

.Tự động lấy tên nhân vật khi chạy script
.Scriptを実行するとき、CHの命名を自動的に取得

.Update tên nhân vật khi bật một file khác
.別のファイルを開くとき、命名を更新できません

Bone Creation

.Nói những vật đang chọn bằng Bone. Nếu đánh dấu vào "Delete \$" sẽ xóa đi vật được chọn
.選択したものをBoneで繋げる
"Delete\$"をチェックすると、選択物を削除

.Vẽ đường Spline FreeStyle. Nếu có bật "Snap to Face" sẽ snap trên bề mặt vật có trong Scene
.Spline FreeStyleを描き、"Snap to Face"をONにすると、シーンデータがあるObjectの表面にSnapする

.Biến một object Spline thành Bone. Số lượng bone tùy thuộc vào thông số "# bones"
.Spile ObjectをBoneに変更。Bone数は"# bones"の数字を合わせて変わります

.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
.Stretch Bonesシステムを作成。"Loop"をチェックすると、最後Boneの頭から最初Boneの後ろまでもう1つStretch Boneを作成

[BoneCreation Video Demo](#)



.Tạo vật điều khiển thông số cho Sway Bone chuyển động
.Swayboneの動くためのControllerを作成

.Đặt tên cho vật điều khiển Sway Bone trước khi tạo
.SwayBoneのControllerを作成前に、命名を入力

.Bật bảng Bone Tools của Max
.maxのBone Toolsを開く

.Đặt tên để Đổi tên Bone bằng nút "Rename" bên dưới.
.Boneの命名を変更ために、"Rename"ボタンを押す

.Đổi màu cho Bone
.Boneの色を変える

Helper Creation

.Tên Helper sẽ được tạo, cũng như độ lớn và màu sắc và loại Helper. Có 6 loại Helper. Bên dưới là movie demo.
.HelperのName、大きさ、色、種類が作成されている。Helperが6種類ある。以下はデモ動画です。

[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.
.親関係とLook at Constraintのクイック設定。

[Rig management video demo](#)

Sway Tool

.Thiết lập cho bone có thể chuyển động theo thông số sway của sway controller.
.sway controllerのsway数値の通りでボーンが動くための設定。

[Make Bone Sway video demo](#)

SkinWrap to Morphor Target

.Tạo Morphor target, có lưới mesh của Object SkinWrap.
.Object SkinWrapのメッシュと同じようにMorphor targetの作成。

EyeRig

.Tự động tạo wire parameter cho mắt.
.目にwire parameterを自動的に作成。

