

3.3 Tastaturkürzel

Das Interface wurde gestaltet sodass viele Funktionen direkt mit Tastaturkürzel erreichbar sind. Um effektiv mit Maya arbeiten zu können muss man diese nach und nach erlernen.

Die am meisten benutzten Shortcuts ist die Kamerasteuerung ALT + Maustaste, sowie LEERTASTE kurz gedrückt um von der aktuellen Ansicht in die vorhergehende zu wechseln.

0.1 Überblick der wichtigsten Shortcuts

Die QWERTY-Tools, (Q Select Tool, W Move Tool, E Rotate Tool, R Scale Tool, T Show Manipulator, Y Last Tool Used) sind die am häufigsten benutzten Tools in Maya. Die dazugehörigen Tastaturkürzel sind gleichbleibend über das gesamte Programm und können in vielen Interaktionsfenstern benutzt werden.

Befehl	Kürzel
Speichern (oft benutzen)	Strg-S
Select	Q
Move Tool	W
Rotate Tool	E
Scale Tool	R
Show Manipulator Tool	T
Last Tool Used	Y
Toggle Edit Pivot Point (nur mit Move,Rotate, Scale)	D
Edit Pivot Point	Eingf
Undo	Z
Redo	
Duplicate	Strg-D
Duplicate Special	Shift-D
Delete History	Alt-D
Multiples drücken der Tastenkombination zeigt ChannelBox / Attribute Editor / Nichts	Strg-A
Focus on Object	F
Focus in all Views	Shift F
Show all	A
Show all in all Views	Shift-A

0.2 ViewPanel Eigenschaften (Tasten 1-8)

Tasten 1, 2, 3

Für die Tasten 1-3 Muss ein Objekt selektiert sein.

Nurbs Objekte

Alles was man in den ViewPanels sieht ist nur eine grobe Vorschau. Man kann daher für einzelne Objekte die Vorschauqualität verändern. In View Panels kann man mit 1 (geringe Qualität), 2 (mittlere Qualität), 3 (hohe Qualität) die Displayqualität des selektierten NURBS-Objekts verändern - dies hat keinen Einfluss auf das spätere Rendern.

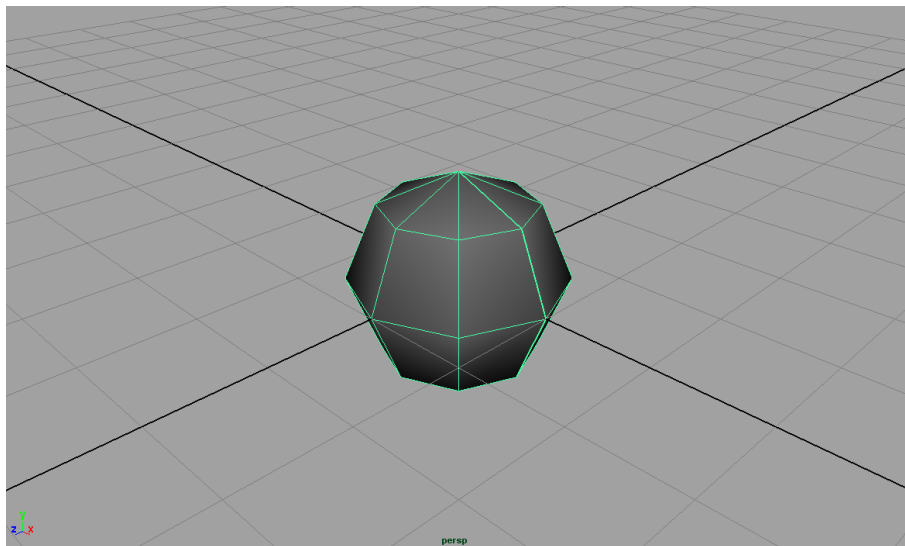


Figure 0.1: NURBS Sphere, Low (1)

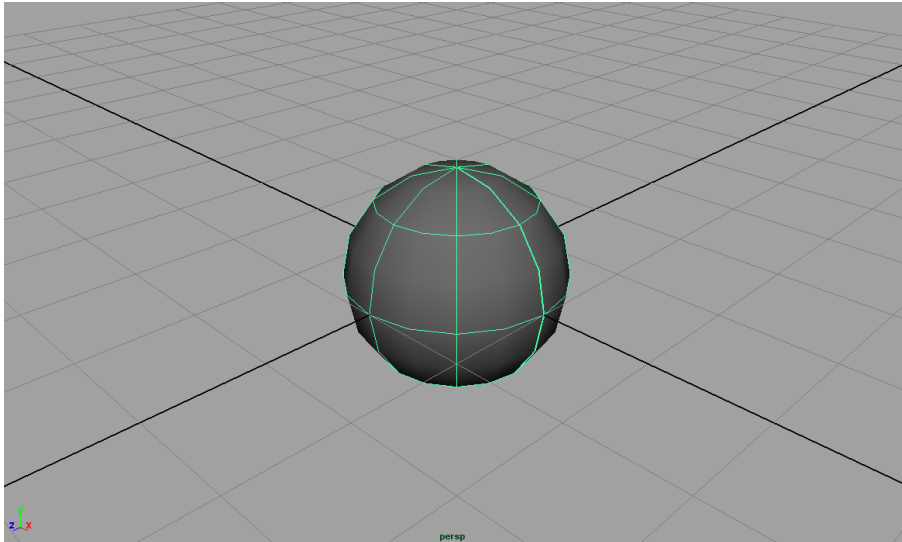


Figure 0.2: NURBS Sphere, Medium (2)

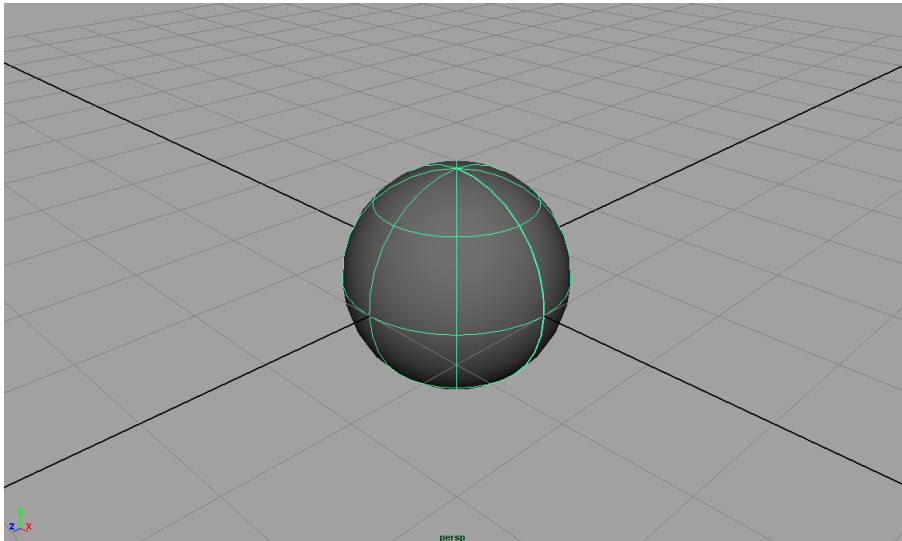


Figure 0.3: NURBS Sphere, High (3)

Polygon Objekte

Bei Polygon-Objekten wird beim Benutzen der Taste 2 (Smoothing with Polycage), oder 3 (Smooth Mesh Preview) ein Preview Smoothing. Mit 1 kann man den ursprünglichen Zustand wiederherstellen.

Diese Einstellung hat einen Einfluss (bei den meisten Renderengines) auf den Rendervorgang.

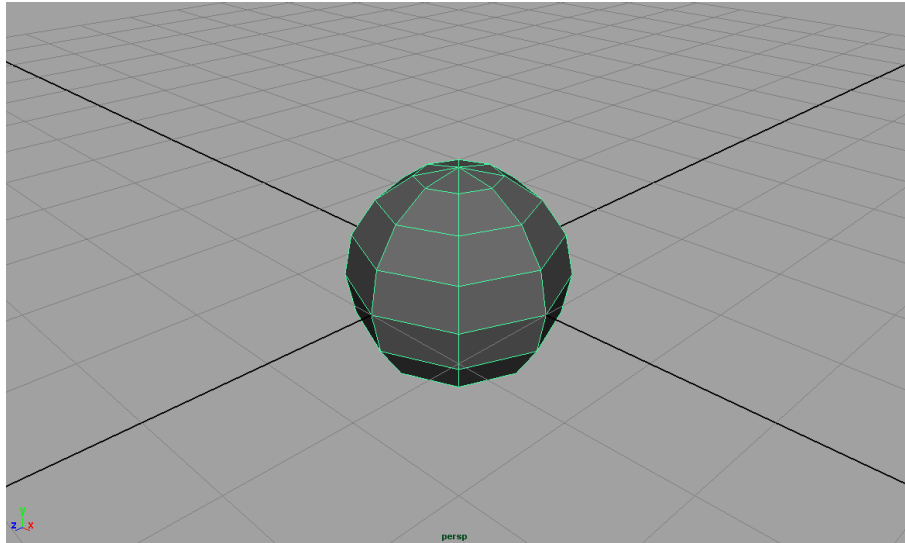


Figure 0.4: Polygon Sphere, Default (1)

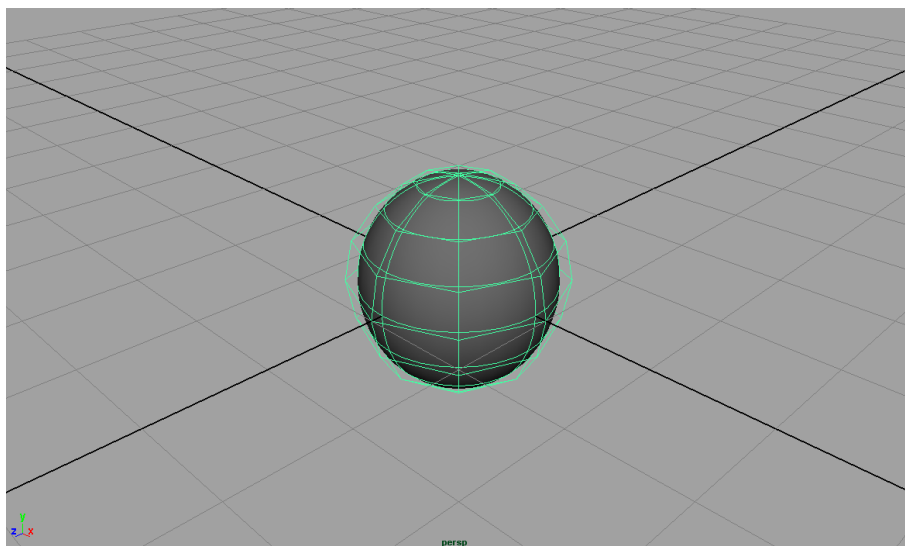


Figure 0.5: Polygon Sphere, Polycage (2)

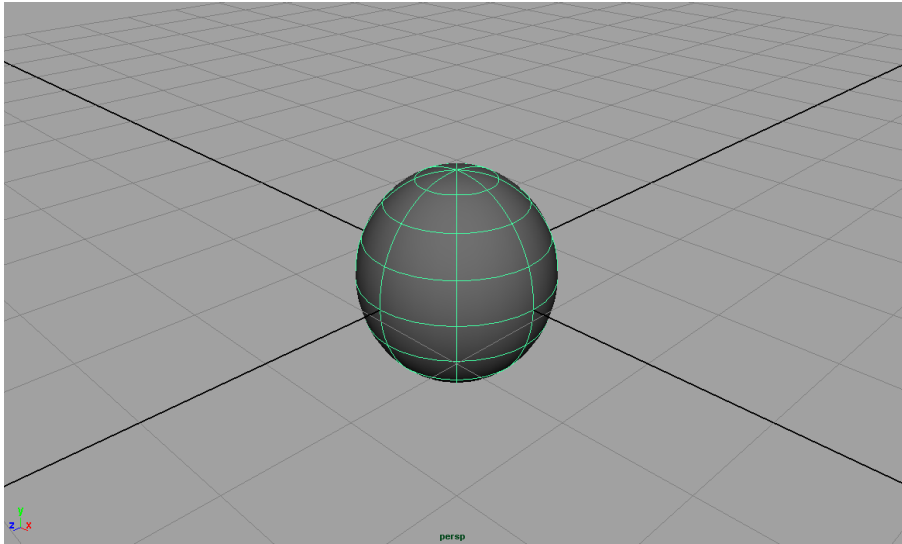


Figure 0.6: Polygon Sphere, Smoothmesh Preview (3)

Die Tasten 4 - 7

Am Anfang sind alle Panels von Maya im Shaded Modus (Taste 5). d.h. Maya stellt alle Objekte mit einer Oberfläche dar. Als alternative kann man aber auch in die Gitteransicht wechseln (4). Taste 6 wechselt in den Modus Shaded with Texture. Hat man dem Objekt eine Textur zugewiesen so lässt sich eine Vorschau mit der Taste 6 anschalten. Sind Lichter in der Szene vorhanden lässt sich eine Vorschau der Lichter mit der Taste 7 aktivieren.

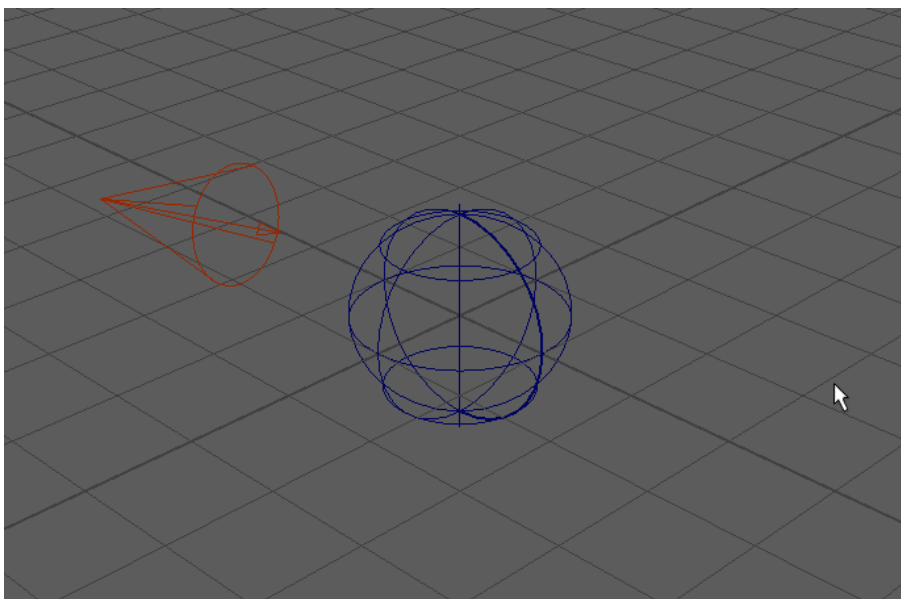


Figure 0.7: Wireframe (4)

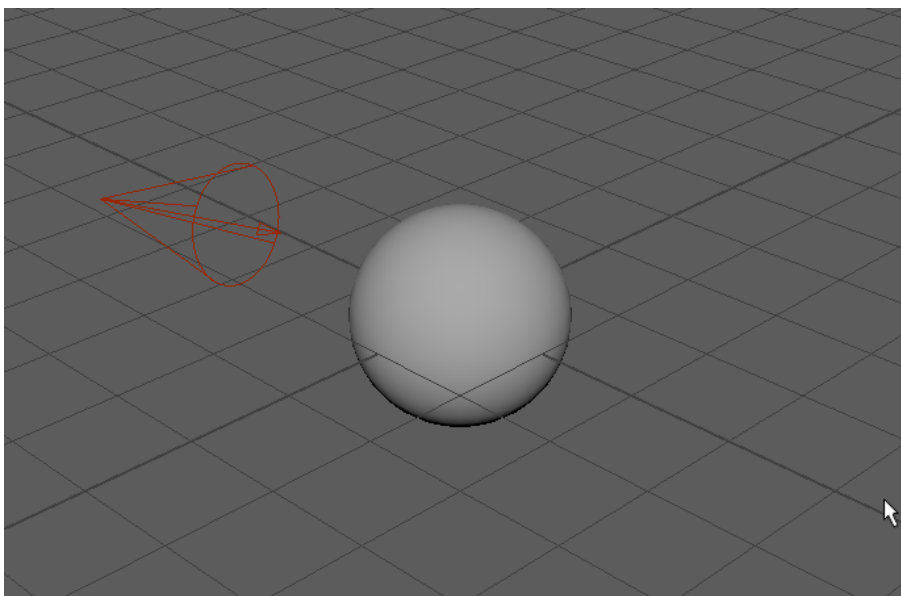


Figure 0.8: Shaded (5)

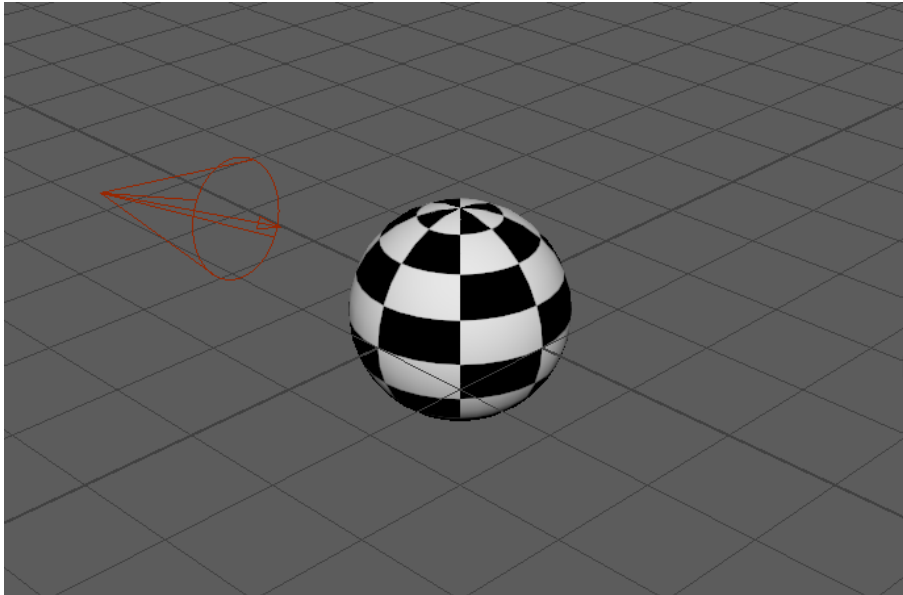


Figure 0.9: Shaded mit Textur(6)

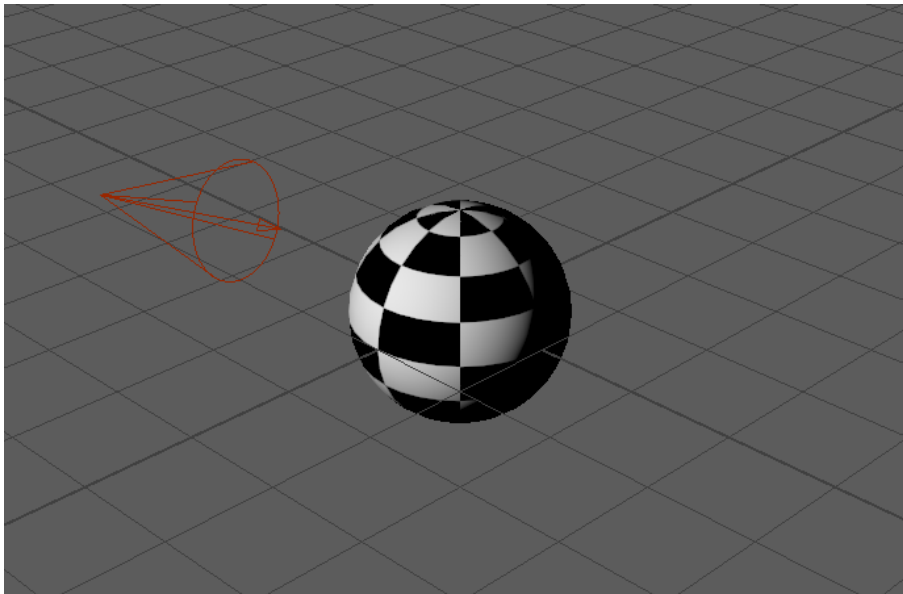


Figure 0.10: Lights (6)

0.3 Eigene Tastaturkürzel

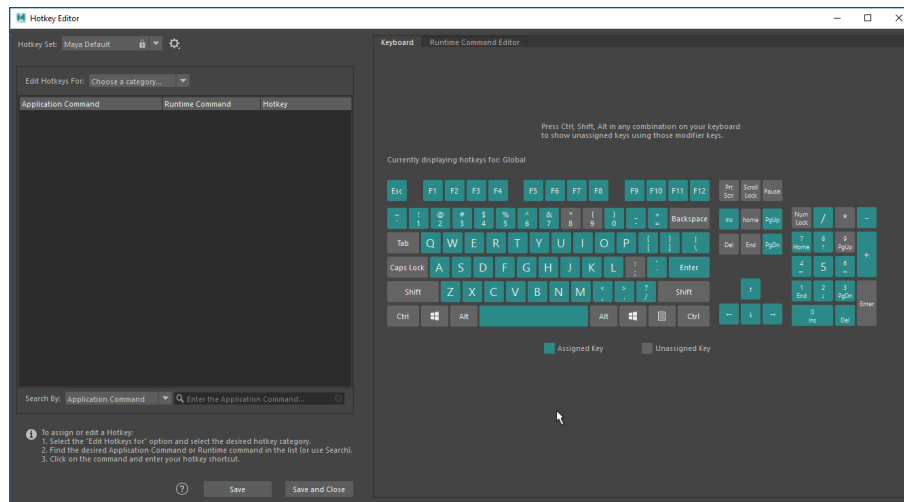


Figure 0.11: Hotkey Editor

Falls man nicht mit den Standard-Keyboard shortcuts zurecht kommt, kann man in dem Hotkey Editor (Window > Setting and Preferences > Hotkey Editor) sich sein eigenes Tastaturlayout anlegen.

Wechselt man den Workspace, muss man ggf. sein eigenes Tastaturlayout nochmals aktivieren.