

## SKIN – Funktion in Renx

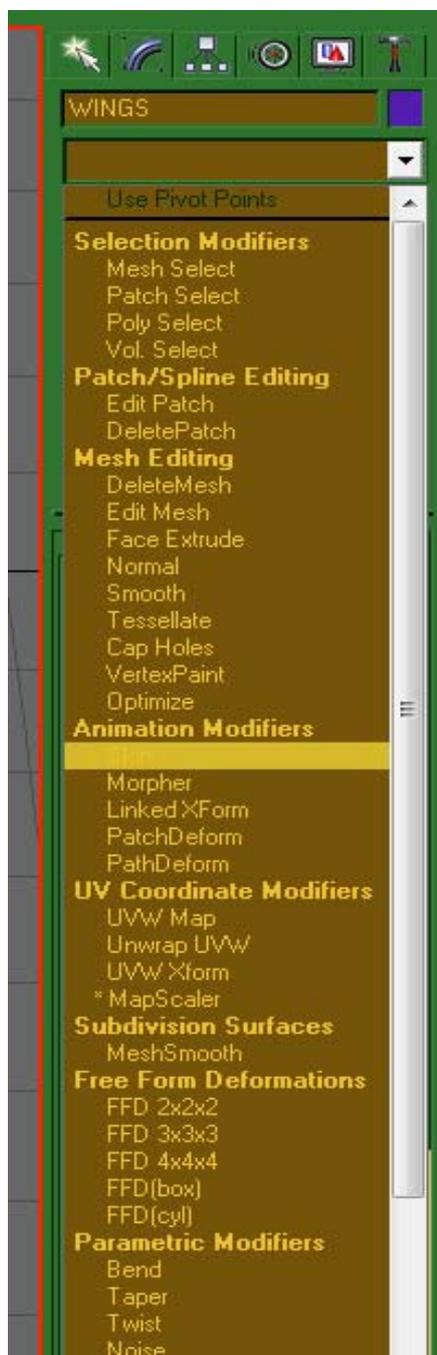
### Wirkungsbereiche von Bones

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.

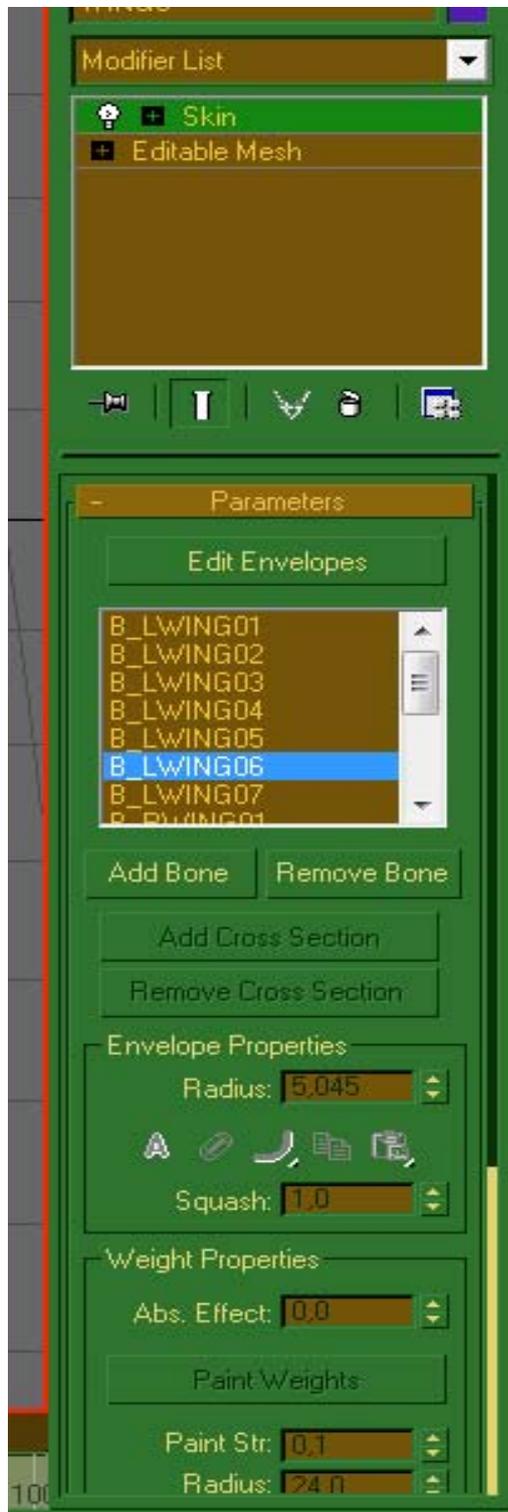
Durch diese Funktion ist es einem möglich den Einflussbereich einer Bone näher zu ergründen und zu bestimmen. Besonders bei Flugeinheiten und komplexen Animationssystemen kann diese Funktion sehr von Vorteil sein.

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

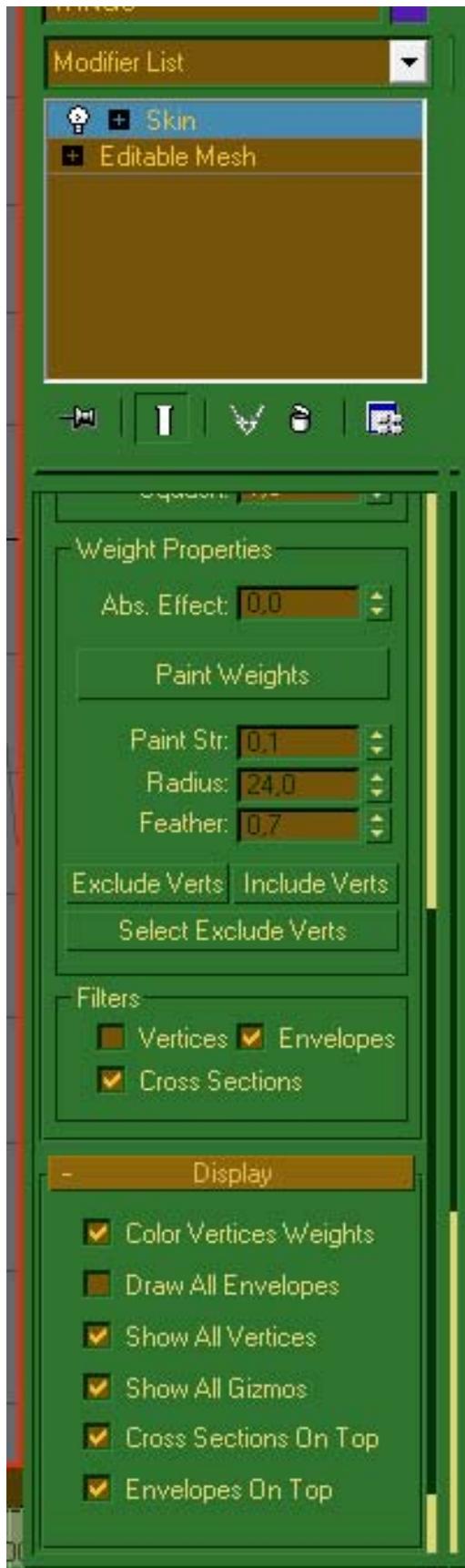
Importiert euer Model und klickt den gewünschten Mesh-Part an, welchen ihr verlinken wollt. Dort wählt ihr die Funktion SKIN aus:



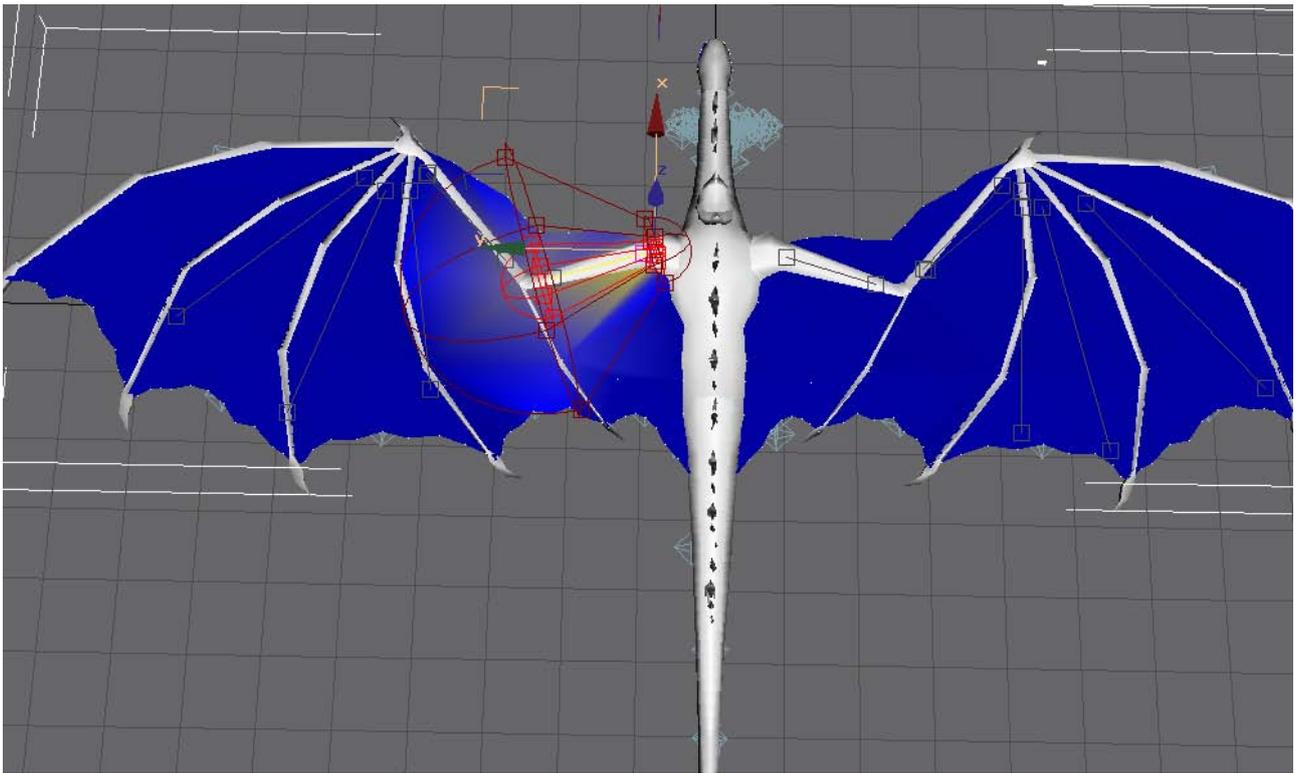
Jetzt klickt ihr auf AddBones und wählt dort die Bones, die ihr näher betrachten wollt. Ich benutze in diesem Tutorial das Fellbestien skl und untersuche die Flügel-Bones näher. Per Edit Envelopes könnt ihr diese Bones und deren Einflussbereich nochmals näher untersuchen und verändern.



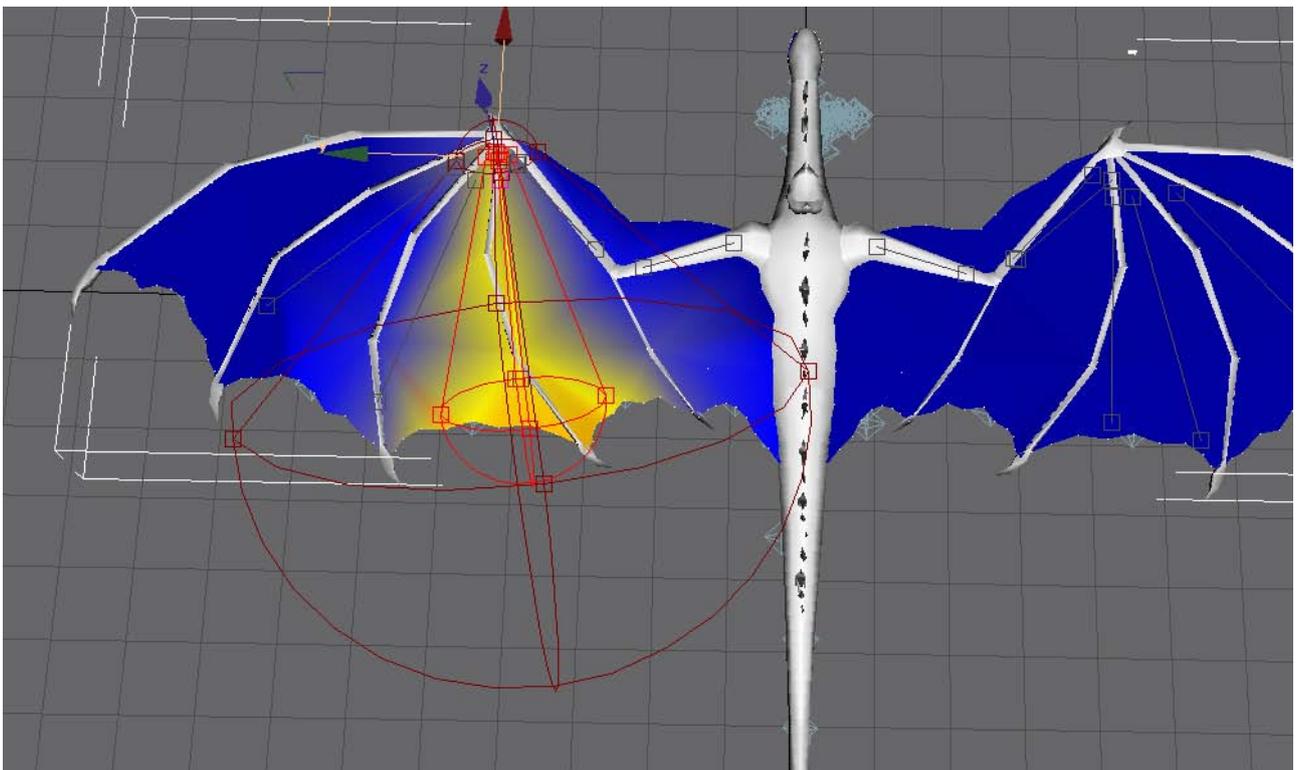
Diese aufgelisteten Bones können per Display mit verschiedenen Funktionen angezeigt werden. Dabei könnt ihr entweder alle Einflussbereiche, oder eben nur einzelne anzeigen lassen. Wichtig hierbei ist, dass ihr den Überblick behaltet.

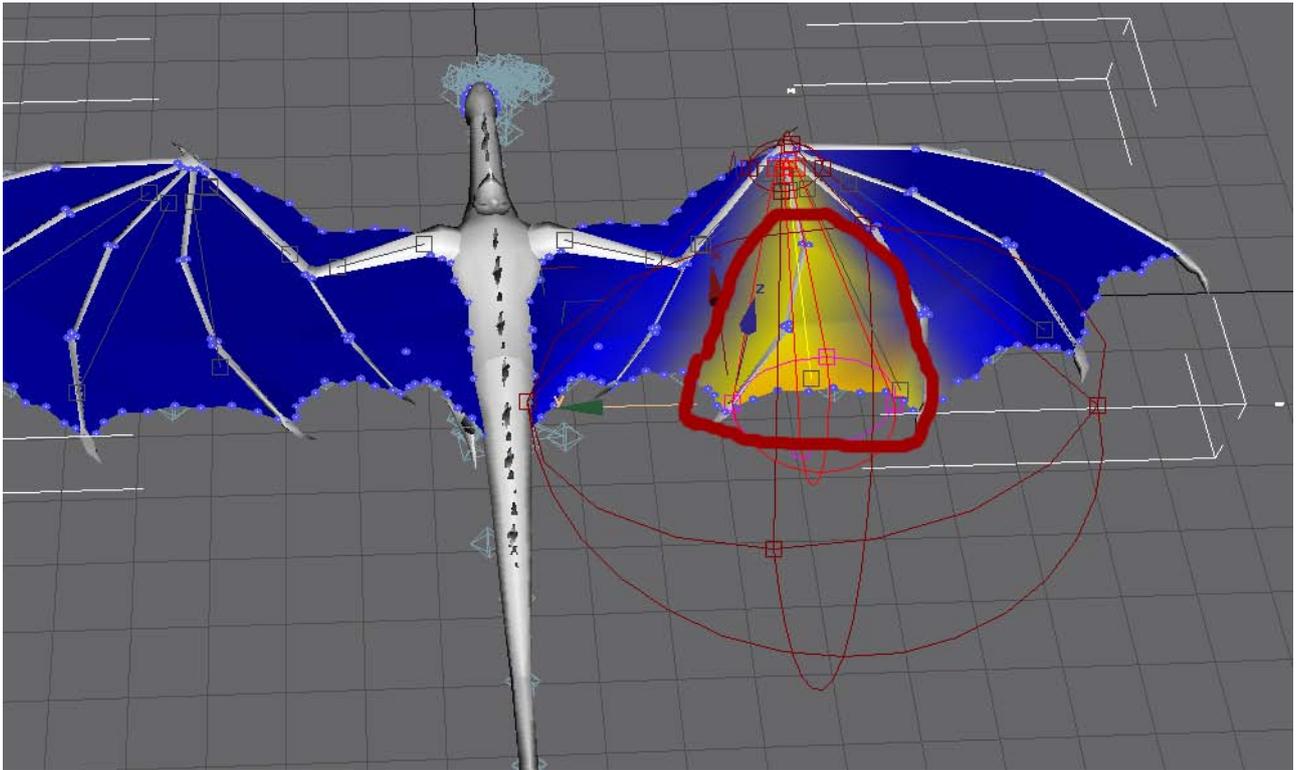


Sobald ihr nun eine der gewählten Bones anklickt, solltet ihr folgendes Bild sehen können:



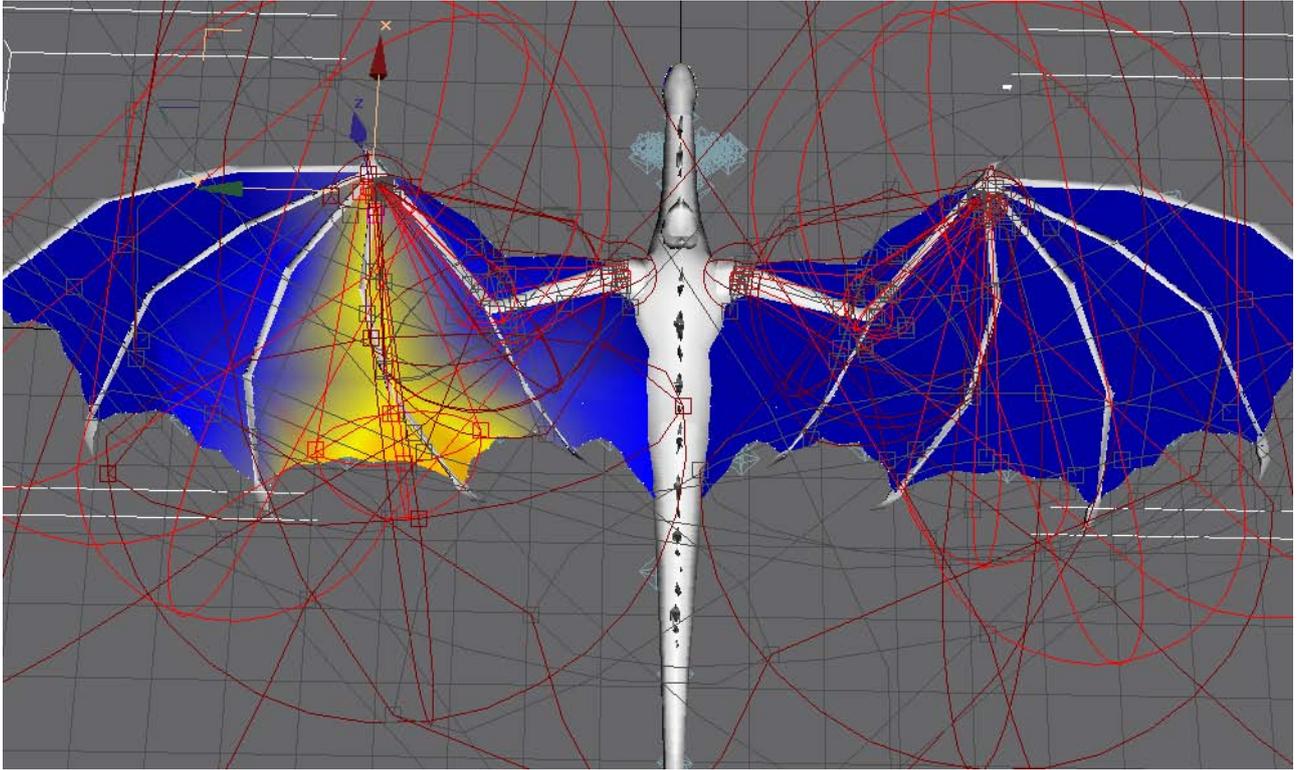
Die Dunkelblaue Farbe steht für die Bereiche, die nicht von der Bone betroffen werden. Die gelbliche Aufhellung bildet den Verticesbereich, der betroffen wird. Die roten Kreise verdeutlichen die Bewegung der Bones, d.h. Wie weit diese sich im kartesischen Koordinatensystem über die Achsen z, y und x 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-skl. Es ist also sehr von Vorteil, wenn man Schritt für Schritt vorgeht.



Ealendril der Dunkle

<http://modding-union.com>