



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Animation d'une cape destinée au BGE

Subject: Re: Animation d'une cape destinée au BGE

Posté par: Thewada

Contribution le : 11/5/2017 22:18:58

Salut,

Je pense que tu devrais continuer sur l'idée d'une armature pour contrôler la cape. Si la chaîne ik ne suffit pas, peut-être pourrais-tu rajouter des bones à chaque coin, et sur les côtés, pour permettre des variations.

Tu pourrais aussi t'amuser à utiliser des shapeskeys. Peut-être en récupérant les résultats du mod. cloth, et en les bidouillant un peu.

En utilisant des bones pour driver ces shapes, tu devrais pouvoir obtenir plusieurs formes et mouvements. Ça pourra aussi se boucler facilement.