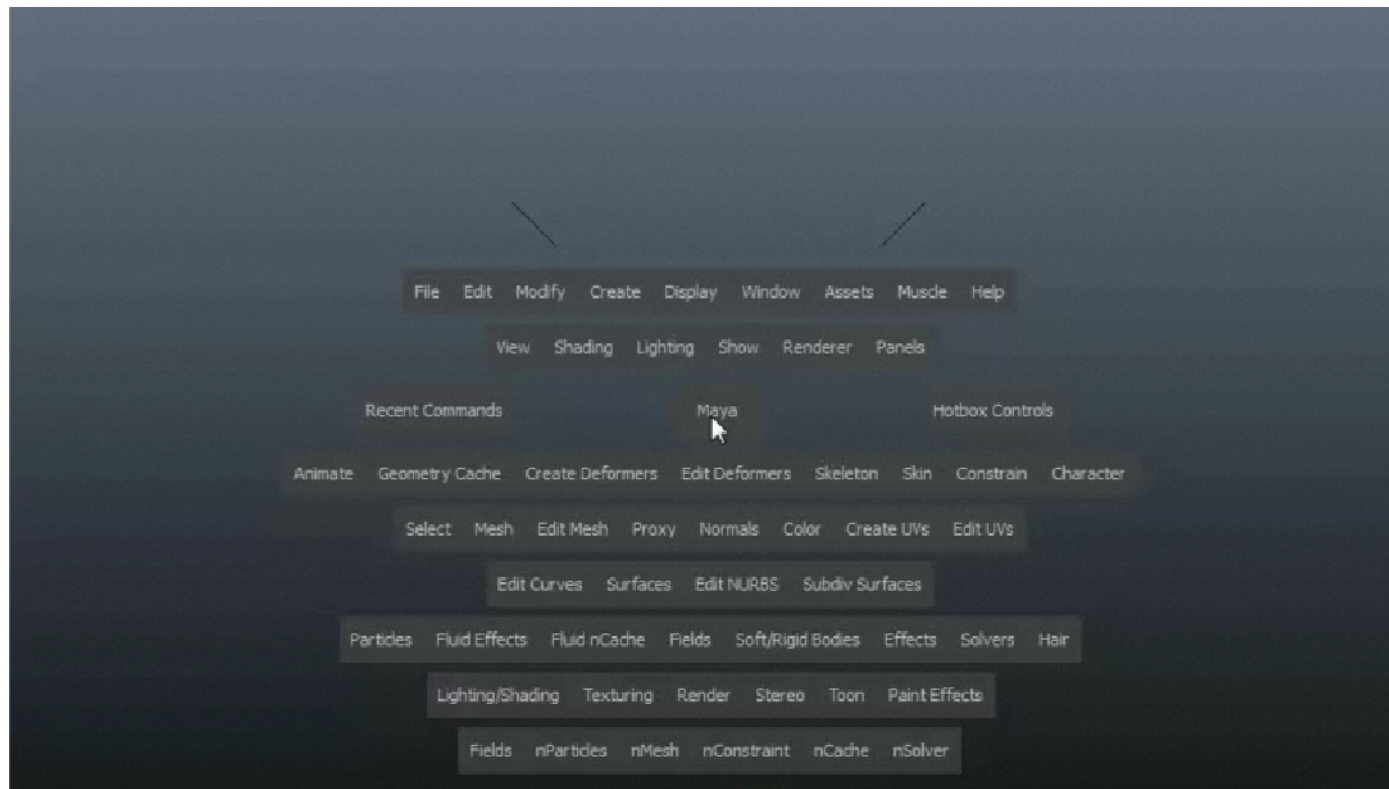
A la zona superior es troben disponibles els controls per a les diferents interfícies predeterminades. Des de la zona inferior es controlen els canvis entre els diferents panells d'eines.

Des de la zona esquerra es controlen els elements que conformen la interfície. A la zona dreta es mostren els diferents modes de selecció. A la pàgina següent trobareu un vídeo en què podeu veure la **HotBox** en funcionament.

---

# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 2 de 9

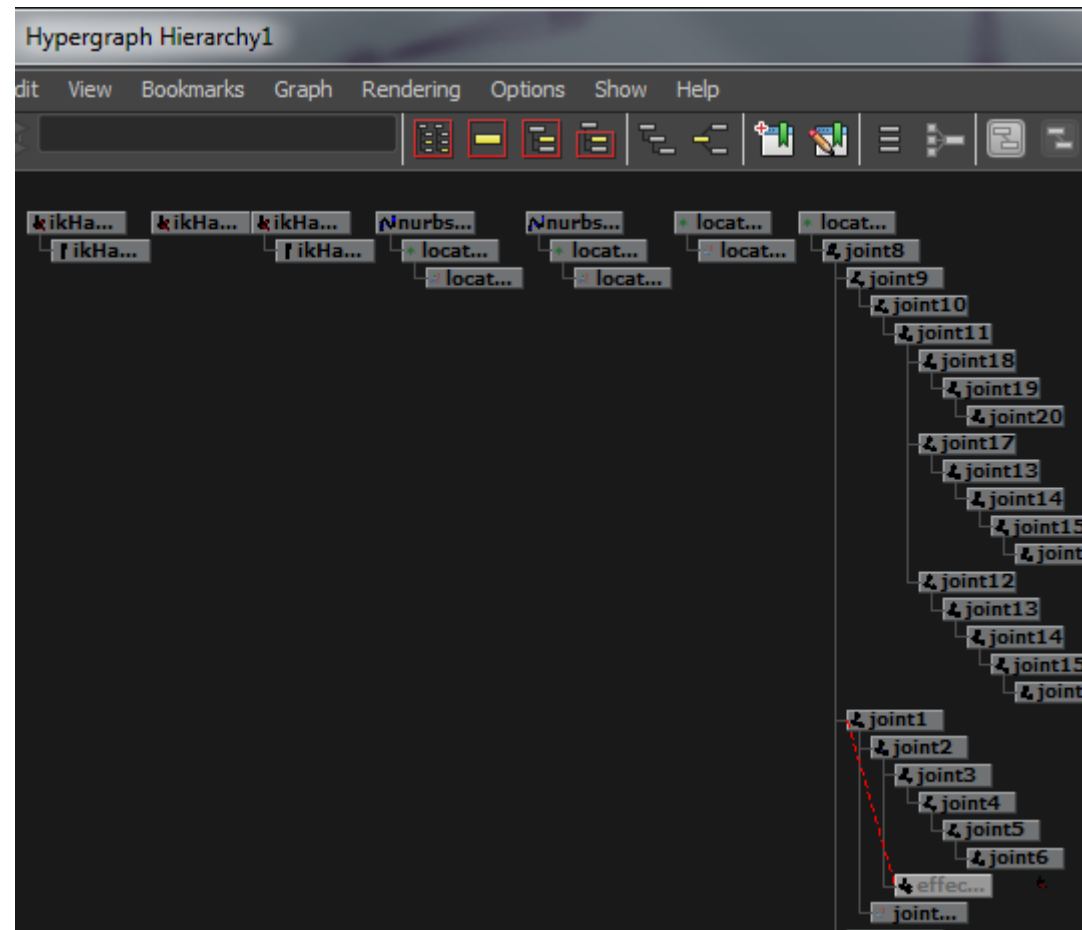


# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 3 de 9

## Hypergraph

**Mostra de forma gràfica tots els elements i dependències**, si existeixen, de l'arxiu en el qual estem treballant. Des d'aquest panell es poden executar de manera directa la majoria d'**emparentats** i **agrupaments** d'objectes de l'escena. També poden realitzar-se **associacions** i **jerarquitzacions** entre objectes, càmeres o llums.

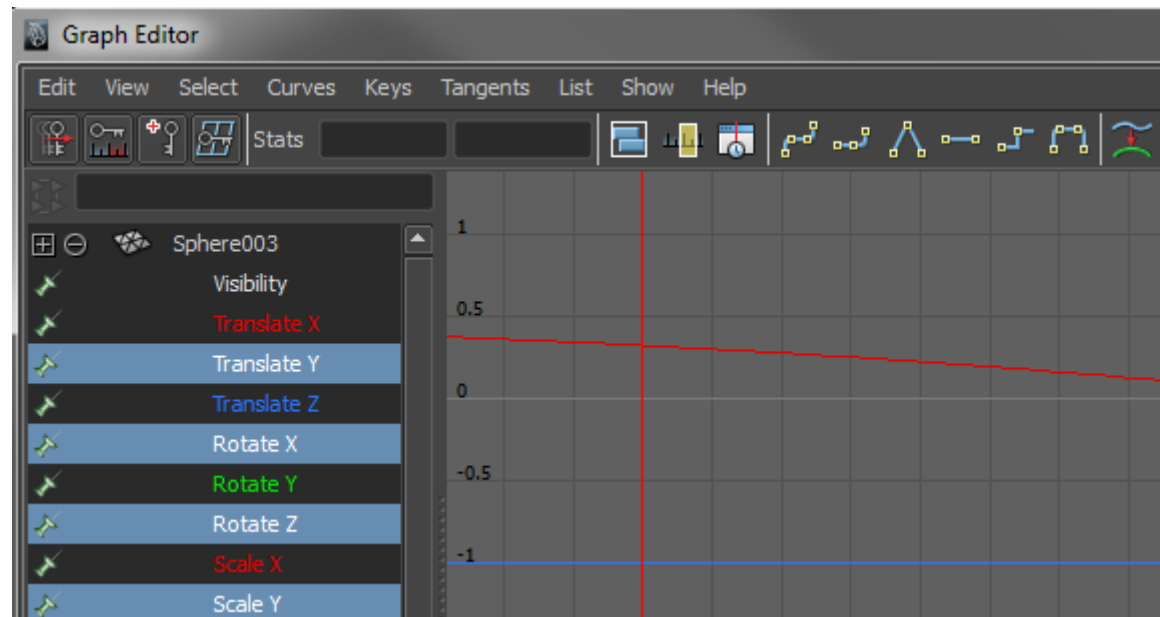


# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 4 de 9

## Graph Editor

Aquest panell **mostra de forma visual les corbes d'animació**. A través podrem reajustar aquesta animació o crear repeticions cícliques.

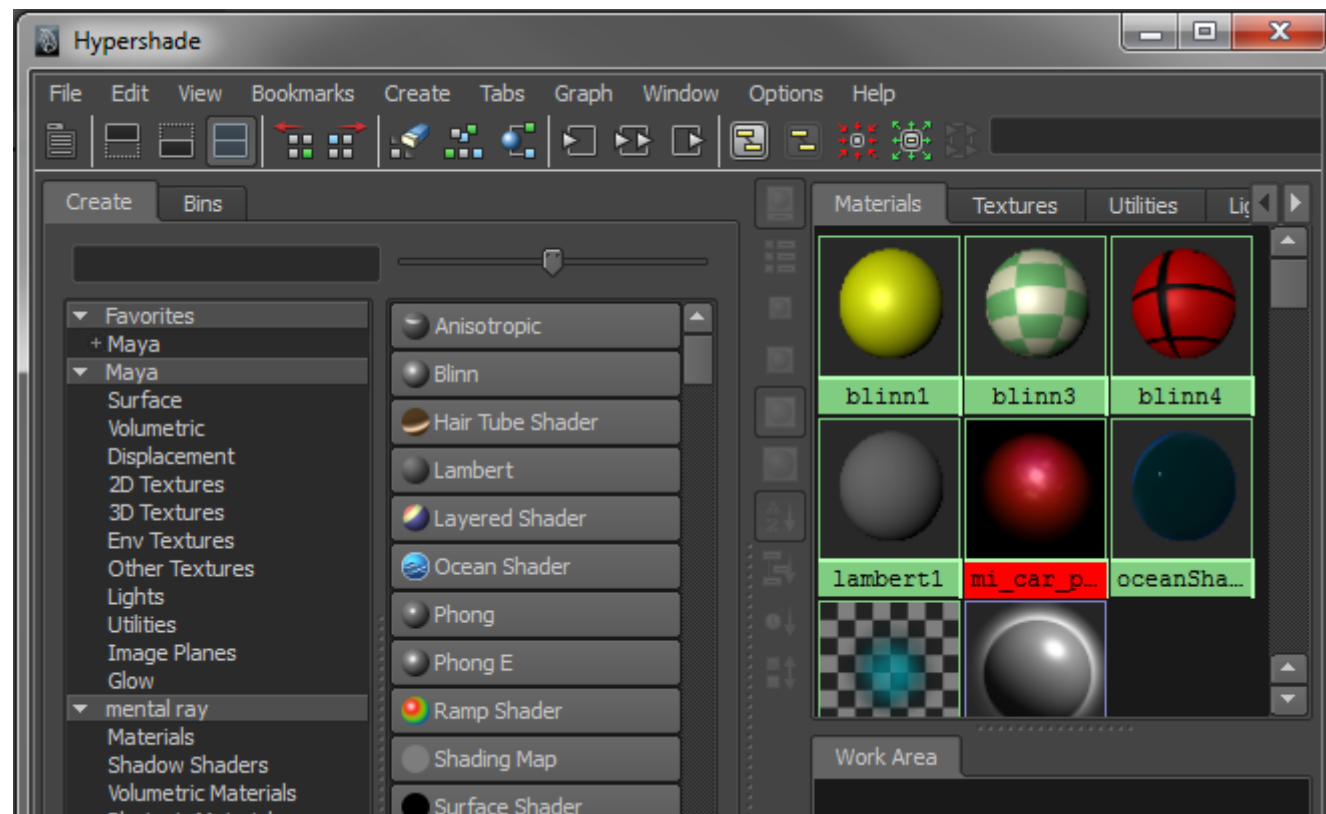


# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 5 de 9

## Hypershade

És la finestra a través de la qual podem **crear, modificar i aplicar materials i textures** als nostres elements.

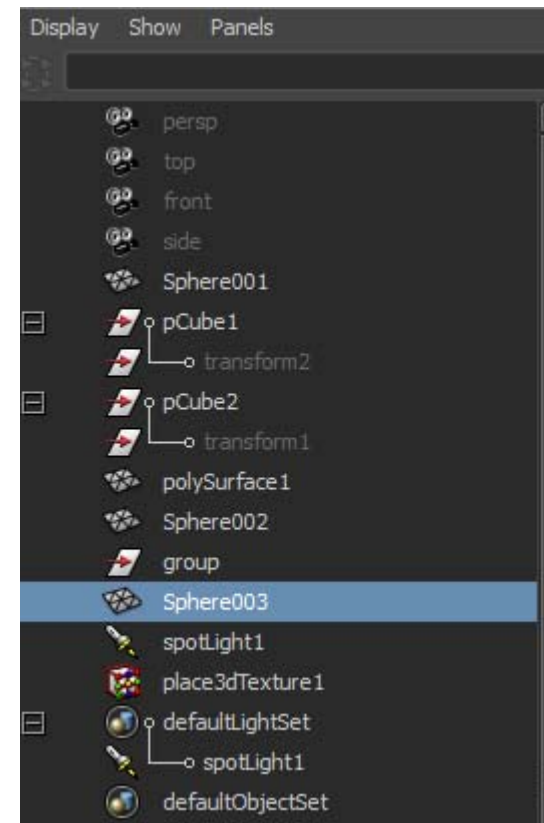


# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 6 de 9

## Outliner

Funciona de **forma similar a Hypergraph** i encara que les seves utilitats són més limitades, s'usa de manera freqüent quan treballem amb objectes jerarquitats ja que permet seleccionar-los amb facilitat i intercanviar la seva dependència dins la jerarquia.

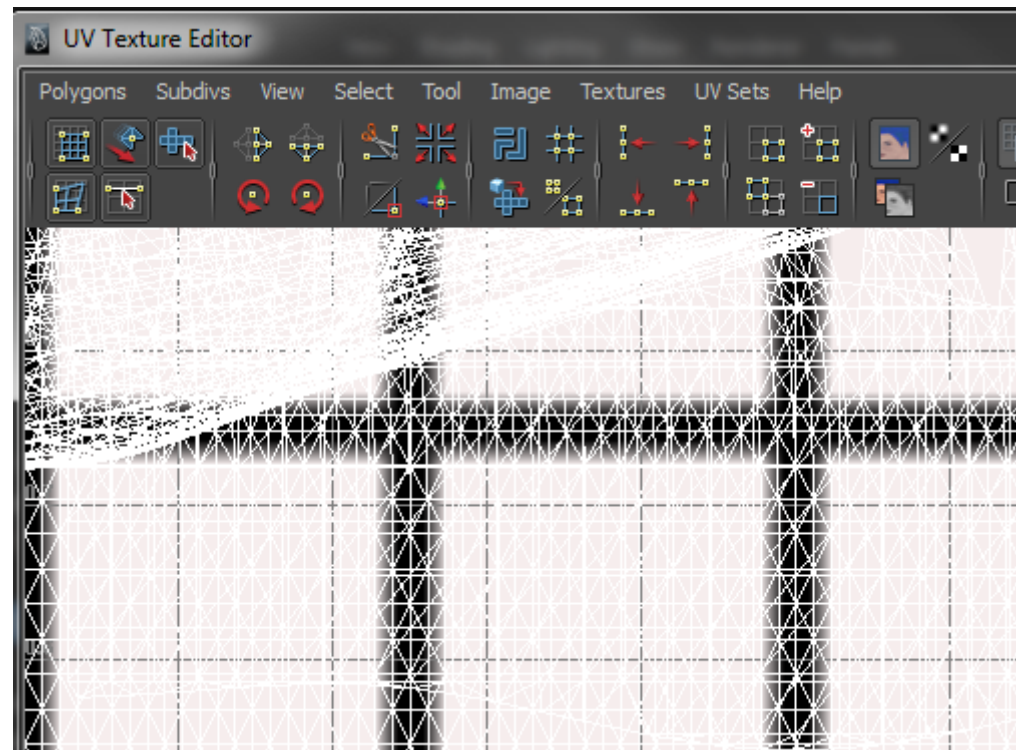


# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 7 de 9

## UV Texture Editor

Permet **veure i controlar** de forma completament visual i molt intuïtiva **la posició, mida i orientació** exacta que ha de tenir la **textura** que volem aplicar.

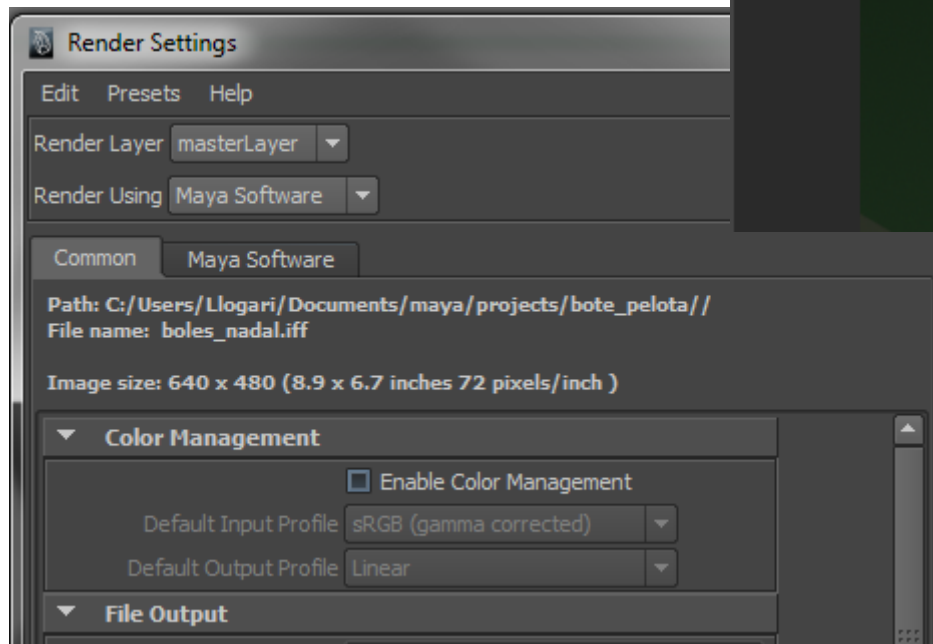
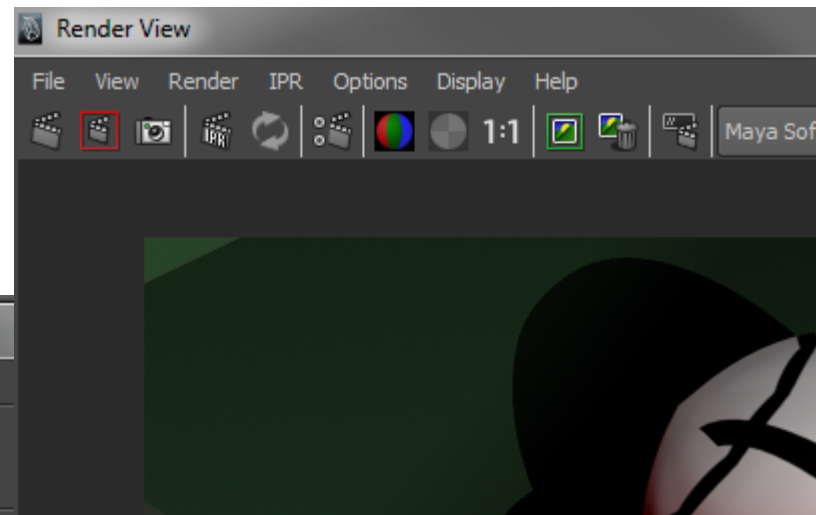


# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 8 de 9

## Render View i Render Settings

La finestra de **Render View** permet veure de forma directa com està quedant l'animació.



La finestra de **Render Settings** permet ajustar els paràmetres i f formats de sortida de l'animació.

# Autodesk Maya: panells i finestres principals

Pas 9 de 9

## Attribute Editor

Des d'aquest panell **podem controlar tots els atributs** que conté l'element que tinguem seleccionat. El contingut i la quantitat de solapes que tindrà aquest panell variarà constantment en funció de l'element escollit.

