

Rigging

- Über „Shift+A“ → Armature → Bone hinzufügen
- Im „Property Window“ unter Armature Object Data bei X-Ray ein Häkchen setzen
- In den Edit-Mode wechseln
- Bone benennen „Root-Bone“
- Dann mit „Shift+D“ den Bone duplizieren (am besten dann bei der Hüfte weitermachen)
- Neuen Bone ausrichten und BENENNEN
- Dann kann mit „E“ einen neuen Bone „extrudieren“
- Auch wieder ausrichten und benennen
- So immer weiter bis zum Kopf
- Danach den „NeckBone“ duplizieren und als Oberarm platzieren. Dann wieder extrudieren bis zur Hand
- Die Finger auch extrudieren, dann selecten, und über „ALT+P“ disconnect Bone. Sind noch geparented aber frei bewegbar.
- Alle Knochen die später gespiegelt werden mit „.L“ benennen am Ende
- Dann den ersten Bone „Hips“ selektieren und duplizieren und als Oberschenkel ausrichten
- Und über „STRG+P“ KeepOffset selektieren
- Dann beim Bein wie beim Arm weitermachen

Rig spiegeln

- Im „Edit-Mode“
- Cursor muss im Center sein
- Es sollte „Pivoting around Center“ eingestellt sein
- Alle Bones selektieren, die mit „.L“ benannt sind (also alle die nicht direkt in der Spiegelachse liegen.
- Über „SHIFT+D“ duplizieren
- Dann auf „armature“ → „Mirror“ → „X-Local“
- Danach alle neuen Bones selektieren
- Und „Armature“ → „Flip Names“
- Dann Mesh anwählen und dann das Armature
- Mit „STRG+P“ parenten auf „With Automatic Weights“
- Dann im „pose_Mode“ testen und eventuell mit „Weight Painting“ ausbessern