



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rigging...

Subject: Re: Rigging...

Posté par: Zack2554

Contribution le : 23/6/2018 10:04:54

Bonjour, merci des informations et des conseils.

Je suis nul en anglais désolé.

Par contre j'ai pigé pourquoi ça déconnait: fallait que je fasse une rotation. Du coup ça bouge comme souhaité.

La question que je me pose donc c'est est de savoir si on peut définir un point d'attache (attachement bone si je ne dis pas de bêtise) ou s'il vaut mieux exporter en l'état dans Unreal Game Engine.

Le truc c'est que je ne suis pas sûr qu'on puisse animer dedans, faut que je regarde.

Car si j'ai des bras qui tiennent des armes en théorie on doit pouvoir les paramétrer dans Unreal Game Engine (modifier comment se comporte le bras/l'animation, selon ce qu'il prend pour cible (donc en fonction des contraintes établies sur les rotations etc...))

Donc voilà.

Pour les jambes ça va être plus aisé car on ne fait que marcher et il faudra juste modifier la vitesse d'animation en fonction de la vitesse que le joueur prend (et du type de jambes (en gros l'idée c'est un truc du genre Armored Core)).