

silke

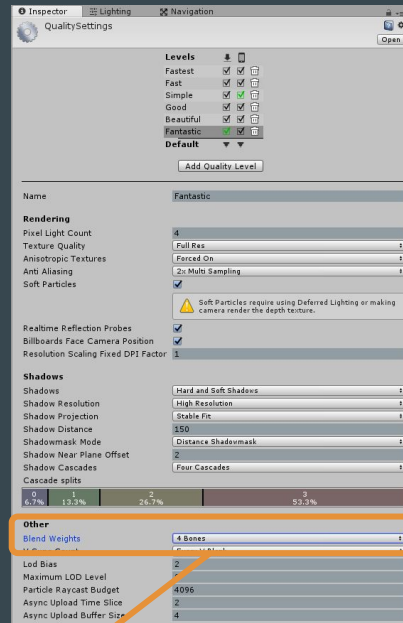
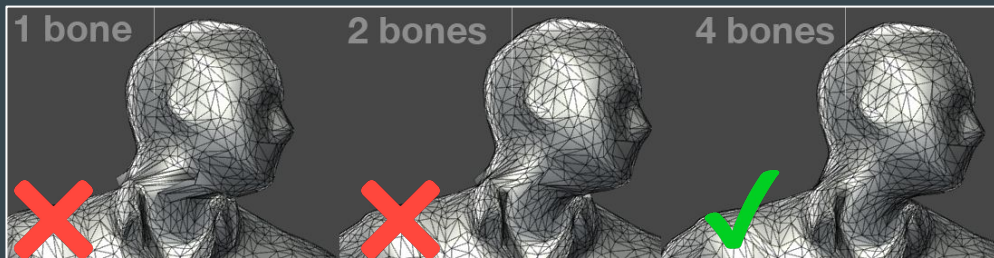
...

Unity 3D guide d'optimisation

Influence des os sur chaque vertice

Pour éviter une déformation coupée aux articulations des avatars, il faut ajuster le blend weights dans les “quality settings” (Edit/Project Settings/Quality) à 4 bones.

Unity manual : “The number of bones that can affect a given vertex during an animation. The available options are one, two or four bones.”



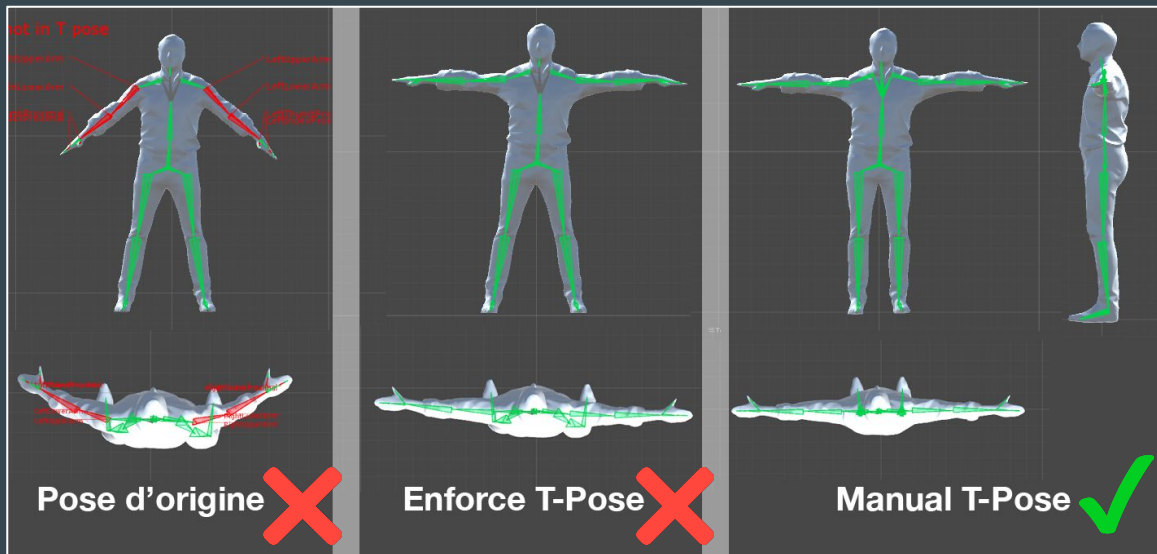
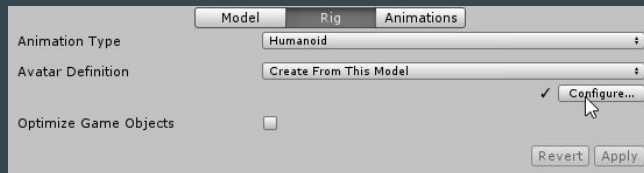
Other
Blend Weights

4 Bones

“Avatar definition” du squelette d'animation 1/2

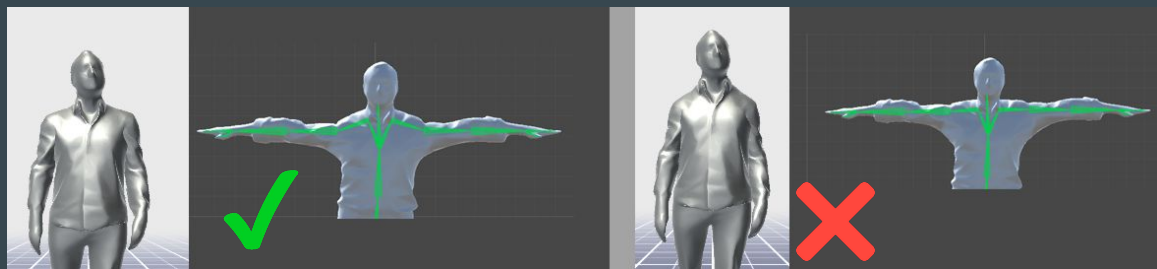
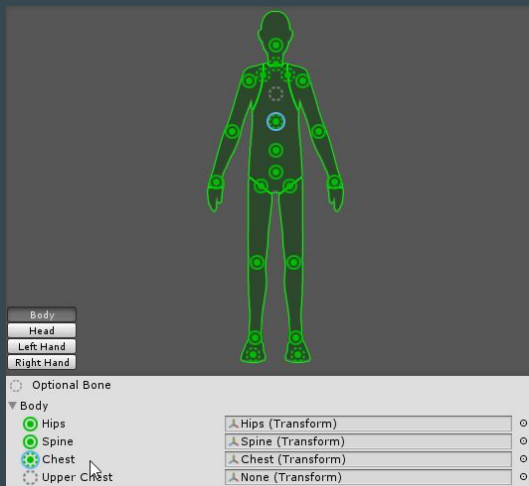
L'avatar définition de chaque .fbx d'animation doit être configuré.

- Les jambes doivent être droites en vue de face et légèrement fléchies vers l'avant en vue de côté.
- Les pieds doivent être alignés avec le sol
- Les bras doivent être à l'horizontale et alignés avec le torse
- Les épaules doivent être descendues.



“Avatar definition” du squelette d’animation 2/2

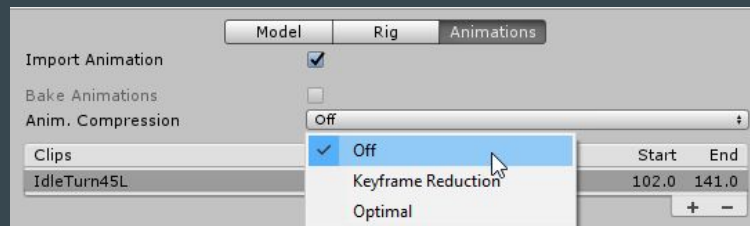
Penser à assigner le “chest bone” si ce n’est pas fait automatiquement. Cela dépend de la source du squelette.



Les épaules peuvent être ajustées en réglant la hauteur des épaules du squelette d’animation, afin d’avoir un avatar avec la bonne attitude. Attention, remonter les épaules du squelette d’animation fait descendre les épaules de l’avatar dans l’application.

Ajustements

Penser à mettre sur Off “l’animation compression” pour chaque .fbx d’animation



Cocher le “Foot IK” dans l’animator afin d’éviter les glissements de pied au sol.

