

Rig et Animation d'un personnage sur Blender 4 jours - Coef 3

I. Rig (2 jours)

Rig à terminer pour le 22 Décembre 2019 (Fin de semaine 51)

- Construire en mode édition la partie gauche du rig de notre personnage
 - . Nommez ses os avec les préfixes respectifs
 - Def_** pour les os de Déformations
 - Ctrl_** pour les os de Contrôles
 - Mch_** pour les os de Mécanismes
 - . Respectez le préfixe .L
- Développez le système des bras et des jambes avec IK (Inverse Kinematics) si besoin
- Orientez les axes. Faites en sorte que l'axe X soit l'axe de rotation principal
- Triez vos os de Contrôles, Déformations et Mécanismes avec **m**.
- Ajoutez des **groupes** avec une couleurs différentes respectivement à chaque type d'Os : Tete, Main.L, Main.R ... Puis les assigner
- Créez des **Custom Shapes** (Pour customiser ces Os de Contrôles)
- Ajoutez Les Custom Shape à vos Os de contrôle
- Installez les contraintes nécessaires. Tels que :
Limit Location, Rot, Scale
Copy Rotation, Loc, Scale
Inverse Kinematics
- Véroillez les locations, rotations, scales de vos Controlleurs. Ils doivent être réfléchis et correctement bloqués.
- Une fois toutes ces étapes effectuées réalisez en mode édition une Symétrie.
Si nécessaires réorientez les axes.

Tutoriels d'aide :

Voici des références de tutoriels pour vous aider :

- [Tutoriel](#) de Lee Salvemini

II. Animation (2 jours)

Animations à terminer pour le 22 Décembre 2019 (Fin de semaine 51)

- Animez à l'aide de clés **4 actions**.

Exemple : Action de repos, Action cycle de marche, Action saut, Action chute

- Pour être clair dans vos animations chaque clés doivent être signées au moins en **Extrêmes** et **Breakdown**

- Chaque Extrêmes et Breakdowns doivent être physiquement correct.
. Rendre fluide les animations bien respecter les Breakdowns

- Nommez dans blender correctement chacune des actions

- Une fois vos animations effectuées.

. Dupliquez votre fichier blend pour ne rien écraser

. Baker vos 4 animations

. Exportez en fbx Mesh, Armature, Deform Bones, Baked Animation votre fichier pour pouvoir l'exploiter sur Unity ou Unreal ou Godot

M'envoyer votre fichier **.blend** avant le Dimanche 22 Décembre 2018 à l'adresse mail Damien.MONTEILLARD@ext.uca.fr

Bon courage !