

Maya: вопрос-ответ

Материал из xrWiki

На этой страничке собраны различные вопросы по Майе, не имеющие чётко выраженной тематики. Используйте поиск по Ctrl+F

Содержание

- 1 Установка и использование
- 2 Вьюпорт
- 3 Разное
- 4 Скриптовые решения

Установка и использование

Вопрос: где можно получить студенческую лицензию для Майи?

Ответ: [здесь](#).

Вопрос: где скачать обновления (сервис-паки) для Майи?

Ответ: [здесь](#), а заметки к выпуску — [здесь](#). Начиная с 2017 версии включительно, для загрузки обновлений придётся входить в свой личный кабинет на сайте Autodesk.

Вопрос: где скачать Maya SDK (devkit)?

Ответ: начиная с 2016-й версии включительно девкит идёт отдельным пакетом, скачать который можно [здесь](#). В предыдущих версиях SDK является частью дистрибутива Майи.

Вопрос: нужно ли устанавливать оригинальный дистрибутив Maya перед установкой обновления?

Ответ: применительно к версиям старше 2015-й включительно пакет обновления является полноценной сборкой Майи. Более того, нужно удалить предыдущую версию перед обновлением.

А начиная с версии 2016 и младше (по крайней мере под Windows) Autodesk выпускает кумулятивные патчи вместо полноценных инсталляторов. Т.е. вы устанавливаете релиз и затем, при необходимости, последний патч.

Вопрос: куда Maya сохраняет файлы после падения?

Ответ: во временную папку типа `C:\Users\Бася\AppData\Local\Temp`

Вьюпорт

Вопрос: как включить Default Viewport в Maya 2018 и новее?

Ответ: открыть текстовым редактором файл

C:\Users\<имя_пользователя>\Documents\maya\<версия>\Maya.env (обычно он пустой), и вставить в него переменную **MAYA_ENABLE_LEGACY_VIEWPORT=1**

Вопрос: как настроить чувствительность перемещения камеры, например, наезд/откат?

Ответ: чувствительность регулируется в настройках Camera Tools, например, **View -> Camera Tools -> Dolly Tool [] -> Scale** Если проблема возникла после смены единиц измерения, то имеет смысл проверить Conversion factor в атрибутах камеры.

Вопрос: проблема с сортировкой прозрачности во **Viewport 2.0**, альфа-каналы сливаются, что делать?

Ответ: измените метод сортировки прозрачности: **Renderer -> Viewport 2.0 -> Performance -> Transparency Algorithm**, скорее всего поможет **Depth Peeling**

Разное

Вопрос: как выровнять все выделенные вершины относительно плоскости?

Ответ: есть несколько способов. Самый простой — отключить Retain component spacing в настройках Move tool, и с включенной привязкой (к вершинам или к сетке) клацнуть СКМ во вьюпорте.

Вопрос: в новых версиях Майи со встроенным Modeling Toolkit'ом (он же NEX plugin) отсутствуют элементы интерфейса, позволявшие вызвать старые проверенные Split Polygon, Poly Cut, Sculpt Geometry tool'ы. В то же время они не вырезаны из функционала программы. Как их теперь вызвать?

Ответ: нужно ввести следующие команды в командную строку и перетащить их оттуда прямо на полку.

```
|-----|
|SplitPolygonTool;|
|performPolyCut 1;|
|SculptGeometryTool;|
|-----|
```

В 2017 версии они не работают. В 2019 - работают.

Вопрос: как изменить рабочие единицы, используемые Майкой по умолчанию, чтобы они не сбрасывались при создании новой сцены?

Ответ: поменять значения в **maya\<версия>\prefs\userPrefs.mel:**

```
|-----|
|l-sv "workingUnitLinearDefault" "cm"|
|l-sv "workingUnitTimeDefault" "film"|
|                                     |
|                                     |
|-----|
```

Здесь показаны параметры по умолчанию — единицы измерения сантиметры, частота кадров равна 24 (фильм). В XRay используются метры и анимация с частотой кадров, равной 30 (стандарт NTSC):

```
| -sv "workingUnitLinearDefault" "m"  
| -sv "workingUnitTimeDefault" "ntsc"
```

Плоскости отсечки настраиваются там же:

```
| -fv "defaultCameraFarClipValue" 1000  
| -fv "defaultCameraNearClipValue" 0.01
```

Вопрос: ой, я что-то накрутил в настройках и всё сломалось...

Ответ: пользовательские настройки Майи хранятся в **maya\<версия>\prefs**. Если удалить эту папку, то Майя создаст стандартные настройки при следующем запуске. Не забудьте забэкапить shelf'ы.

Скриптовые решения

В большинстве случаев небольшие скрипты удобно скопипастить в редактор скриптов и перетащить их оттуда прямо на полку (shelf).

Как выделить initialShadingGroup:

```
| hyperShade -objects initialShadingGroup;
```

Как скриптом переместить объект в начало координат:

```
| import maya.cmds as mc  
|  
| selected = mc.ls( selection=True )  
| mc.move( 0, 0, 0, selected, rotatePivotRelative=True)
```

Как отцентрировать опорные точки (pivot'ы) по центру габаритного контейнера объекта (bounding box'a):

```
| mc.xform( centerPivots=True )
```

Как импортировать много файлов в сцену (например, при работе со сценой после декомпиляции уровня в режиме -mode le:

```
import maya.cmds as mc

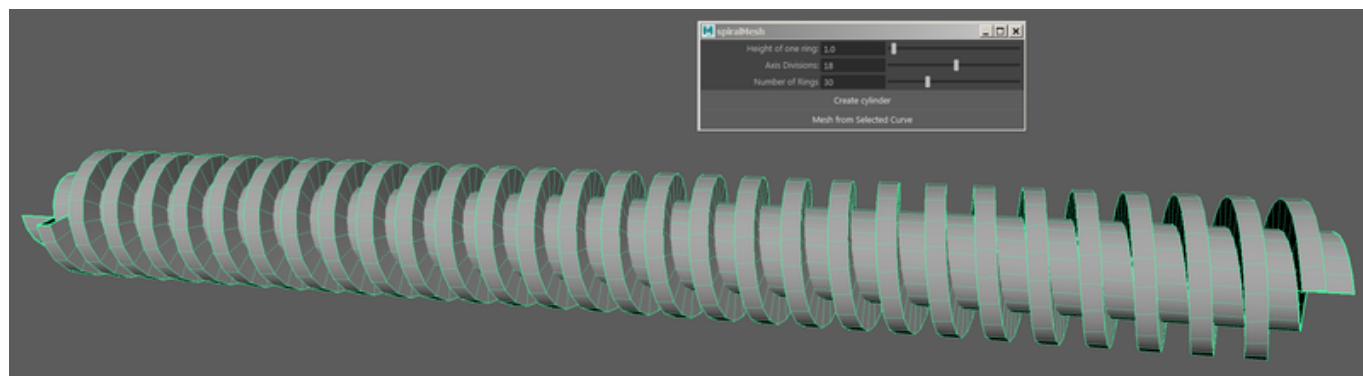
def multiple_import():
    multiple_filters = "X-Ray object (*.object);;X-Ray game object (*.ogf);;X-Ray skeletal motion (*.skl);;All Files (*.*)"
    files = mc.fileDialog2(fileFilter = multiple_filters,
                           dialogStyle = 2,
                           caption = 'Import',
                           okCaption = 'Import',
                           fileType = 4)

    for f in files:
        names_list = f.split('/')
        object_name = names_list[-1].replace('.object', '')
        returned_nodes = mc.file('%s' % f,
                                  i = True,
                                  type = "X-Ray object",
                                  returnNewNodes = True,
                                  ignoreVersion = True,
                                  options = "mo=0",
                                  loadReferenceDepth = "all" )

        mc.rename(returned_nodes[0], object_name)
```

Вопрос: как создать цилиндрическую резьбу для винтов, болтов, шурупов, шнеков и тому подобных вещей со строго заданной спиральной нарезкой?

Ответ: к сожалению, в Maya нет такого функционала из коробки. Проще всего воспользоваться этим старым MEL-скриптом, и доработать полученную полигональную заготовку выдавливанием рёбер, задавая точные смещения в редакторе скриптов.



Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Maya:_вопрос-ответ&oldid=1195»

Категория:

Maya

- Страница изменена 8 октября 2023 в 09:58.
- К этой странице обращались 13 495 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).



