



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)

Subject: Re: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)

Posté par: Zack2554

Contribution le : 13/3/2018 10:11:57

J'irais plus vite en arrivant à le faire moi-même.

car quand je fais bouger les squelette, aucun mesh ne bouge.

est-ce que je dois parenter le mesh parent au bone parent ou à celui qui sert pour tout faire bouger?

<http://pasteall.org/blend/index.php?id=49124>

est-il possible que ça m'aide à apprendre comment faire?

sur l'onglet en haut à droite j'ai toute la liste des mesh et des bones.

mais je ne trouve pas si des mesh sont liés ou non à des bones ni les options les concernant...

(j'ai exporter un modèle de base en fbx, mis sur le site puis une fois animé j'ai importé le tout en format blend)

de plus, est-ce que je peux, par exemple, supprimer ce qui ne m'intéresse pas pour garder ce qui est utile et modifier si nécessaire? (pour ne pas avoir de déformations, pour avoir une démarche plus comme je veux etc...?)

(là par contre je dois regarder pour trouver les menus d'animations et de mouvement c'est sur des tutos).

(car après animer un navire ou des bras dessus, un mécha c'est la prochaine étape) (et avec des jambes de différents types (lourds, légers, moyens, quadrupèdes...))

d'ailleurs décortiquer ce truc peut aussi m'aider à apprendre et à en faire de A à Z?