

资源管理工具 (Resource Manager)

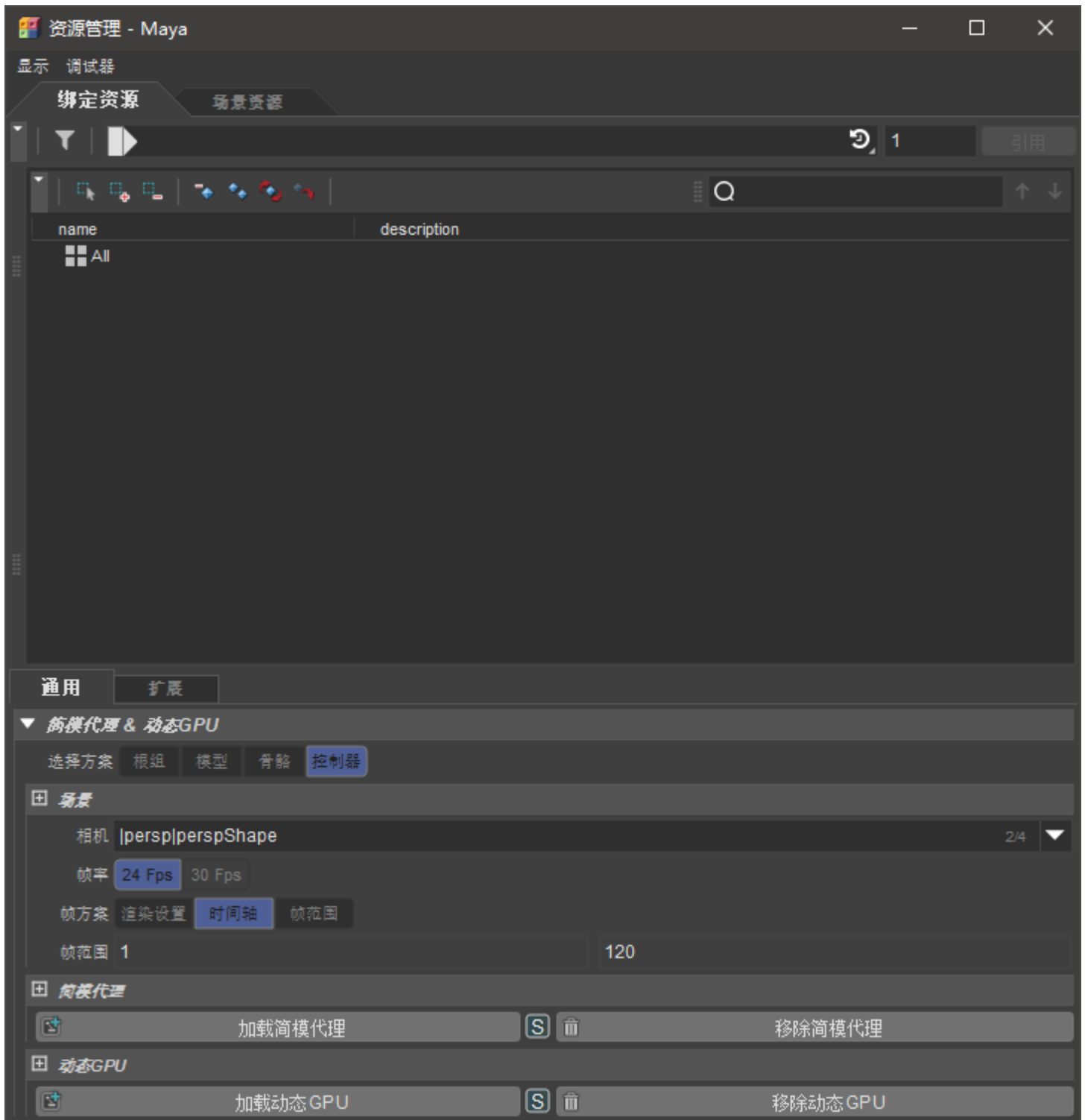
主要分为两个部分，绑定资源管理和场景资源管理，在工具上会体现为两个可切换的页面。

部分操作会采取多进程的方式运行（不影响Maya其他操作，目前同一时间最多执行5条进程，如有6个任务需要执行，会先同时执行5个，第6任务会进入等待，如前面5个任务有任意一个执行结束，第6个任务便会结束等待开始执行）

其中场景资源页面还在开发中

绑定资源 (Rig Resource)

工具面板主要分为几个部分：工具栏，资源视窗，工具箱。




工具栏 (Tool Bar)

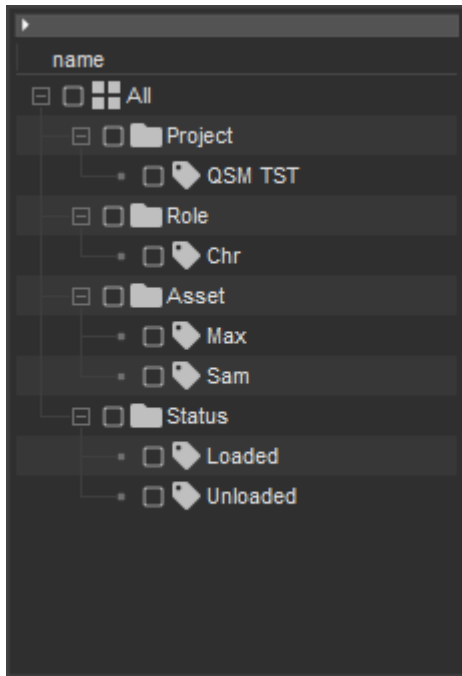
资源管理工具 (Resource Manager)

主要包含筛选工具，引用工具



筛选工具 (Filter Tool)

点击筛选按钮会弹出筛选视图。当文件中绑定资源过多的时候，筛选工具可以帮助快速筛选资源，勾选控件前面的复选框可筛选出符合条件的资源。



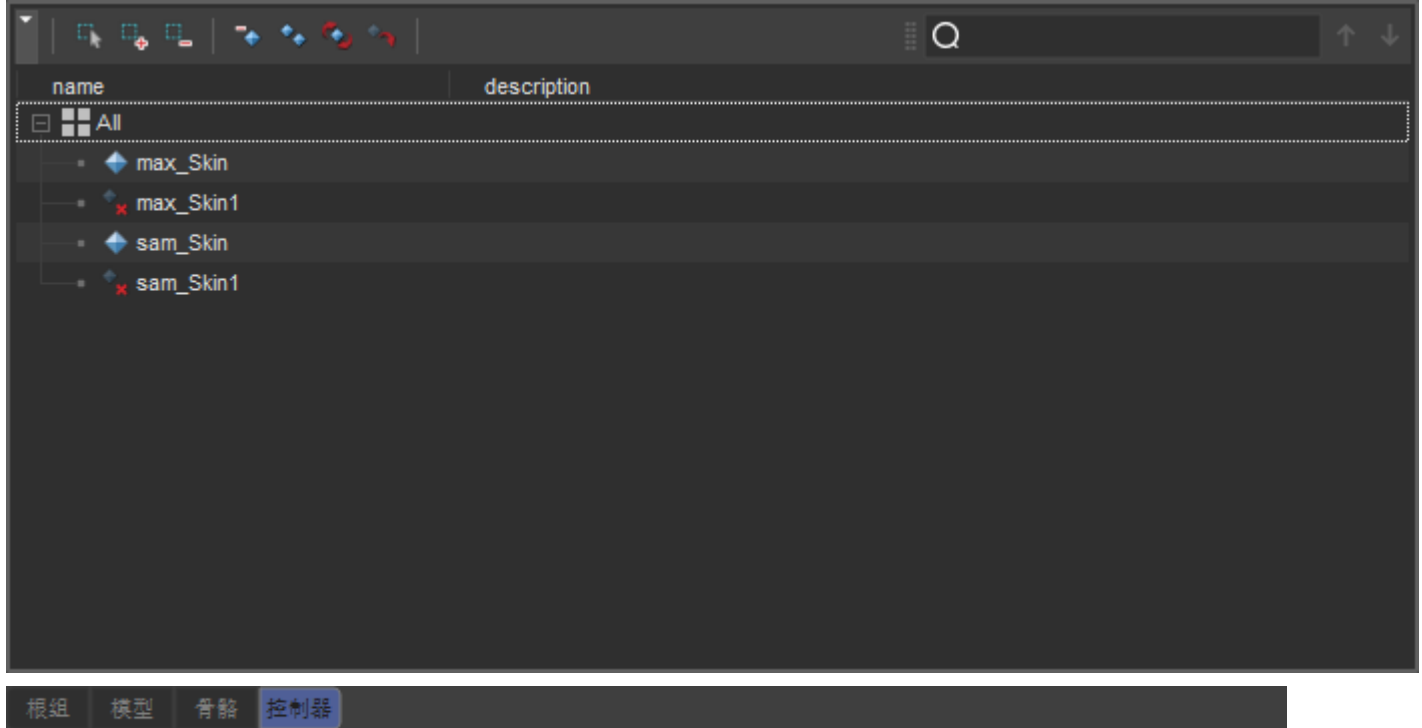
引用工具 (Reference Tool)

主要用于快速引用绑定资源，输入关键词会自动补全，如果输入资源有绑定文件，引用按钮会自动亮起。点击引用加入需要的绑定，支持一次导入多个绑定。



资源视图 (Resource View)

用于显示当前文件中可用的绑定资源，可与Maya的视窗交互（在maya中选中任意绑定的任意部件，资源视图中的对应绑定资源变回高亮，反之亦然），下方的选择方案可设置选择的模式；集成了maya的单独显示的部分功能，可快速单独显示/加选/减选某个绑定资源；集成了maya的引用编辑器的部分工具，可快速移除/复制/加载/卸载绑定资源。



工具箱 (Tool Kit)

工具箱目前有两个页面：通用和扩展，后续会根据需求增加别的页面
所有的按钮和输入框都有鼠标提示（如没有，后续会陆续补充）

通用工具集(Utility Tools)

目前主要包含简模代理和动态GPU两个功能



简模代理 (Skin Proxy)

点击“加载简模代理”可将高模替换为简模显示：
此过程会在后台自行，不影响Maya的其他操作，等待过程中可继续动画制作，后台任务完成后会自动加载；
会根据绑定资源自动生成缓存，如缓存已存在会直接使用缓存，不会重复生成。



动态GPU (Dynamic GPU)

资源管理工具 (Resource Manager)

点击“加载动态GPU”，可将当前绑定的动画显示为不可交互的GPU：
此操作与简模代理类似，但是每次都会生成一套新的缓存

