

Maya: предварительная настройка

Материал из xrWiki

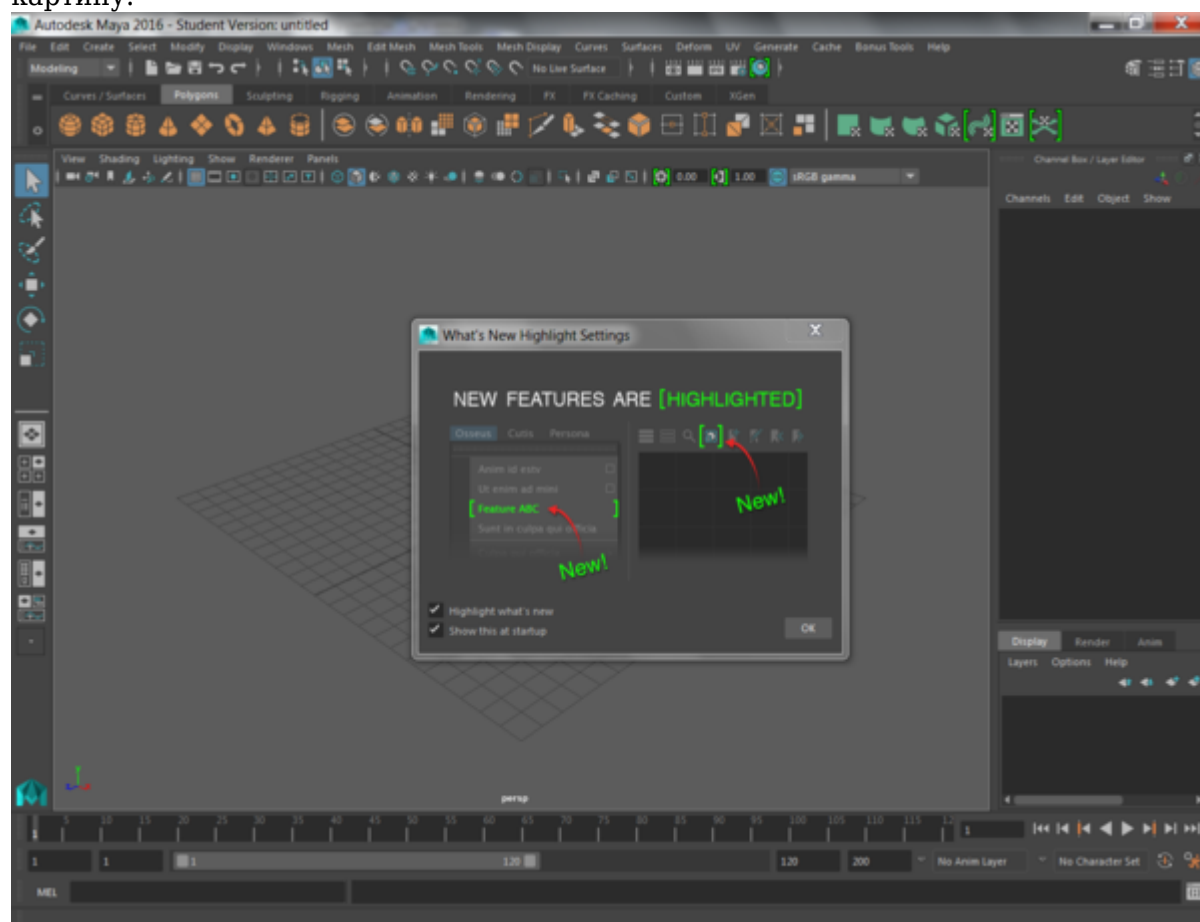
Это пошаговое руководство в картинках призвано помочь самым начинающим пользователям Майи.

Содержание

- 1 Основное
- 2 Настройка единиц измерения
- 3 Отображение информации во вьюпорте
- 4 Ненужные плагины
- 5 В финале

Основное

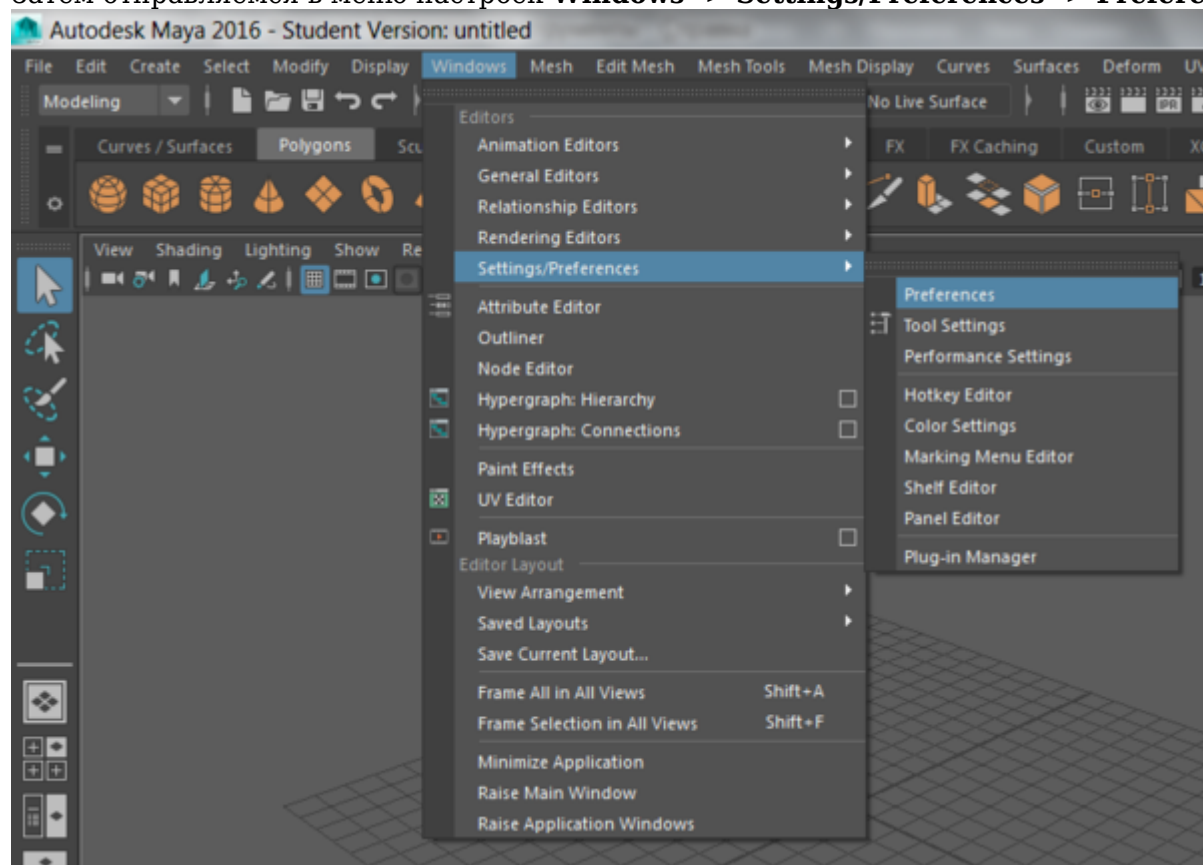
Итак, вы скачали майю, установили и активировали её, запустили и... видите примерно такую картину:



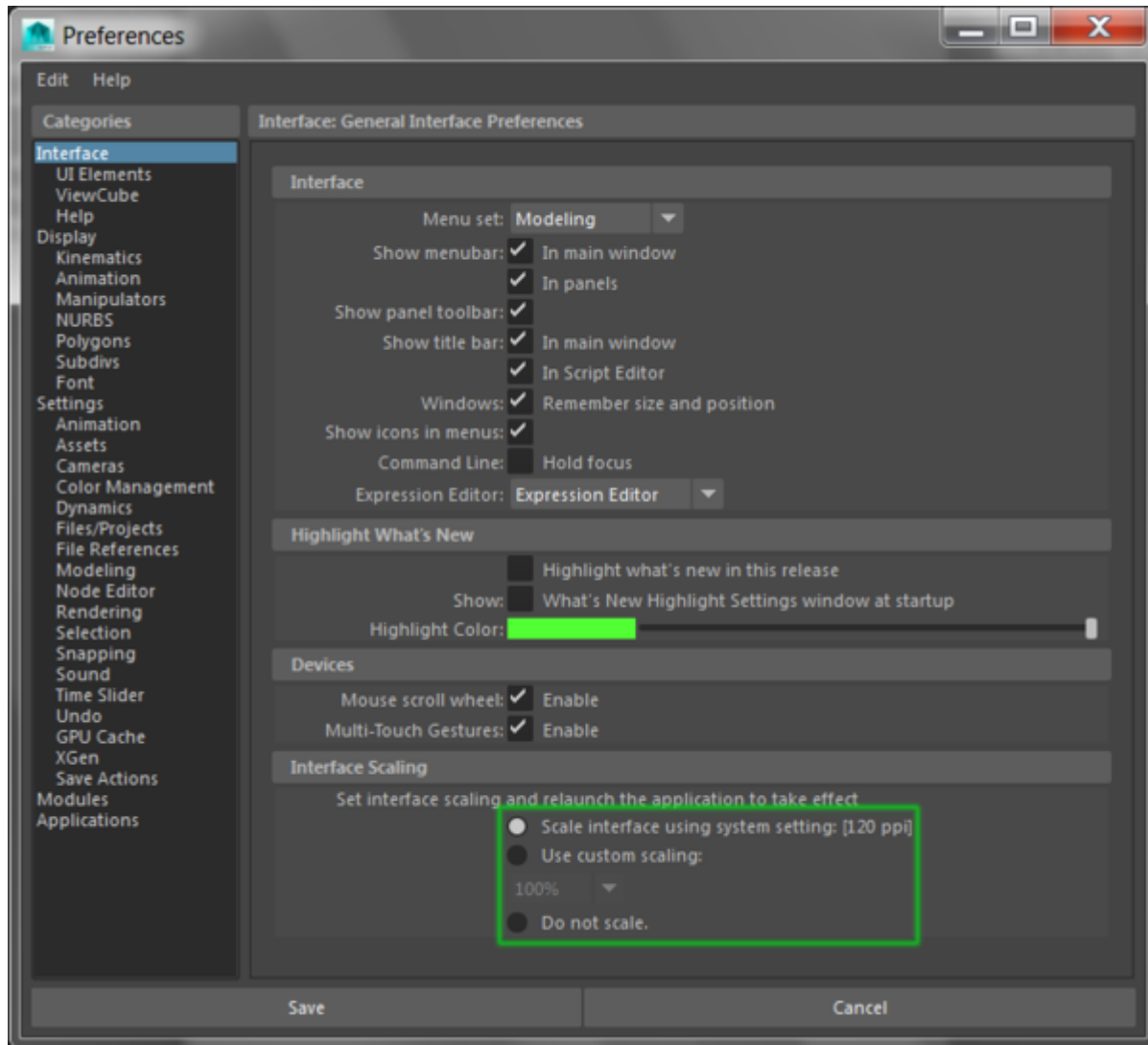
Экран явно перегружен функционалом. Неплохо бы убрать лишние элементы интерфейса перед тем, как создать первый кубик (или что-то другое).

Первым делом отключаем показ окошка **What's new** и подсветку новых фиц в меню, сняв соответствующие флажки.

Затем отправляемся в меню настроек **Windows -> Settings/Preferences -> Preferences**:



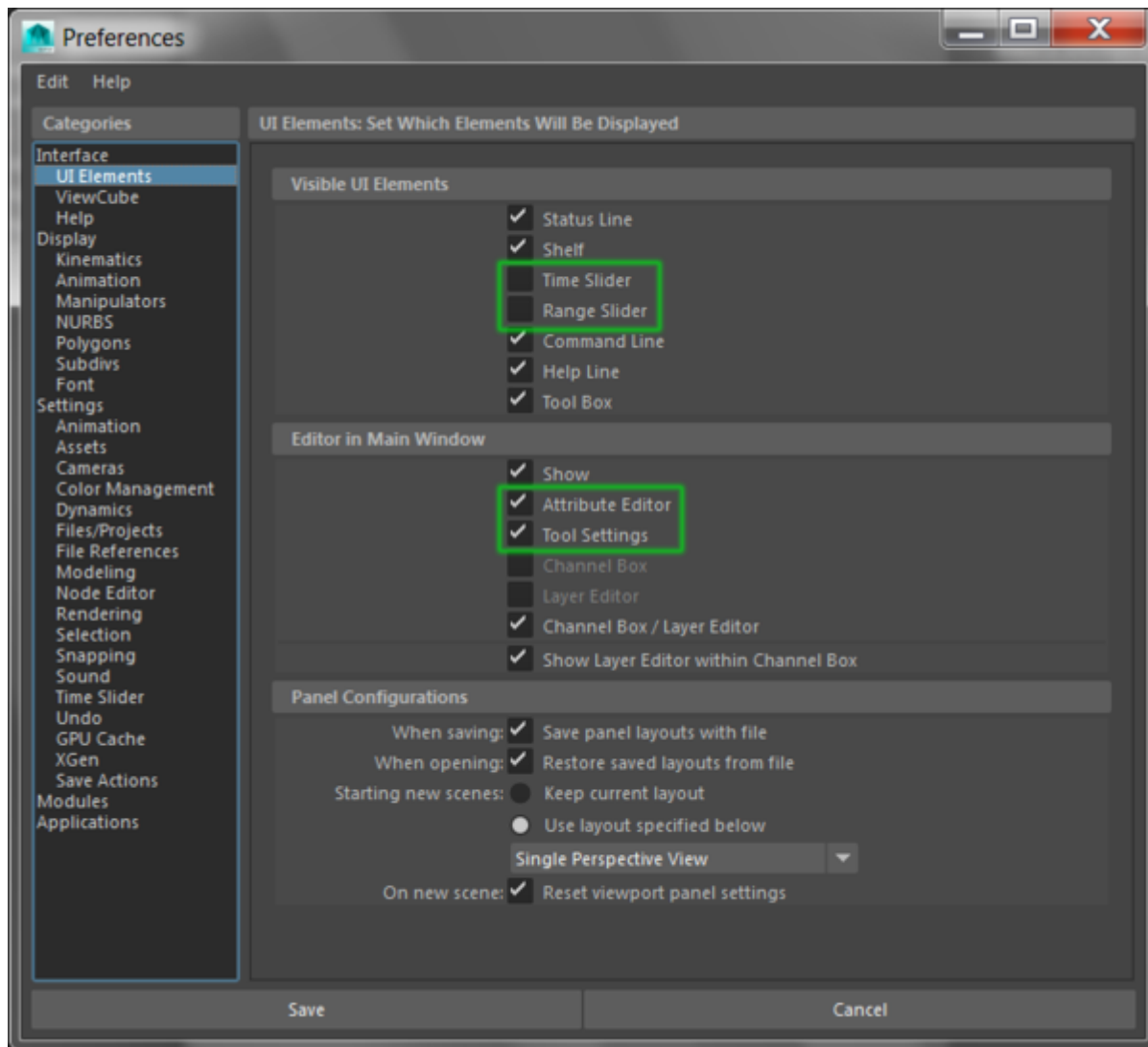
Откроется окошечко настроек на вкладке "Интерфейс":



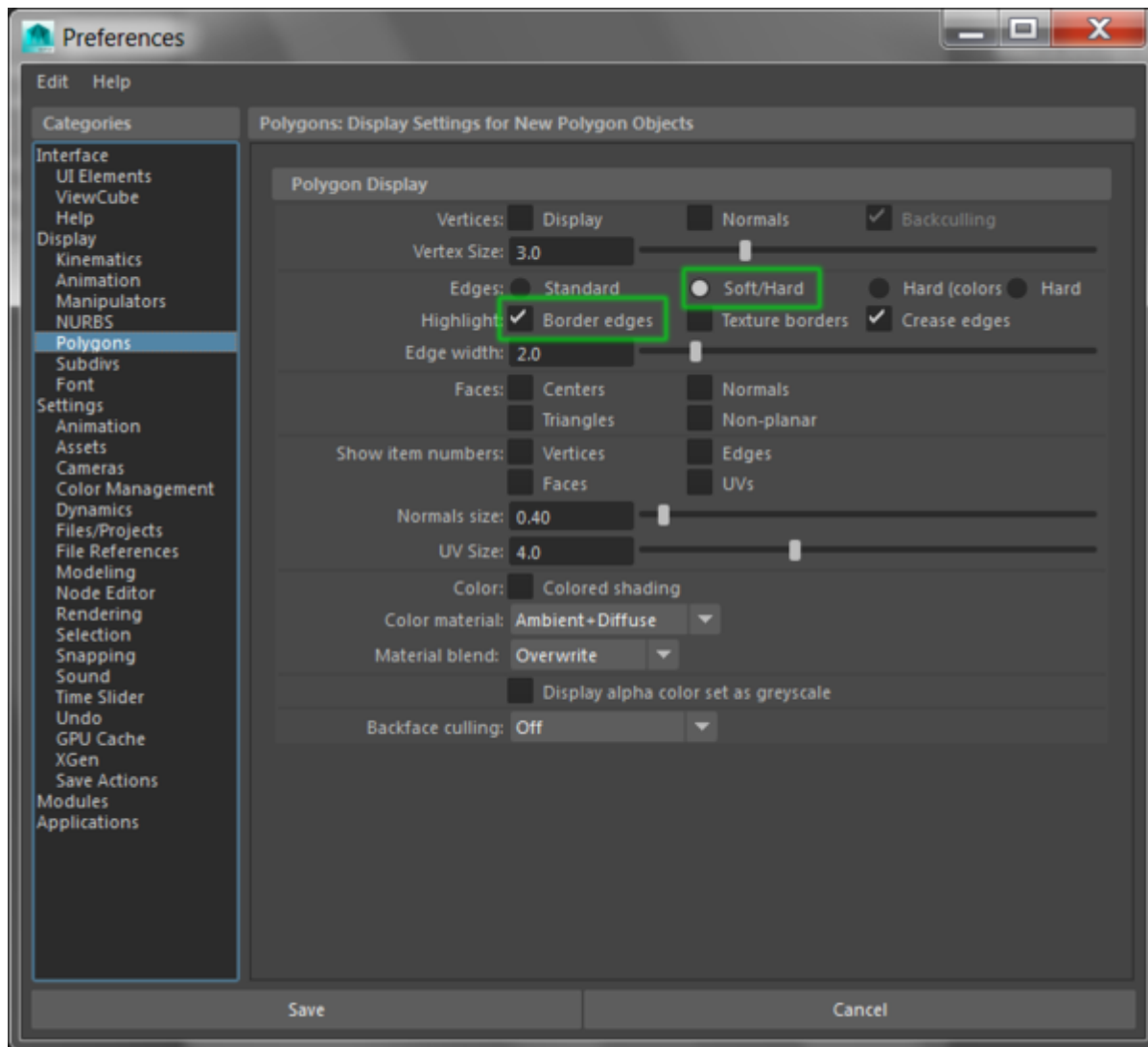
Новичкам здесь пока ничего менять не нужно, кроме — при необходимости — масштабирования элементов интерфейса. Это актуально для высоких разрешений экрана или же для тех, кто слаб глазами.

Идём дальше. В колонке **Categories** справа выбираем пункт **UI Elements** (Элементы интерфейса). Если вы собираетесь заниматься только моделированием, то имеет смысл отключить пункты **Time Slider** и **Range Slader** — они нужны только для работы с анимацией.

Там же стоит сразу включить отображение редактора атрибутов (**Attribute Editor**) и окна настроек инструмента (**Tool Settigs**).

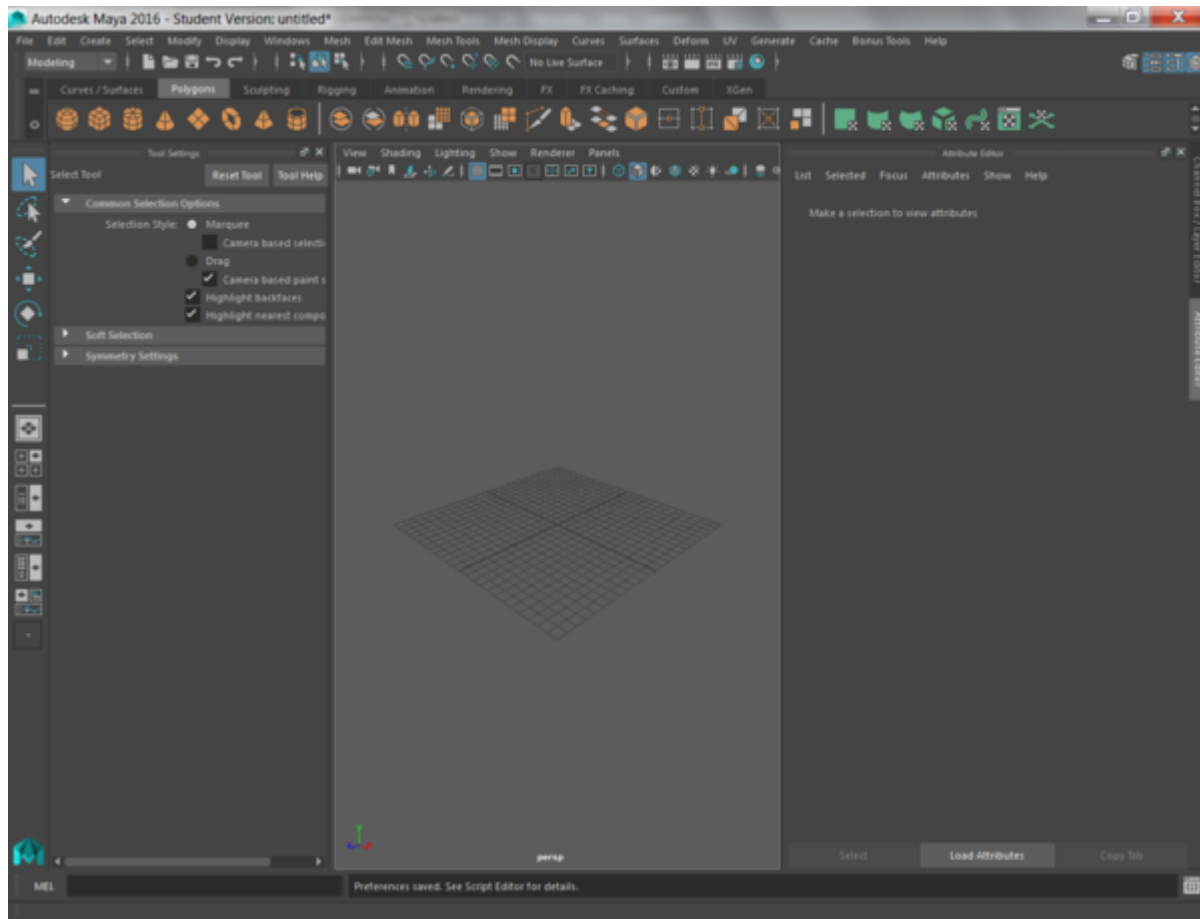


В той же колоночке справа выбираем пункт **Polygons** в категории **Display**. Здесь нужно включить пару важных опций: раздельное отображение мягких и жёстких рёбер (**soft/hard edges**) в виде пунктирной и сплошной линий соответственно и подсветку рёбер на краю полигона (**border edges**) в виде жирных линий. Это поможет своевременно замечать и устранять многосвязные формы, несшитые вершины и прочие дефекты топологии.

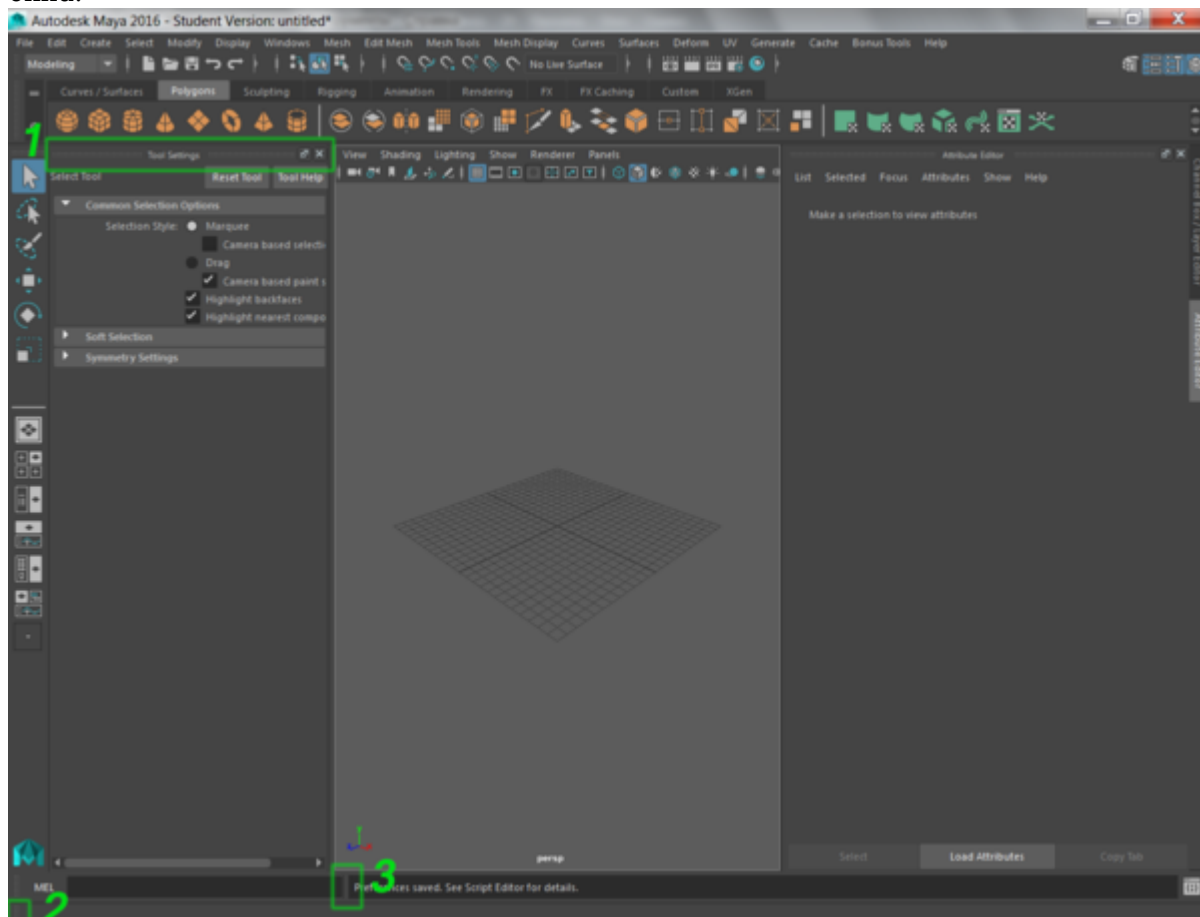


Также в разделе **Color management** можно выключить управление цветом, а в разделе **Modules** можно отключить подгрузку модулей **Dynamics** и **Paint effects**.

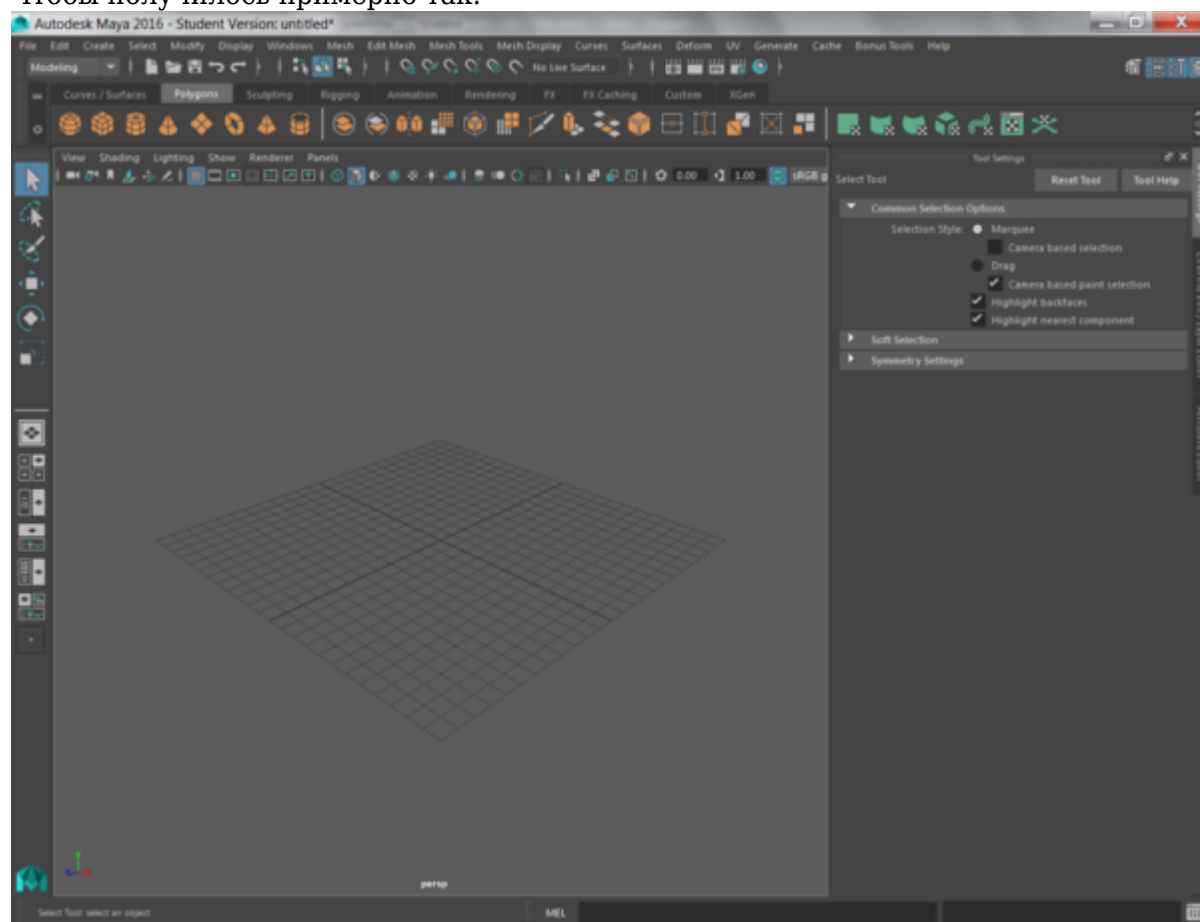
В принципе, теперь можно нажать кнопку Save и продолжить причёсывать интерфейс. На данном этапе майя выглядит примерно так:



Преимущество майкиного интерфейса в том, что практически любое окно можно отцепить и перетащить куда угодно, а некоторые ещё и прилепить к другим окнам. Можно выделить элементы 1 и 2, отцепить их и перетащить на другое место, а элементом 3 расширить границы окна:



Чтобы получилось примерно так:



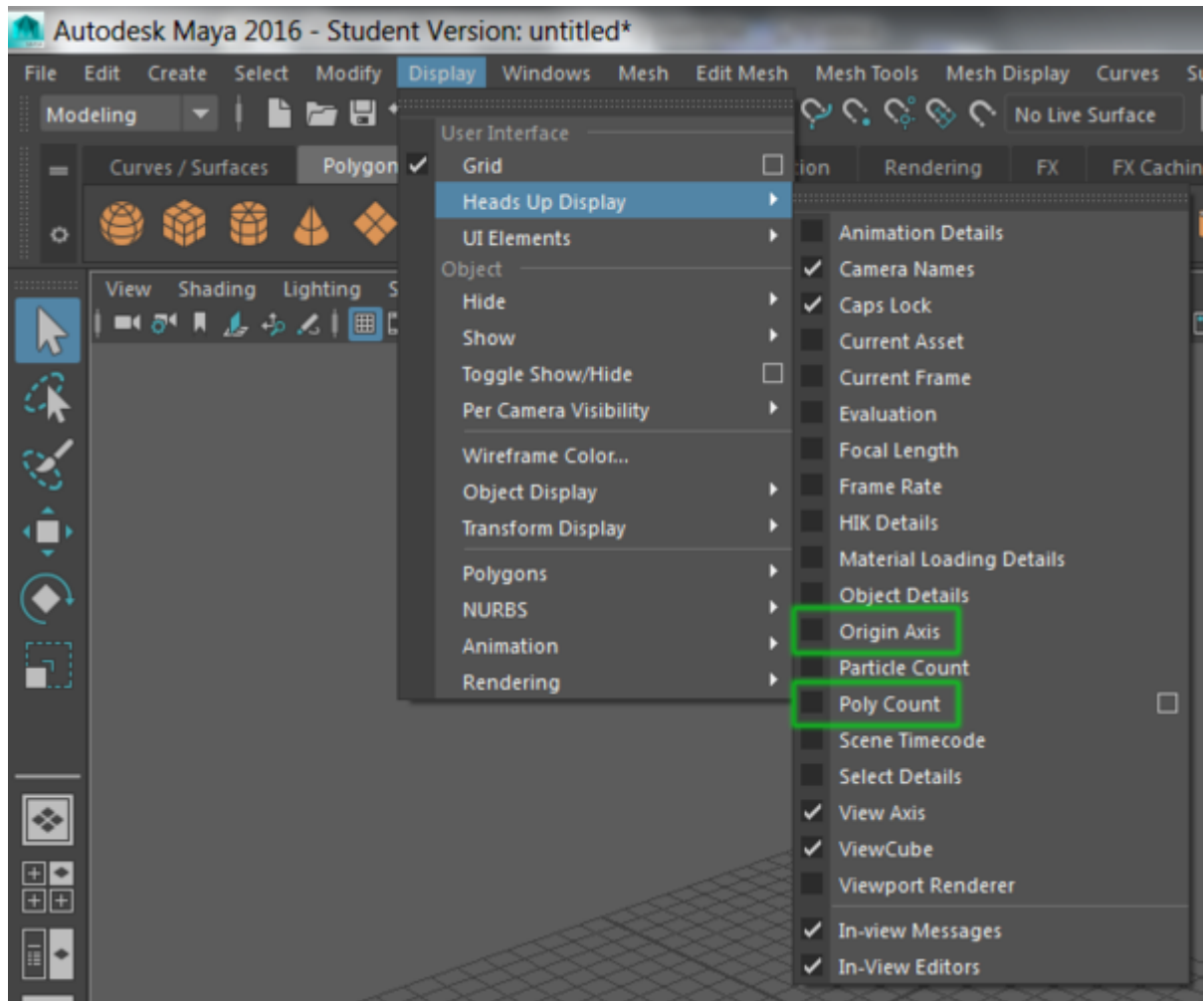
Настройка единиц измерения

По умолчанию Майя использует метрическую систему, и в новой сцене размеры будут в сантиметрах, поэтому менять настройки единиц измерения без острой необходимости не следует. Просто запомните, что если создаёте в Майе кубик 100x100см, то и в игре он будет аналогичного размера.

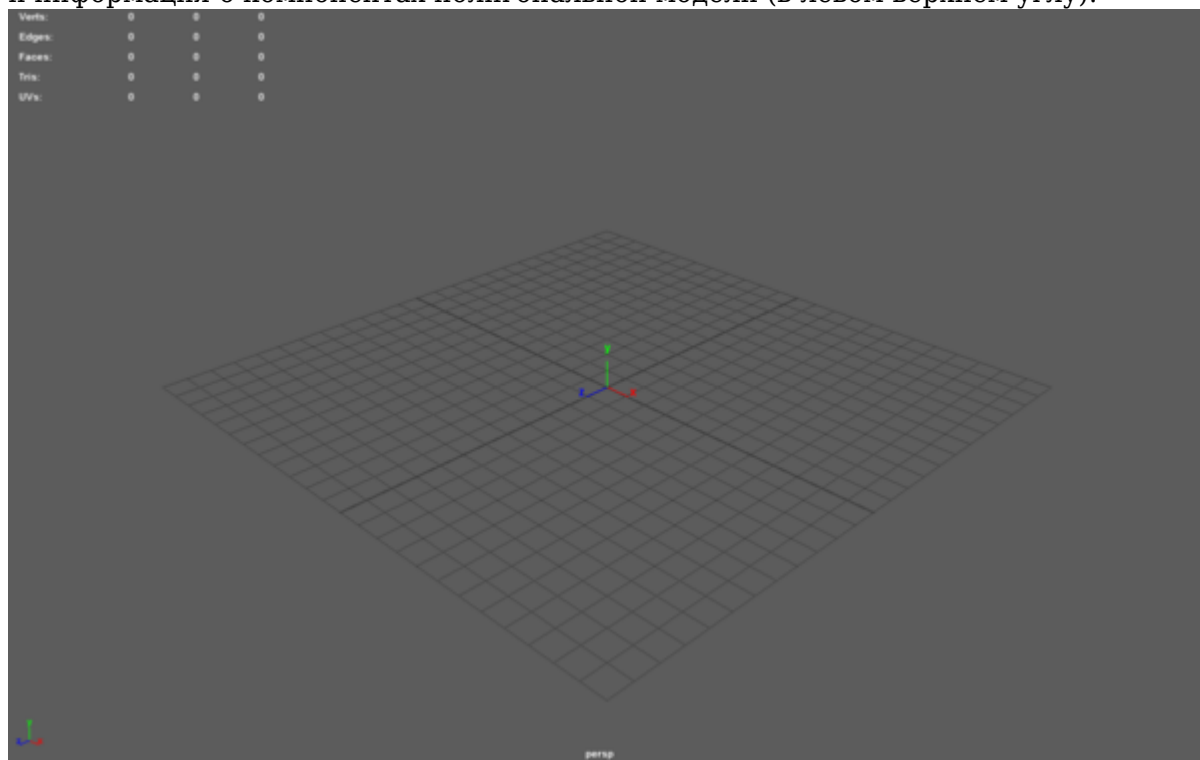
Кроме того, в редких случаях смена единиц измерения может стать причиной сбоя масштабирования некоторых объектов (например, камер).

Отображение информации во вьюпорте

Идём в меню **Display -> Heads Up Display** и ставим галочки на пунктах **Origin Axis** и **Poly Count**:



После этого во вьюпорте будут отображаться оси мировой системы координат (в центре сетки) и информация о компонентах полигональной модели (в левом верхнем углу):



Ненужные плагины

По умолчанию Майя подгружает кучу ненужных плагинов, и это здорово тормозит запуск программы. Имеет смысл отправиться в **Windows -> Settings/Preferences -> Plug-in Manager** и снять флажки автозагрузки со всего лишнего, а затем перезапустить программу. Обычно лишними оказываются все плагины, кроме экспорта/импорта в формат .OBJ и .FBX, а также Unfold3D, ModelingToolkit и, конечно же, xrayMayaTools.

В финале

Поскольку иногда в настройках что-то расстраивается, а что — непонятно, то рекомендую сразу после настройки сделать бекап папки `C:\Users\<имя>\Documents\maya\<версия>`

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Maya:_предварительная_настройка&oldid=805»

Категория:

Maya

-
- Страница изменена 18 апреля 2018 в 15:08.
 - К этой странице обращались 14 501 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

