


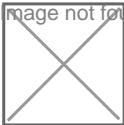
Autodes Maya

Maya - настройка программы, плагинов

Настройка Autodesk Maya

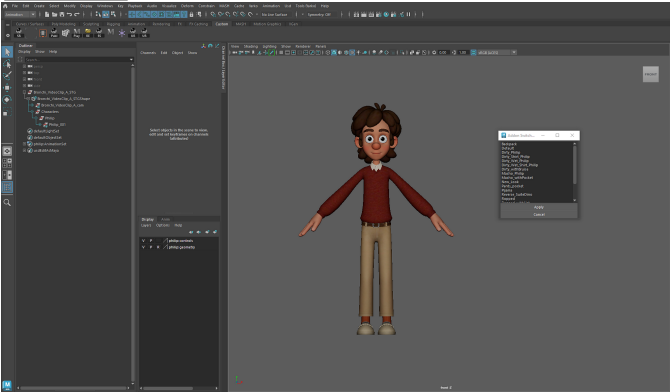


	В окне Animation необходимо УБРАТЬ галочки с <u>GPU Override</u> и <u>Include controllers in evaluation</u>
	• В окне display необходимо изменить <u>Rendering engine</u> в режим OpenGL - Core Profile
	• В окне Cached Playback УБРАТЬ галочку

Настройка плагинов

	• ?????????? ?????????? ? ?????????? ????????????????? ??? ???????? Bifrost 2.5 ? ?????
	• ?????? drawUfe – ??????????? ???????????

Основные Скрипты

Основные скрипты, которые мы используем для работы

<p>image not found or type unknown</p>  <p>image not found or type unknown</p>	<ul style="list-style-type: none"> • State switch - скрипт, который позволяет изменить состояние объекты (изменение текстур, добавление дополнительных объектов, которые будут частью объекта) <p>Выделяем объект, которому необходимо изменить состояние.</p> <p>Появляется окно, в котором представлен список состояний.</p> <p>Выделяем нужное, и применяем.</p> <p>Выделенный объект меняет состояние.</p> <p>Менять состояние объекта необходимо только тогда, когда на объекте нету рига</p>
<p>image not found or type unknown</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Refresh add-on - Скрипт, который исправляет ошибку при изменении состояния объекта. <p>Выделяем объект, нажимаем на скрипт, после чего некорректная работа аддона должна быть исправлена.</p>
<p>image not found or type unknown</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • UDS cache animation - скрипт, который позволяет запечь анимацию в кеш <p>Если в сцене находится большое количество ригов, для облегчения сцены мы используем данный скрипт, который записывает движение объекта и снимает с него риг, что позволяет сохранить действия, которые совершал объект.</p> <p>Выделяем объект, к которому нужно применить скрипт.</p> <p>Нажимаем на скрипт, после чего идет запекание анимации.</p> <p>По окончании запекания, анимация сохраняется, но убирается ригг, что позволяет облегчить сцену.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • FAST PARENT - Скрипт, который мы используем для присоединения объектов. 	<p>Попросить скрипт у Лида.</p>

Версия #3

Иван Милютин создал 9 июня 2025 10:45:19

Иван Милютин обновил 9 июня 2025 11:44:53