

Maya

Важно! Не следует обновлять до **2022.3**, так как работает нестабильно (возможно именно с нашими ассетами).

Так же известны проблемы:

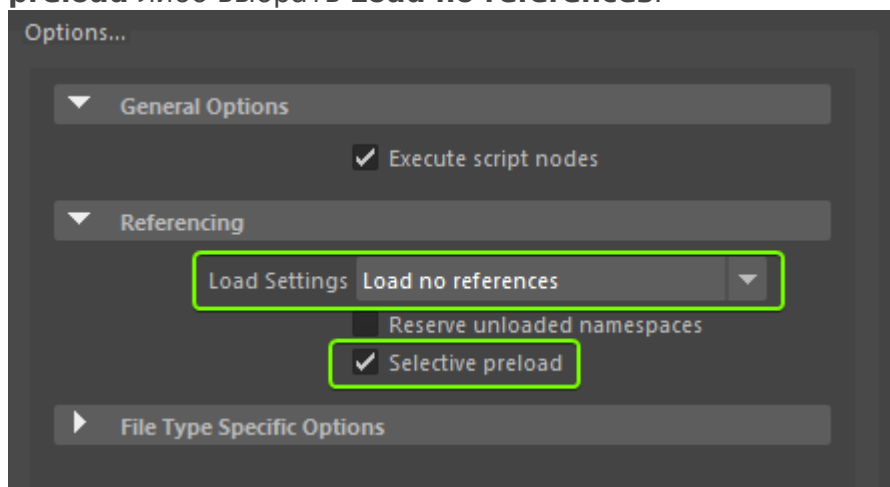
- Проблема дрыжка геометрии в 2022.2 при открытии сцены

Проблемы стабильности

Падает при открытии сцены

1. Можно попробовать открыть сцену без референсов и затем поочерёдно включить референсы.

1. Для этого в диалоге открытия сцены можно включить опцию **Selective preload** либо выбрать **Load no references**:



2. Если проблема не решается, можно попробовать открыть сцену с конфигурацией Майки по умолчанию.
 1. Для этого временно переименуйте папку с настройками - `maya` в `Документы`, либо в `Документы/kit` или `Документы/yarko`.
 2. При загрузке Майки будет создана конфигурация по умолчанию. Если проблема исчезнет, значит она в конфигурации, нужно переключать настройки, отключать плагины или скрипты чтобы выяснить, что приводит к сбою.

Зависает сцена сразу после открытия или при попытке сделать playblast

Нужно проверить наличие кодеков:

1. [Lagarith](#) - нужен для нашего playblast
2. [Bandicam MPEG](#) - нужен для воспроизведения аниматиков на плашке в сцене

Можно попробовать рекомендации из соседних разделов.

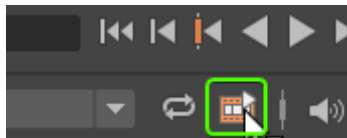
Не установлен pymel

Решение:

В командную строку от имени администратора ввести:

```
"c:\Program Files\Autodesk\Maya2022\bin\mayapy.exe" -m pip install pymel
```

Майка часто падает при работе



1. Следует отключить кэширование анимации
2. Следует очистить папку Temp.

Падает при сохранении сцены

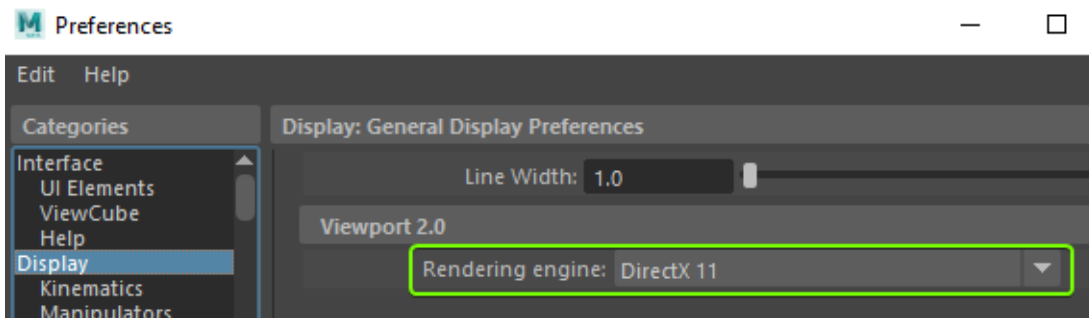
Проблема исследуется, нужно больше информации, но пока следующие рекомендации приводили к решению проблемы:

1. Можно отключить сглаживание во вьюпорте на всех объектах (вдруг есть, нужно выделить в корневые объекты в Outliner и нажать 1 на клавиатуре)
2. Можно попробовать рекомендации из других разделов этого руководства, например очистка Temp
3. Перезагрузите рабочую станцию
4. Проверьте версию Мауа, известны случаи исправления этой проблемы после выполнения настоящих рекомендаций на 2022.2. Обновление до 2022.3 не желательно, известны проблемы стабильности на этой версии.

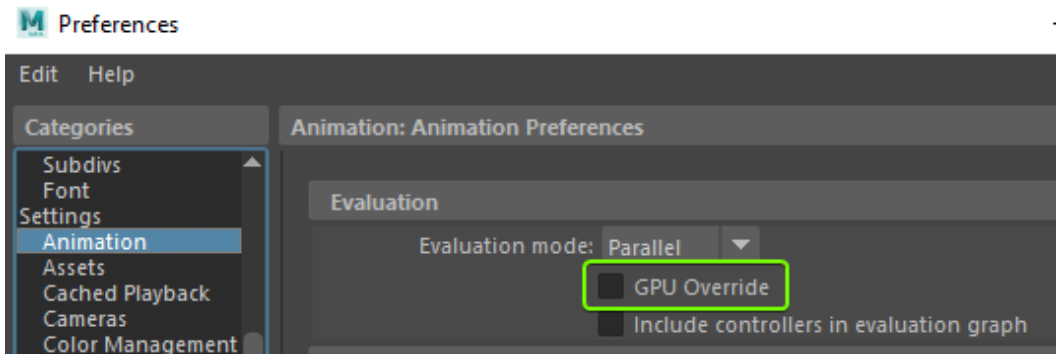
Пропадают части объектов во вьюпорте или на бласте

Скорей всего проблема с видеодрайвером

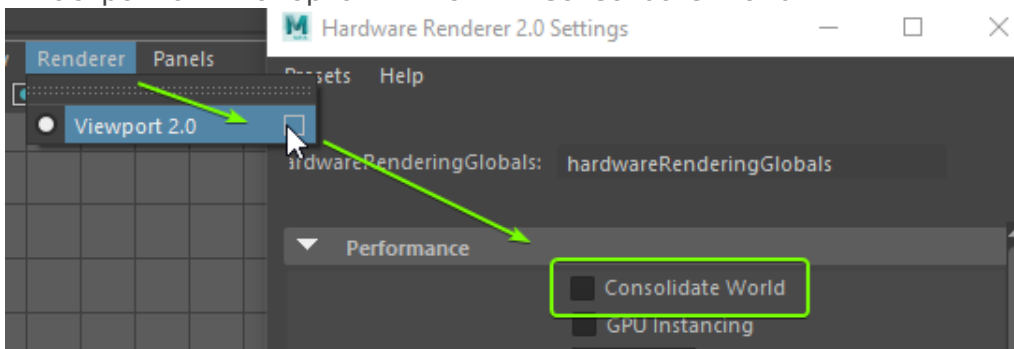
1. Нужно обновить видеодрайвер
2. Нужно проверить что в настройках Майки включен видеодрайвер DirectX



3. В настройках анимации попробовать выключить GPU Override



1. Так же имеет смысл сделать тест при выключенном DG, это приведет серьезной потере производительности но может помочь идентифицировать проблему
4. В настройках вьюпорта выключить Consolidate World



Не экспортируется кэш при рендере

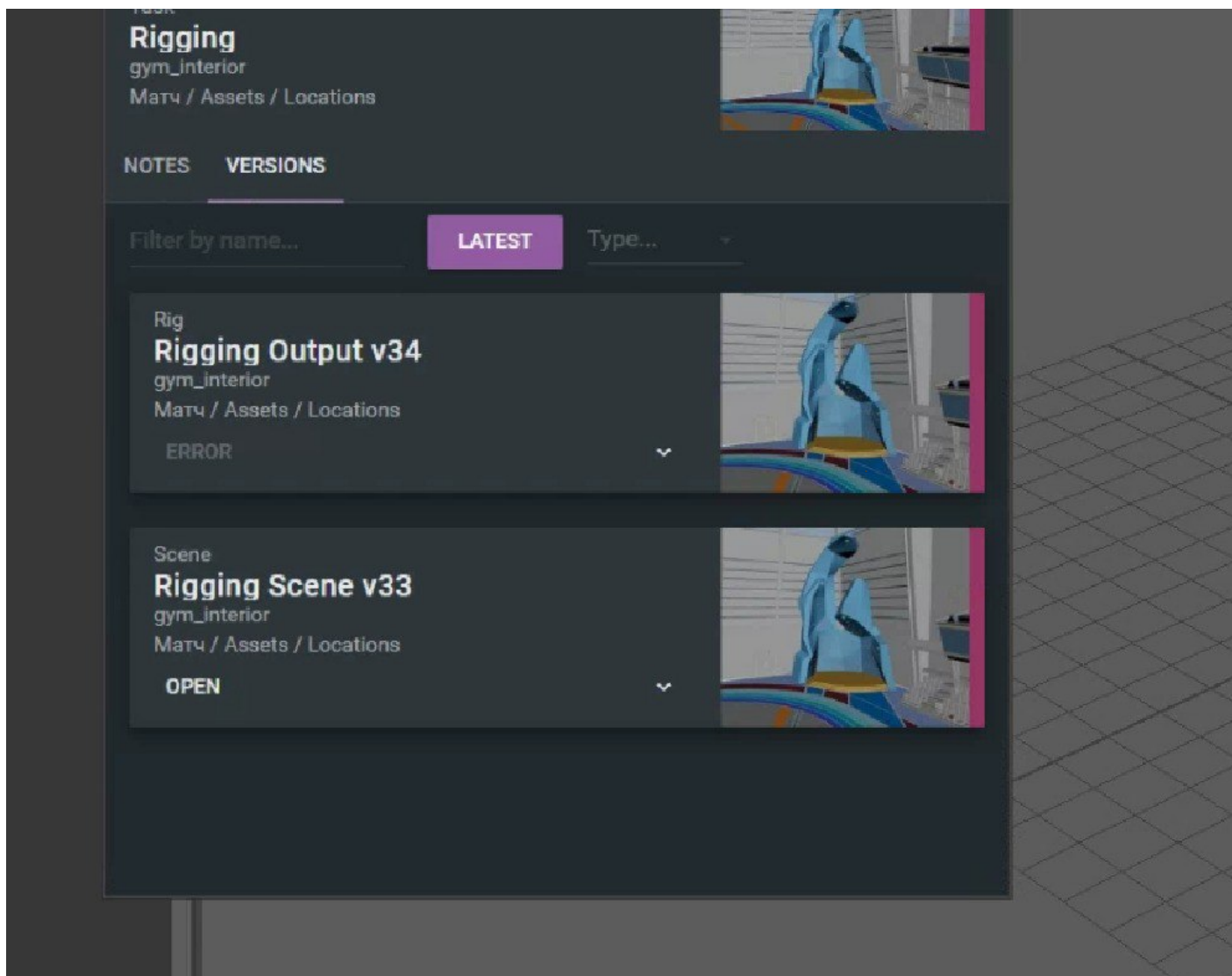
```
# Traceback (most recent call last):
#   File "<maya console>", line 3, in <module>
#   File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py", line 647, in showImportDialog
#   File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py", line 558, in fromFile
#   File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py", line 375, in __init__
# RuntimeError: Unknown core type
# Error: RuntimeError: file C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py line 375: Unknown core type #
```

Ошибка: Unknown core type

Причина: ломается майка, когда открыто несколько маек.

Решение: перезагрузить комп и перевыгнать кэш (снести папку и сделать Export All).

ERROR ?????? ???????? IMPORT ? ????? App ?? ?????????? ??????



```
# ValueError: not enough values to unpack (expected 2, got 1)
# Error: ValueError: file C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\pipeline\pipeline_options.py line 30:
not enough values to unpack (expected 2, got 1) #
...
File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\pipeline\pipeline_options.py", line 30, in
_update_options
ValueError: not enough values to unpack (expected 2, got 1)
```

Решение: проверить pipeline опции в фтреке.

Проблемы с ассетами

Зависание и вылет майки при попытке обновить ассеты,
появление окна с надписью "...Attempting to save."

Скорее всего, с самим ассетом что-то не так.

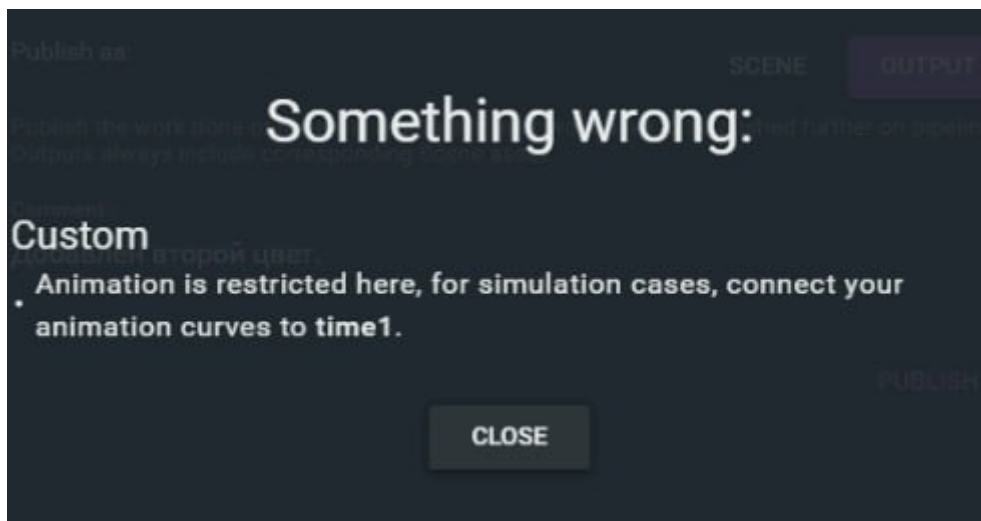
Решение: в референс эдиторе в пути вручную поменять версию ассета на необходимую. Ассет подгрузится без проблем.

WinError: Отказано в доступе

При попытке импортировать сцену с помощью нажатия на кнопку "Open 0001" появляется ошибка WinError: Отказано в доступе.

Решение: отключить антивирус, удалить всё содержимое папки, которое удаляется C:\Users*your_username*\Documents\kit\cache. Попробовать открыть сцену заново (не включая антивирус).

Появилась анимация в сцене



Решение 1: Кликнуть ПКМ в аутлайнере, поставить галочку в DAG Objects Only. Выделить всю анимацию, нажать delete. Проверить в App->Validate, ошибка должна исчезнуть.

Решение 2: Yarko » Animation » Select all animation - выделить и удалить

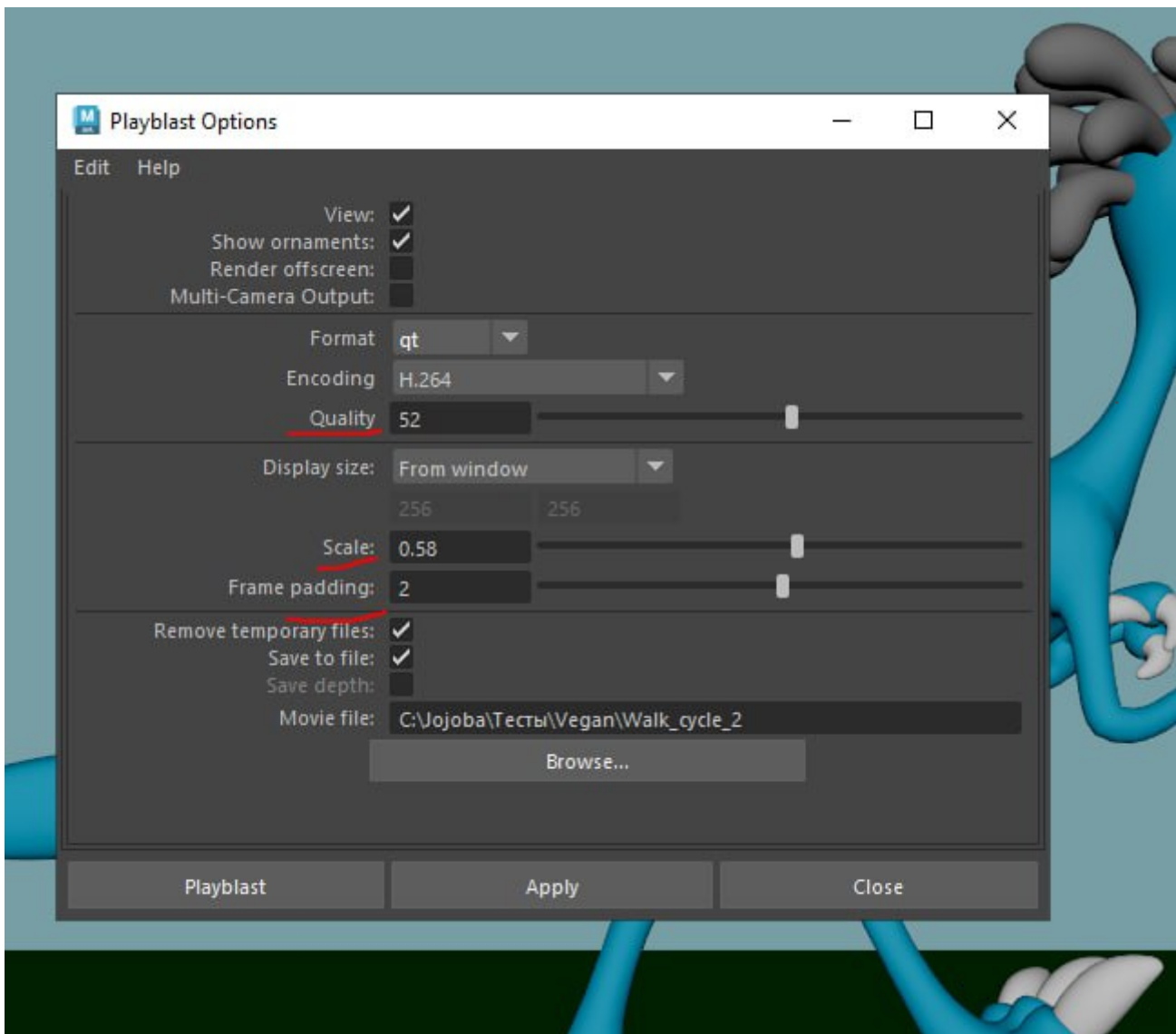
Playblast

Плейбласт с кодеком qt не бластит шот до конца со следующей ошибкой:

```
“ playblast -format qt -filename "C:/Jojoba/Тесты/Vegan/Walk_cycle_2.mov" -
forceOverwrite -sequenceTime 0 -clearCache 1 -viewer 1 -showOrnaments 1 -fp
4 -percent 100 -compression "H.264" -quality 100;
// Error: playblast: Failed to write frame 63 into movie file.
// Error: out of disk space. Deleting playblast files
currentTime 1 ;
// Result: C:/Jojoba/Тесты/Vegan/Walk_cycle_2.mov
```

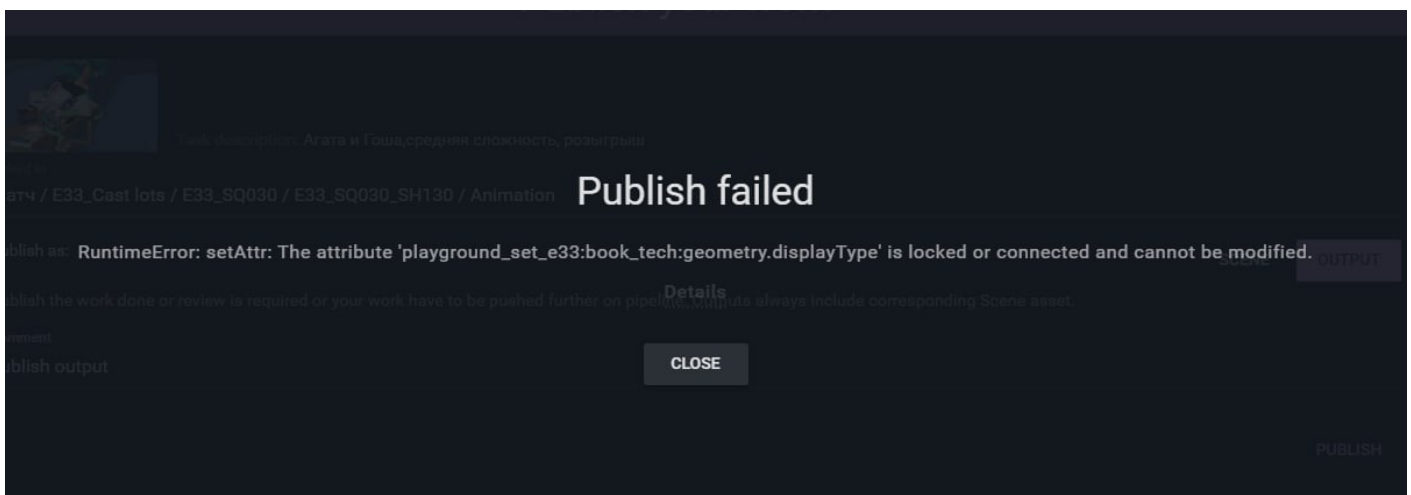
Решение:

Уменьшить качество/разрешение



Publish failed

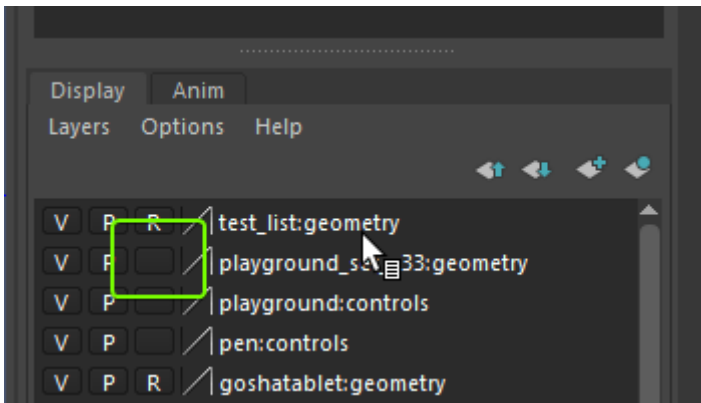
RuntimeError: setattr: The attribute playground_set_e33:book_tech:geometry.displayType is locked or connected and cannot be modified.



Решение:

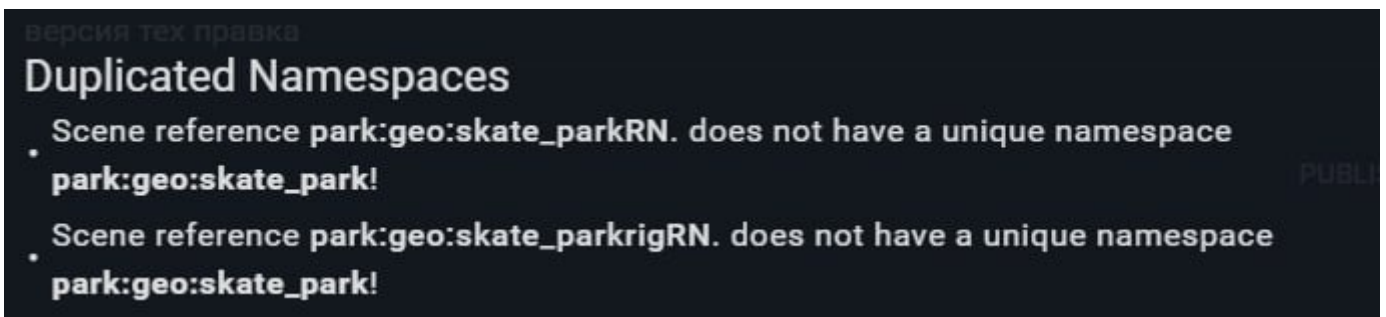
В ассете нужно соединить сеты, чтобы playground_set_e33:geometry.drawOverride вел к playground_set_e33:book_tech:geometry.drawOverride.

Проверить вот это окно, в выделенном квадратике должно быть R



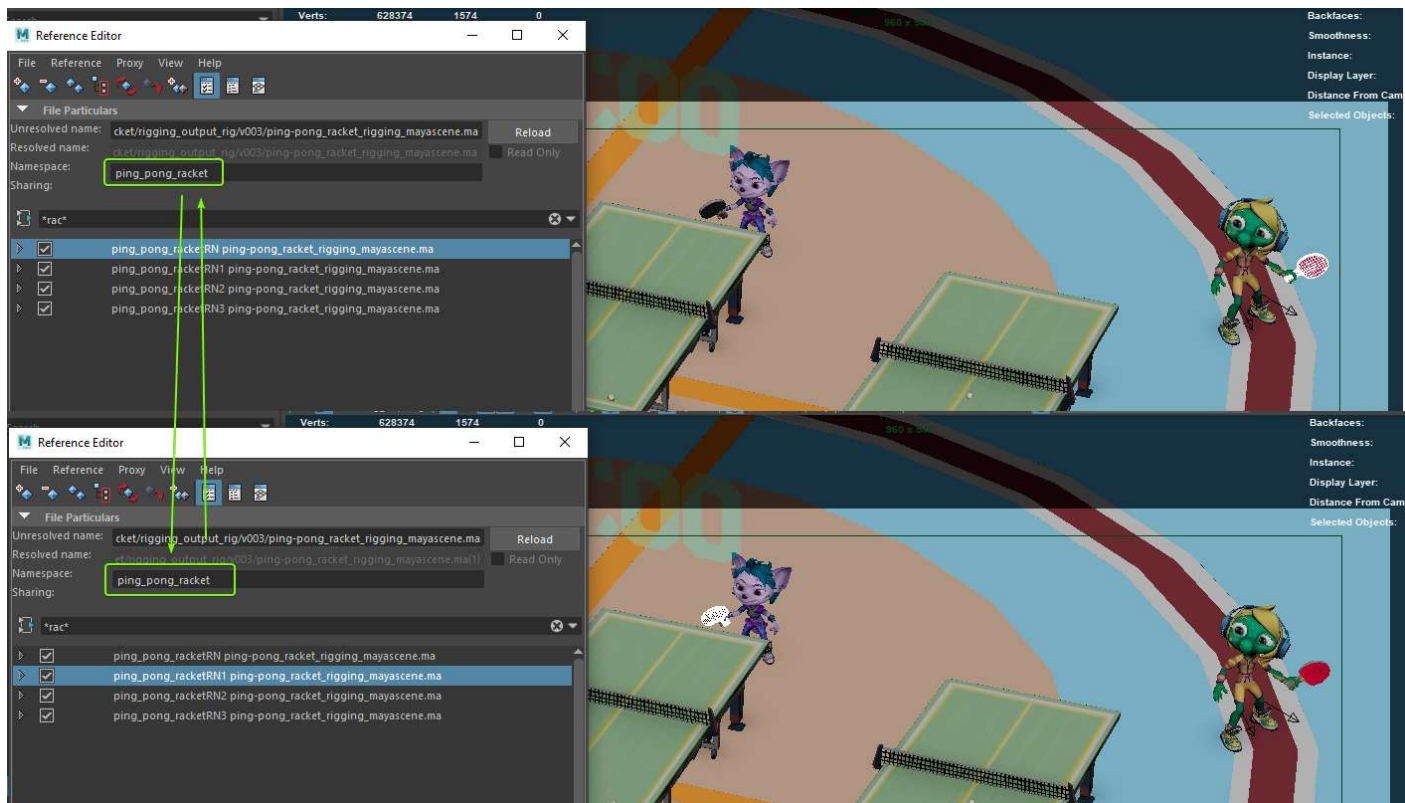
Duplicated Namespaces

Scene reference <REF> does not have a unique namespace <NameSpace>



Эта ошибка бывает, если сцена не прошла проверку на уникальность неймспейса, иначе сбоят кэшилка.

Референсы одного и того же ассета не должны быть повторно добавлены!



на картинке выше показана такая же ситуация: референсы ping_pong_racketRN и ping_pong_racketRN1 ссылаются на один и тот же ассет.

Решение: удалить дублирующие референсы ping_pong_racketRN1 и другие если есть, а ссылки всех объектов ракеток в сцене назначить на ping_pong_racketRN .

Анимация

Не снэпит ФК в ИК

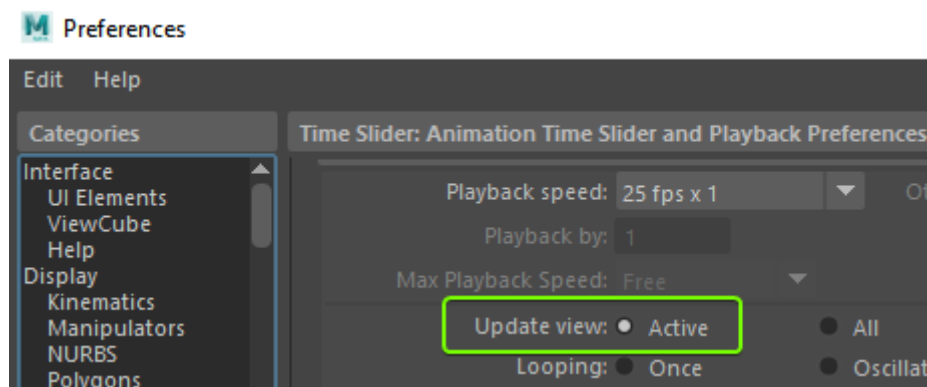
Снэп из ФК в ИК сбоит если на контролах ИК ноги есть смещение (кроме собственно основного ИК контрля, имеется ввиду Roll, Toes и т.д.)

Так же снэп из ФК в ИК сбоит если на ИК контролах не нормальный (равный 1) масштаб. Можно выделить все контролы в AnimationSet и в Channel Box задать scale равный 1. После чего снэп должен работать.

Низкий fps

1. Можно попробовать выключить текстуры
2. Можно временно выключить видимость ненужных персонажей через корневую ноду - `root` , большего эффекта можно дать выгрузка референса целиком, но это требует времени
3. Следует проверить что режим вычисления анимации Parallel а не DG

4. Следует переключить отрисовку всех видов на только вид активного окна, почему то в 2022.2 это влияет на производительность
-



5. Можно активировать кэширование анимации, но эта функция может приводить к нестабильной работе приложения
6. Чтобы выяснить в чем причина может помочь Profiler, но это инструмент для продвинутой инспекции, обращайтесь в службу технической поддержки или изучайте руководства по этому инструменту самостоятельно

В GraphEditor не выделяются ключи, скачет вид при выделении ключей

ATools приводили к нарушению, переключение настроек (главное меню ATools > Preferences, выключить галочку, включить, Load Defaults) приводило к исчезновению проблемы.

Версия #2

Константин Маслюк создал 24 сентября 2024 13:30:49

Константин Маслюк обновил 10 октября 2024 16:50:54