

Maya: перенос моделей сталкеров из ТЧ в ЧН/ЗП

Материал из xrWiki

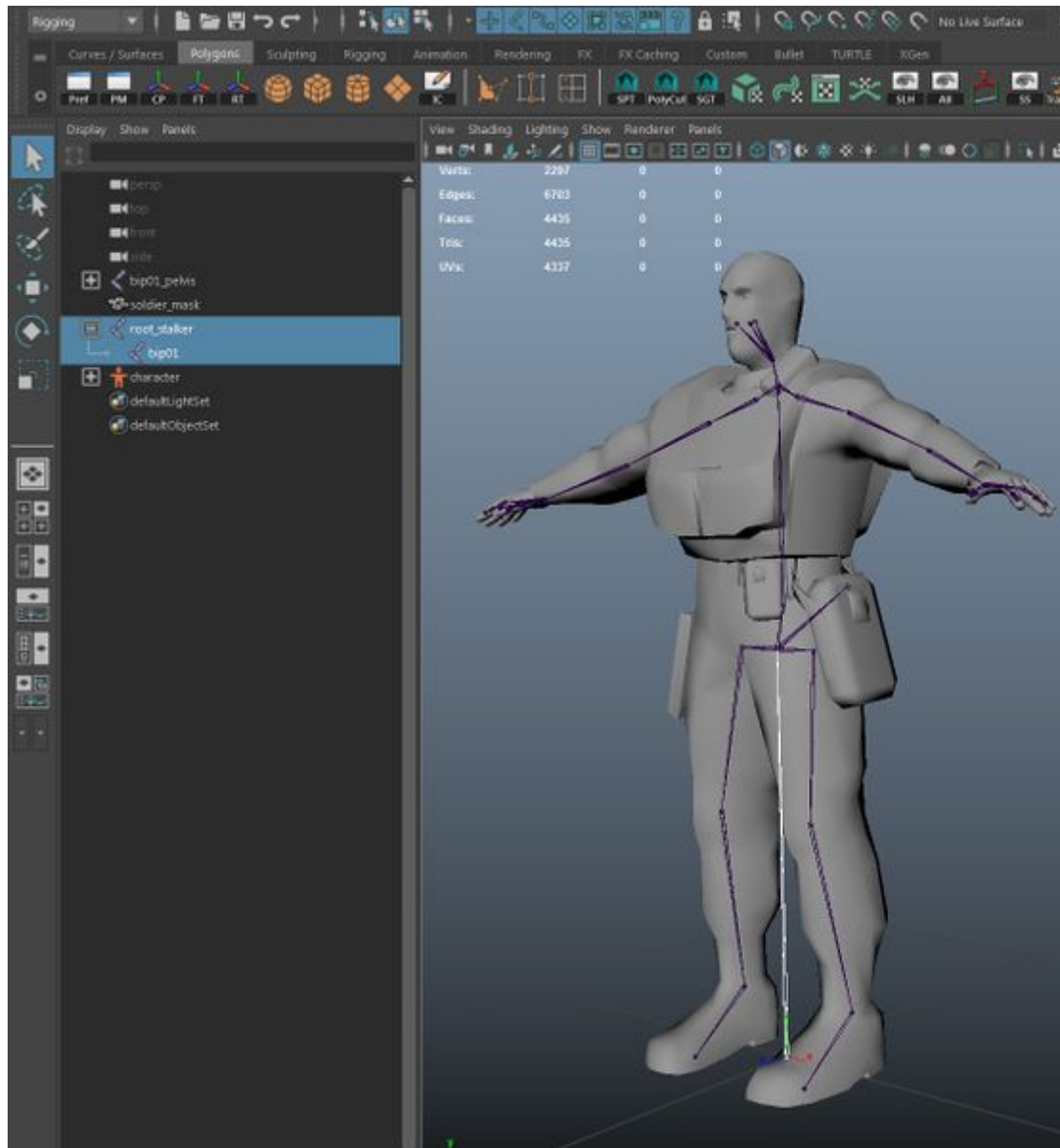
Скелет сталкеров ЧН/ЗП отличается от ТЧшного лишь наличием двух дополнительных суставов, добавленных для реализации системы инверсной кинематики. Простейшим решением было бы добавить эти суставы в целевой скелет вручную, но ввиду отсутствия исходников скелетов ТЧ или необходимости перепривязки будет гораздо быстрее, если взять готовые суставы из скелета ЧН/ЗП и импортировать их в сцену со скелетом ТЧ.

Таким образом, для апгрейда ТЧшного скелета до уровня ЧНовского нам понадобятся:

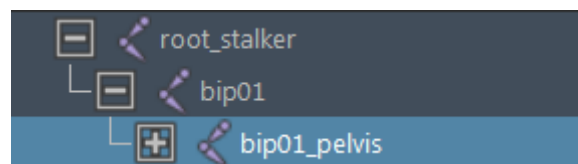
- плагин бардака
- сцена с дополнительными суставами

Пошаговая инструкция

1. Импортируем исходную модель: **File -> Import**
2. Для наглядности включаем режим **Shading -> X-Ray Joints** (с ним скелет будет просвечивать сквозь геометрию)
3. Импортируем сцену с дополнительными костями, открываем Outliner, видим два отдельных скелета: один оригинальный, второй добавочный (выделен и подсвечен):



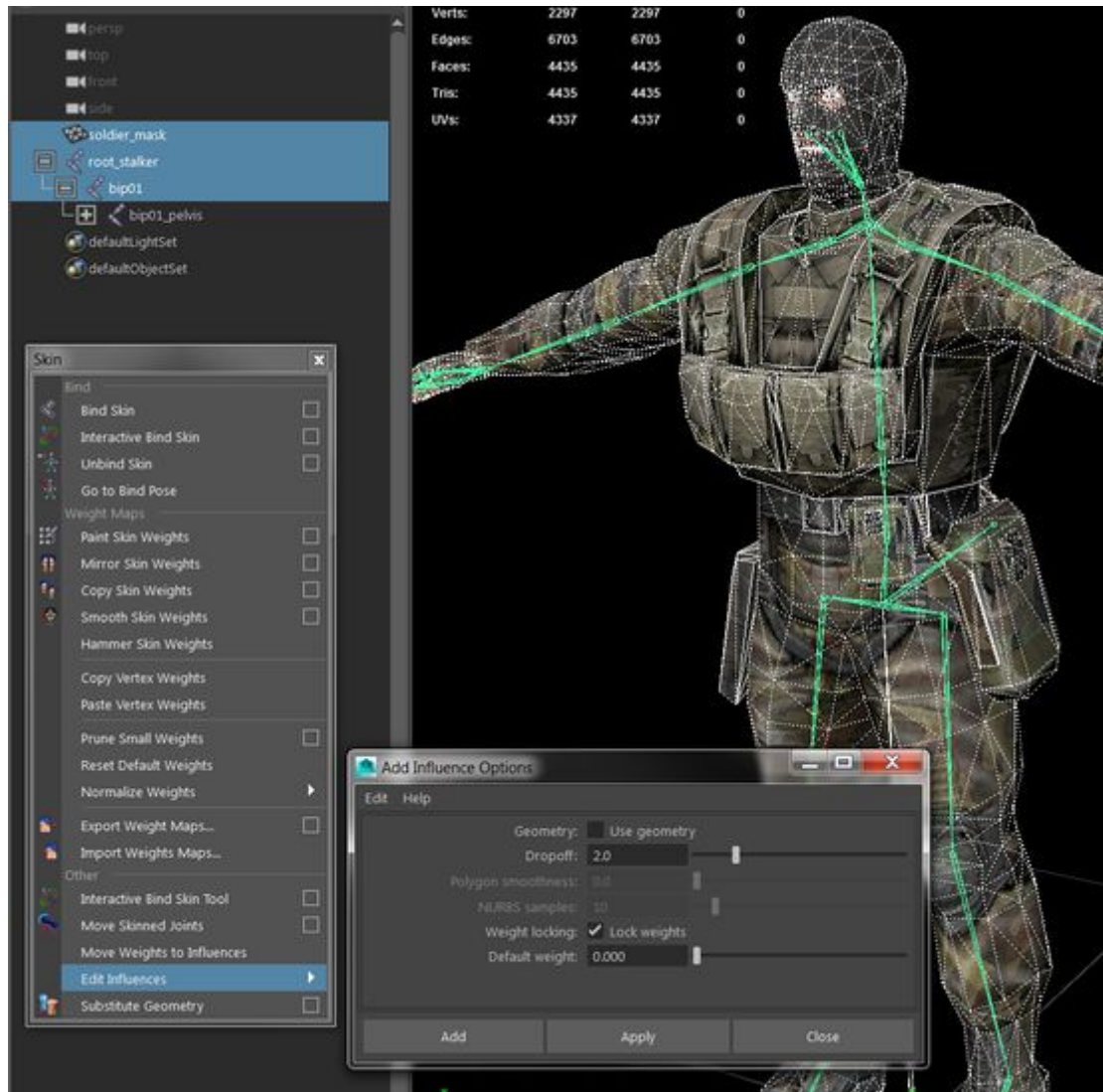
4. Наша задача — сделать оригинальный скелет дочерним по отношению к добавочному. Для этого нужно выделить оригинальный скелет (корневая кость **bip01_pelvis**) и средней кнопкой мыши перетащить его вторую кость добавочного скелета (**bip01**), чтобы получилась структура следующего вида:



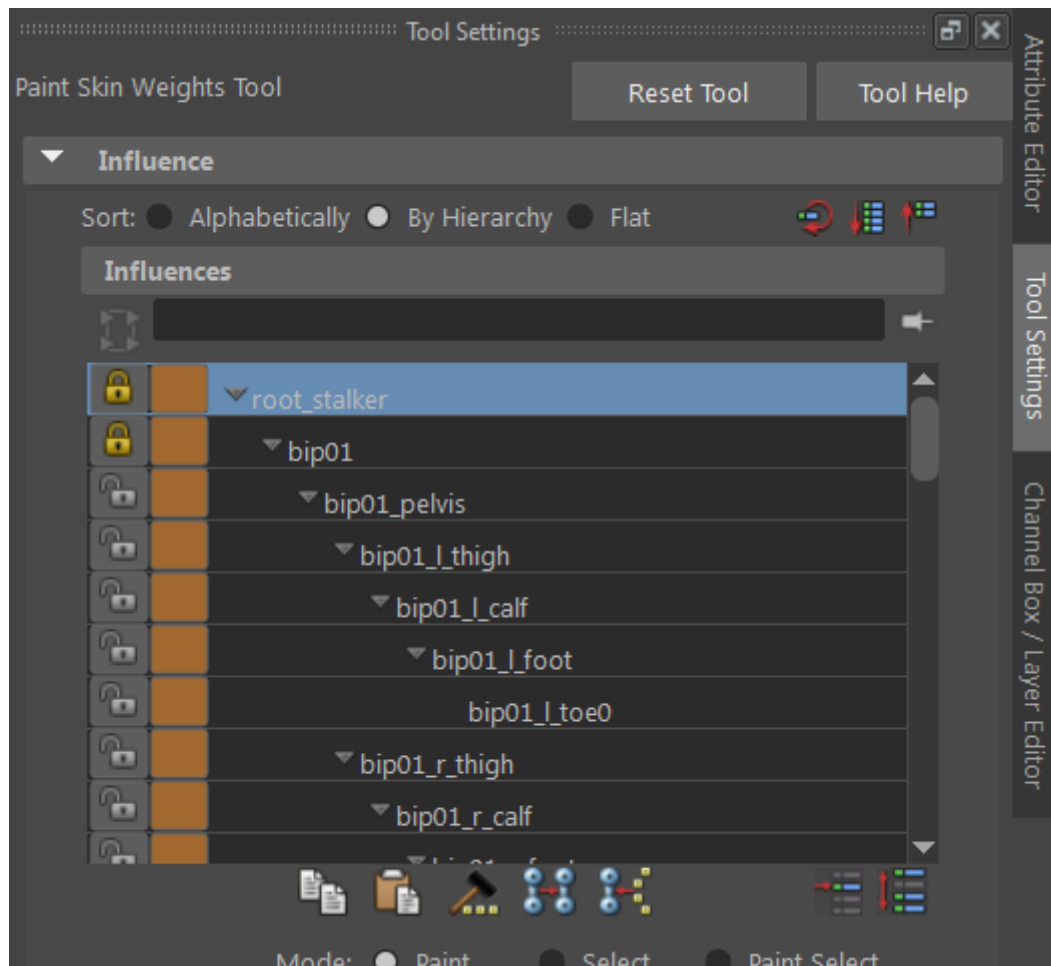
Готово. Однако при попытке экспортировать такую модель плагин выдаст ошибку:

```
// xray_re: skin cluster skinCluster1
// Error: xray_re: can't find parent bone bip01 //
```

Это значит, что в привязке фигурирует одно количество костей, а по факту мы имеем уже другое. Нужно добавить кости вручную так, чтобы они не повлияли на существующие веса: **Skin -> Edit influences -> Add Influence**, не забыв отключить в настройках инструмента параметр **Use Geometry** и выставить **Default weight** в 0:



Успешность проделанной операции можно оценить в режиме раскраски весов **Skin -> Paint Skin Weights**:



Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Maya:_перенос_моделей_сталкеров_из_ТЧ_в_ЧН/ЗП&oldid=777»

Категория:

Maya

- Страница изменена 24 марта 2018 в 20:59.
- К этой странице обращались 3078 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

