

# Mixamo Ragdoll

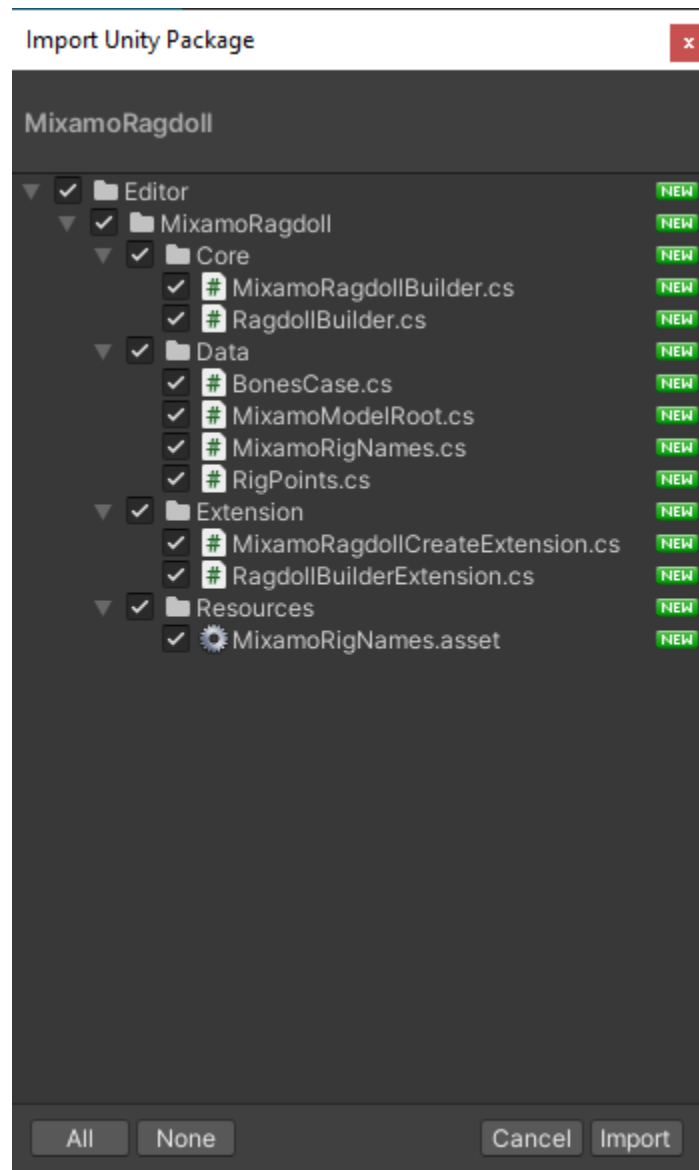
<b>Установка</b>	<b>1</b>
<b>Настройка</b>	<b>2</b>
Настраиваем MixamoRigNames	3
<b>Использование</b>	<b>4</b>
Размещаем модель на сцене	4
Далее открываем окно DSOneGames/Tools/Mixamo Ragdoll	4
Открывается окно Create Mixamo Ragdoll	4
Names - заполняется автоматически, но его можно изменить.	4
Total Mass - тоже что и в Ragdoll Creator.	4
Root - главный Transform целевого объекта	5
Нажимаем Create.	5

## Установка

[https://drive.google.com/drive/folders/15cf41k4M82\\_cz9DJFY8A6HcLuZZPJ7-3](https://drive.google.com/drive/folders/15cf41k4M82_cz9DJFY8A6HcLuZZPJ7-3)

- качаем MixamoRagdoll.unitypackage.

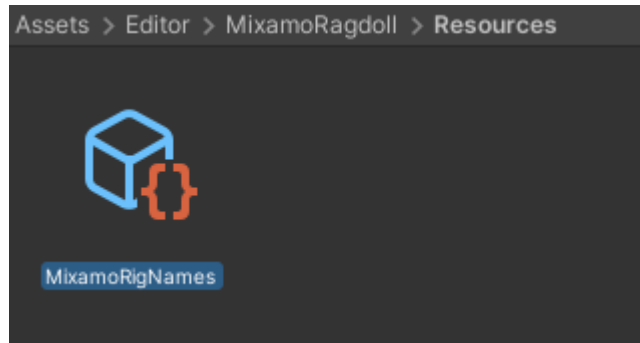
У пакета нет зависимостей, и он распаковывается в папку  
Assets/Editor/MixamoRagdoll



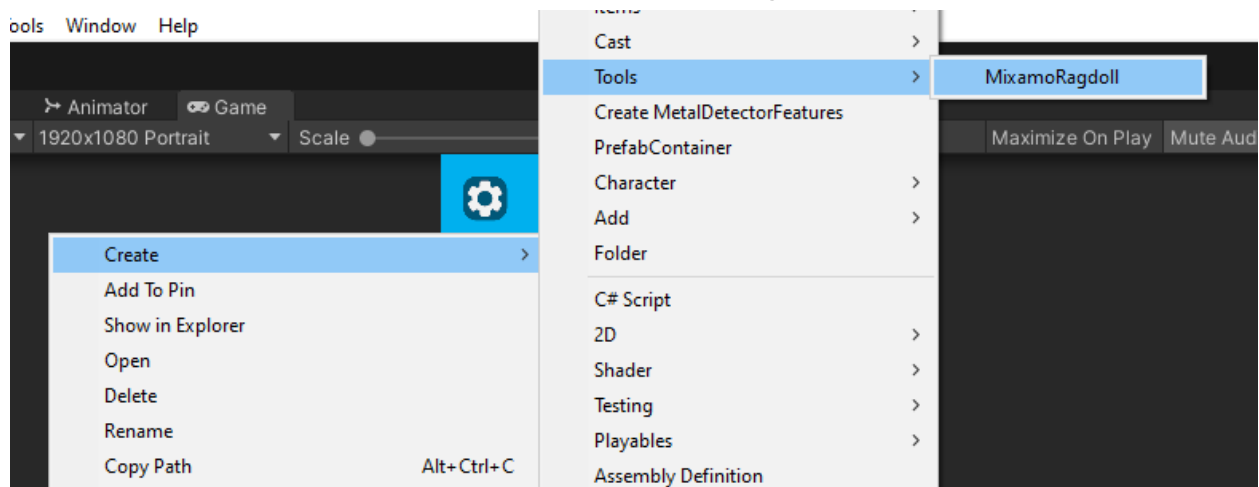
## Настройка

Открываем Assets/Editor/MixamoRagdoll/Resources

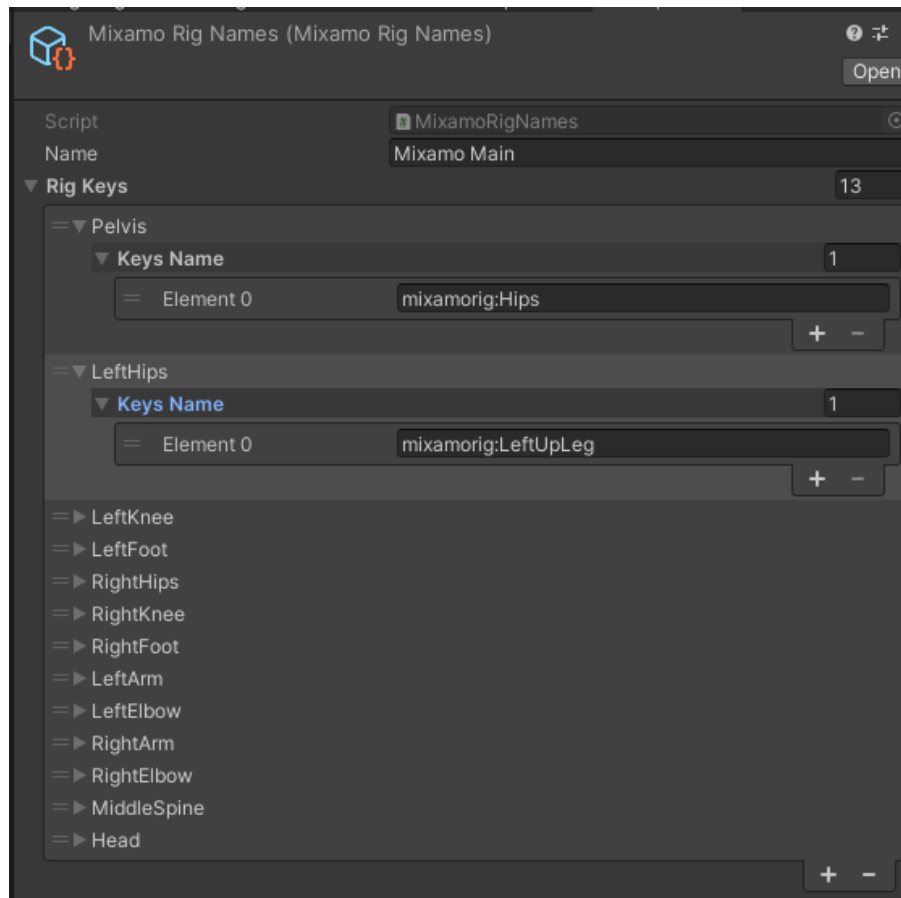
И ищем MixamoRigNames.asset или иной экземпляр MixamoRigNames



Если его нет то создаем новый Tools/MixamoRagdoll



## Настраиваем MixamoRigNames



Поле Name не обязательно заполнять.

Дальше идут ключи.

Их иерархия на примере

Pelvis - Имя поля в Ragdoll Creator

Дальше список string, код будет искать GameObject с таким именем в целевом объекте, если не найдет, приступает к следующим и так далее.

То есть в этом случае, он будет искать GameObject имя которого mixamorig:Hips.

Если найдет то передаст этот GameObject в поле Pelvis Ragdoll Creator

Если нет то выдаст ошибку, так как не один ключ не подошел.

Количество ключей неограниченно.

Всего 13 контейнеров с ключами, столько же полей в Ragdoll Creator.

Файл MixamoRigNames может находиться в любой папке.

## Использование

Размещаем модель на сцене

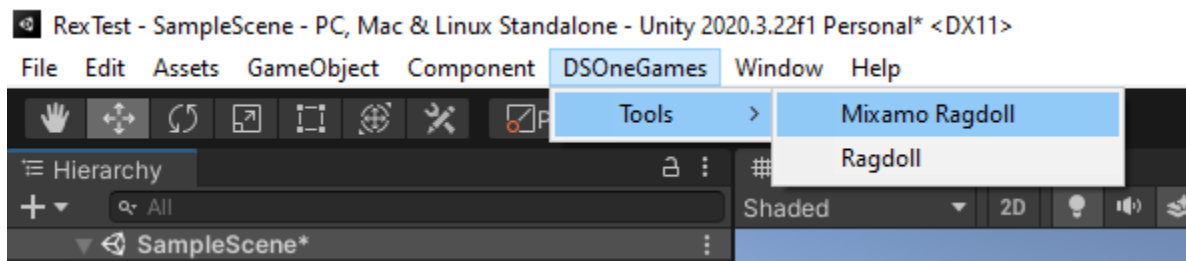
(Нельзя использовать файлы из Project. Только со сцены).

Смотрим имена костей, и проверяем есть ли они в MixamoRigNames

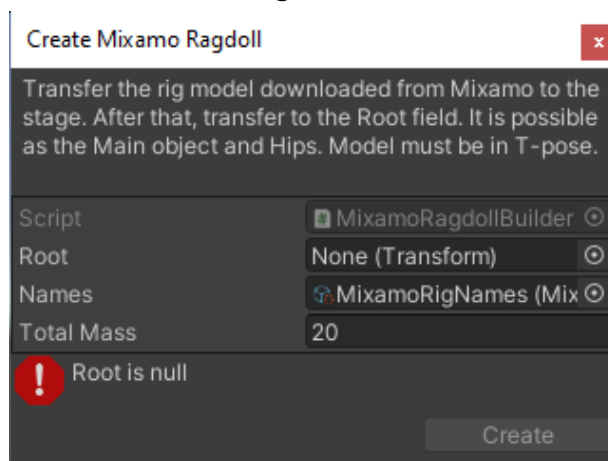
Кости Mixamo уже заполнены.



Далее открываем окно DSOneGames/Tools/Mixamo Ragdoll



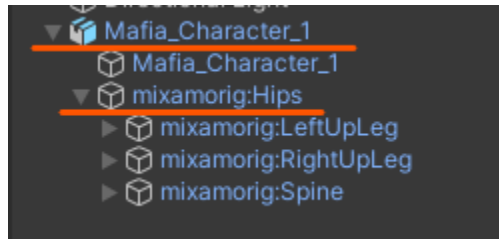
Открывается окно Create Mixamo Ragdoll



Names - заполняется автоматически, но его можно изменить.

Total Mass - тоже что и в Ragdoll Creator.

Root - главный Transform целевого объекта



Подходит как Родительский объект рига, так и Hips.  
Главное чтобы, Root был выше или равен в иерархии Hips.

Нажимаем Create.