Commencer par créer un dossier avec tous les morceaux de corps de votre personnage, dans toutes les directions (Tete, coup, torse, bras, avant bras, hanche, cuisse, mollet, pied) images *.BMP



Lancer le soft

| 🤠 2D Character Manager | | | |
|------------------------|--------------------|---------------|--|
| | | | |
| | V is | | |
| | | | |
| | | | |
| | D Character Man | | |
| | 2 D Character /Mai | nager – | |
| | Characters : | | |
| | | New Char | |
| | | Edit Char | |
| | | | |
| | | Copy Char | |
| | | Del C'har | |
| | Animations | | |
| | Ammanons : | New Anim | |
| | | Edit Aniu | |
| | | Reassign Char | |
| | | Make Template | |
| | | Сору Аніш | |
| | | Del Aniun | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Créer un nouveau personnage (New Char la vue de face au debut)

| d 2D Character Manager | | |
|--|--|------------------|
| | Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : | Connect To : | |
| Bones Connect from Center : | | |
| Add Bone Move Up Ren Del Bone Move Down Ren Default Sprite : Image Destruction Image Destruction Image Destruction | ane Base Image Rotation : Default Bone Angle : Length : Connect Radius : Connect Angle : Default Solution : | |
| Here Resolventer Kapp New Over Core has Here Over Services Here Over Services Resolvent Resolventer | Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : Show Bones | Direction - DOWN |
| | | |

Mettre un nom du personnage et le nom du dossier précédemment créé faire entrer La liste des images apparait dans Defaut Sprite

| 👹 2D Character Manager 💿 🗉 💽 |
|---|
| |
| Character Name : Connect To : Milicus |
| Bones Connect from Center : Base Image Rotation : Add Bone Move Up Del Bone Move Down Default Sprite : Default Bone Angle : Default Sprite : Connect Radius : NULL Connect Angle : Default Z-Order : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : Show Bones Default Z-Order : |
| |

Créer un objet Milieux Add Bone (le point de départ du personnage)

| 👹 2D Character Manager | | |
|---|--|--|
| Character Name ; 550 | Character Properties | |
| Sprite Folder : Enc. Bones : Filtere Torse | Connect To : Milieux | |
| Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Del Bone Move Down Rename | Base Image Rotation : Default Bone Angle : | |
| Default Sprite : [YULL] Deve fine Orate Suge Stars Constant Suge Harr, Orat Constant Suge | Length : Connect Radius : Connect Angle : Draw Offset : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : | |
| Dires Denti Fase Dage | Show Bones | |

Créer un objet torse (qui se relie directement au milieux)

| | Character Proper | ties |
|--|---------------------------|------------------|
| Character Name : 1991 Sprite Folder : | | |
| Bones : | Connect To : | |
| | Milieux | 126 |
| Torse | | |
| | | Sec. 1 |
| | v | |
| Bones Connect from Center : | | |
| Add Bone Move Up | Base Image Rotation : | |
| Del Bone Move Down | Default Bone Angle : | |
| Default Sprite : | Connect Radius : | |
| | Connect Angle : | |
| | Draw Offset : | |
| | Default Z-Oraer : | |
| Burte-Durhup | Hide Body Mirror Sprite : | |
| Buste-Face.bup | Show Boues | Direction : DOWN |

lui definir l'image du torse Remonter le un peu (de suite)

| 👹 2D Character Manager | |
|---|-----------------|
| Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : Connect To : Bones : Connect To : Bones Connect from Center : Bones Connect from Center : Del Bone Move Down Remaine Base Image Rotation : Default Sprite : Length : Default Sprite : Connect Angle : | |
| CourFace.bup | Verenius : DOWN |

Créer un objet cou relier au torse .L'ajuster a la souris ou si besoin en modifiant les valeurs)

| 6 | 2D Character Manager | |
|---|---|------|
| | Character Properties | |
| | Character Name : Sprite Folder : Bones : Connect To : Time Tete | |
| | Tete-Face.bup Body Mirror Sprite : Show Boues Default Z-Order : | DOWN |

Créer l'Objet tete relié au cou

| | | \geq | |
|---|---|---------------|-------------|
| | Character Properti | es | |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : Hanche Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Del Bone Move Up Remain Del Bone Move Down Default Sprite : | Connect To : Torse Base Image Rotation : Default Bone Angle : Length : Connect Radius : Connect Angle : Draw Offset : Draw Offset : | | |
| Hauthertroutlie Cote hup Hauthert Dealt May | Hide Body Mirror Sprite : Show Bones | Direction = D | ow x |

Objet hanche relié au torse



Bras droit relié au torse (et là cela se complique pour l'ajustement) en ajustant les valeur d'angle et de rotation a la main

| 👼 2D Character Manager | | |
|--|---|--|
| | Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : Sprite Folder : Smithed Street S | Connect To : Tose Tose Tose Paralle Base Image Rotation : Default Bone Angle : Length : Connect Angle : Draw Offset : Draw Offset : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : | |
| Bras-Drott-Face.bup | Show Bones | |

Ici pour que le bras droit soit ajuster au torse 1^{er} valeur : 27, la 2eme :333 (le cumul doit toujours faire 360° en général)

La valeur du bas donne la profondeur de visibilité par exemple le torse a 1 et les bras a zéro feront que le torse est devant les bras.

| de 2D Character Manager | |
|---|-----|
| Character Properties | |
| Sprite Folder : Bones : Connect To : | |
| MainDroite Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Remaine Default Bone Max Down | |
| Default Sprite : Length : Default Sprite : Connect Radius : Connect Angle : Draw Offset : Default Z-Order : Default Z-Order : | |
| Main-Droite-Face.hup Show Bones | NWW |
| | |

La main droite relié au bras droit la valeur Draw offset peut etre regler avec la souris en maintenant l'objet

Et l'objet etre incliner en maintenant en plus la touche « SHIFT »

| 👹 2D Character Manager | |
|---|------|
| | |
| Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : | |
| Bones : Connect To : Torse | |
| brasG auche Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Base Image Rotation : | |
| Det Bone Move Down Remaine Default Bone Angle : Default Sprite : Connect Radius : Connect Angle : | |
| Draw Offset : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : | |
| Bras-Gauche-Face-bup | WN . |
| | |

Bras gauche relié au torse



Main gauche relié au bras gauche

| 2D Character Manager | |
|--|------|
| Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder | |
| CuisesConnect from Center : Marchae Marchae Marchae Rase Image Rotation : | |
| Def Bone Move Down Def ault Sprite : Connect Radius : Connect Angle : Draw Offset : | |
| Cuisse-Droite-Face-hup Tide Body Tid | WN . |
| | |

Cuisse droite relié aux hanches

| 👹 2D Character Manager | | | • • |
|--|---|------------------|-----|
| | | | |
| | Character Proper | ties | |
| Character Name : Sprite Folder : | | | |
| Bones : C | Connect To : | | |
| CuisseGauche In Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Brucura | auche | | |
| Default Sprite : | Default Bone Angle : Length : Connect Radius : Connect Angle : | | |
| Cuisse-Gauche-Face.bup | Draw Offset : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : | ni pour | |
| 21 Martine B and Stantine Huge | NIOW BOUES | Direction 1 DOWN | |
| | | | |

Cuisse Gauche relié aux hanches

| 🏟 2D Character Manager | | |
|---|---------------------|----------------|
| | Character Propertie | s 🗖 🛛 |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : MolletDroit Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Det Bone Move Up Move Down Remarks | Connect To : | Birrens 1 DOWN |

Mollet droit relié a la jambe droite

| 🛱 2D Character Manager | |
|--|------------------|
| Character Properti | ies 🗖 🛛 |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : Connect To : Weithweite Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Def Bone Move Down Default Sprite : Default Sprite : Mollet-Gauche-Face-Supp Mollet-Gauche-Face-Supp | Direction 1 DOWN |

Mollet gauche relié a la jambe gauche

| 🌼 2D Character Manager | | |
|--|--|------------------|
| | | |
| | Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : Subsections: Mathematication: Bones Connect from Center : Adi Bone Move Up Del Bone Move Up Del Bone Move Down Default Sprite : Fied Droit-Face Sup Fied Droit-Face Sup Fied Droit-Face Sup | Connect To : MolletDroit Base Image Rotation : Default Bone Angle : Length : Connect Angle : Draw Offset : Draw Offset : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : | Direction 2 DOWN |

Pied droit relié au mollet droit

| 👹 2D Character Manager | | |
|--|--|----------------|
| Chara | cter Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : Field Sauche Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Retraus Default Sprite : Field Gauche Field Fie | ation : Angle : Angle : Øfset : Øfset : Mirror Sprite : | Deceine 1 DOWN |

Pied Gauche relié au mollet gauche

| 2D Character Manager | | | |
|---|------------------------------|-------------------|--|
| | | | |
| | Character Prope | vties | |
| Character Name : 1997 Sprite Folder : 1997 | | | |
| Bones : | Connect To : | | |
| | Dir un Constant | | |
| | Construction | | |
| Pheiffrent | C marti more | | |
| PiedGauche | MolletGauche | | |
| Add Bone Move Up | Base Image Rotation : | | |
| Del Bone Move Down | Default Bone Angle : | | |
| Default Sprite : | Length : Connect Radius : | | |
| [NULL] | Connect Angle : | | |
| | Draw Offset : | | |
| | Hits Bats Mirror Sprite | | |
| | Shaw Baues | Dissertion of LET | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Voila sauvegarder et faire cela pour toutes les directions

👹 2D Character Manager 2D Character Manager Characters : New Char Edit Char Test Copy Char Del Char Animations : New Anian Edit Aniu Reassign Char Make Template Сору Аніш Del Aniu

La galère passé ; la suite est plus simple a gérer

Choisir votre personnage et créer une nouvelle animation

| 蝳 2D Character Manager | | |
|------------------------|---------------------------------|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | D Chandrad Managers A | |
| | 20 Chavacter /Manager – | |
| | Ciliaracters : New Char | |
| | Now Animation : | |
| | Available Templates : | |
| | Include Blank Animation py Char | |
| | Inclusion Use This Template | |
| | Inclusive Delete Template | |
| | Caned tAuiu | |
| | sign Char | |
| | Make Template | |
| | Copy Aniun Del Aniun | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Faire une nouvelle animation



Nommer l'animation et faire Add New



Choisir la direction (exemple down pour la vue de face)

| 🁹 2D Character Manager | | | | |
|--|---------------------|-------------------------|--|---|
| | Ani Test : Miner | mation Editor | | |
| | | | | offsetX : offsetY : Bone Angle : Scale Size : Animation Delay : < PLAY > Show Bones Export Animation |
| Add New Frame, Duplicate Delete Create Gluost | s : Bo. | dy Parts : | Sprite Pool : POLLAT Brow Jun-Doute have brow Dout Care have Prov Dout Care have | |
| Mov | e Up Move Down Z-O | Order : Mirror Sprite : | | Reload Sprite Pool |

Le personnage s'affiche tout seul



Animer votre personnage en bougeant les parties du corps à la souris et ajouter autant de Frame que vous voulez

| 1 | 2D Character Manager Animation Editor | |
|---|---|--|
| | | offsetX : offsetY : Bone Angle : Scale Size : Animation Delay : < PLAY > Show Bones Export Animation Import Background |
| | Add New Frames : Body Parts : Sprite Pool : Duplicate MainDroite MainDroite MainDroite-Face.br Delete Create Glost MainDroite MainDroite Change Proto Move Up Move Down Z-Order : Mirror Sprite : | up Neto ad Sprite Pool |

Soit vous rajouter le personnage de depart(Add New) soit vous dupliquer celle que vous venez de modifier



Cliquer sur Play pour lancer l'animation et si c'est ok la sauvegarder faire cela pour toutes les vues que vous voulez haut , droite , gauche, bas droit, haut gauche etc...



Une fois toutes vos animations faites vous pouvez les sauvegarder en tant que template pour les rappeler pour un autre personnage (evidemment il y aura surement des retouches a faire mais le gros du travail sera sauvegardé)

👹 2D Character Manager 2D Character Manager Characters : New Char Hommes de Base Edit Char Copy Char Del Char Animations : \searrow New Anim Edit Anim Reassign Char Make Template Сору Апіш Del Aniu

Rajout d'Objets sur un personnage (par exemple un pistolet)

Choisir son personnage et l'editer

| Character Name : Sprite Folder : Bones : Files Bones Connect from Center : Ad Bone Move Down Rectaure Default Sprite : Colt Connect Angle : Default Sprite : Default Sprite : Hike Body Mirror Sprite : Hike Body Mirror Sprite : Bones Connect Angle : Default Z-Order : Hike Body Mirror Sprite : Bones Down | 👹 2D Character Manager | Chavactor Dynnoutios | |
|---|---|---|-----------------|
| | Character Name : Thisman & Son Sprite Folder : Down Bones : Taxa Blasses Blass | Please enter a name for the new body part (bone): Colt Connect Angle : Draw Offset : Default Z-Order : Hide Body Mirror Sprite : | Direction: DOWN |

Créer une nouvelle partie du corps (par exemple colt)

| 🥳 2D Character Manager | | 0 💌 |
|---|---|--------------------|
| | Character Properties | |
| Character Name : Sprite Folder : Bones : Bones Connect from Center : Add Bone Move Up Det Bone Move Up Det Bone Move Down Remance Default Sprite : ColtCote.bup | Connect To : Main Droite Base Image Rotation : Default Bone Angle : Length : Connect Angle : Draw Offset : Default Z-Order : Hike Body Mirror Sprite : | Direction et RIGEI |

Choisir l'image du colt dans le dossier et le relier a la main droite (par exemple) mettre une valeur de Z-order inferieur a la main pour que celle-ci s'affiche devant le pistolet, sauvegarder

| of 2D Character Manager | | |
|-------------------------|---------------------------|--|
| Hommes de Base : | nimation Editor | |
| | | offsetX : offsetX : Bone Angle : Scale Size : Animation Delay : < PLAY > Show Bones Export Animation Import Background |
| Add New FRAME 00 | Body Parts : | Sprife Pool : |
| Delete | | |
| Change Proto | colt | ColtCote.bup |
| Move Up Move Down | Z-Order : Mirror Sprite : | Relo ad Sprite Pool |

Voila lorsque vous editer l'animation marche à droite (exemple) vous avez maintenant un pistolet dans la main

Qui suit les mouvements du bras

C' est un soft qui n'est pas evident au depart mais lorsqu'on le metrise bien il va etre tres pratique pour les personnages à intégrer dans AGS