



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Modélisation et Animation d'un Bulldozer

Subject: Re: Modélisation et Animation d'un Bulldozer

Posté par: Redstar

Contribution le : 23/11/2019 21:04:41

Salut xanatos67,

En supposant que je doive faire cela dans le bge, il me semble plus judicieux de faire uniquement la déformation de la cheminée via une armature.

On dirait que tu fais une animation en mode objet, or, avec une armature, c'est en mode "pose" que tu dois le faire.

La génération du nuage et son agrandissement, je pense, devrai se faire sous Unity, en toute logique, tu devrai pouvoir faire ça sans animation, je pense.

"Dopesheet" regroupe toutes les actions assignées aux objets dans ta scène, c'est utile quand tu veux synchroniser deux actions l'une avec l'autre (ex: deux personnages qui se battent).

L'action editor, c'est pour un seul objet/armature. Pour sa création, tu dois déformer ton armature puis ajouter une frame avec "I".

[D'après toi, comment fait-on ce genre d'animation ?](#)