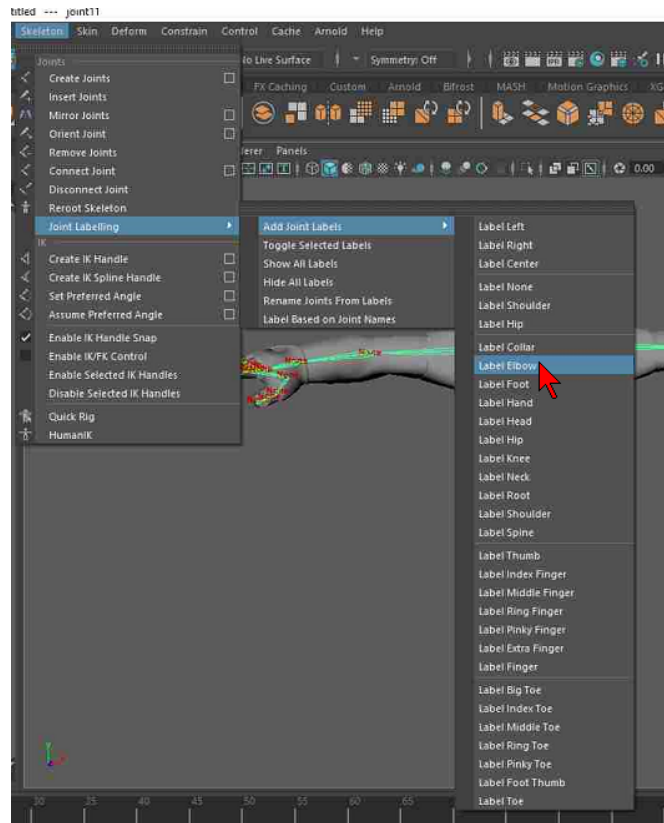
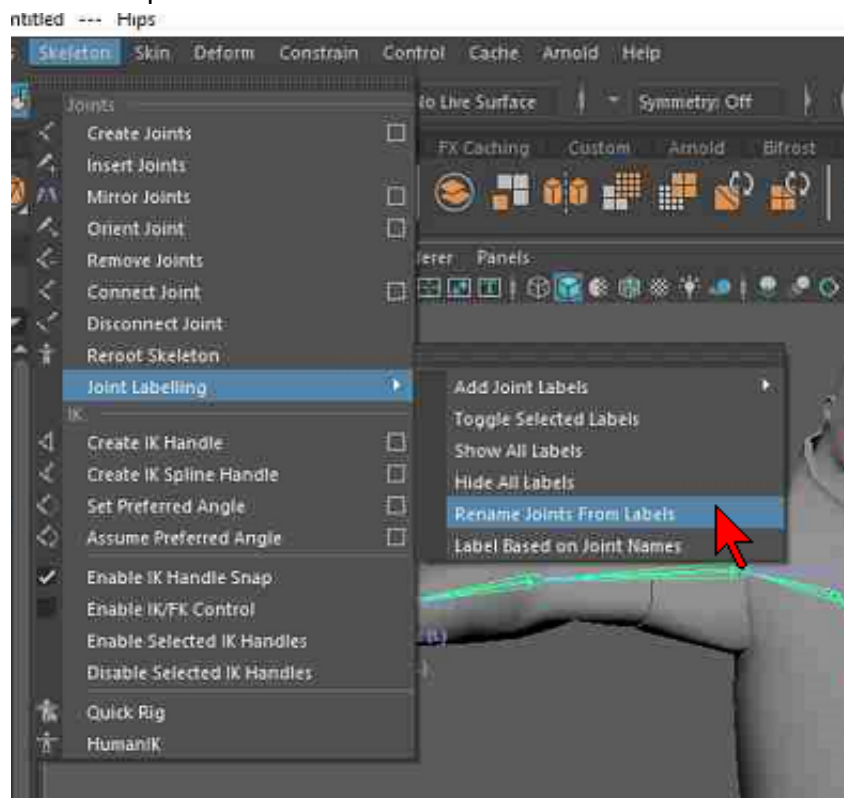


15/10/21

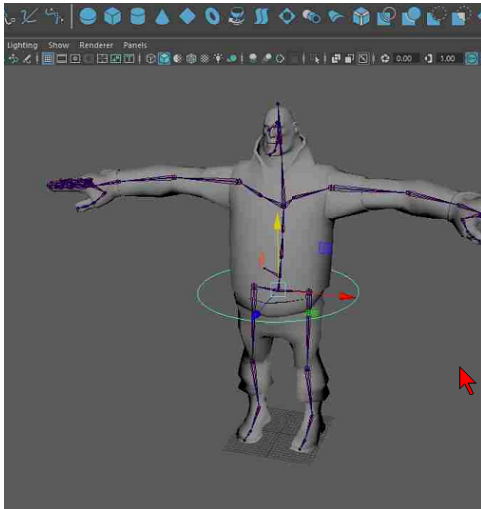


para identificar los huesos con cada parte (para bípedos)
Indicar los que son izquierdo, derecho y centrales
después caderas y hombros
Al acabar: para renombrar

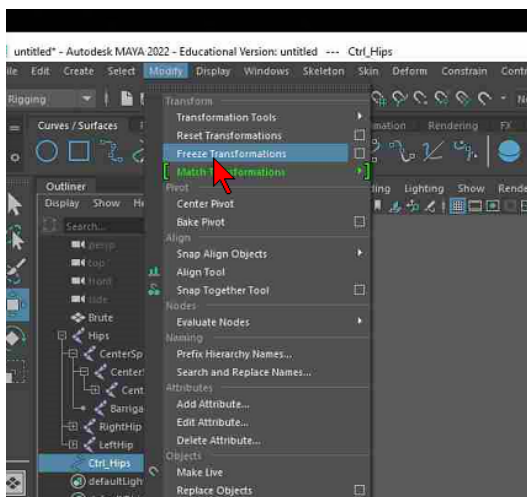


Controladores:

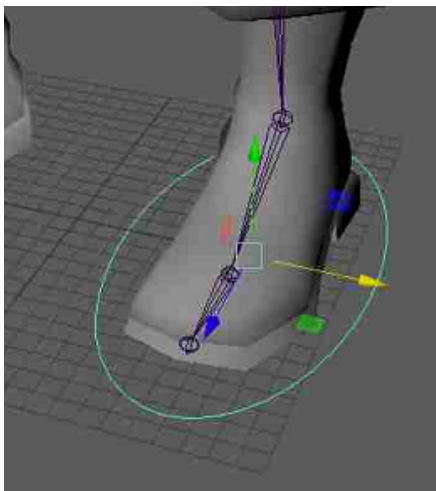
Para la cadera: Creas un círculo usando Curves/Surfaces, lo escalas y lo mueves a la posición de la cadera



cambiar el nombre, mejor usar una nomenclatura, ejemplo: Ctrl_Hips después lo limpiamos, este método con todos

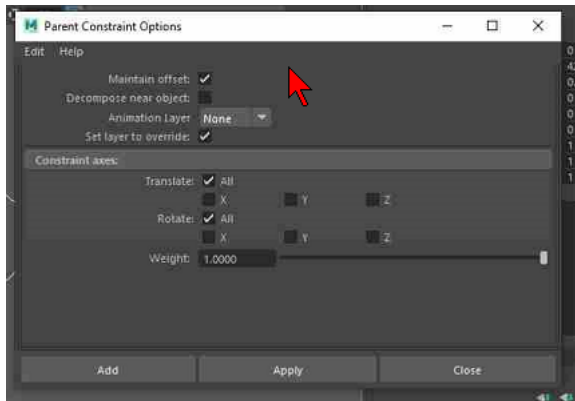


Se puede alterar su forma para una mejor representación visual (A nivel funcional es irrelevante)



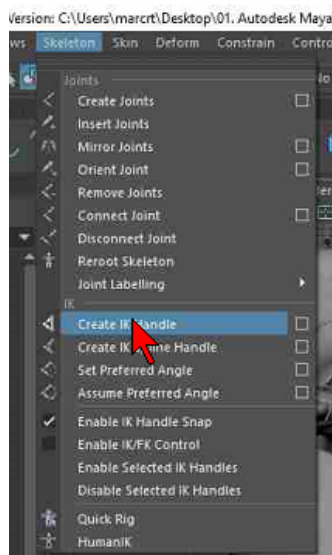
uno en cada pie

Ahora usaremos constrains para que los huesos se muevan con los controladores
seleccionar primero el controlador y luego el hueso

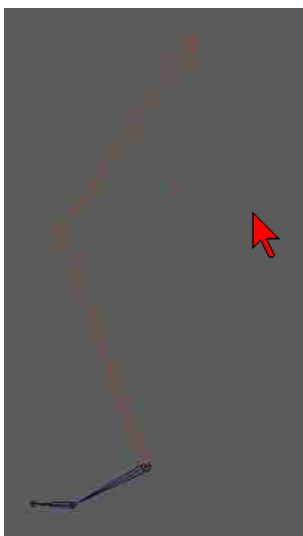


Constraint de parent mover y rotar

Usaremos la IK para los pies



Se clicca al inicio de la cadena y al final (en este caso seria el talon)
(Si seleccionas el final del pie daría problemas de rotación)





hacer la IK hija del Contoler

Seleccionar controlador, luego el hueso del talón y seleccionar un constrain de orientación
Y ahora el pie no rotara al mover la pierna

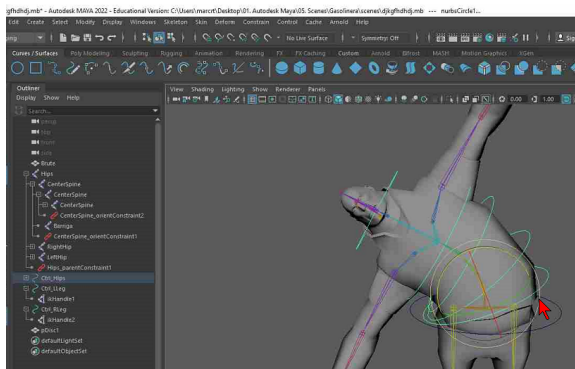
Para vincular un esqueleto a un modelo:

Seleccionamos el esqueleto y luego la geometría

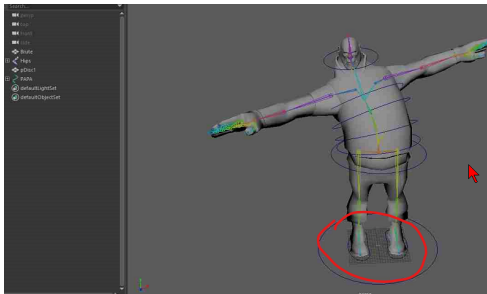
Skin->(Primera opcion)

Hacer la jerarquía de controladores, el controlador de la cadera es la ultima

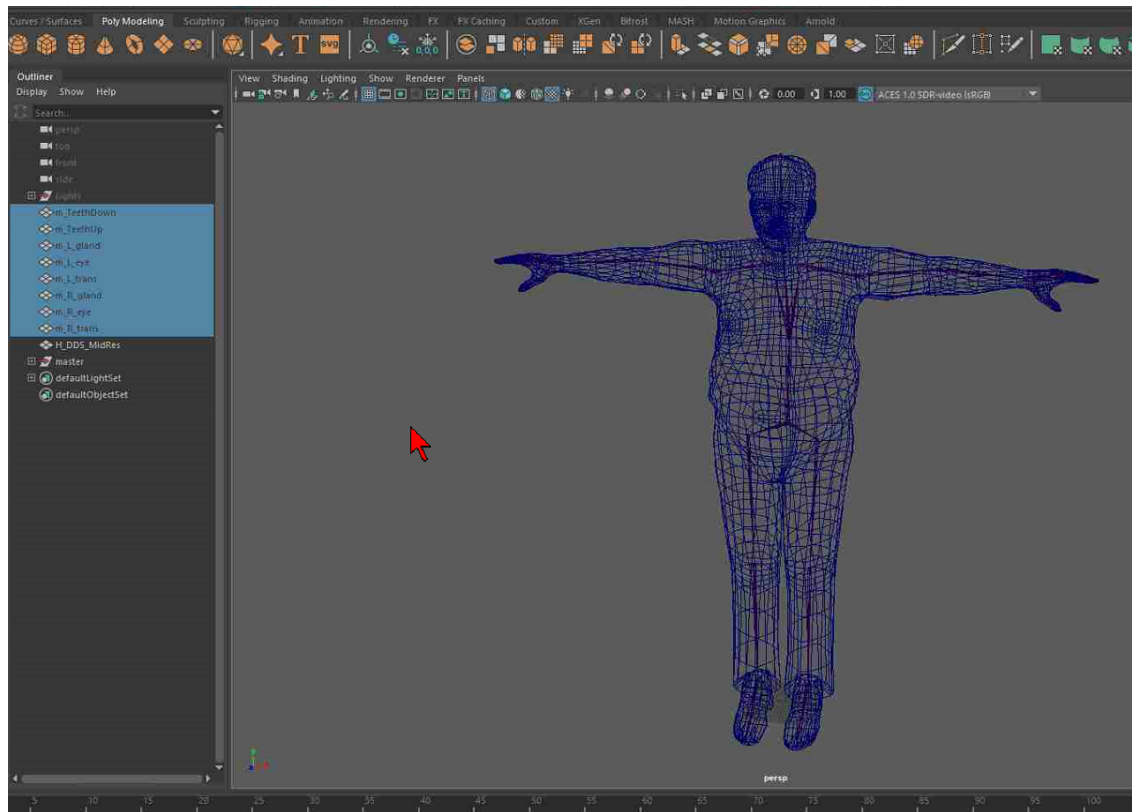
Todos son constroains de orientación



crear un controlador general donde meter todos los controladores



18/10/21

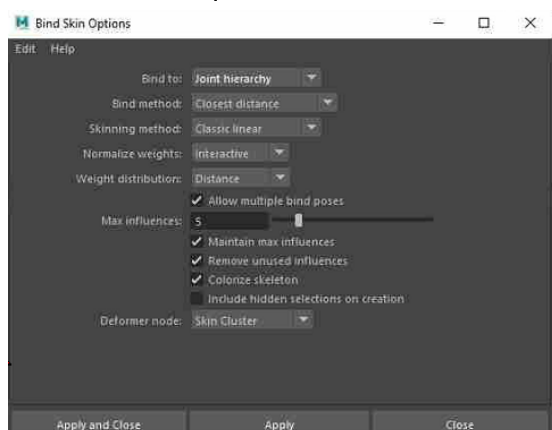


ocultamos

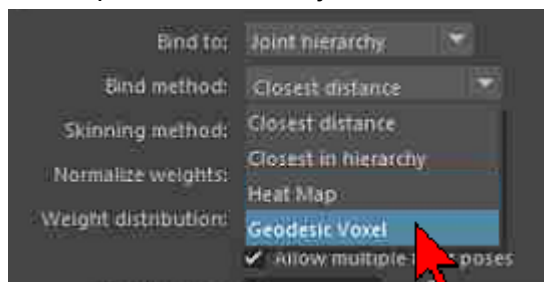
skin->Unbine Skin

Separas el esqueleto del modelo

Para unir un esqueleto a un model: Skin->Bind



Se ve que este es el mejor método



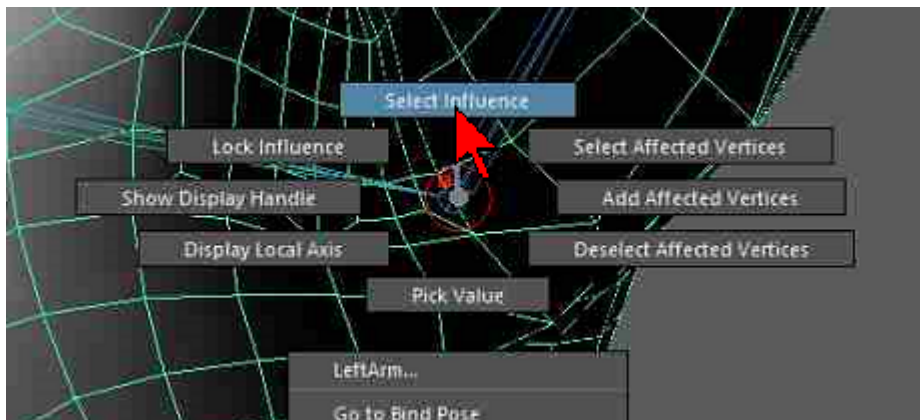
da mejor resultado con la musculatura (un poco lento)

Reiniciar la pose: Go to Bind Pose

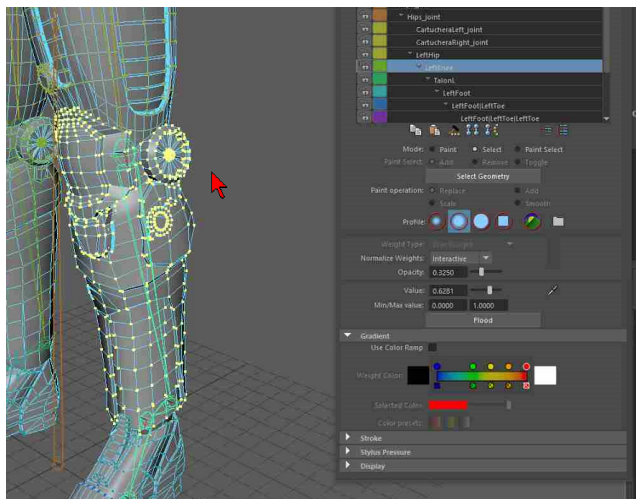
Skin->Paint skin Weights

Para alterar los pesos de cada hueso respecto a la mesh

botón derecho a un hueso y opción arriba, para ver las influencias

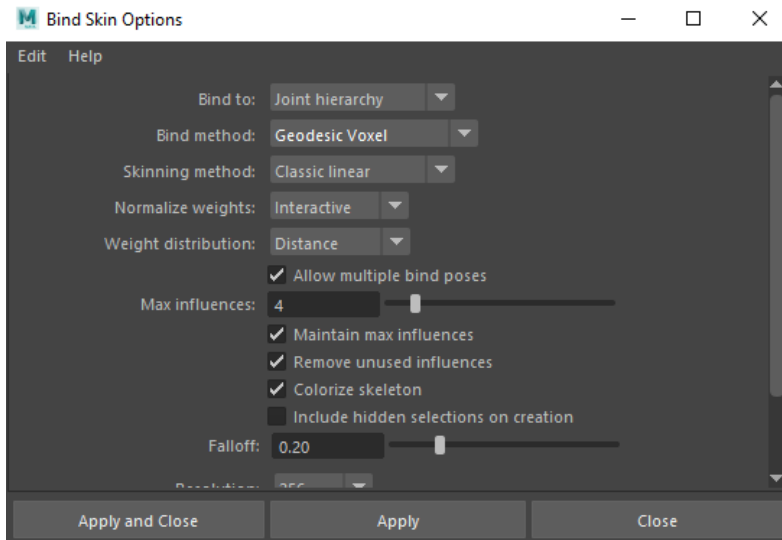


Para objetos inorgánicos es mejor hacer los pesos binarios, seleccionaremos los vértices a los que queremos afectar



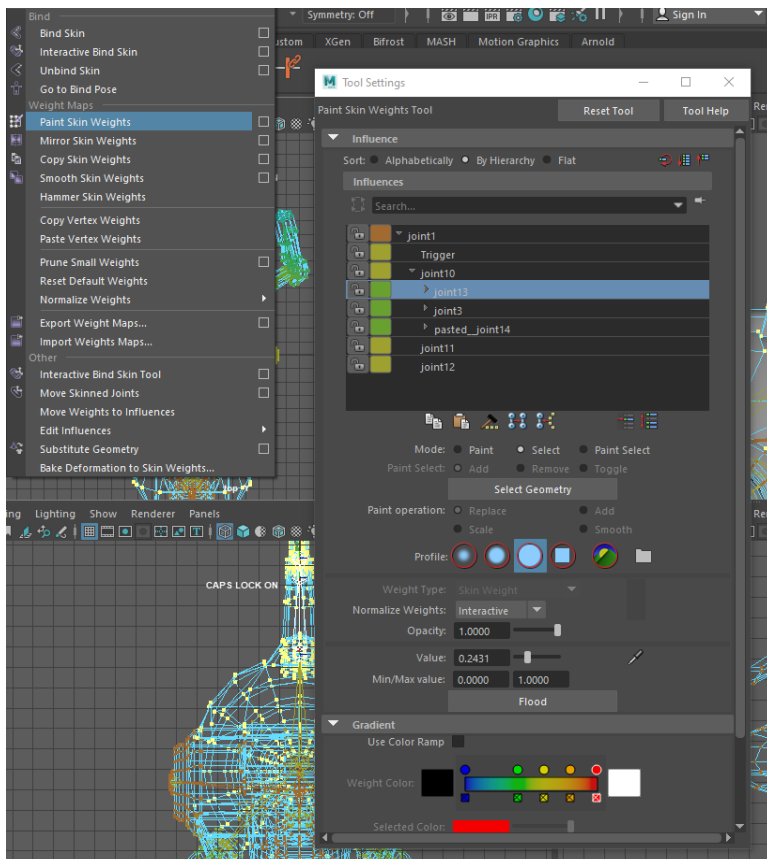
22/10/21

Para mover solo 1 hueso sin afectar a los hijos, poner en modo pivote pulsando D
Si son objetos inanimados



max influences en videojuegos 4

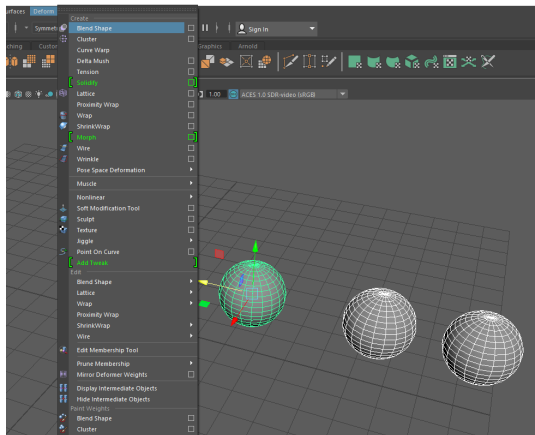
Para indicar los pesos



25/10/21

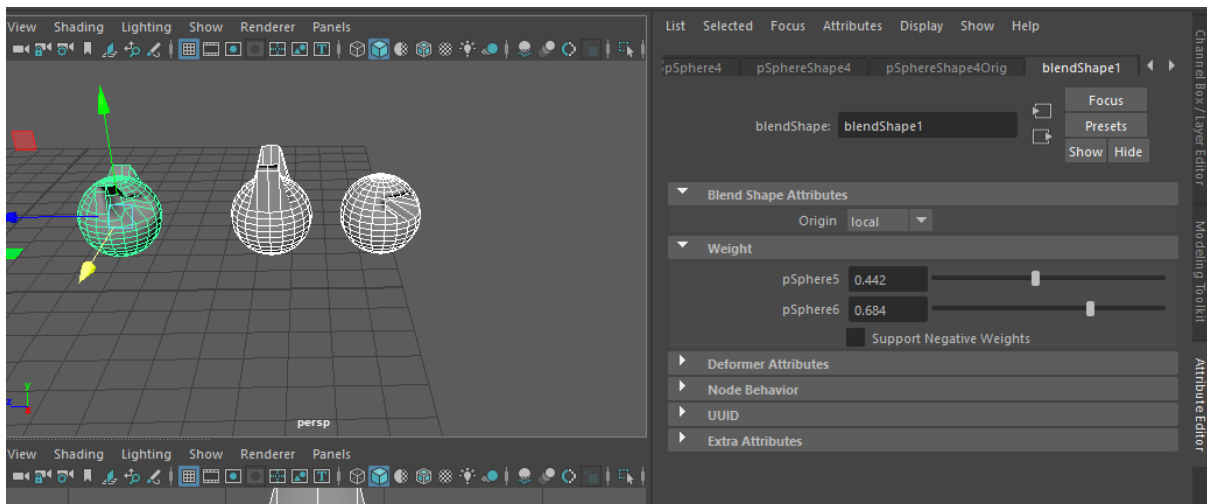
Deformadores:

Selecciona las copias luego el original y primera opcion



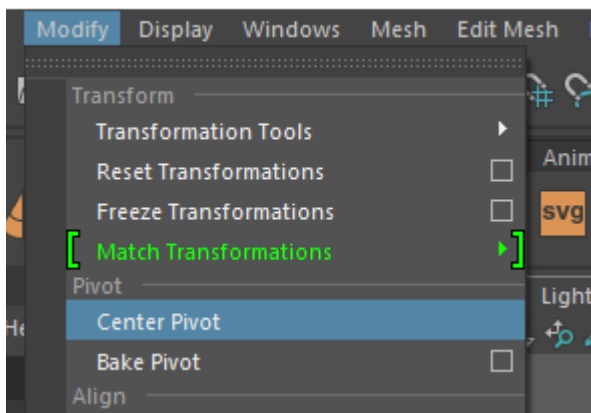
Atributes Editor: blendShape: Weight

Te permite darle el porcentaje de modificación de las copias

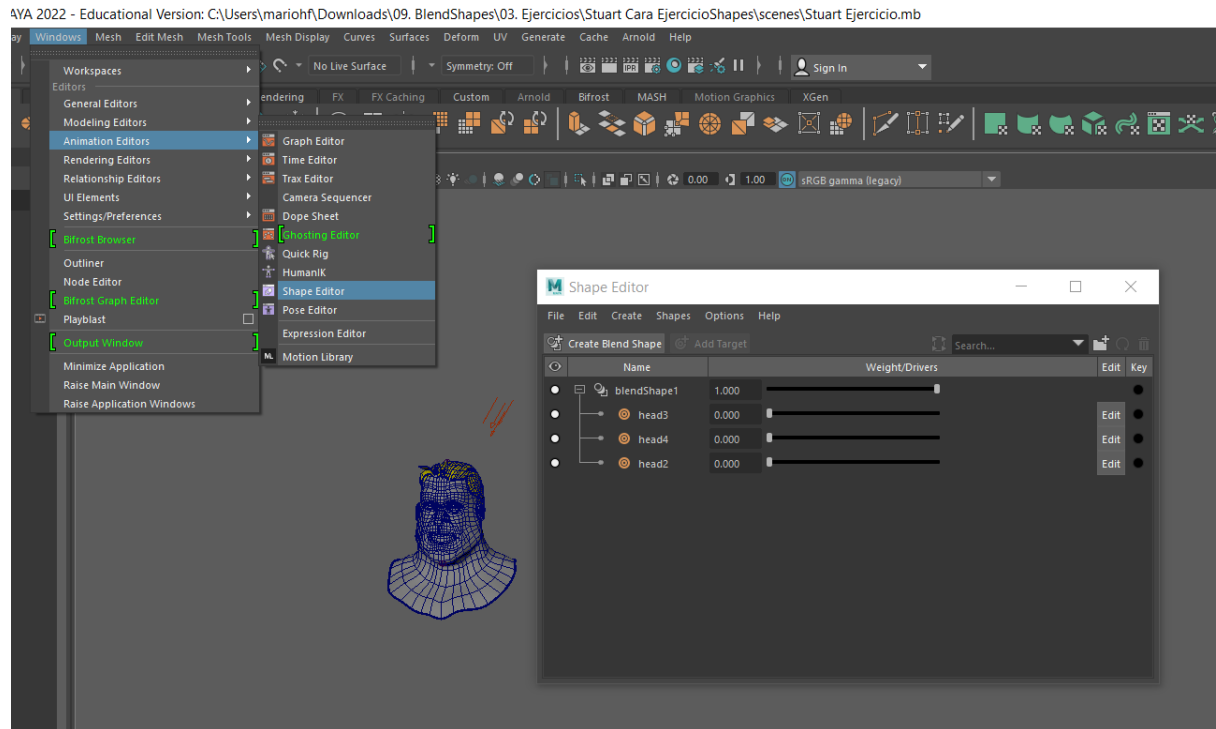


Centrar pivote en el objeto

- Autodesk MAYA 2022 - Educational Version



desde aquí también se pueden editar cada una de las caras



29/10/21

Podemos tener lo mismo sin necesitar copiar modelos con "Add Target"

Asegúrate de que le das a Edit cuando quieras alterar uno concreto

en modo vertex, pulsa b mientras clicas y mueves el raton para aumentar la zona afectada por el movimiento

