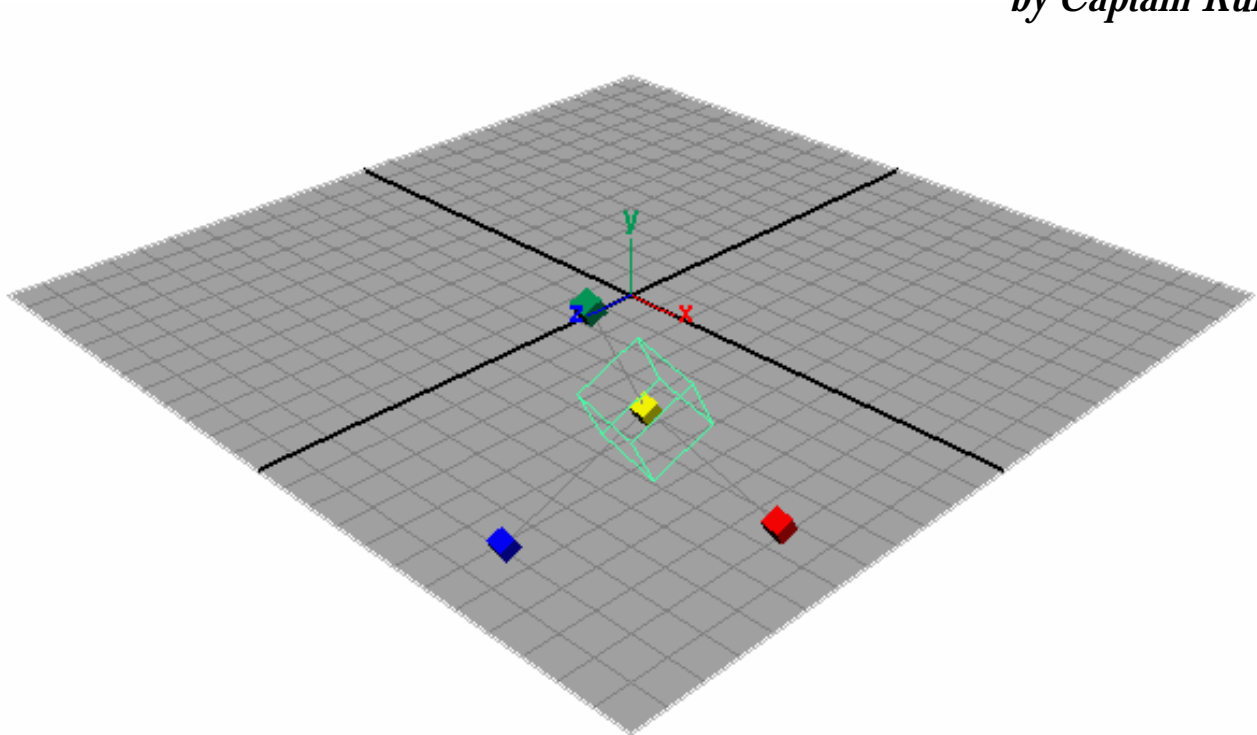


---

# Realizzare un plugin per Maya 4.0

---

*by Captain Kuro*



## Prefazione

Lavorare con il Maya 4.0 è sicuramente molto interessante, ma la pecca principale è la mancanza di una documentazione veramente adeguata alle potenzialità del prodotto. Ho iniziato a studiare le API del Maya quasi per scherzo, solamente per vedere cosa si poteva fare con il programma di grafica 3D che molti considerano il migliore del suo genere oggi in commercio. Devo dire che ciò che ho trovato ha risposto ampiamente alle mie aspettative e l'argomento mi ha appassionato a tal punto che ho deciso di approfondire il più possibile la conoscenza delle tecniche di programmazione dedicate allo sviluppo di plugin. Questo documento non vuole essere un vero tutorial sulle possibilità offerte dal Maya, ma piuttosto un insieme di appunti di programmazione che spero evitino a voi di perdere il tempo che ho perso io per capire come le varie classi si collegano tra di loro. Non sono un professionista che lavora con il Maya, per cui non sperate di trovare in questo documento chissà quali trucchi derivati da anni di esperienza, ma solamente riflessioni e precisazioni. Lo scrivere un documento da pubblicare nel sito ha per me il duplice scopo di aiutare gli altri nell'apprendimento e costringere me stesso ad approfondire in maniera adeguata l'argomento che sto trattando. Spero quindi che apprezzerete il mio lavoro, buona lettura.

Captain Kuro.