

SPINE & HEAD SETUP

Dopo aver resettato le impostazioni inizio a creare la catena di Joint:

SPINE SETUP

- **Joint Setup:**
 - In Side View creo una catena di Joint (5)
 - Li posiziono per farli coincidere con l'anca, l'addome, la base dello sterno, metà del petto e la base del collo
 - Oriento i Joint in modo che abbiano tutti lo stesso orientamento
 - Al Joint End do "Orient Joint to World"
 - Rinomino i Joint in **spineA_jnt/ecc./spineEnd_jnt**
- **Controls Setup:**
 - Creo 4 Circle Nurbs
 - Li rinomino in **spineA_ctrl/ecc./spineD_ctrl**
 - Li raggruppo tutti e rinomino i gruppi in **spineA_orient_grp/ecc.**
 - Snappo i gruppi ai Joint corrispettivi e dopo averlo fatto uso i vertici delle Nurbs per modificarne l'aspetto
 - Imparento **spineD_orient_grp** in **spineC_ctrl**
spineC_orient_grp in **spineB_ctrl**
spineB_orient_grp in **spineA_ctrl**
 - Ogni controllo da un Parent Constraint al corrispettivo Joint
- Creo un controllo per il Centro di Gravità (COG):
 - Creo una Nurbs e ne modifico le componenti
 - La rinomino **cog_ctrl**
 - La gruppo, rinomino in **cog_orient_grp** e snappo il gruppo a **spineA_jnt**
 - Imparento la gerarchia dei controlli spine al **cog_ctrl**
- Imparento gli arti:
 - Imparento il Joint A delle gambe al Joint A della spine
 - Imparento il Joint A della catena originale delle braccia al Joint C della spine
 - Imparento i gruppi di controlli delle gambe a **cog_ctrl**
 - Imparento i gruppi di controlli delle braccia a **spineD_ctrl**

HEAD SETUP

- **Joint Setup:**
 - Continuo la catena della spine creando altri due Joint
 - Uno lo posiziono alla base della testa e il secondo in cima alla testa e li rinomino **headA_jnt** e **headEnd_jnt**
 - Imparento **headA_jnt** a **spineEnd_jnt**
 - Creo un controllo per la testa, lo raggruppo e li rinomino **head_ctrl** e **head_orient_grp**
 - Snappo il gruppo a **headA_jnt** e uso i vertici della curva per finire di spostarla sopra la testa e darle la forma desiderata.
 - Imparento il gruppo del controllo della testa all'ultimo controllo della spine

- **head_ctrl** da un parent constraint a **headA_jnt**
- **Eye Setup:**
 - Creo un Joint e lo posiziono precisamente al centro della geometria dell'occhio sinistro (uso Side e Front View per allineare bene e la modalità Wireframe per vedere bene i vertici giusti)
 - Lo rinomino **l_eye_jnt** e uso Skeleton → Mirror Joints per creare l'occhio destro. Se gli orientamenti vengono invertiti usiamo Orient Joints con Orient Joint to World attivo sull'occhio nuovo
 - Imparentiamo gli occhi alla base della testa
 - Creo due nuovi controlli per gli occhi, li raggruppo e li chiamo **l/r_eyeAim_ctrl** e **l/r_eyeAim_orient_grp**
 - Snappo i gruppi all'altezza degli occhi e porto in avanti in modo che i controlli si trovino davanti agli occhi stessi
 - Freezo eventuali rotazioni
- **Creo l'Aim per gli occhi:**
 - Creo due locator e rinomino in **l/r_eyeAimUp_loc**
 - Snappo i locator al centro dei rispettivi Joint e poi li tiro su sull'asse Y
 - Apro le impostazioni dell'Aim Constraint e cambio il "World Up Type" in "Object Up"
 - Per impostare l'Aim dell'occhio sinistro copio il nome **l_eyeAimUp_loc** nella barra del World Up Object, poi seleziono prima il controllo, poi il Joint e do apply
 - Ripeto per l'altro occhio
 - Seleziono i Locator e imparento con **head_ctrl**
- Creo un ultimo controllo di forma rettangolare, lo gruppo e rinomino in **eyeMain_ctrl** e **eyeMain_orient_grp**
 - Sposto il gruppo per fare in modo che racchiuda gli altri due controlli
 - Imparento i gruppi degli occhi col nuovo controllo, e il gruppo Main con **head_ctrl**