

Enseignant(s)

LIORET Alain

Email(s)

alioRET@myges.fr

Human Motion

1 Matières, formations et groupes

Matière liée au projet : **Animation numérique**

Formations : **4ESGI - Groupe 3DJV ||**

Nombre d'étudiant
par groupe : **2 à 4**

Règles de constitution des groupes: **Libre**

Charge de travail
estimée par étudiant : **30,00 h**

2 Sujet(s) du projet

Type de sujet : **Imposé**

Human Motion

Voir ci dessus

3 Détails du projet

Objectif du projet (à la fin du projet les étudiants sauront réaliser un...)

| Créer un pipeline d'animation de personnages humanoïdes, du modèle 3D à l'utilisation dans Unity

Descriptif détaillé

- 1 Auto Rig d'un personnage...
- 2 Auto Retarget de fichiers BVH sur votre Rig
- 3 Motion Synthesis : creation algorithmique de mouvement sur votre Rig (1 seule)
- 4 Motion Graph : blending des animations (avec le NLA Editor)
- 5 Export FBX vers Unity et un proto Unity pour jouer avec

Ouvrages de référence (livres, articles, revues, sites web...)

| Blender Python Documentation

| Vidéos Blender sur Youtube : Blender Motion Capture Addon - Tutorial

Outils informatiques à installer

| Blender - Unity

4 Livrables et étapes de suivi

1	Rendu final	Rendu Final du Projet	jeudi 02/02/2017 23h59
---	-------------	-----------------------	------------------------------

5	Soutenance
---	------------

Durée de présentation par groupe :	20 min	Audience : Devant la promotion
Type de présentation :	Présentation / PowerPoint - Démonstration - Autre	
Précisions :	Vidéo conseillée	