



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 : 15/3/2019 17:13:15

Ok, on a nettoyer un peu tout ça:

1. L'armature en stick, tu peux la supprimer, c'est pas elle qui commande le perso.

2. Sélectionnes la deuxième armature et supprime les contraintes.

3. Fais un reset de ton armature pour l'avoir en T-pose.

Optionnel: Tu peux créer plusieurs bloc d'action mais tu dois spécifier un layer, sinon ça va empiéter sur l'autre animation

4. Toujours supprimer l'enregistrement automatique, car tu risques d'avoir des animations à la volée, cet outils est bon quand tu crée une animation toi-même.

5. Enfin, tu as des animations qui définissent la position des objets sur les 3 axes (x, y & z) mais tu n'as aucune animations d'armature. Tu devrais avoir un résultat comme ceci dans l'outliner pour savoir si c'est une animation d'armature.

Ce problème est probablement dû à la conversion ou à l'import de l'animation.