

Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 1 de 9

HotBox

Si se mantiene pulsada durante unos instantes la **barra espaciadora del teclado**, se activa la **HotBox** en la posición en la que se encuentre el cursor.

Esta es una herramienta un poco engorrosa al principio pero extremadamente útil cuando nos acostumbramos a ella más aún porque al igual que sucede en el caso del **Shelf** es totalmente personalizable.

La **HotBox** está dividida en cinco zonas. Una zona central y cuatro periféricas situadas en forma de **X**. Para activar cada una de estas zonas sólo hay que colocar el cursor en cualquier parte de la zona a la que queramos acceder y hacer clic en el botón principal del ratón.

En la zona central se encuentran las herramientas usadas recientemente así como los cambios de las vistas de cámara y las opciones de control para el **HotBox**.

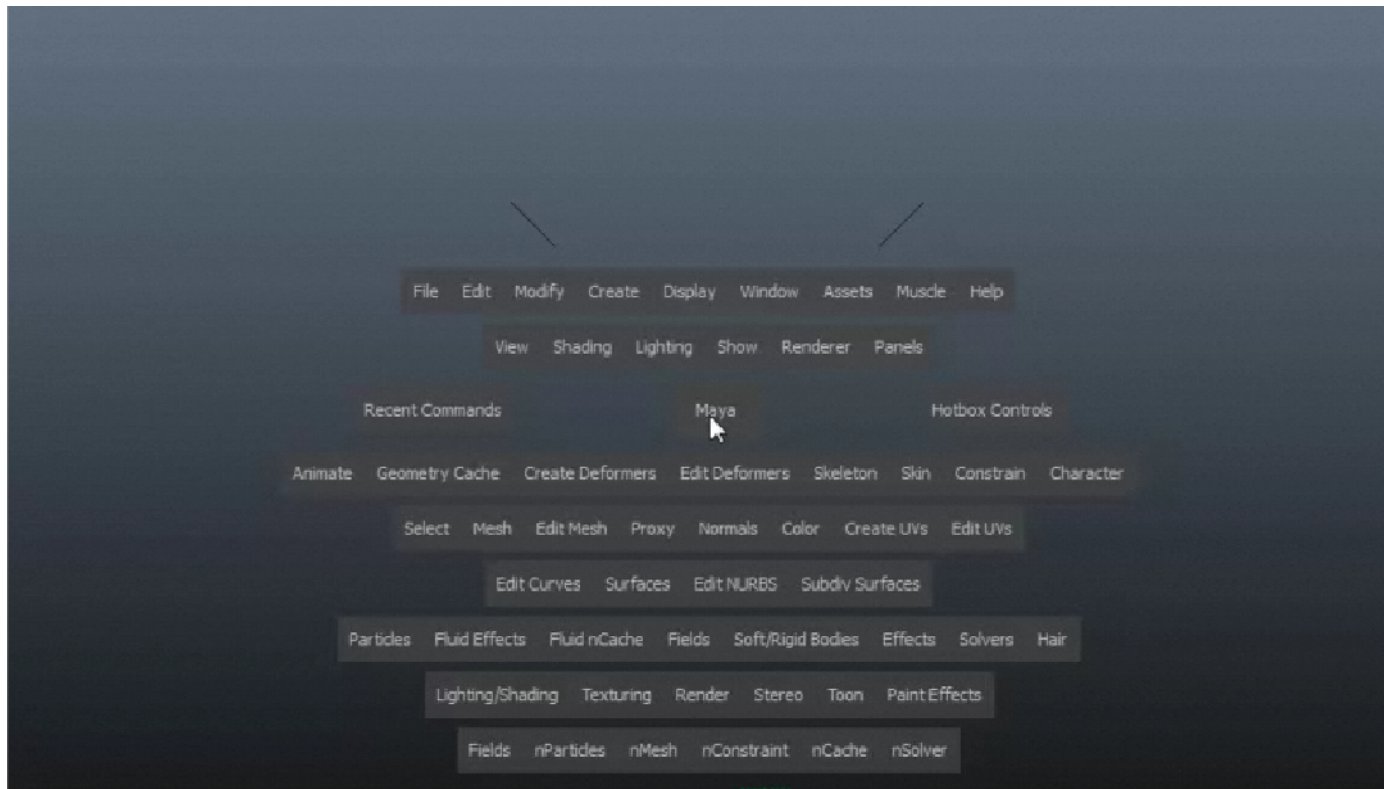
En la zona superior se encuentran disponibles los controles para las diferentes interfaces predeterminadas.

Desde la zona inferior se controlan los cambios entre los diferentes paneles de herramientas. Desde la zona izquierda se controlan los elementos que conforman la interfaz. En la zona derecha se muestran los distintos modos de selección.

En la página siguiente encontraréis un vídeo en el que podéis ver la **HotBox** en funcionamiento.

Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 2 de 9

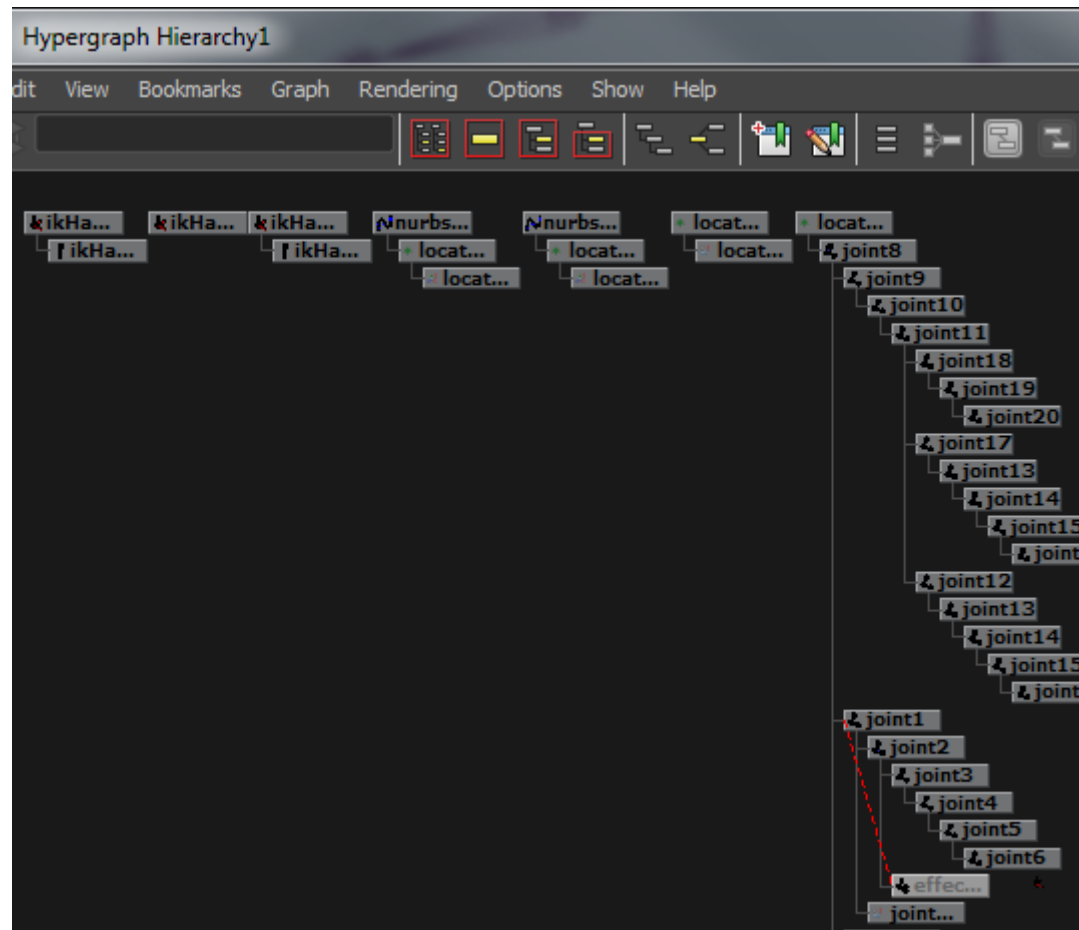


Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 3 de 9

Hypergraph

Muestra de forma gráfica todos los elementos y dependencias, si existen, del archivo en el que estamos trabajando. Desde este panel pueden ejecutarse de forma completamente directa la mayoría de emparentamientos y agrupamientos de objetos de la escena. También pueden realizarse **asociaciones y jerarquizaciones entre objetos, cámaras o luces**.

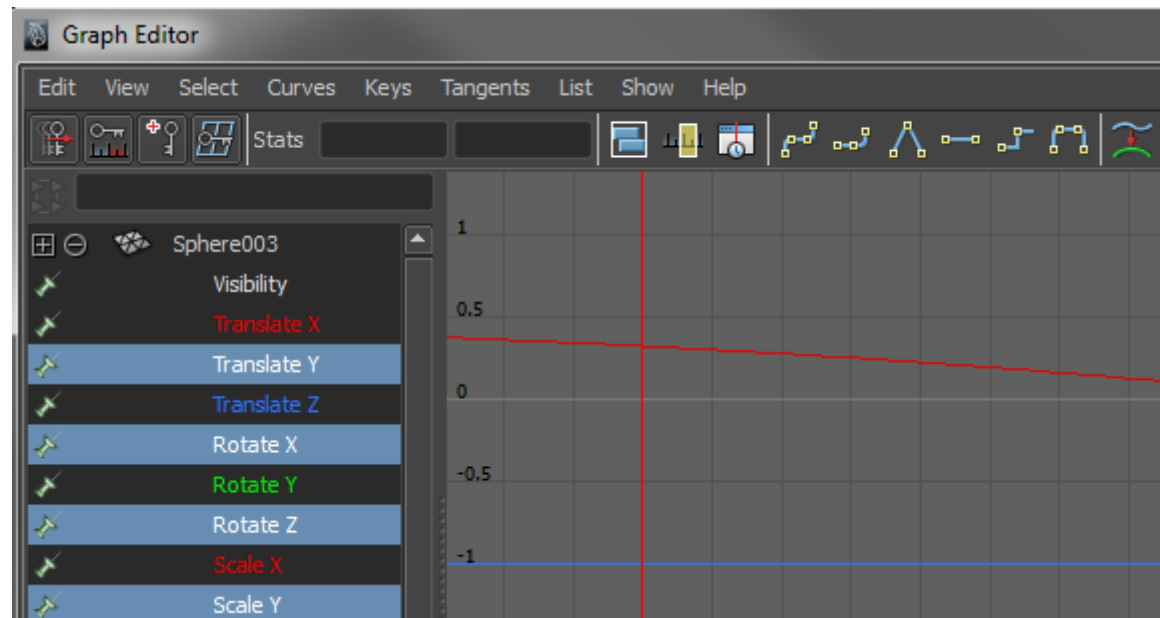


Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 4 de 9

Graph Editor

Este panel **muestra de forma visual las curvas de animación**. A través de él podremos reajustar dicha animación o crear repeticiones cíclicas.

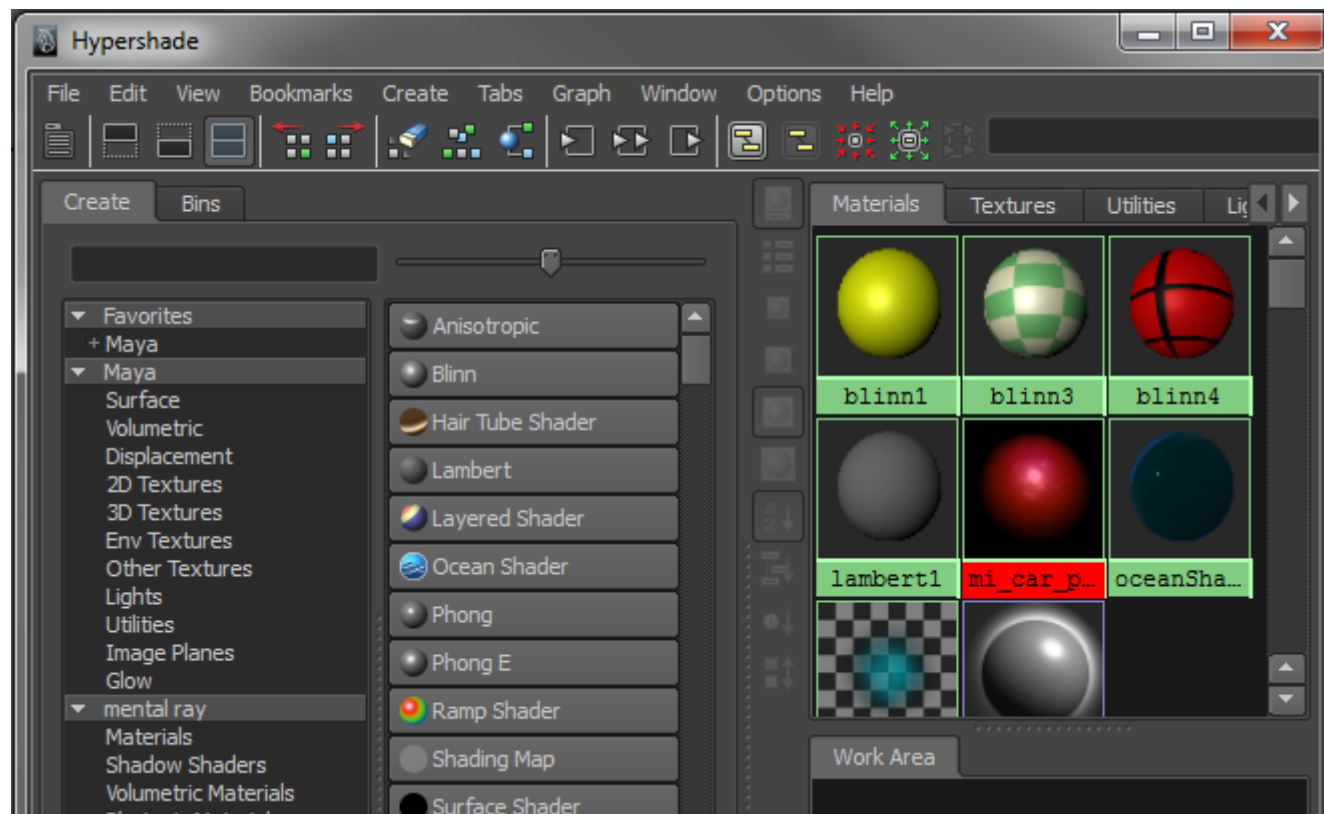


Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 5 de 9

Hypershade

Es la ventana a través de la cual podremos **crear, modificar y aplicar materiales y texturas** a nuestros elementos.

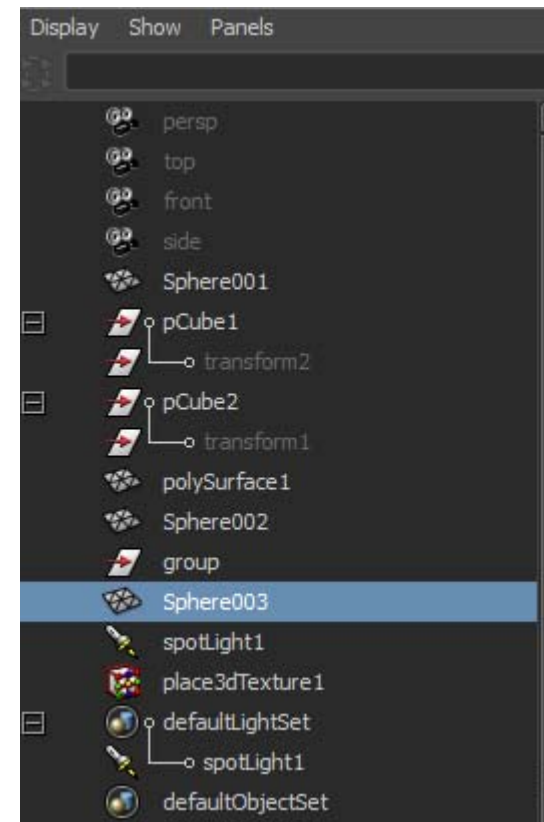


Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 6 de 9

Outliner

Funciona **de forma similar al Hypergraph** y aunque sus utilidades son más limitadas, se usa de forma frecuente cuando trabajamos con objetos jerarquizados ya que permite seleccionarlos con facilidad e intercambiar su dependencia dentro de la jerarquía.

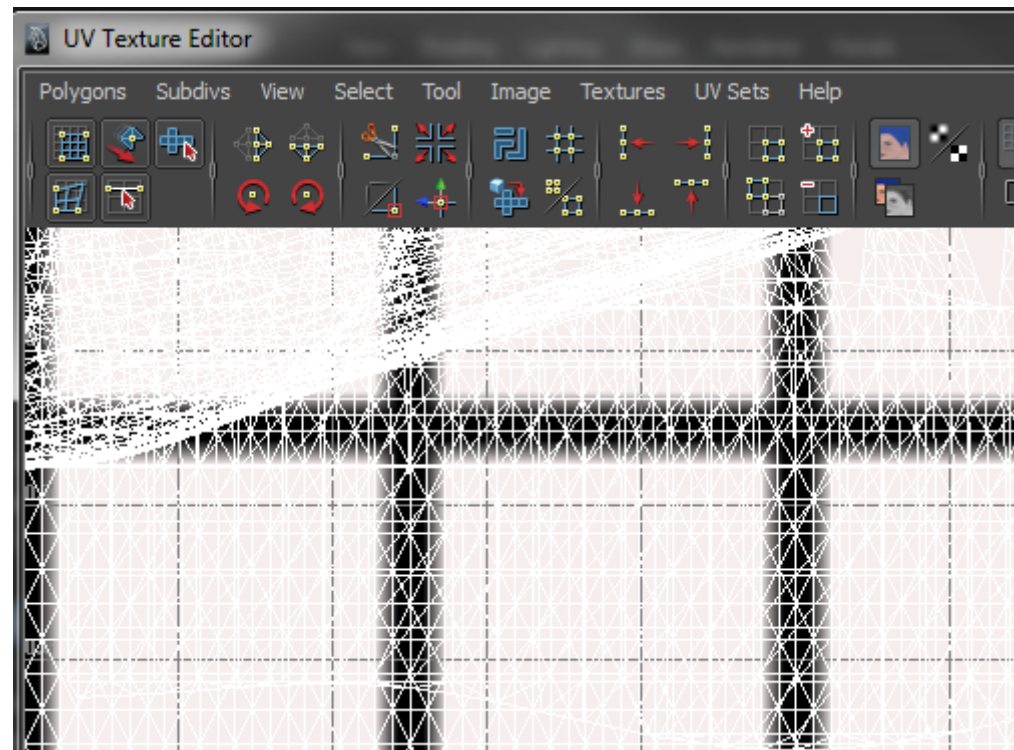


Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 7 de 9

UV Texture Editor

Permite **ver y controlar** de forma completamente visual y muy intuitiva **la posición, tamaño y orientación exacta** que debe tener **de una textura** que queremos aplicar.

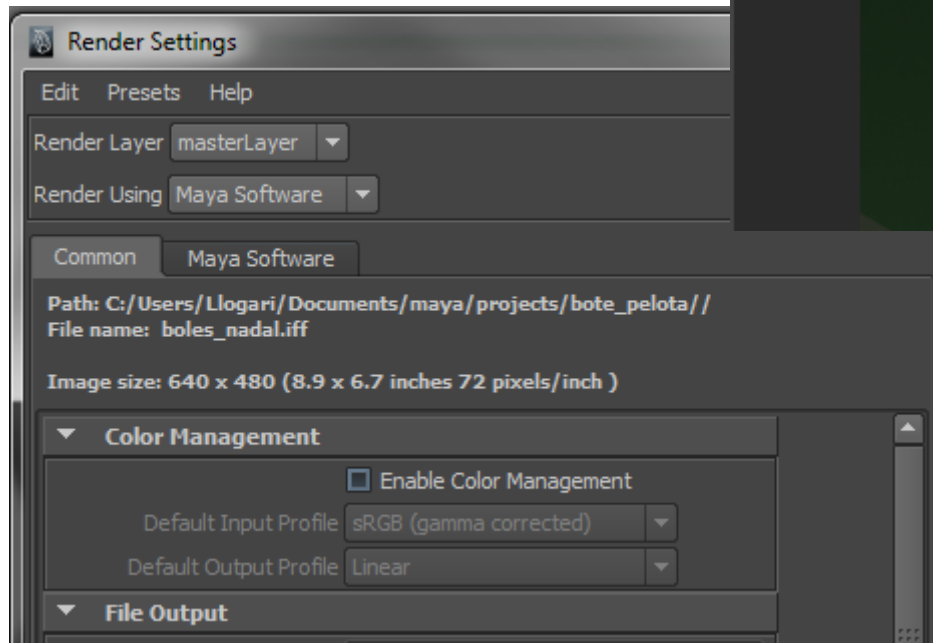
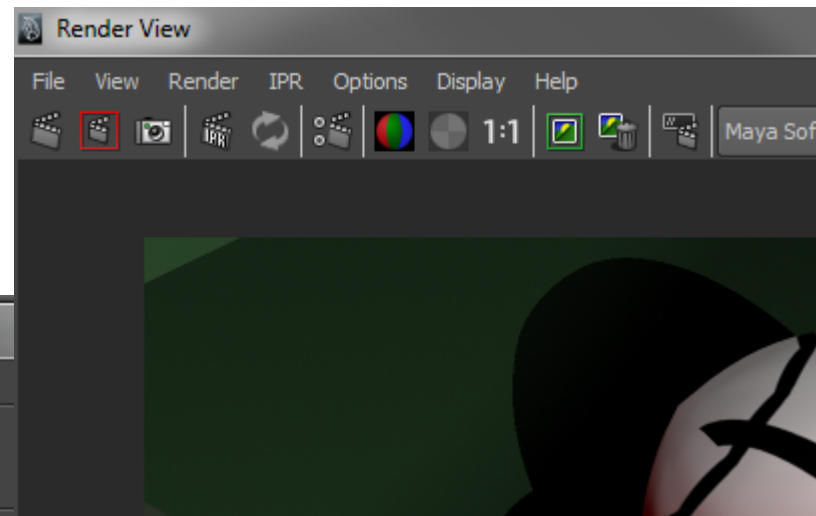


Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 8 de 9

Render View y Render Settings

La ventana de **Render View** permite ver de forma directa como está quedando la animación.



La ventana de **Render Settings** permite ajustar los parámetros y formatos de salida de la animación.

Autodesk Maya: paneles y ventanas principales

Paso 9 de 9

Attribute Editor

Desde este panel **podemos controlar todos los atributos** que contiene el elemento que tengamos seleccionado. El contenido y la cantidad de solapas que tendrá este panel variará constantemente en función del elemento escogido.

