**Rodolfo León Gasca A01653185**

Carpeta Proceso

Blender

# Clase de Rigging + Skinning

Utilicé la herramienta Blender para poder visualizar un modelo proporcionado por el profesor.

Para este genere un Armature básico con fin de ponerle huesos a la malla y eventualmente poder moverlo mediante aplicarle pesos al Mesh con respecto a los huesos.

Usando shift + o pude generar un rig al modelo con Pesos automáticos sobre la malla lo cual me permite posarlo en el modo Pose y potencialmente hacer animaciones.

# Animation

Usando nuevamente la herramienta Blender con ayuda del modelo RAIN trabaje en hacer una animación simple con el modelo riggeado.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media