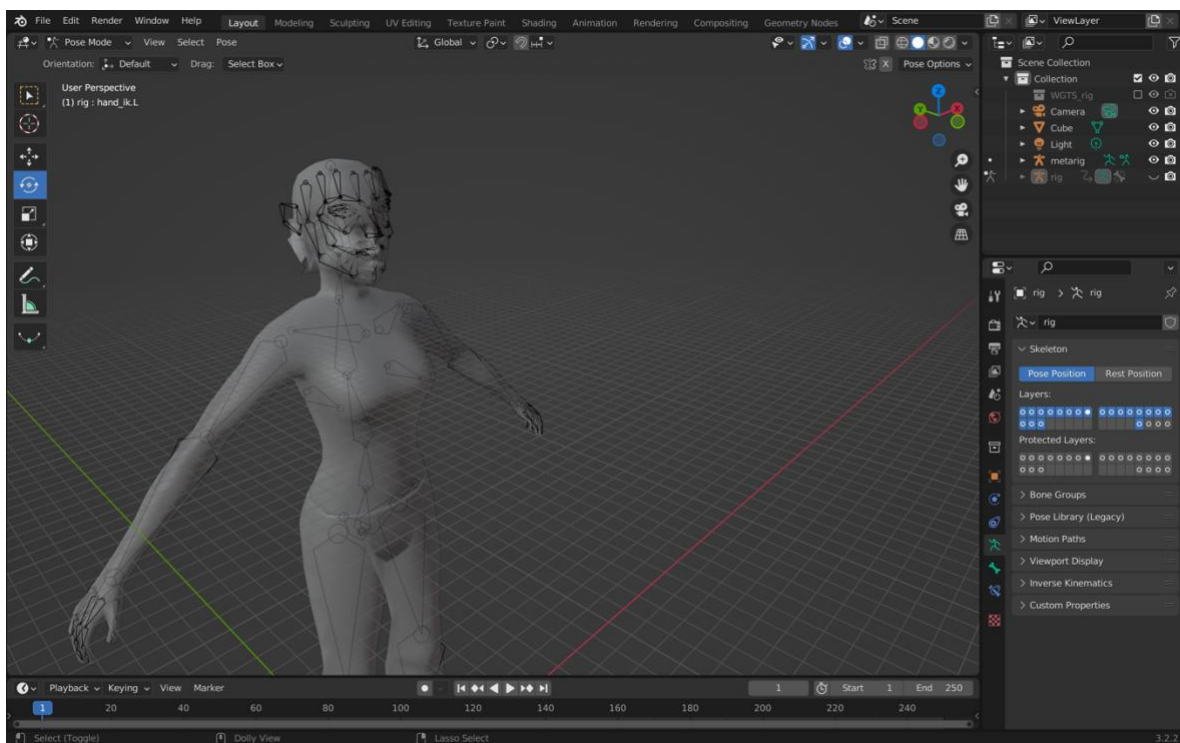


Rigging

1. Agregar Rigify en la sección de Add-ons en preferencias
2. Importar nuestro modelo a Blender en OBJ
3. Usar shift + A para agregar un armature y elegir la opción Human (meta-rig) en Object Mode
4. Utilizar la tecla S para escalar la armature hasta un tamaño apropiado para el modelo
5. Cambiar a Edit pose e ir moviendo cada hueso hasta acoplarlo al tamaño de cada parte del modelo
6. Ir a la sección de Object Data Properties y en la sección de Rigify, poner generate rig
7. Una vez se ha generado la rig, utilizar la tecla s para acomplarla al tamaño del modelo



Skinning

1. Una vez se tiene la rig del tamaño del modelo, seleccionar el modelo y con ctrl, seleccionar el rig en Object Mode
2. Presionar shift + P y escoger with automatic weights para asociar como padre uno al otro
3. Cambiar a Pose Mode y modificar las extremidades del modelo

