



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Projet Tales & Legends**

**Subject: Re: Projet Tales & Legends - corrections phase test 1**

Posté par: Redstar

Contribution le : 17/1/2017 16:53:26

Bonjour à toutes et à tous,

Je suis en train de faire une vidéo qui va résumer les modifications apportées mais j'ai besoin de terminer un détail: l'animation de mort du personnage.

Pour me faciliter la tâche et pour des raisons de réalisme, je me suis tourné vers un Ragdoll simulé: en gros, je vais convertir la simulation en action pour le mettre en jeu.

Mais j'ai un souci dans la configuration de ce ragdoll:

J'ai suivi ce tuto. - lien supprimé

Le seul problème, c'est que l'armature ne suis pas et je ne comprends pas pourquoi.

Du coup, je mets en partage mon fichier blend. - lien supprimé

Je n'ai pas pu extraire le strict minimum car quand je veux extraire d'un blend à un autre, le rigid body se désactive (en fait, on peut voir les cubes de collision en vert à la source. Quand j'importe sur un autre blend, ils ne le sont plus, je ne comprends pas non plus pourquoi).

edit: résolu.