# Einstieg PPP: 5’

* Leistungsnachweise letzte Woche (Hinweis, dass einige noch Rückmeldung erhalten)
* Eigenes Beispiel
* Beispiel Costa

# Literatur: 15’

# Schwimmnudel 25

* Single Bones hinzufügen
* Single Bones entlang der Schwimmnudel aurichten
* Tail des Single Bones entlang der Schwimmnudel extrudieren
* Andere Seite der Schwimmnudel: Bones extrudieren
* Parenting: Schwimmnudel als Kind der Bones
  + Schwimmnudel und erst dannach Bones auswählen
  + Ctrl + P => with automatic weights
* Pose-Mode: Nudel verformen

# Leistungsnachweise: Galerie 5’

# Character Rig 40’

* Forward vs. inversed Kinematics erläutern
* Entweder eigenen Charakter oder Charakter auf ILIAS verwenden
* Add-on Rigify aktivieren
* Metarig (Human Base) hinzufügen
* Metarig an gleiche Position wie Charakter stellen
* Im Edit-Mode: Skelet dem Mesh anpassen
  + Knochennamen lässt sich ablesen
  + Mirror aktivieren!
* Object-Mode: Generate Rig aktivieren (Object Data Properties)
  + Metarig/Rig/neue Collection erklären
* Parenting: Charakter als Kind des Rigs
  + Charakter (und Teile) und erst dannach Rig auswählen
  + Ctrl + P => with automatic weights
* Pose-Mode:
  + Verschiedene Rigify-Layer
  + IK & FK nochmals erläutern
  + Verschieben von IK zu FK mittels IK-FK Regler

# Mixamo 5’

* Zeigen, wie man exportiert
* Mixamo: Export hochladen

# Zeitmanagement



