

RIGGING DE LOS HUESOS DEL BRAZO

TRABAJAR CON EL EJE LOCAL

FREEZEAR CONTROLADORES DESPUÉS DE VINCULAR

1º crear huesos y controladores

2º alinear (posición=p orientación=0)

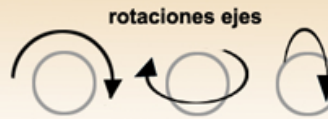
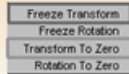
3º crear IK

4º vincular

5º freeze

6º constraint

7º wire parameters o reaction manager



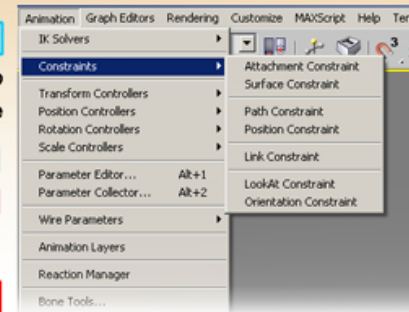
huesos skin

padre > hijo

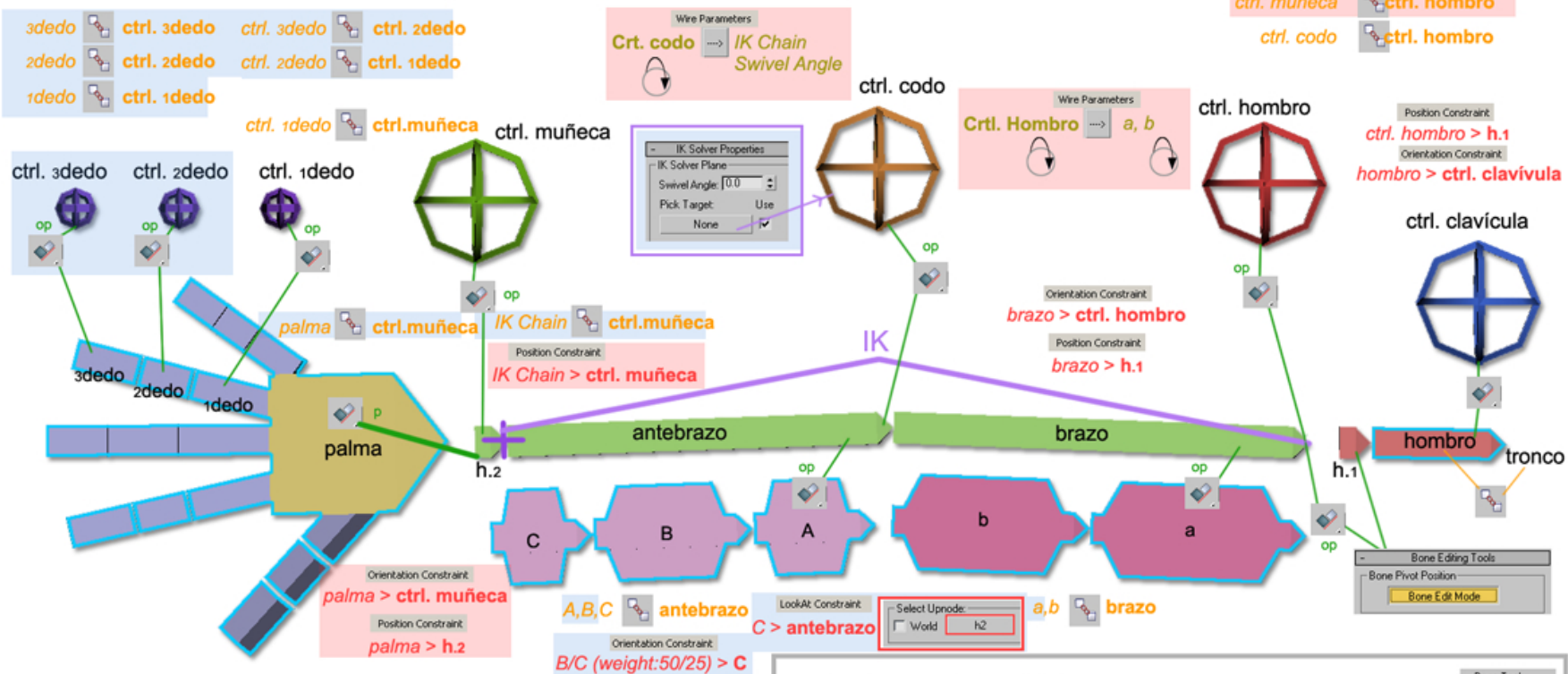
hijo > padre

método1

método2



¡cuidado! sigue uno de los métodos que se ilustran en el esquema y en el orden que se aconseja en la leyenda



Para crear huesos twist en brazos:

Se copia el brazo o antebrazo, **desvinculamos** la copia y con un **refine** se divide en 3 ó 2 partes. **Alineamos** los huesos padres de la copia (a,A) al hueso original (en o.p.). Con el **método1** **desvinculamos** la cadena de twist entre sí.

a, b, A, B, C

