

reParent. Инструкция пользователя.

Режимы работы

Base - Если ни один из режимов не выбран, reParent работает в базовом режиме. Для выделенных контролов создаётся локатор, на него переносится анимация и к нему приконстрейнивается соответствующий контрол. Работает для любого количества выбранных контролов

Pin - В этом режиме положение контрола фиксируется в текущем кадре. Создаётся локатор к нему констрейнится контрол, анимация с контрола удаляется. Работает для любого количества выбранных контролов

Aim (PRO) - В этом режиме создаётся локатор и предлагается перенести его удобную для вас точку. После применения reParent'a контрол будет смотреть на локатор. При этом вся анимация контрола сохраняется. Работает для любого количества выбранных контролов

makeGlobal (PRO) - В этом режиме создаётся локатор, который управляет ротеями контрола в глобальных координатах. Работает для любого количества выбранных контролов

IK mode (PRO) - Создаётся IK система для выбранных FK контролов. Тут важен порядок выбора контролов. IK контрол будет работать для последнего выбранного контрола. Pole vector создаётся относительно сгиба FK контролов в текущем кадре. Работает для 3-х выбранных FK контролов.

IK mode + Local (PRO) - дополнительный режим для IK mode. Работает только вместе с IK mode. Работает так же и IK, плюс привязывает IK систему к контролу выше по иерархии, контрол выше по иерархии находит сам, дополнительно выбирать контрол не нужно. Работает для 3-х выбранных FK контролов.

Manual Pivot - В этом режиме создаётся локатор и предлагается перенести его удобную для вас точку. После применения reParent'a контрол будет двигаться за локатором, который будет двигаться так же как двигался контрол, но теперь будет иметь другой pivot. Работает для любого количества выбранных контролов

reConstrain (PRO) - Приконстрейнивает один контрол к другому с сохранением анимации одного относительно другого. Анимация одного контрола относительно другого переносится на локатор. Локатор создаётся в центре второго выбранного контрола. Работает для 2-х выбранных контролов.

reConstrain + Manual Pivot (PRO) - Работает также как и режим reConstrain, только ещё можно выбрать точку, относительно которой будет вращаться привязанный второй контрол.

Работает для 2-х выбранных контролов.

Advanced. В данной вкладке находятся режимы, которые влияют на то, что делать с готовой анимацией reParent'ных локаторов.

Bake on anim layer - запекает анимацию на анимационный слой.

Keep unbaked keys - сохраняет анимацию вне текущего активного региона на таймлайне.

Save control keys (PRO) - сохраняет тайминг ключей контрола и переносит их на локатор. Работает также и для **BAKE AND DELETE**. Изначальное положение ключей с локатора возвращается на контрол.

Delete redundant - автоматически удаляет одинаковые ключи для репарентных локаторов

Кнопки запуска

reParent - запуск скрипта.

BAKE AND DELETE - Запечь анимацию с локаторов на контролы и удалить reParent локаторы, группы и IK системы.

* Если выбраны репарентные локаторы или контролы к которым был применён reParent, то запекает и удаляет именно то что было связано с работой этих контролов и локаторов

* Если ничего не было выбрано - то запекает все контролы к которым был применён reParent и удаляет всё то что было связано с работой этих контролов и локаторов (локаторы, группы и IK системы)