Fabrication d’une animation sous Blender :

Pour faire une animation sous Blender, il faut tout d’abord ouvrir le mesh de l’objet que l’on souhaite animer sous Blender, créer un squelette qui servira à l’animation par la suite avec Blender (ou insérer un squelette tout fait) et le positionner correctement par rapport au mesh. Pour créer un squelette, Object Mode 🡪 Create 🡪 Armature puis extruder (avec E) le premier os pour créer la hiérarchie.

Une fois le mesh placé correctement par rapport au squelette, il faut dire quels points sont attachés à quels os. Pour cela on sélectionne tous les objets, puis le squelette et on utilise Ctrl+P et l’option « with automatic weights ». On peut ensuite voir si les affiliations sont bonnes en bougeant les os. Si oui, on peut enregistrer le .blend et passer aux animations. Si non, on peut annuler avec Ctrl+Z et essayer soit de bouger un peu les os, soit d’utiliser les weights pas automatiques (bien plus long et difficile).

Pour les animations à proprement parler, on sélectionne la frame où l’on veut travailler et les os que l’on souhaite faire bouger, on appuie sur I pour insérer une Keyframe et on sélectionne ce que l’on veut (location, rotation, scale). On sélectionne ensuite une autre frame, on bouge les os à la position d’arrivée, on insère une autre frame (avec I) et le logiciel calcul les déplacements intermédiaires.

On peut faire plusieurs animations à la suite, on pourra ensuite les découper sur Unity. Une fois fini, on enregistre le .blend, et on peut l’importer sous Unity. On remet les textures sur les bons matériaux. Sous Unity, dans l’onglet « rig » du .blend soit on prend un « Humanoid » si on a un humai, soit un « generic, create from this model » si l’on a autre chose (une boule par exemple). Dans l’onglet animation, on voit le « default take » qui correspond à toutes les images de blender, on peut en sélectionner une partie et en faire une animation à part entière que l’on peut utiliser dans un animation controller, mais c’est une autre histoire !