



CORSO CHARACTER RIG PRO

8 ore

- Apertura di un modello un personaggio da lavoro già pronto per essere riggato
- Illustrazione dei concetti base del rigging e del modello
- Spiegazione di cosa sono le Joints e come si crea una catena
- Come funziona lo Skinning e la pesatura delle Joints
- Rig delle gambe del personaggio
- Rig della spina dorsale del personaggio
- Creare il rig della testa e del collo
- Rig delle braccia e delle mani
- Creare lo switch tra cinematica inversa e cinematica diretta
- Come riggare la coda del personaggio
- Fare lo skinning completo del personaggio
- Utilizzare lo smoothing deformer per eventuali errori di giunture
- Utilizzare il correction deformer per alcune compenetrazioni
- Utilizzare il Jiggle deformer per le parti molli del personaggio
- Basi di Pose Morphing per espressioni e pose
- Uso dei Clusters per le espressioni
- Fare il pose morph della bocca
- Creare le pose degli occhi
- Controllers degli occhi
- Visual Selector per visualizzare i controller più velocemente
- Mesh deformer per deformare personaggi senza rig avanzato
- Animazione per la presa di un oggetto con i tag Constraint
- Introduzione al Rig automatico di Cinema4D per riggare il personaggio.