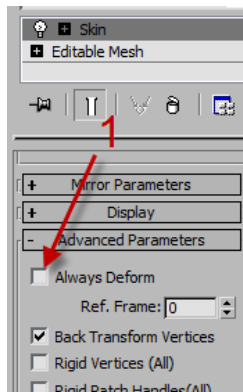


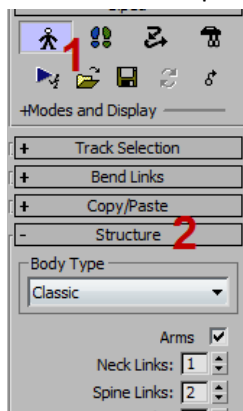
## REESCALAT D'UN BIPEDE

En determinades ocasions al importar un bípede amb pell a la nostre escena ens podem trobar amb un bípede que no tingui el tamany adient (es recomana sempre modelar a escales reals) i calgui modificar la seva escala (el recomanable es fer l'escalat abans de que el bípede tingui animació creada). Un mètode directe que pot servir per canviar l'escala d'un bípede (o qualsevol objecte) es amb la funció "Rescale World units" (del menú "Utilities \More),seleccionar malla i bípede i donar el factor d'escalat. Si no funciona el sistema anterior podem aplicar el següent procés sobre un bípede que ja tingui la malla aplicada amb un modificador "Skin" i poder escalar-la i mantenint-se les vinculacions vèrtex-ossos:

1. Amb la malla seleccionada, situar-nos en el frame 0, anar al modificador "Skin" i en desplegable "Advanced paràmetres" desactivar opció "Always Deform" (1):



2. Seleccionar el biped (un os qualsevol) i anar al menú "Motion" al mode "Figure":



3. En "Height": posar el valor de la nova escala ( per exemple modifiquem un "XX %")
4. Seleccionar la malla i escalar-la proporcionalment el XX% que s'ha escalat el biped (clicar amb botó dret sobre icona d'escalat i especificar en "Offset:screen" el tant per cent
5. Anar al modificador "Skin" i en desplegable "Advanced paràmetres" i activar opció "Always Deform" ; provar una animació sobre el bípede, ara ha de tenir la malla ajustada a la nova dimensió

Si la malla no es deforma correctament, desactivar "Always Deform" moure la malla una mica i tornar a activar opció i provar. IMPORTANT: es millor fer els processos d'escalat abans de que el bípede tingui animació creada, perquè estigui en la posició inicial (la pose base ,la del "home de vitruvio" amb cames obertes i braços estesos)