

新建面片

曲线创建面片

05 约束 [包裹]

06 两根曲线创建面片

07 填充

边转 CV 线

提取选择

选择命令

重命名打组

传递单位组编辑属性

复制

增长

13. 控制曲线 [多曲线一起控制]

新建软管

曲线创建软管

解除约束

两根曲线创建软管

08. 细分毛发组

09. 面片转 CV

显示内容

10. 提取所有

重置坐标轴和点

重建曲线

随机化

缩减

平滑面片组

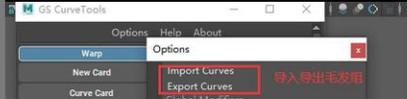
镜像面片组

控制后执行

控制曲线窗口

UV 编辑窗口

GS CurveTools v1.2.7
Personal Edition



05 约束 [包裹]

可以绑定面片。也可以解除绑定增加新的面片。在执行 绑定, 原有造型还在 [按住 shift+C 点击绑定, 还可以保留原始面片, 并且会自动复制一个面片组绑定到约束曲线]

07. 填充

平滑增加中间, 即使调节了造型。

08. 细分毛发组

可以细分数量。按住 shift+C 也可以复制细分。

09. 面片转 CV

毛发组转面片丢失曲线。可以把转出来的面片重新生成适配的曲线

10. 提取所有 [适合提取模型导出检查]

按住 shift 可以按照毛发组分成多个多边形

12. 传递 UV

正常顺序传递, 按住 shift 执行命令。可以把最后选择的传递到前面面片组



06

填充面片和管道组、可以叠加填充面片可以填充管道。同理

13. 尽量不要对他操作过大旋转
官方建议多编辑点来进行变形

删除面片组。不可以只删除面片组的线条。按一下向上键。删除整个组

Options

- Import Curves 导入和导出功能允许您导入和导出曲线以用作模板,
- Export Curves 或者只是在项目之间传输它们
- Global Modifiers 比例因子将确定由
- Change Scale Factor **New Card、New Tube、**
- Global Curve Thickness **Curve Card、Curve Tube**
- Viewport Commands **Add Cards 和 Add Tubes**
- Set AO Settings 设置 AO 设置 **按钮创建的曲线的初始比**
- Set Transparency Settings 设置透明度设置
- Convert Curves (BETA)
- Convert Curves (BETA) ▶
- Color Options
- Sync Curve Color to Layer Color
- Colorize Regrouped Layers
- ✓ Checker Pattern for Color Mode
- General Options
- Extract Last Group (J)
- Filter Last Group (J)
- ✓ Sync Outliner/Layer Visibility
- ✓ Keep Curve Attributes 保持曲线属性
- ✓ Bound Curves Follow Parent 绑定曲线跟随父曲线
- Bind to All Available Empty Curves 绑走到所有可用曲线
- Duplicate Curves Before Bind
- ✓ Add Cards/Tubes Blend Attributes
- ✓ Auto Convert Instances
- ✓ Replacing Curve Layer Selection
- Layer Options
- Use Only Numbers in Layers
- Use 20 Layers 使用 20、30 或 40 层将
- Use 30 Layers 在用户可用的层数之间
- Use 40 Layers 切换
- Utility Commands
- Update Layers 更新图层
- Reset to Defaults 插件重置为“出厂”默认设置
- Fixes
- Fix Maya 2020-2022 UV Bug
- Fix Broken Graphs
- Convert Selected Bezier to NURBS
- Maya 2020.4 Fixes ▶



号码层编辑

GS Curve Control

warpcard2 -1.0

L-Div 10 横向细分段数

W-Div 3 纵向细分段数

Orien 0.0 旋转

Twist 0.0 尾部旋转

Inv.Twist 0.0 头部旋转

Twist Curve Graph 旋转精细控制曲线器

Width 1.000 面片组宽度

Taper 1.000 面片组尾部宽度

Width Curve Graph 面片组宽度控制器

Length Unlock 缩放开关

Length 1.000 向头部缩放

Offset 0.000 两端缩放

Profile 0.000 面片中间凹凸缩放

Profile Curve Graph 中间缩放速率控制器

Refine 20 面片偏移曲线

Smooth 0.0 平滑偏移

Normals 180.0 法线角度

Reverse Normals

Orient to Normals 适配所选择的头部

Select Target 选择的物体, Type是Mesh

Iterations 10 Refresh V

Min Angle 5.0

Orient 通过选择被指定物, 适配毛发组位置对应选择好的头部

UV Controls

H-Flip UV 反转 U-V

MoveU 0.000 MoveU 和 MoveV 将在 UV 空间中向左、向右、向上和向下移动 UV 贴图

MoveV 0.000

ScaleU 1.000 ScaleU 和 ScaleV 将缩放 UV 贴图

ScaleV 1.000

RotUV 0.00 旋转 UV

How To Fix Maya 2020-2022 UV Bug: Open Fix Dismiss

Solidify Controls 固化属性

Solidify 厚度

Thickness 0.25 面化厚度

Divisions 0 面化截面细分

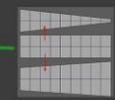
ScaleX 1.0

ScaleY 1.0

Offset 0.0

SNormals 30.0 面化法线

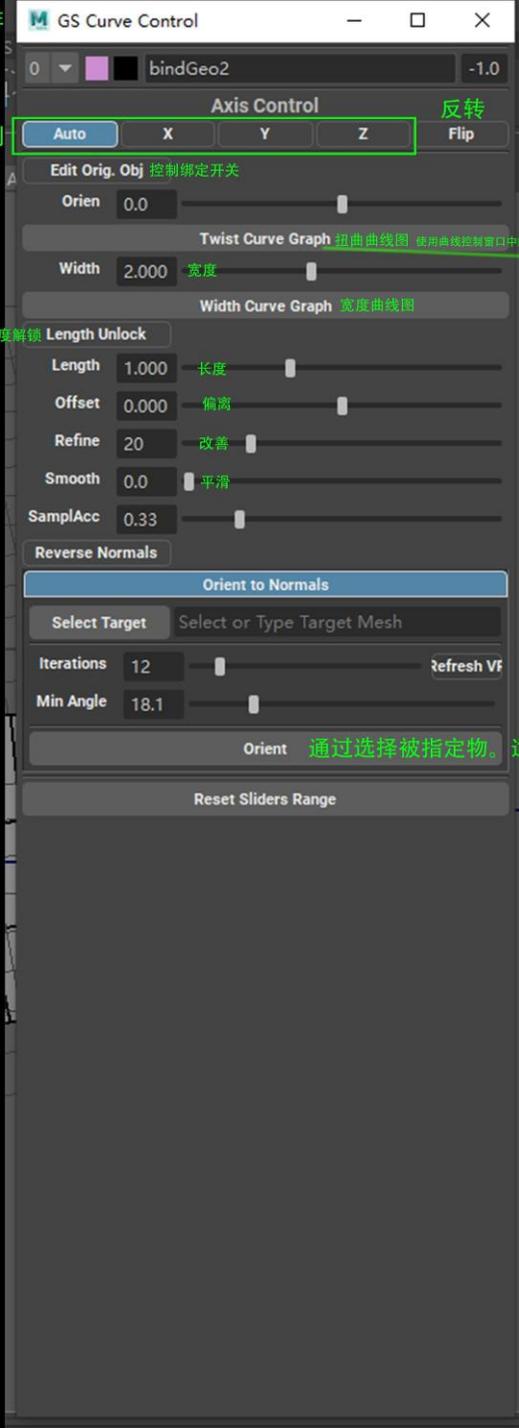
Reset Sliders Range



Scale X、Scale Y 和 Offset 将改变基础几何体的轮廓, 它们之间的主要区别在于偏移量更均匀

面化法线 会沿面固化边缘改变法线的角度

自制面片绑定曲线属性



轴控制

轴控制

默认情况下，它设置为自动，通常它工作得很好。如果您注意到几何图形以错误的方向绑定到曲线，请尝试更改此属性。

将解锁几何体的拉伸并允许
精确控制几何体的长度

长度解锁

反转

控制绑定开关

扭曲曲线图 使用曲线控制窗口中的扭曲曲线图在曲线上的任意点扭曲

字体控制曲线扭曲的大小
| 轴与曲线

通过选择被指定物。适配毛发组法线对应好

通道 编辑 对象 显示

pathCurve1

平移 X	0
平移 Y	0
平移 Z	0
旋转 X	0
旋转 Y	0
旋转 Z	0
缩放 X	1
缩放 Y	1
缩放 Z	1
可见性	启用
长度段数 Length Divisions	10
宽度段数 Width Divisions	3
旋转 Orientation	0
尾部扭曲 Twist	0
头部扭曲 Inv Twist	0
宽度 Width	1
长度锁定 Length Lock	Locked
长度 Length	1
偏移 Offset	0
根部缩放 Taper	1
面片中间弧度 Profile	0
改善圆滑度 Curve Refine	20
平滑毛发组 Curve Smooth	0
翻转面片法线 Reverse Normals	off
Surface Normals	180
Flip UV	off
Move U	0
Move V	0
Rotate UV	0
Scale U	1
Scale V	1
实体厚度 Solidify	禁用
厚度数值 Solidify Thickness	0.25
厚度段数 Solidify Divisions	0
X 轴厚度缩放 Solidify Scale X	1
Y 轴厚度缩放 Solidify Scale Y	1
实体偏移 Solidify Offset	0
实体法线角度 Solidify Normals	30

UV 编辑

Controller Mode

Select (Q) **选择**

为了选择 UV 矩形进行编辑，只需切换到选择模式 (Q) 并单击或选取任意数量的 UV。

Move (W) **移动**

为了移动选定的 UV，请更改为移动模式 (W)，然后使用 LMB 在 UV 矩形上单击并拖动。

Rotate (E) **旋转**

要旋转选定的 UV，请更改为旋转模式 (E)，然后使用 LMB 单击并拖动以旋转 UV。
UV 旋转轴与原始 UV 旋转属性轴位于同一位置。

Scale (R) **缩放**

要缩放选定的 UV，请更改为缩放模式 (R)，然后单击并使用 LMB 拖动以缩放 UV。
有两种缩放模式 - H 和 V。H 将水平缩放 UV 矩形，V 将垂直缩放。
您可以通过单击 H 或 V 切换按钮或多次键盘上的 R 按钮在这些模式之间切换。

H **缩放方向 V**

Draw (D) **绘制 UV**

绘图模式 (D) 允许使用简单的绘图手势快速重新定位 UV。如果将更改任意数量的选定 UV 矩形以匹配用户绘制的形状。
Draw 会将 UV 旋转到默认的旋转角度。
Draw 允许快速初始定位 UV 矩形。

Utility Functions

H-Flip UV (H) **UV 试图方向左右反转**

V-Flip UV (V) **UV 视图方向上下反转 UV**

Reset UV (X) **重置 UV**

Focus View (F) **找寻 UV**

UV List

- warpCard1

Isolate Select (I) **隔离显示**

Show All (A)

Options

隔离仅在编辑器中显示选定的 UV，并隐藏其他

Show All 将在编辑器视口中显示所有可用的 UV

Options

Texture Controls

Transform Alpha **显示 alpha**

Editor Colors

01

提取面片组后。原始文件不是删除
只是隐藏。可用组内内用显示关闭
打开

01 提取面片组

选择曲线

关闭显示组内 CV

添加选择到层

启用组内多边形编辑

选择几何体

关闭显示几何体

组内内容显示关闭

