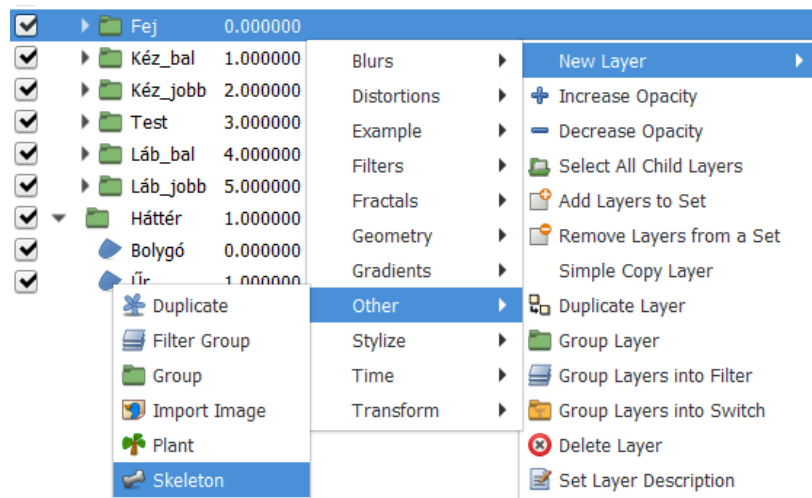


Handout 2 Rig készítése

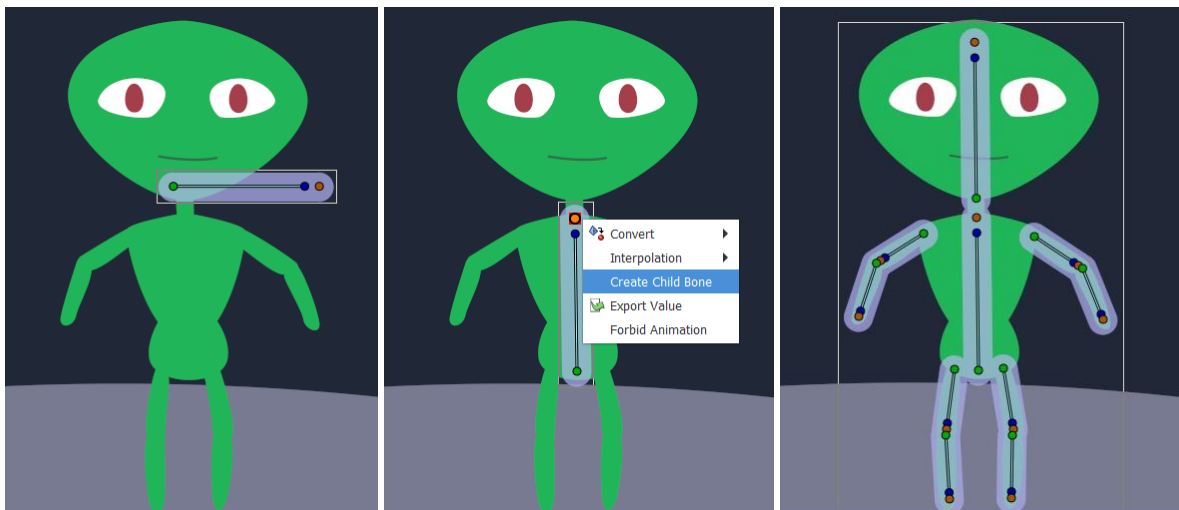
Első lépésként csoportosítsuk a különböző rétegeket testrészenként. Pl.: a Fej mappába kerüljön a szem, a száj, haj, orr stb.

<input checked="" type="checkbox"/>	Fej	0,000000
<input checked="" type="checkbox"/>	Írisz 1 Régió	0,000000
<input checked="" type="checkbox"/>	Szem1 Régió	1,000000
<input checked="" type="checkbox"/>	Írisz2 Régió	2,000000
<input checked="" type="checkbox"/>	Szem2 Régió	3,000000
<input checked="" type="checkbox"/>	Fej Régió	4,000000

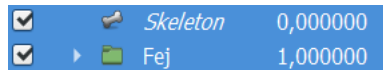
Ezután hozzunk létre egy csontvázat jobb click -> Új réteg -> Egyéb -> *Skeleton*



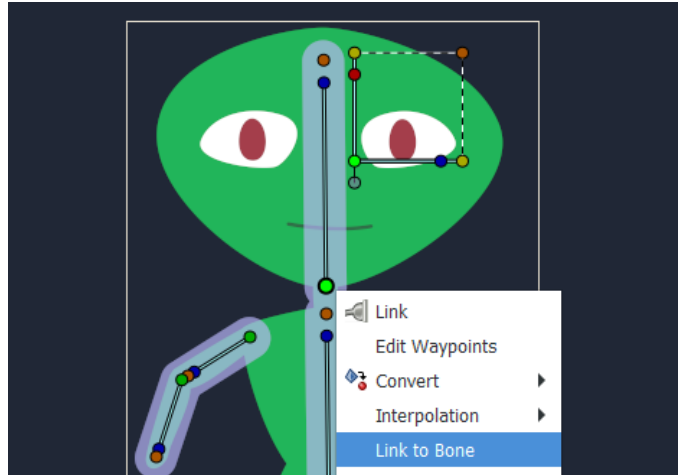
Ekkor megjelenik egy egyenes, az egyik végén egy zöld, a másik végén egy kék és narancssárga ponttal. A zöld és narancs pontok mozgatásával tudjuk elhelyezni a csontot. Ha pedig új csontot szeretnénk hozzáadni a csontvázhoz, akkor az egyik végponton jobb click és válasszuk a *Create Child Bone* opciót.



Ezután jelöljük ki a Ctrl segítségével a csontvázhoz hozzáadni kívánt csoportot Pl. a Fej nevű csoportot

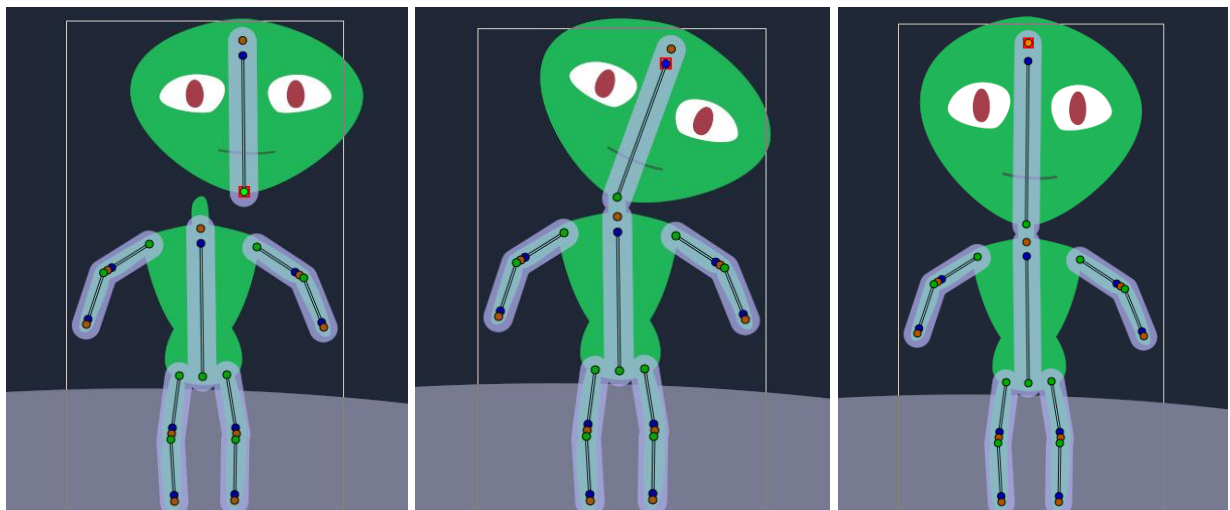


Majd jelöljük ki szintén a Ctrl lenyomásával a Fej csoport középpontját és a fejhez elkészített csont zöld pontját, majd a csont végpontján jobb click és válasszuk a *Link to Bone* opciót.



Jelöljük ki a *Skeleton* réteget, és innentől kezdve a testrész külön mozgatható:

- Ha a zöld pontot változtatjuk meg, akkor a testrész helye,
- Ha a kék pontot változtatjuk meg, akkor a testrész iránya,
- Ha pedig a narancs pontot változtatjuk meg, akkor a testrész mérete változik meg



Járjunk el hasonlóan az összes testrészszel, hogy a teljes figurát mozgásra tudjuk bírni!