<u>SKIN – Funktion in Renx</u> Wirkungsbereiche von Bones

Heute möchte ich euch einmal die SKIN-Funktion in RenX näher erläutern, mit welcher ich mich erst seit kurzer Zeit beschäftige. Sie bietet enorme Vorteile, wenn man Probleme mit dem Verlinken hat und bestimmte Verlink-Positionen nicht nachvollziehen kann.

Durch diese Funktion ist es einem möglich den Einflussbereich einer Bone näher zu ergründen und zu bestimmen. Besonders bei Flugeinheiten und komplexen Animationssystemen kann diese Funktion sehr von Vorteil sein.

Für dieses Tutorial ist es wichtig, dass ihr bereits gut mit der Funktion des Verlinkens vertraut seid.

Imporiert euer Model und klickt den gewünschten Mesh-Part an, welchen ihr verlinken wollt. Dort wählt ihr die Funktion SKIN aus:

WINGS	ľ
Windu	
Use Pivot Points	ĺ
Selection Modifiers	
Mesh Select	
Patch Select	
Vol Select	
Patch/Spline Editing	
Edit Patch	
DeletePatch	
Mesh Editing	
DeleteMesh	
Edit Mesh Esce Extrude	
Normal	
Smooth	
Tessellate	
Cap Holes	
VertexPaint	
Uptimize Animation Modifiere	
Animation Mounters	
Morpher	ì
Linked XForm	
PatchDeform	
PathDeform	
11W/Man	
Unwrap UVW	
UVW Xform	
* MapScaler	
Subdivision Surfaces	
MeshSmooth	
FED 2v2v2	
FFD 3x3x3	
FFD 4x4x4	
FFD(box)	
FFD(cyl)	
Parametric Modifiers	
Bend	
i aper	

Jetzt klickt ihr auf AddBones und wählt dort die Bones, die ihr näher betrachten wollt. Ich benutze in diesem Tutorial das Fellbestien skl und untersuche die Flügel-Bones näher. Per Edit Envelopes könnt ihr diese Bones und deren Einflussbereich nochmals näher untersuchen und verändern.

	Modifier List
	🍄 😐 Skin 💷 Editable Mesh
	- Parameters
	Edit Envelopes
	B_LWING01 B_LWING02 B_LWING03 B_LWING04 B_LWING05
	B_LWING07
	Add Bone Remove Bone
	Add Cross Section
	Remove Cross Section
	Envelope Properties Radius: 5,045
	a / J, h B,
	Squash: 1,0 😂
	-Weight Properties
	Abs, Effect Uto
	Paint Weights
100	Radius: 24.0

Diese aufgelisteten Bones können per Display mit verschiedenen Funktionen angezeigt werden. Dabei könnt ihr entweder alle Einflussbereiche, oder eben nur einzelne anzeigen lassen. Wichtig hierbei ist, dass ihr den Überblick behaltet.

ľ	Modifier List	
	 Skin Editable Mesh 	
		2
ſ		I
1	Weight Properties	
	Abs. Effect: 0.0	
	Paint Weights	
	Paint Str: 0,1 😂	
	Radius: 24,0 📫	
	Feather: 0,7	
	Exclude Verts Include Verts	
	Select Exclude Verts	
	Filters	
	📕 Vertices 💟 Envelopes	
	Cross Sections	
	- Display	
	🔽 Color Vertices Weights	I
	📕 Draw All Envelopes	
	💟 Show All Vertices	
	💟 Show All Gizmos	
	🔽 Cross Sections On Top	
	💟 Envelopes On Top	

Sobald ihr nun eine der gewählten Bones anklickt, solltet ihr folgendes Bild sehen können:



Die Dunkelblaue Farbe steht für die Bereiche, die nicht von der Bone betroffen werden. Die gelbliche Aufhellung bildet den Verticesbereich, der betroffen wird. Die roten Kreise verdeutlichen die Bewegung der Bones, d.h. Wie weit diese sich im kartesischen Koordinatensystem über die Achsen z, y und x bewegen. An diesem Bild lässt sich das nochmals näher ergründen:





Wie ihr sehen könnt, bewegen sich Bones kreisförmig um die Ursprung. Die hier gekennzeichnete Bone hat einen Wirkungsbereich, der sich zwischen 3 Knochenwüchsen, zwischen der Membran, bewegt. Alle Vertices, die nun in diesem gelben Bereich liegen, müssen mit der anvisierten Bone verlinkt werden, damit eine perfekte Verlinkung vorliegt. Der Dunkelrote Bereich zeigt, wie sich diese Bone in bestimmten Animationen verhalten kann,d.h. Die Bone kann über den normalen Verlinkbereich hinaus eine Bewegung vollziehen.

Auf diesem Bild seht ihre alle Wirkungsbereiche der gesamten Bones des Fellbestien-skls. Es ist also sehr von Vorteil, wenn man Schritt für Schritt vorgeht.



Ealendril der Dunkle

http://modding-union.com