

Bone Creation

Nói những vật đang chọn bằng Bone. Nếu đánh dấu vào "Delete \$" sẽ xóa đi vật được chọn

Vẽ đường Spline FreeStyle. Nếu có bật "Snap to Face" sẽ snap trên bề mặt vật có trong Scene

Biến một object Spline thành Bone. Số lượng bone tùy thuộc vào thông số "# bones"

Tạo hệ thống Stretch Bones. Nếu đánh dấu "Loop" sẽ tạo thêm một stretch Bone bắt đầu ở vị trí bone cuối và kết thúc ở vị trí bone đầu

[BoneCreation Video Demo](#)

Tự động lấy tên nhân vật khi chạy script

Update tên nhân vật khi bật một file khác

Tạo vật điều khiển thông số cho Sway Bone chuyển động

Đặt tên cho vật điều khiển Sway Bone trước khi tạo

Bật bảng Bone Tools của Max

Đặt tên để Đổi tên Bone bằng nút "Rename" bên dưới.

Đổi màu cho Bone

Helper Creation

Tên cho Helper sẽ được tạo, cũng như độ lớn và màu sắc và loại Helper. Có 6 loại Helper.



[HelperCreation Video Demo 1](#)

[Helper Creation Video demo2](#)

Rig Management Tool

Thiết lập nhanh tạo quan hệ cha con và tạo nhanh Look at Constraint

[Rig management video demo](#)

Sway Tool

Thiết lập cho bone có thể chuyển động theo thông số sway của sway controller

[Make Bone Sway video demo](#)

