**MayaBS**——这是有关mayaBS方面相关的代码

●**BsAddIntermediateFramesAccordingSpecifications**——这是对bs中间帧处理的相关代码

▼**ZKM\_BsIntermediateFrame**——对Maya的BS中间帧方面的处理

▶[ZKM\_AsSpecificationsAddBSIntermediateFrame(BsName, BaseBsGrp, Specifications)](MayaBS/BsAddIntermediateFramesAccordingSpecifications/ZKM_BsIntermediateFrame/ZKM_AsSpecificationsAddBSIntermediateFrame.docx)

简介：按对应名称规范添加BS中间帧。

▶[ZKM\_ClearBsIntermediateFrame(BsName)](MayaBS/BsAddIntermediateFramesAccordingSpecifications/ZKM_BsIntermediateFrame/ZKM_ClearBsIntermediateFrame.docx)

简介：清理BS中间帧。

▶[ZKM\_KeepLinkRebuildBs(Model, BsName, AddIntermediateFrame)](MayaBS/BsAddIntermediateFramesAccordingSpecifications/ZKM_BsIntermediateFrame/ZKM_KeepLinkRebuildBs.docx)

简介：保持链接重建基础Bs（包括中间帧）。

▶[ZKM\_BakeBsBackDictionary(Model, BsName)](MayaBS/BsAddIntermediateFramesAccordingSpecifications/ZKM_BsIntermediateFrame/ZKM_BakeBsBackDictionary.docx)

简介：烘焙所有bs并返回出相关链接字典。

▶[BSIntermediateFrameConversionSpecification(Model, BsName)](MayaBS/BsAddIntermediateFramesAccordingSpecifications/ZKM_BsIntermediateFrame/ZKM_BSIntermediateFrameConversionSpecification.docx)

简介：将中间帧转换为游戏规范。

●**BsConversionDrive**

▼**ZKM\_BsConvert**——对Maya的BS驱动方面的处理

▶[ZKM\_BsConvertControllerDrive(Controller, LoadBsName)](MayaBS/BsConversionDrive/ZKM_BsConvert/ZKM_BsConvertControllerDrive.docx)

简介：在控制器已经附着在模型的前提上把bs转换成驱动。

**●BsModelEdit**

▼**ZKM\_DifferentTopologiesBSClass**——对Maya的bs模型方面的处理

▶[ZKM\_BakingBS(BakingModel, BakingModel\_BS, BakingBsAttributeAll)](MayaBS/BsModelEdit/ZKM_DifferentTopologiesBSClass/ZKM_BakingBS.docx)

简介：烘焙bs

▶[ZKM\_DecomposeBS(DecomposeSource,DecomposeSource\_BS,DecomposereFerence)](MayaBS/BsModelEdit/ZKM_DifferentTopologiesBSClass/ZKM_DecomposeBS.docx)

简介：分解bs

▶[ZKM\_TransferDifferentTopologies\_BS(TransmitSource,TransmitTarget,IntermediateState)](MayaBS/BsModelEdit/ZKM_DifferentTopologiesBSClass/ZKM_TransferDifferentTopologies_BS.docx)

简介：不同拓补转移bs

**MayaCommon**——这是有关maya常用的代码

●**Attribute**——属性方面的代码

▼**CurveShapeWithPicture**——控制器形状以及生成其形状的mel代码。

▶None

▼**ZKM\_AttributeClass**——对Maya属性的处理

▶[ZKM\_AddAttributes(Curve,Type,AttributesName,HaveMin,min,HaveMax,max,Aefault)](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_AddAttributes.docx)

简介：maya内置的添加属性常用操作提取。

▶[ZKM\_HideUselessAttributes(sel)](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_HideUselessAttributes.docx)

简介：把物体没有关联的属性锁定并隐藏。

▶[ZKM\_LinkAttributes(Soure,Target,NodeType,Multiplier,SoureMappingMin,](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_LinkAttributes.docx)

[SoureMappingMax,TargetMappingMin,TargetMappingMax)](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_LinkAttributes.docx)

简介：链接属性,提供乘除和重映射两种链接方式。

▶[ZKM\_SelHideUselessAttributes()](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_SelHideUselessAttributes.docx)

简介：把物体没有关联的属性锁定并隐藏的多选版本。

▶[ZKM\_SetDefaultAttributeRange(Curve,AttributesName,HaveMin,min,HaveMax,max)](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_SetDefaultAttributeRange.docx)

简介：设置默认属性一些操作提取。

▶[ZKM\_ShowAllAttributes(sel)](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_ShowAllAttributes.docx)

简介：可以把物体所有属性显示出来。

▶[ZKM\_SetDefaultAttributeRange(Curve,AttributesName,HaveMin,min,HaveMax,max)](MayaCommon/Attribute/ZKM_AttributeClass/ZKM_ShowSelectAllAttributes.docx)

简介：可以把选择的物体所有属性显示出来的多选版本。

●**CleanMayaFiles**——清理maya文件

▼**ZKM\_CleanMayaFilesClass**——对Maya的文件进行清理

▶[ZKM\_ClearDriveInvalidIntermediateFrame(Type)](MayaCommon/CleanMayaFiles/ZKM_CleanMayaFilesClass/ZKM_ClearDriveInvalidIntermediateFrame.docx)

简介：删除所有的无影响动画或者驱动，包括其中的中间帧。

▶[ZKM\_DeleteNoImpactDrive()](MayaCommon/CleanMayaFiles/ZKM_CleanMayaFilesClass/ZKM_DeleteNoImpactDrive.docx)

简介：删除所有的无影响驱动。

●**FileProcessing**——文件处理

▼**ZKM\_FileProcessingClass**——对文件进行处理

▶[ZKM\_ImportFile(name, ImportAdditionalPath, ImpExpFile,Type)](MayaCommon/FileProcessing/ZKM_FileProcessingClass/ZKM_ImportFile.docx)

简介：导入或者导出当前选择，目前只支持ma和mb文件。

▶[ZKM\_RunCorrespondingCommand(FilePath)](MayaCommon/FileProcessing/ZKM_FileProcessingClass/ZKM_RunCorrespondingCommand.docx)

简介：运行对应命令，mel和py都可以。

●**Follicle**——maya毛囊方面的代码

▼**ZKM\_FollicleClass**——对Maya的毛囊常用功能的处理

▶[ZKM\_FollicleConstraint(MD,Sel,Keep)](MayaCommon/Follicle/ZKM_FollicleClass/ZKM_FollicleConstraint.docx)

简介：把物体用毛囊附着在模型表面。

●**Link**——maya属性链接方面的代码

▼**ZKM\_LinkClass**——对Maya属性链接方面的处理

▶[ZKM\_BreakLink(Attribute)](MayaCommon/Link/ZKM_LinkClass/ZKM_BreakLink.docx)

简介：断开属性的链接。

**MayaUI**——这是有关maya内置UI修改的代码

●**LoadText**——加载文本

▼**ZKM\_LoadTextClass**——对Maya UI加载文本

▶[ZKM\_LoadText(Type, Name)](MayaUI/LoadText/ZKM_LoadTextClass/ZKM_LoadText.docx)

简介：加载MayaUI文本。

▼**ZKM\_ReadTextClass**——读取MayaUI文本

▶[ZKM\_ReadLoadText(Type, Name)](MayaUI/LoadText/ZKM_ReadTextClass/ZKM_ReadLoadText.docx)

简介：读取MayaUI文本。

**MayaWeight**——这是