



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 : 18/3/2019 9:13:56

Salut !

Alors déjà merci du temps que tu prend pour m'aider.

Cependant :

1. Quand je supprime l'armature en stick et que je passe en mode animation puis que je fais play, le mannequin ne bouge plus, ce qui me fait dire qu'elle doit tout de même être importante.

5. Ok et j'imagine que sans animation d'armature on ne peut pas l'animer dans le game engine. Mais dans ce cas pourquoi ça bouge en mode animation ?

Pour l'enregistrement de l'animation, la kinect reconnaît les mouvements de quelqu'un et fait bouger en temps réel le mannequin sur Blender. J'active alors l'enregistrement automatique pour enregistrer les mouvements que fait le mannequin. C'est peut être pas la meilleure technique pour enregistrer ?