

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

## I. Rig (1,5 jours)

Rig à terminer pour le 30 Décembre 2018 (Fin de semaine 52)

- 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).
- Orientez les axes. Faites en sorte que l'axe X soit l'axe de rotation
- Installez l'addon Bone Layer Management et Triez vos bones de Contrôles, Déformations et Mécanismes.
- Ajoutez des groupes avec une couleurs différentes respectivement à chaque type d'Os : Tête, Mains, ... Puis les assigner
- Créez des Custom Shapes (Pour customiser ces Os de Contrôles)
- Ajoutez Les Custom Shape à vos Os de control
- Installez les contraintes nécessaires. Tels que :  
Limit Location, Rot, Scale  
Copy Rotation, Loc, Scale  
Inverse Kinematics
- Verrouillez les locations, rotations, scales de vos Contrôleurs. 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

M'envoyer votre fichier **.blend** avant le 30 Décembre 2018 à l'adresse mail [damien.monteillard@ext.udamail.fr](mailto:damien.monteillard@ext.udamail.fr)

## II. Animation (1,5 jours)

Animations à terminer pour le 30 Décembre 2018 (Fin de semaine 52)

- Animez à l'aide de clés :
  - . Une Action de repos
  - . Une Action cycle une marche
  - . Une Action saut
  - . Une 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 3 animations
  - . Exportez en fbx Mesh, Armature, Deform Bones, Baked Animation votre fichier pour pouvoir l'exploiter sur Unity

M'envoyer votre fichier **.blend** sans les animations bakées ainsi que le fbx avant le 30 Décembre 2018 à l'adresse mail [damien.monteillard@ext.udamail.fr](mailto:damien.monteillard@ext.udamail.fr)

**Bon courage !**