



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Animation d'un Mannequin Articulé (GAME ENGINE)

Subject: Animation d'un Mannequin Articulé (GAME ENGINE)

Posté par: Axlr

Contribution le : 7/3/2019 9:05:01

Bonjour tout le monde !

Dans le cadre de mon projet ingénieur, je suis amené à enregistrer les mouvements d'un mannequin, animé à l'aide d'une kinect. Chaque partie du corps a donc son animation : épaule gauche, coude droit etc.

J'importe ensuite le mannequin dans un autre fichier, lorsque je met play en mode animation, le mannequin bouge comme souhaité, jusque là pas de souci.

Cependant, je souhaiterais jouer l'animation du mannequin en boucle dans mon "Jeu", c'est-à-dire lorsqu'on appuie sur P dans le game engine.

J'ai donc essayé pour chaque partie animée de relier un sensor "Always" à un actuator "Action", jouant l'animation correspondant. Et pourtant rien ne bouge quand je passe en jeu, le mannequin est désespérément immobile...

Si quelqu'un aurait une idée pour me débloquer la situation ça m'aiderait beaucoup !

Peace