



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: kouz

Contribution le : 28/3/2019 10:22:42

salut ! un ingénieur qui fait de la capture de mouvement a partir de kinect pour blender ...est très intéressante

si je peu te donner un conseil a mon humble niveau ,est de passer par les script en python plutôt que par les briques logiques

tu auras plus de souplesse et de visibilité pour ton projet