

资源管理工具 (Resource Manager)

主要分为两个大的页面，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

多进程任务池功能示意

- 运行中 (Running) & 等待 (Waiting)

当6个任务需要执行进度条会被平均分为6段，会先同时执行5个（颜色为蓝色），第6任务会进入等待（颜色为橙色），如前面5个任务有任意一个执行结束（结束状态有两种，成功和失败，成功为绿色，失败为红色），第6个任务便会结束等待开始执行

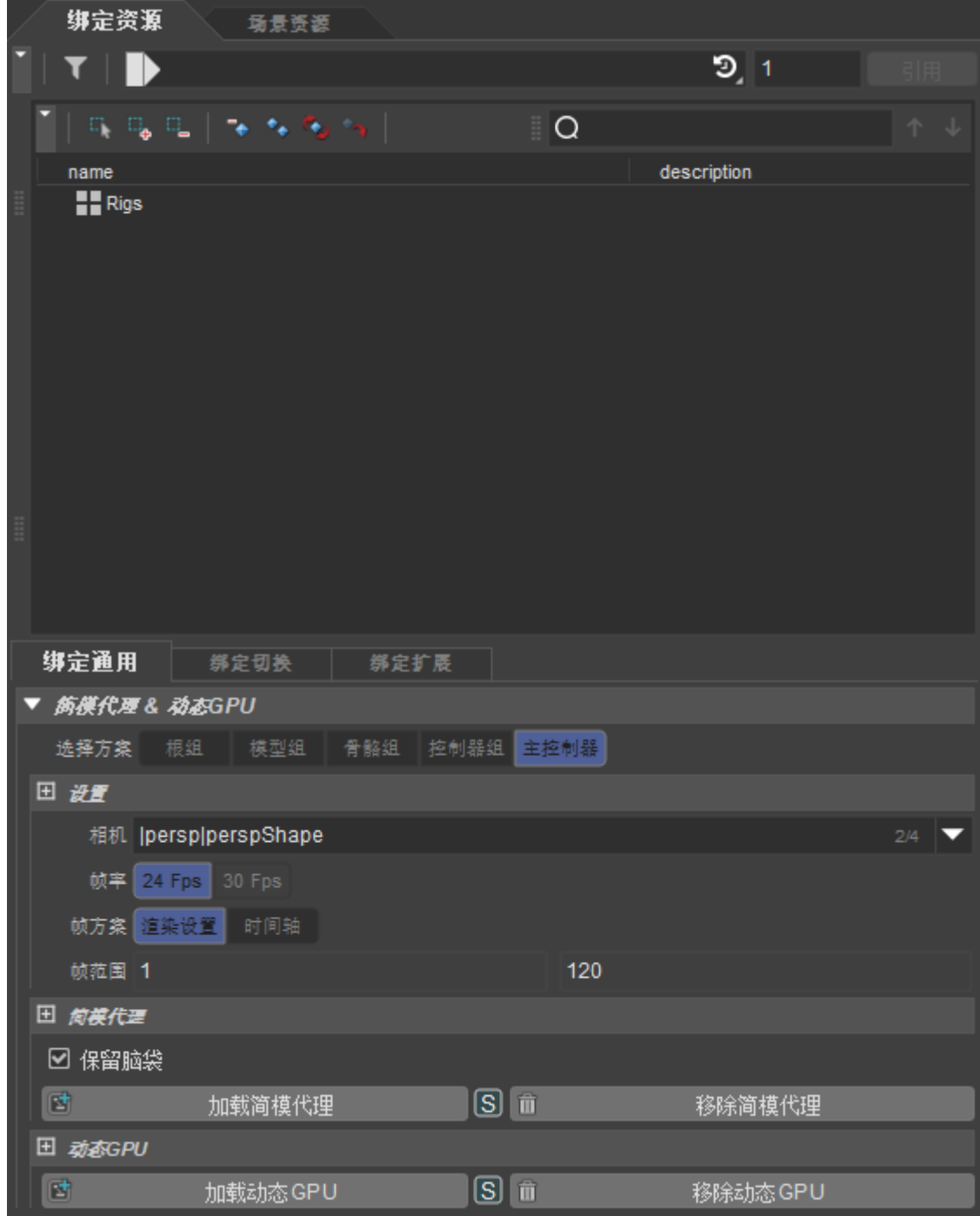


- 完成 (Completed)
任务结束的状态为绿色



绑定资源页 (Rig Resource Page)

工具面板主要分为几个部分：工具栏，资源视窗，工具箱。




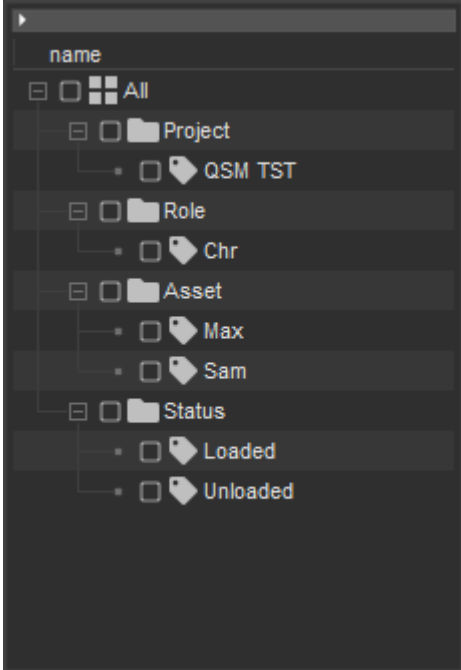
工具栏 (Tool Bar)

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。



资源管理工具 (Resource Manager)

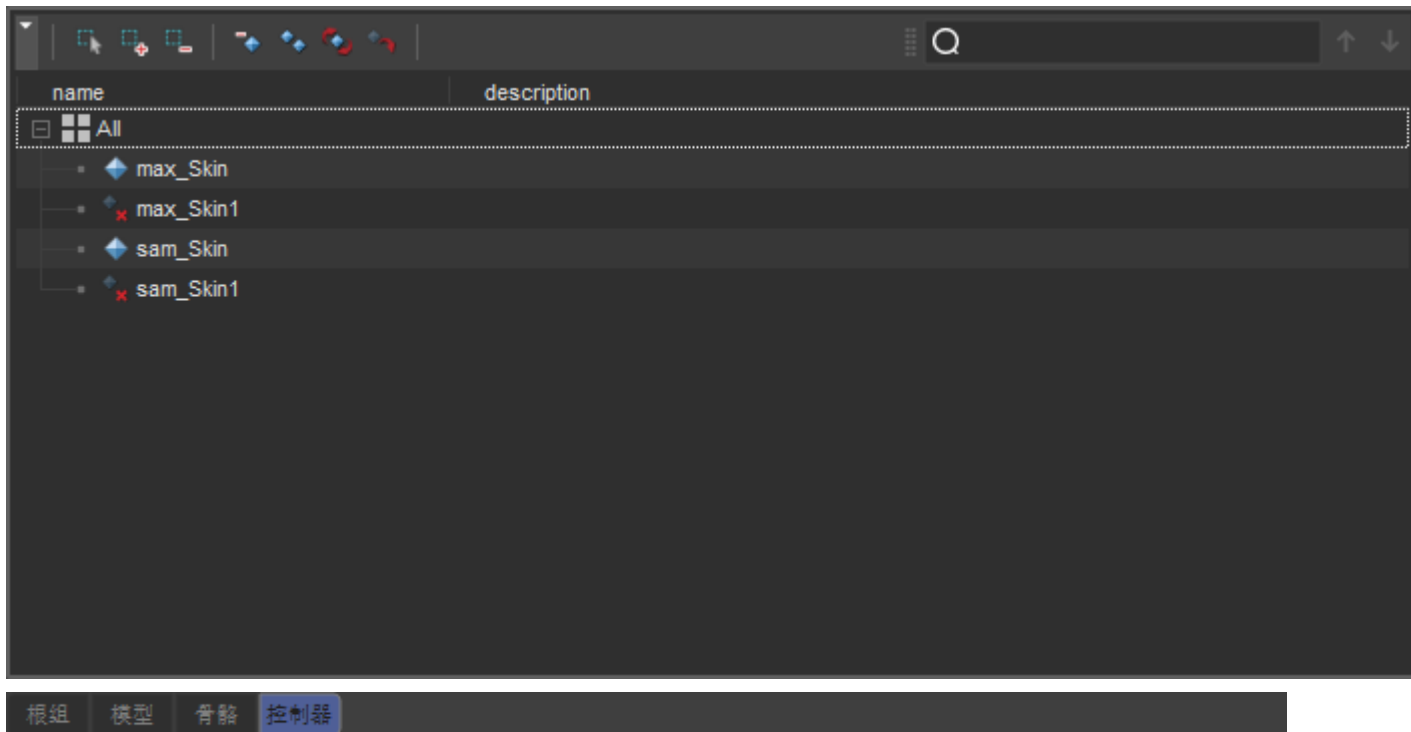
引用工具 (Reference Tool)

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；



单独显示工具 (Isolate Tool)

maya的单独显示，单独显示/加选/减选某个绑定资源；

引用编辑工具 (Reference Edit Tool)

maya的引用编辑，移除/复制/加载/卸载绑定资源。



绑定工具箱 (Tool Kit)

工具箱目前有三个页面：通用，切换和扩展，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）

绑定通用 (Rig Utility)

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)

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



绑定切换 (Rig Switch)

资源管理工具 (Resource Manager)

如已经加载过简模代理/动态GPU可通过启用/关闭来切换，
如需全部切换，可点击选择所有然后再进行切换



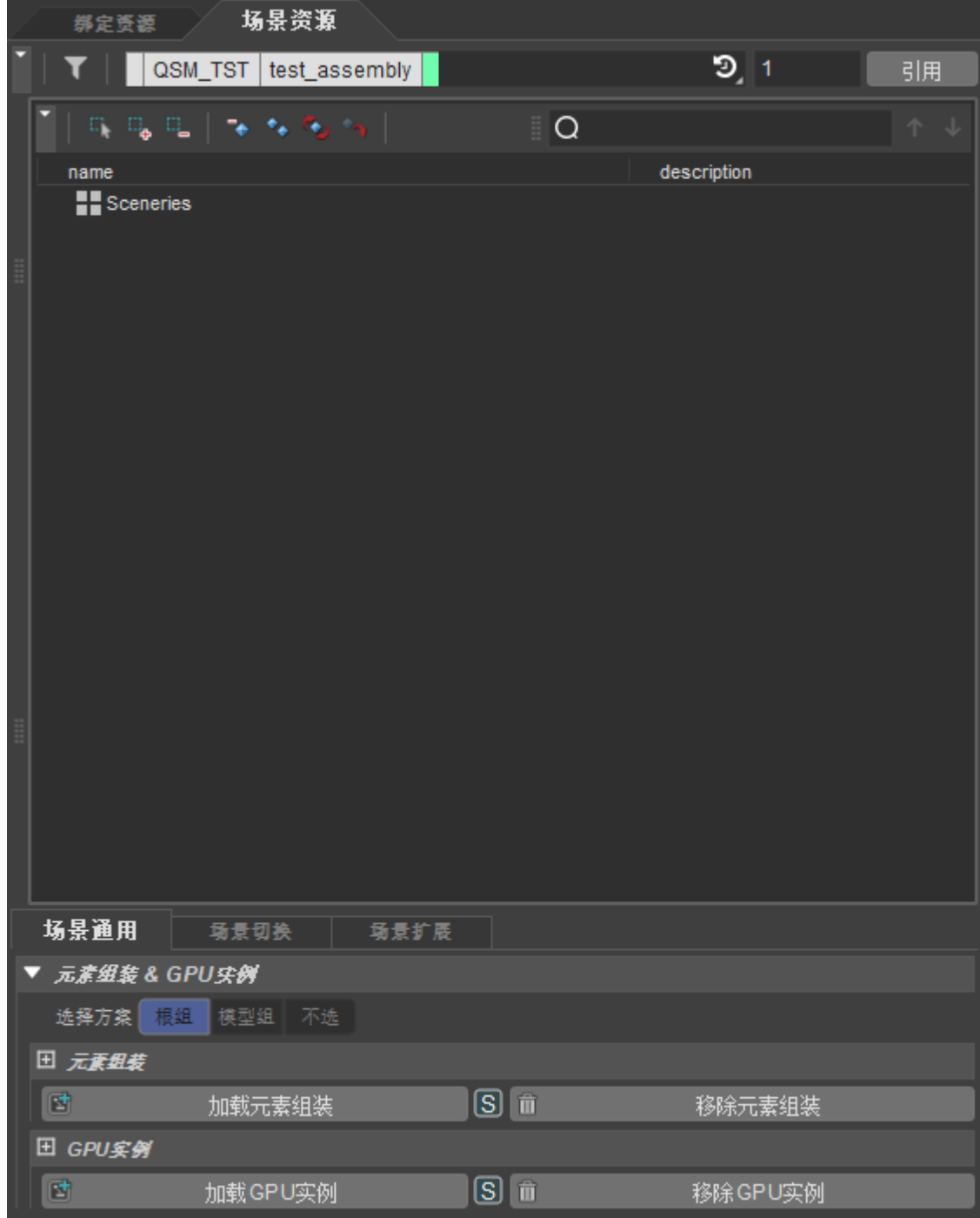
绑定扩展 (Rig Extend)

如不想在播放的时候看到控制器可通过点击启用/关闭播放可见打开或者关闭
动画传递工具目前只能传递整个身体的动画（不包含面部），任意选择两个绑定的身体的任意部件进行传递（先选择传递者，再选择被传递者），复制和粘贴同理（粘贴可跨Maya粘贴）



场景资源页 (Scenery Resource Page)

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）

参考绑定资源工具栏

筛选工具（Filter Tool）

参考绑定资源筛选工具

引用工具（Reference Tool）

参考绑定资源引用工具

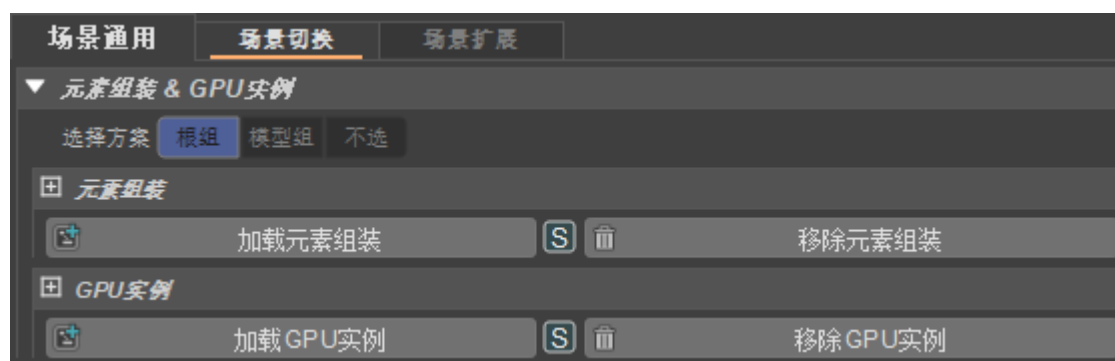
资源视图（Resource View）

参考绑定资源资源视图

场景工具箱（Tool Kit）

场景通用 (Scenery Utility)

目前主要包含元素组装和GPU代理两个功能



元素组装

一种可在GPU和Mesh自己只有切换的场景方案，转化过程比较慢（巨大场景目前等后续农场功能实现了再使用）

注意：Mesh模式只能做简单的显示隐藏，移动，拖拽点等操作，如需删减Mesh，请用场景切换里的导入功能

点击“加载元素组装”可将场景替换为元素组装模式：

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；

会根据场景资源自动生成缓存，如缓存已存在会直接使用缓存，不会重复生成。

元素代理

只能显示为GPU，但是可以用转化工具中的导入功能显示Mesh，转化过程比元素组装要快一点
操作同元素组装

场景切换

切换：用于在GPU和Mesh还有不同LOD（LOD为减面等级，LOD01为减面50%，LOD02为减面75%）之间切换的工具

导入：可将选中的元素以Mesh的形式导入，如需要Mesh进行破碎可使用此功能

选择：可快速选中当前视图相机可见的元素组装和GPU代理，以便进行进一步操作



场景扩展

相机视体：点击在为设置中选择的相机创建相机视体（）

相机遮罩：分为两种，动态和静态

只对Mesh（有变形记录的除外）和GPU起作用；

动态遮罩会实时显示（每帧变化，在设置中配置帧范围）和隐藏相机不可见的物体；

静态遮罩会计算所有帧后将每帧均不可见的物体隐藏（使用层）。

相机LOD：根据设置的距离范围自动切换LOD（如果有的话），如范围为1000-1500，则表示大于1000但是小于1500的会切为LOD1，大于1500的会切为LOD2，小于1000的使用原有的精度

场景通用

场景切换

场景扩展

▼ 相机视体 & 相机遮罩

+

 设置

相机

|persp|perspShape

2/4 ▼

帧方案

时间轴

帧范围

帧范围

1

120

+

 相机视体

创建相机视体

移除相机视体

+

 相机遮罩

创建相机遮罩 (动态)

创建相机遮罩

移除所有相机遮罩

+

 相机LOD

距离范围

1000

1500

通过相机距离切换LOD

