

Guía del Rigging del modelo sencillo

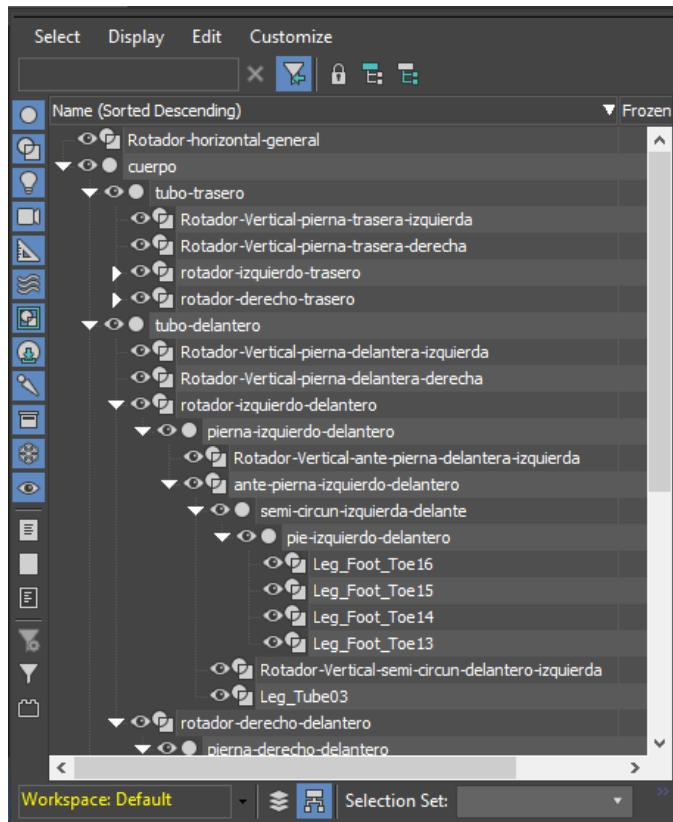
Animación por ordenador

Antonio Javier Benítez Guijarro.

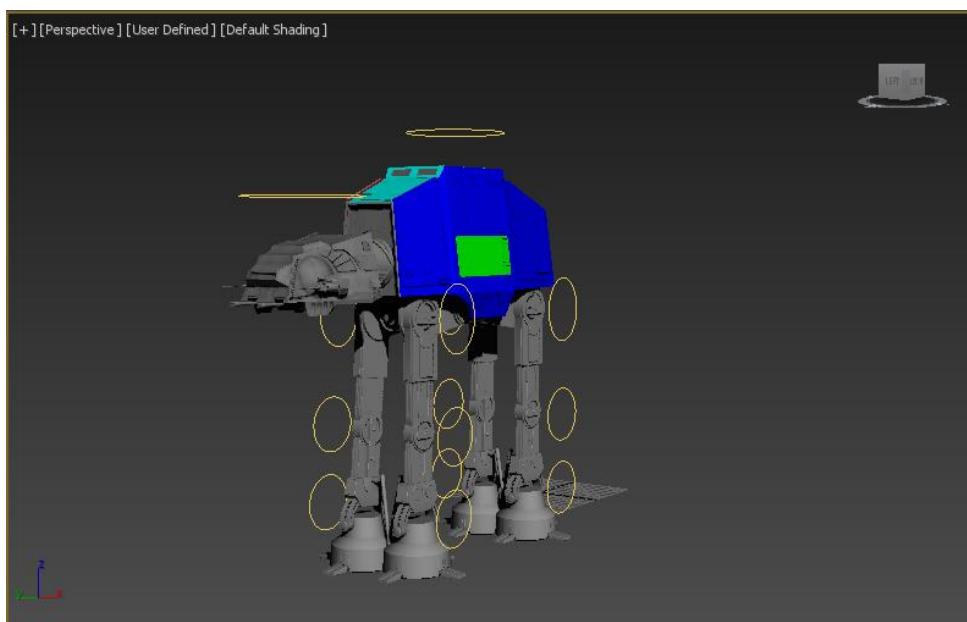
Inicio

Para empezar tenemos que explicar que hemos recogido un modelo del siguiente [enlace](#) y hemos procedido a establecer los puntos de pivote como necesitábamos. Hemos aplicado al cuello un modificador de bend en el eje Z.

A continuación hemos aplicado un sistema de jerarquías para que las rotaciones y translaciones se produzcan satisfactoriamente.

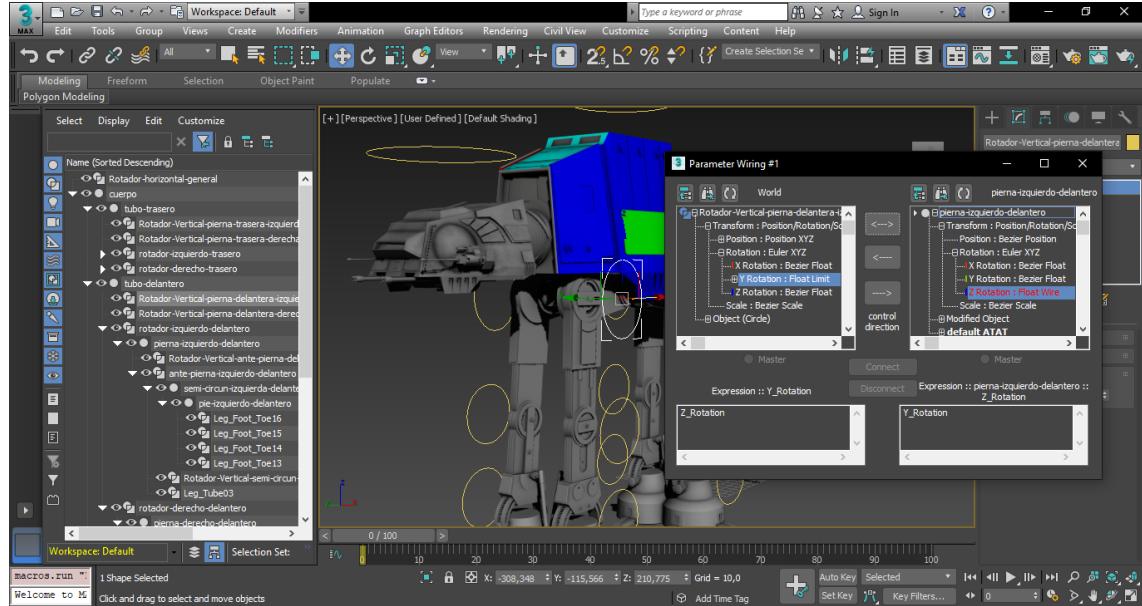


Además hemos creado una serie de controles (círculos para aplicar rotaciones sobre ellos y que directamente el modelo 3D reciba su transformación).

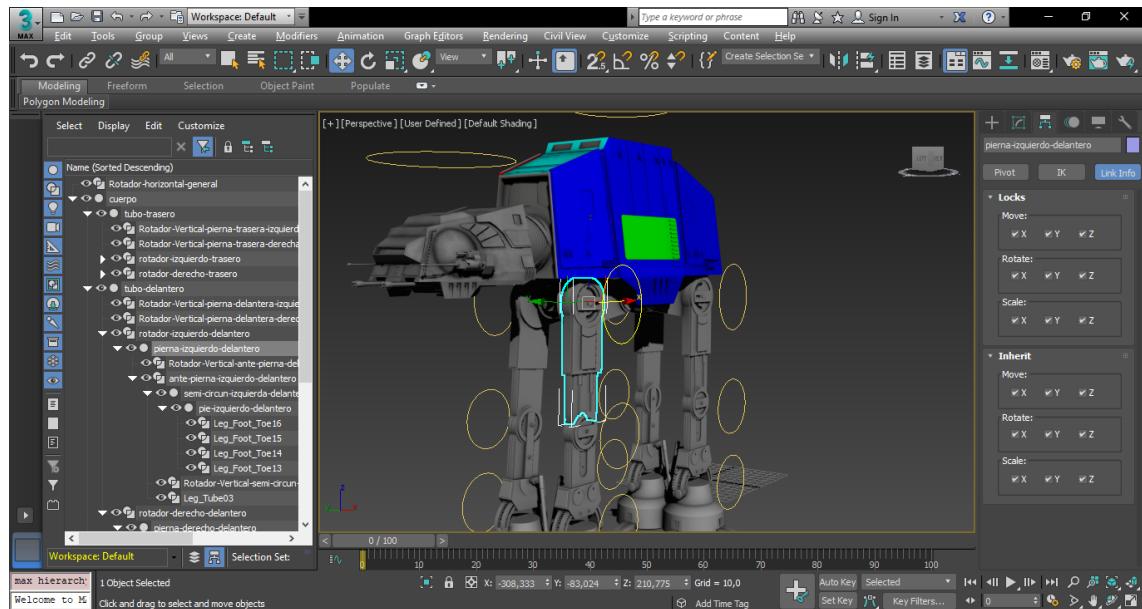


Posteriormente hemos reseteado los ejes del modelo 3D ya que no eran por defecto rotaciones de Euler.

Y hemos procedido a asociar las rotaciones de los controladores con las del modelo utilizando la ventana de wire parameters.



Por último, tras establecer todos los controles a sus articulaciones hemos bloqueado todas las rotaciones y las translaciones de las partes del modelo para que no haya accidentes y solo pueda moverse el modelo a partir de los controles.



Y se han establecido límites en los movimientos para darle más realismo y seguridad a los controles. Para ello hemos aplicado un float limit a cada controlador estableciendo un máximo y un mínimo de grados posibles de rotación.

