



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Animation d'une cape destinée au BGE

Subject: Animation d'une cape destinée au BGE

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 11/5/2017 16:37:22

Bonjour à tous.

Je suis actuellement en sévère dépression à cause de cette question. Comment animer une cape pour le BGE...

Cela doit faire une semaine que je test et re-test différentes options mais rien à faire.

Voilà ce que j'ai testé ;

1/ Utilisation de l'outil "cloath" avec un empty en "wind". L'animation ainsi faite est parfaite sauf qu'elle n'est utilisable dans le BGE. J'ai donc essayé de récupérer l'animation en appliquant l'outil "cloath" en shape keys toutes les 10 frames. Mais le résultat n'est clairement pas satisfaisant car très difficile de récupérer l'animation initiale. De plus une partie de ma cape est liée à des os d'une armature ce qui déstabilise complètement la récupération des shape keys. Sans évoquer le fait qu'il me faille boucler l'animation.

2/ A l'ancienne, une série d'os avec un IK au bout mais le résultat est vraiment pas terrible. Cape trop rigide, impression d'un non tissu.

3/ Une série d'os, une chaîne comme au dessus mais chaque os copiant la position d'un empty propre qui sont eux parentés à des groupes de vertiges d'un mesh en "cloath" et donc avec un empty en "wind". Ce qui fait que les os de la cape suivent le tissu correctement et ce qui me permet de bake l'animation. Problème, je suis obligé de décocher l'irrotation des rotations de chaque os pour qu'ils suivent les empty. Ce qui fait que les non rotations déforment beaucoup le mesh. Bref, encore un échec.

Voilà, je commence à saturer en terme d'idées. Je suis donc à l'écoute de toutes propositions. (ps : Je ne souhaite pas passer par le rigid body pour la cape lors du jeu. C'est un bouffe ressource énorme.)