



**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 : 14/3/2019 13:51:42

Re !

Alors, ça ne bouge toujours pas, j'ai essayé en imposant les animations à l'armature, puis en les imposant aux mesh en plus (chaque animation pour le mesh correspondant) mais rien n'y fait...

J'ai l'impression qu'il faudrait préciser sur quelle partie de l'armature imposer chaque animation mais je ne vois pas comment faire.

Toute aide est toujours la bienvenue !