

## **P8- Rigging**

Práctica realizada por: Juan Manuel González-Aurioles Fernández

Una vez realizado el modelo Figura(1), tenemos que enlazar la jerarquía de las piezas para que al mover o rotar dichas piezas todas se roten o se muevan juntas.

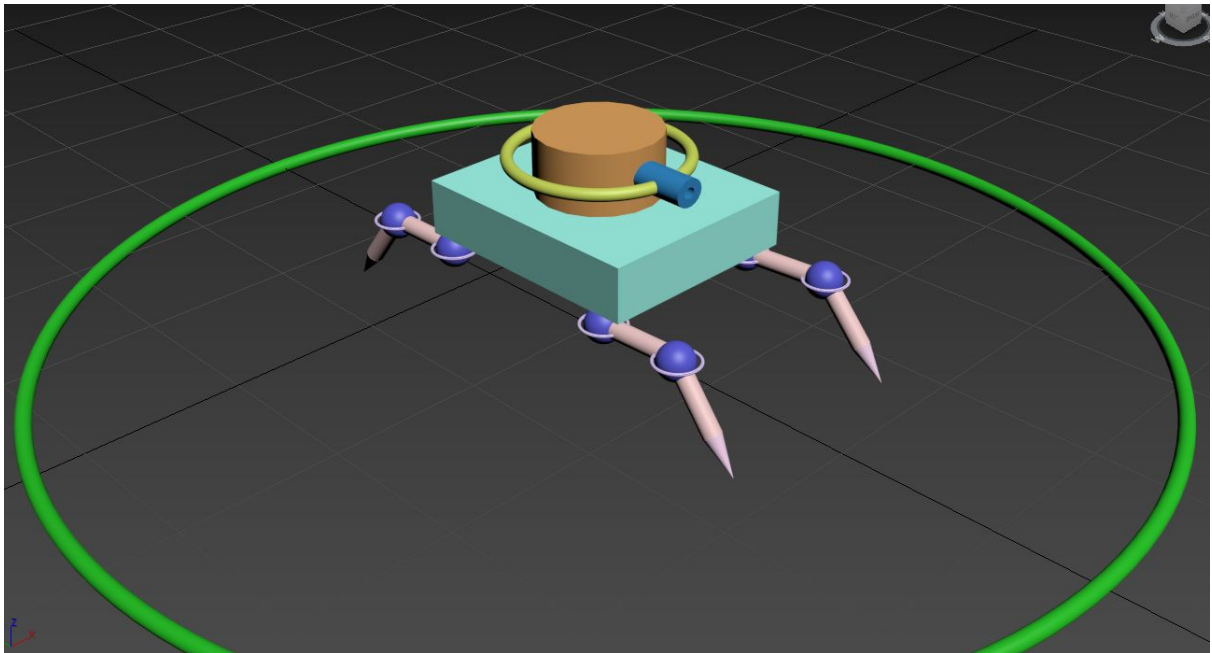


Figura 1

Una vez tenemos el modelo hecho, lo que tenemos que hacer es ponerle controladores a las partes que moveremos a continuación, estas partes están señalizadas con los aros de distintos colores. En el caso de la cabeza quedaría como en la Figura 2:

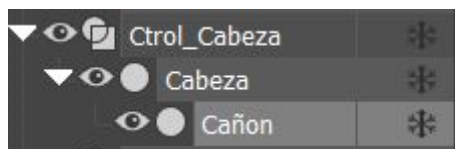


Figura 2

Teniendo esto en cuenta, una vez giramos la cabeza, también giramos el cañón. Como se puede comprobar para hacer que el animador solo use los controladores tenemos restringidas todas las posibilidades en el resto de partes como se verá a continuación en las siguientes figuras 3 y 4:

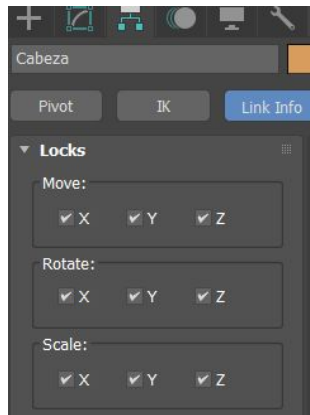


Figura 3

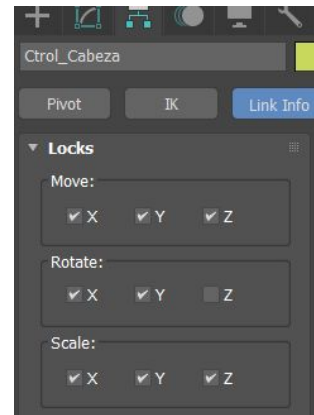


Figura 4

Con esto logramos que solo se pueda rotar la cabeza y a su vez el cañón con el controlador en el eje Z.

También se le pueden poner delimitadores de rotación u movimiento a los controladores, , como se puede observar en la siguiente Figura 5:

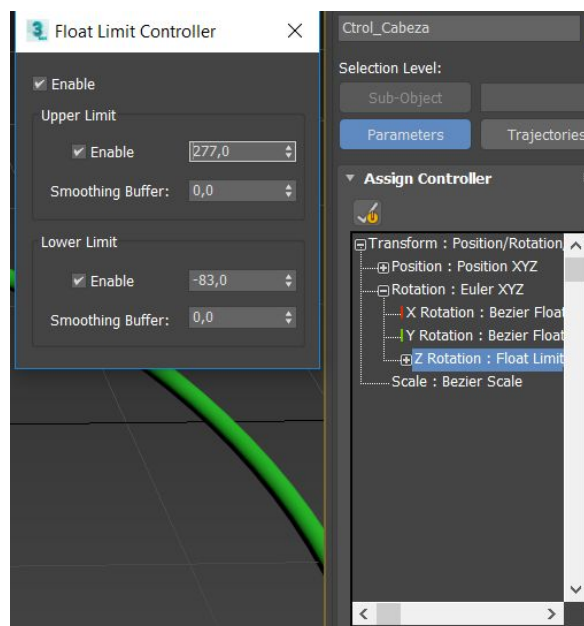


Figura 5