Facial Rig Tool 简介

UI

* ---------------------导入面部模板
* ---------------------牙齿是否创建次级控制器
* ----------------------模板文件是附带 控制器的，这个按钮可以显示出控制器， 从而达到对控制器位置的一个确定
* ----------------------变形功能（默认不显示，但是会创建）
* ------------------------所选则物体的LocalAxis显示或隐藏（没有选择则对所有骨骼进行显示或隐藏）
* ----------------------一种模拟嘴角运动轨迹的方式，默认没有，如果需要即可开启（开始时生成一个Locator，利用locator来控制物体的运动轨迹，模拟弧线）
* --------------------------镜像（可单选也可多选，根据物体名称来确定另一边的物体”L\_”和“R\_”相互对应）
* -------------------镜像复制原理同上
* ------------ 不解
* ------------------- 导入矩阵数据（连接、权重、以及其他信息）
* ------------------ 对应10
* ------------------- 添加矩阵连接（选择控制物体在选择被控制物体、切勿选择物体的组。只有控制物体和控制物体的SDK、Matrix具有影响力）
* ------------------- 对应12
* ----------------- 镜像矩阵连接（选择被控制物体）
* -------------- 镜像矩阵权重（选择被控制物体）
* ------------------- 选择被控制物体的控制物体
* -----------------选择控制物体控制的物体
* ----------------- 编辑矩阵连接权重（选择被控制物体）