



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 : 18/3/2019 9:50:32

Ok, après vérification, j'avais pas compris que les empties servaient pour l'armature en stick, qui contrôle l'armature principale (qui sera utilisée en jeu).

Dans un premier temps, il faudrait s'arranger pour que ton armature en stick aie la même "forme" que ton autre armature, malheureusement, je m'y connais pas trop en terme de contraintes.

Supprime aussi toutes les briques logique dans tout tes objets, ça ne te sert à rien pour le moment, tant que tu n'aura pas une bonne simulation des mouvement en animé.

La disposition des empties sont très étranges, qui plus est.