



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

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

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

Posté par: Axlr

Contribution le : 8/3/2019 11:24:41

Salut Redstar, merci pour ta réponse.

Alors pour commencer voilà de quoi est composé mon mannequin, on voit que chaque partie a une animation

Et voilà un exemple pour la partie Hand Right, je fais la même chose pour tous les membres dotés d'une animation.

L'animation s'arrête à la frame 440 environ où mon end à 400

Ouvertes, pas fermées ? Désolé j'ai pas compris ce que tu voulais dire.