



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: Redstar

Contribution le : 8/3/2019 17:07:20

C'est pas sur les objets du corps que tu dois mettre la brique action, mais bien sur l'armature elle-même.

Là, ça ne s'anime pas, parce que tu n'as pas d'action "shape keys", qui permet de déformer le mesh. Toi, c'est l'armature que tu dois animer.

Vois l'armature comme un squelette d'un humain et les mesh comme la chair... (en fait, c'est littéralement ça).