



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 14:32:46

Justement, étant donné que tu as des positions pour des objets, et non pour des bones, l'idée est de faire un "bake", une conversion, afin de l'utiliser sur ta deuxième armature.

Mais pour cela, il faut que les bones de tes deux armatures aie toutes deux les même noms. ex: "bras gauche"(arm1) et "bras gauche"(arm2).

Ou peut-être est-ce possible de faire directement cet enregistrement avec Kinect ou son software ? Impossible de le dire moi-même.