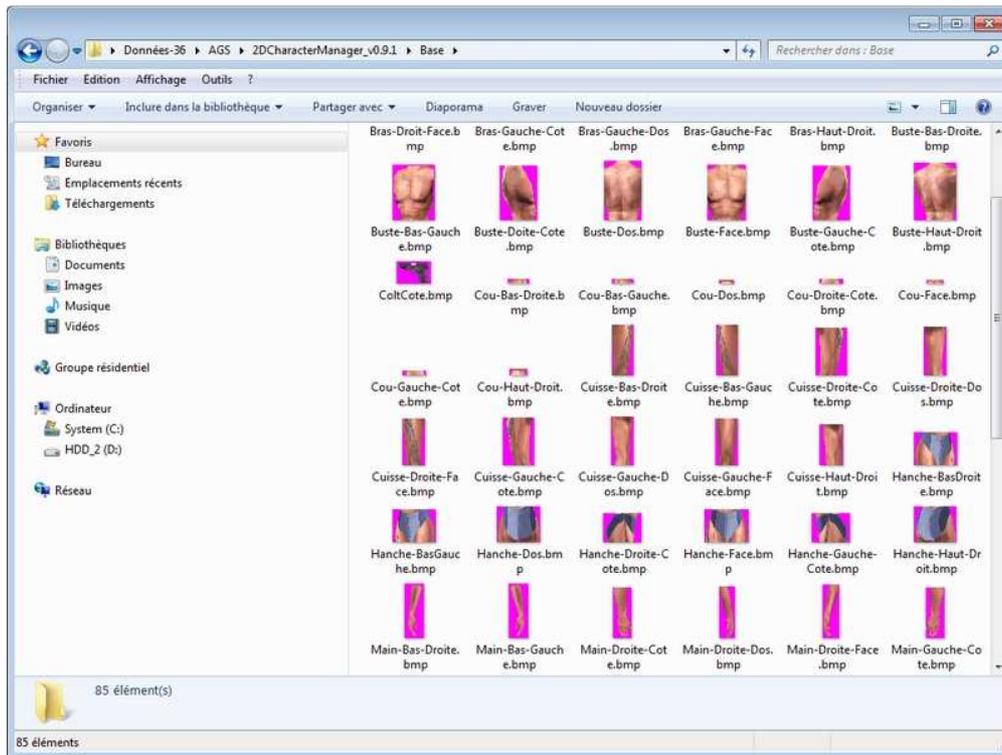
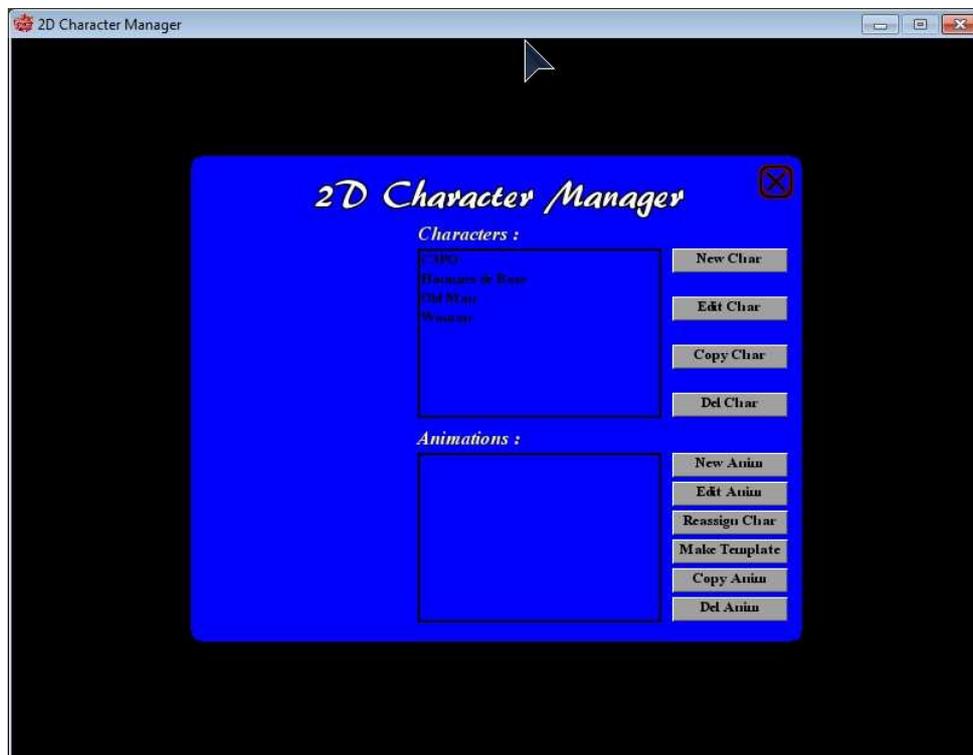


Tuto pour 2D Character Manager

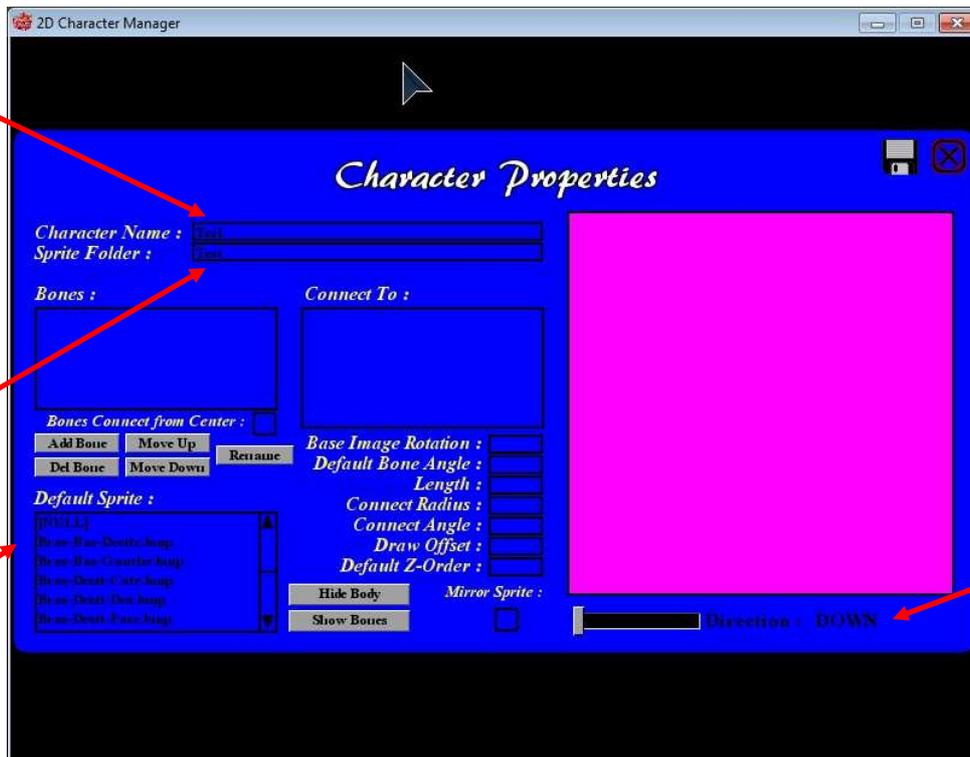
Commencer par créer un dossier avec tous les morceaux de corps de votre personnage, dans toutes les directions (Tete, coup, torse, bras, avant bras, hanche, cuisse, mollet, pied) images *.BMP



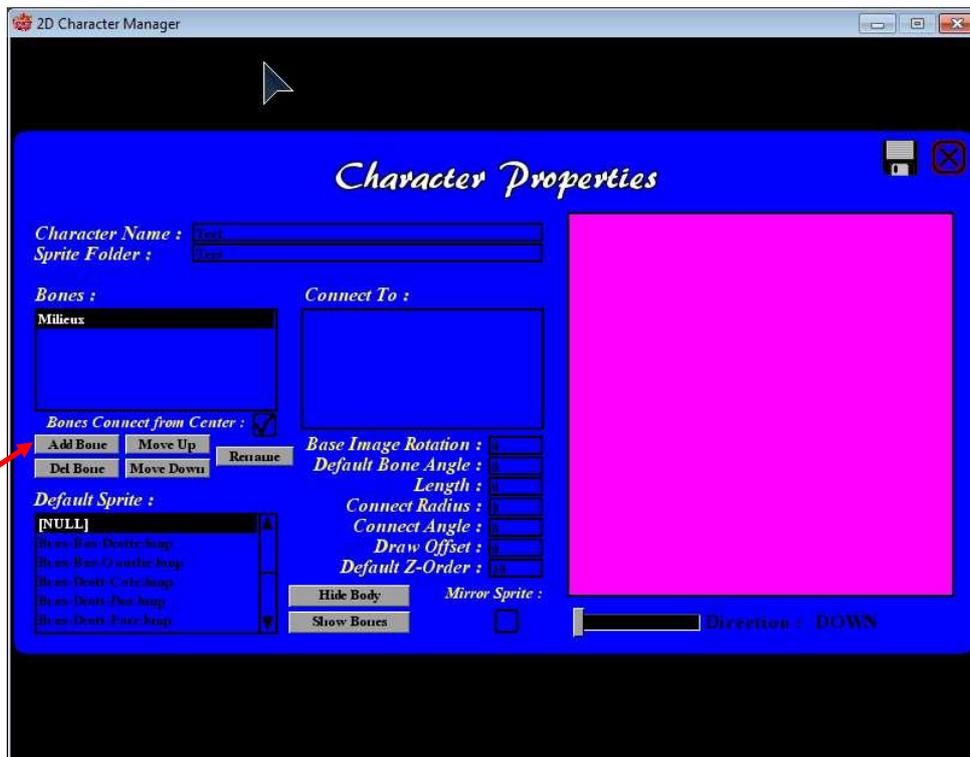
Lancer le soft



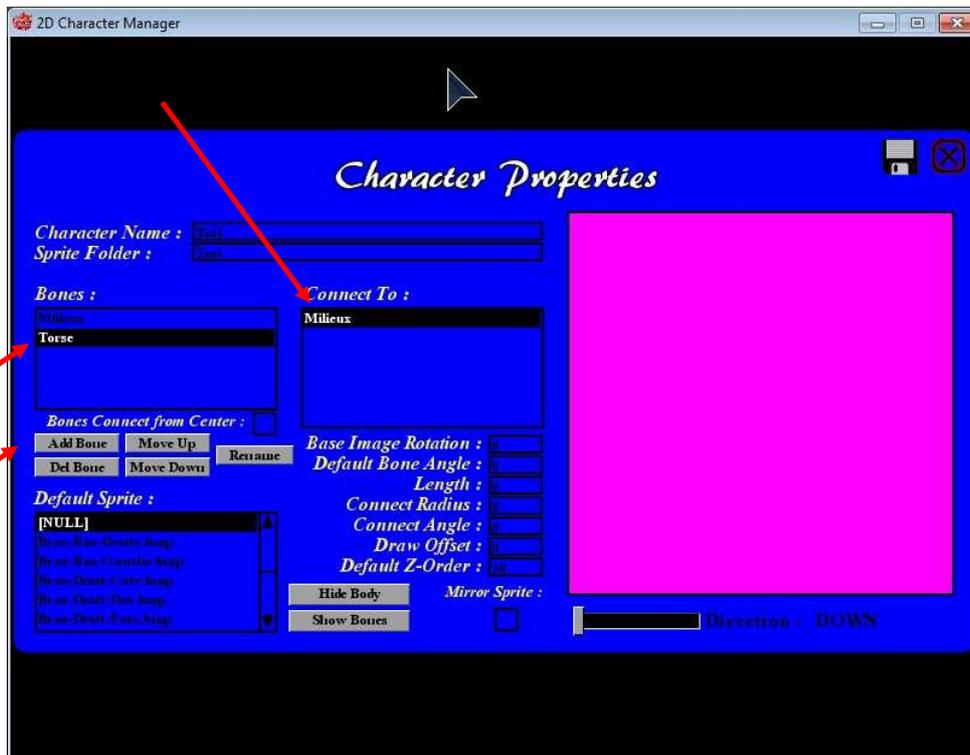
Créer un nouveau personnage (New Char la vue de face au debut)



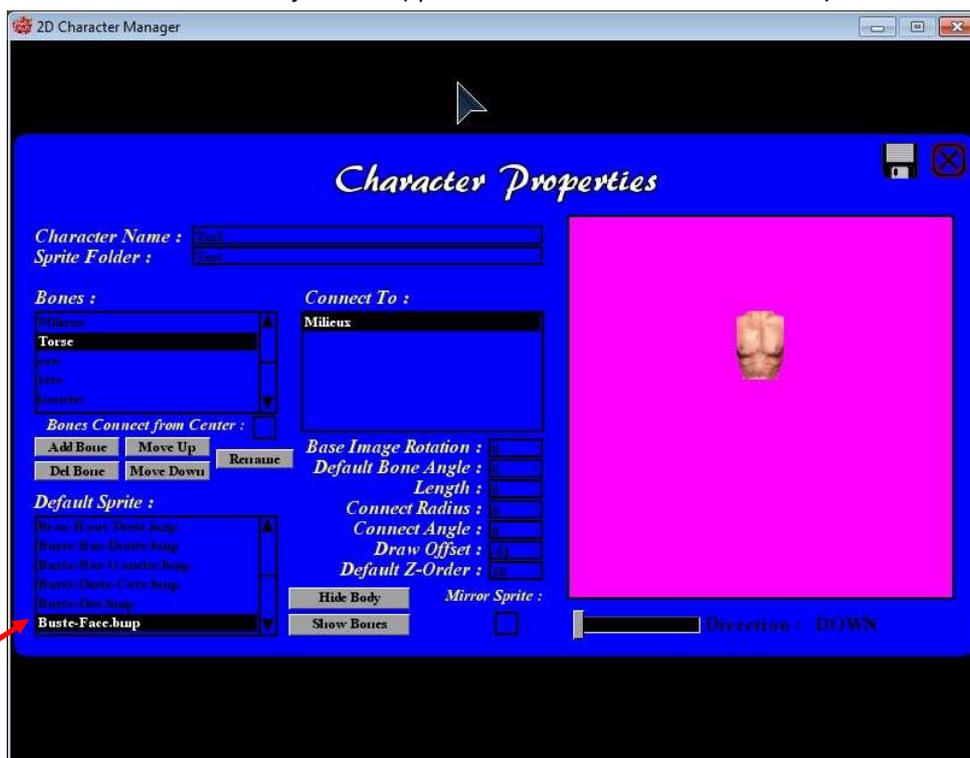
Mettre un nom du personnage et le nom du dossier précédemment créé faire entrer La liste des images apparait dans Default Sprite



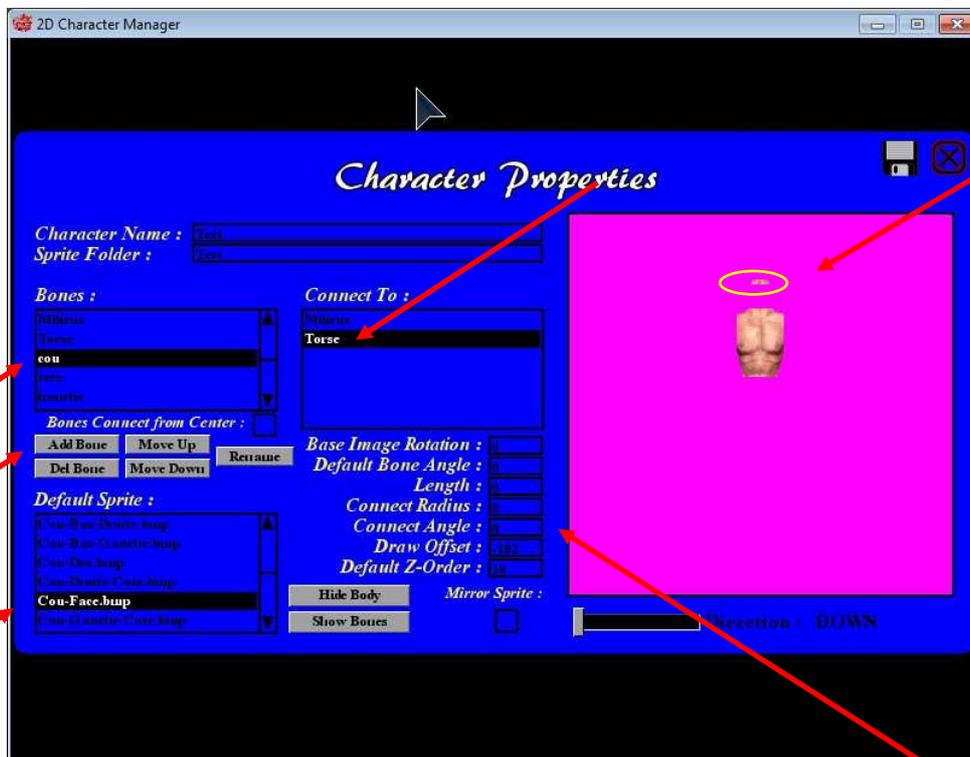
Créer un objet Milieux Add Bone (le point de départ du personnage)



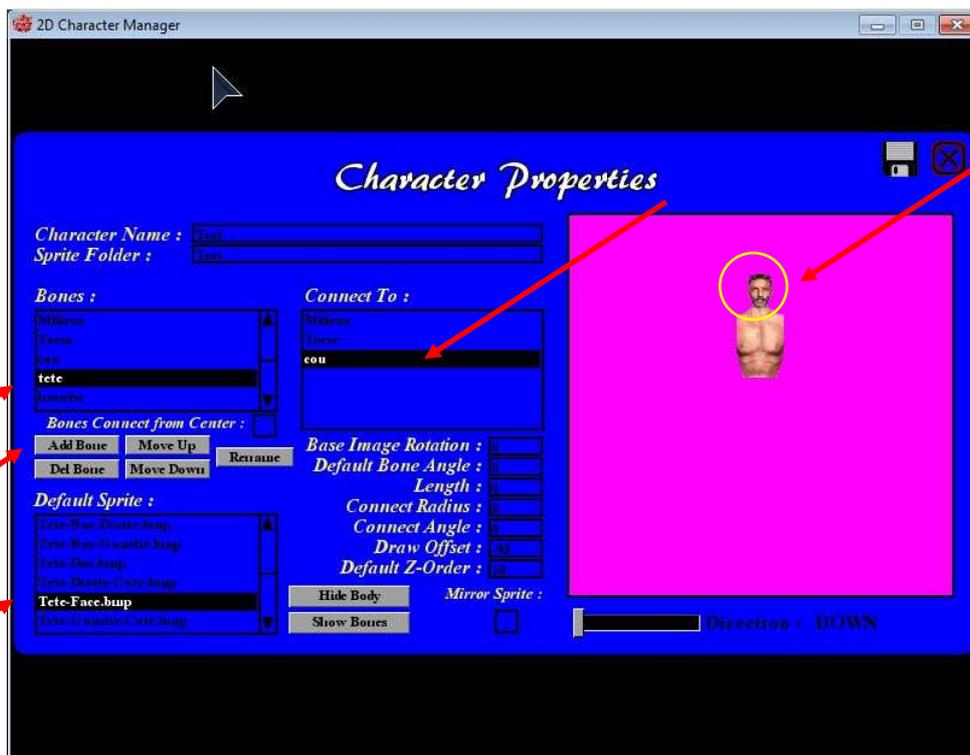
Créer un objet torse (qui se relie directement au milieu)



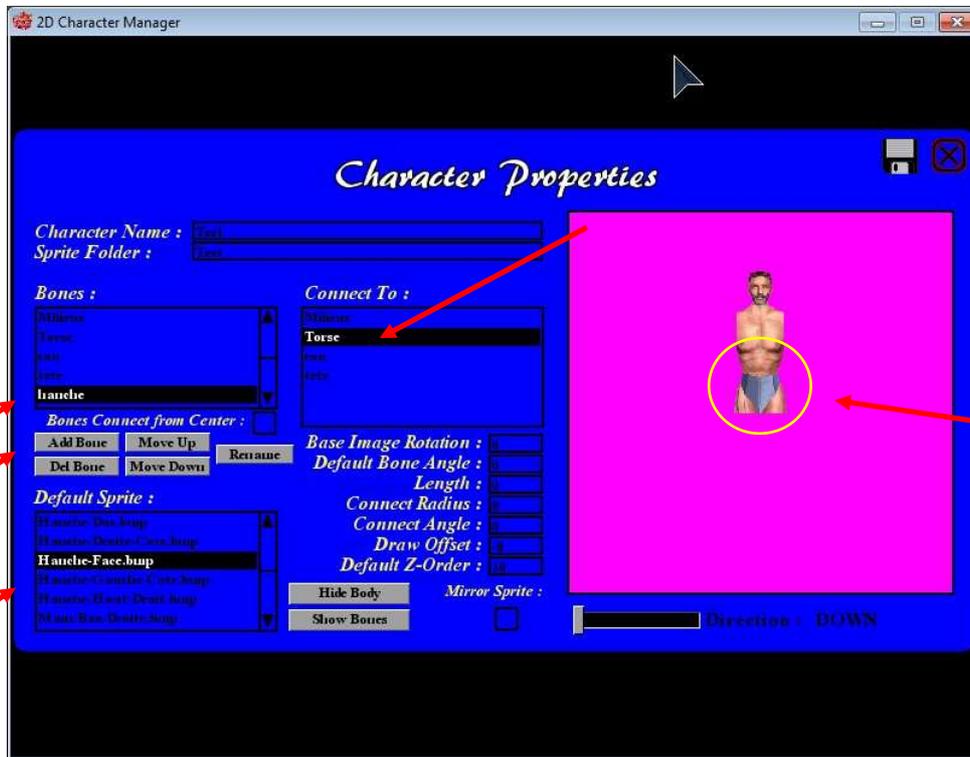
lui définir l'image du torse Remonter le un peu (de suite)



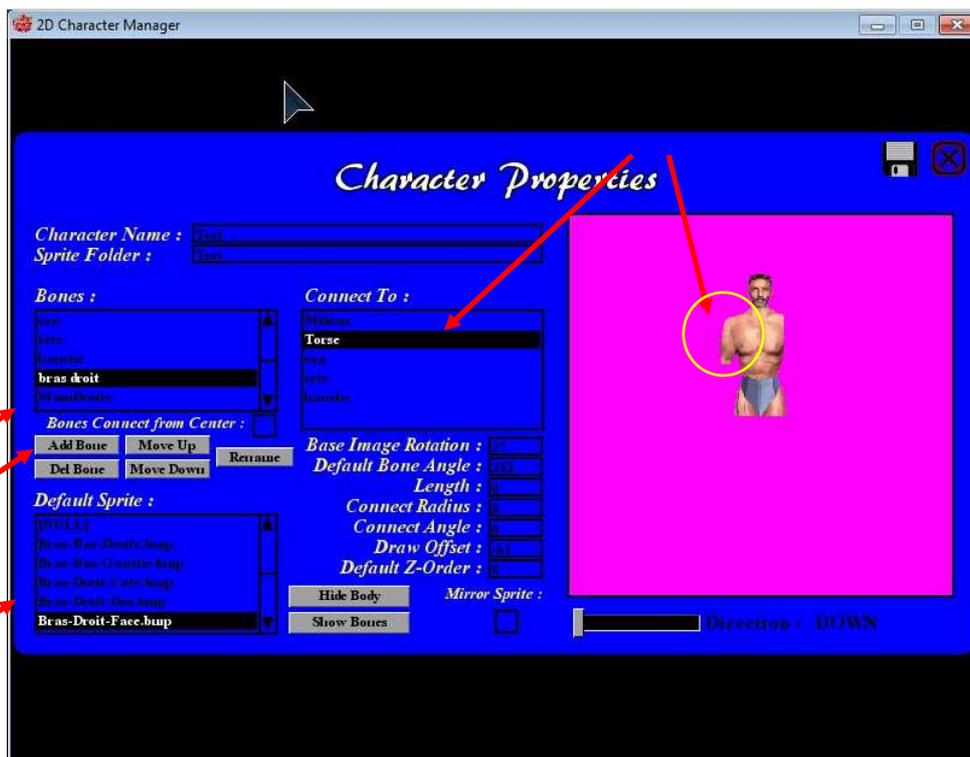
Créer un objet cou relia au torse .L'ajuster a la souris ou si besoin en modifiant les valeurs)



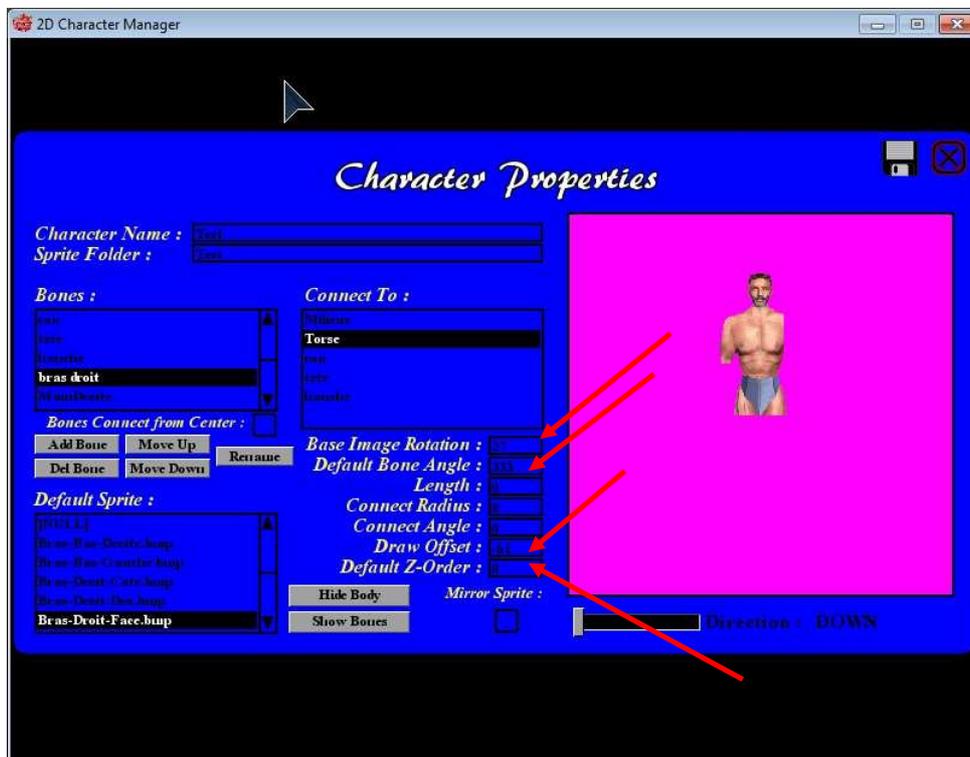
Créer l'Objet tete relié au cou



Objet hanche relié au torse

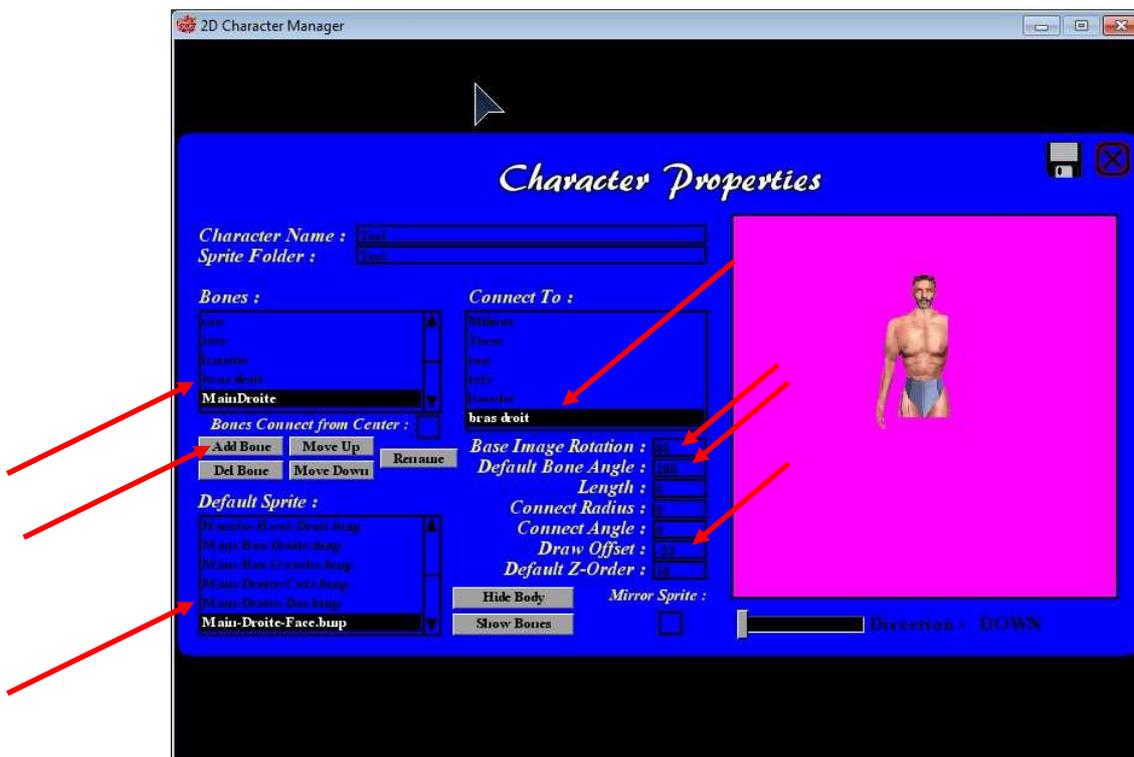


Bras droit relié au torse (et là cela se complique pour l'ajustement) en ajustant les valeur d'angle et de rotation a la main



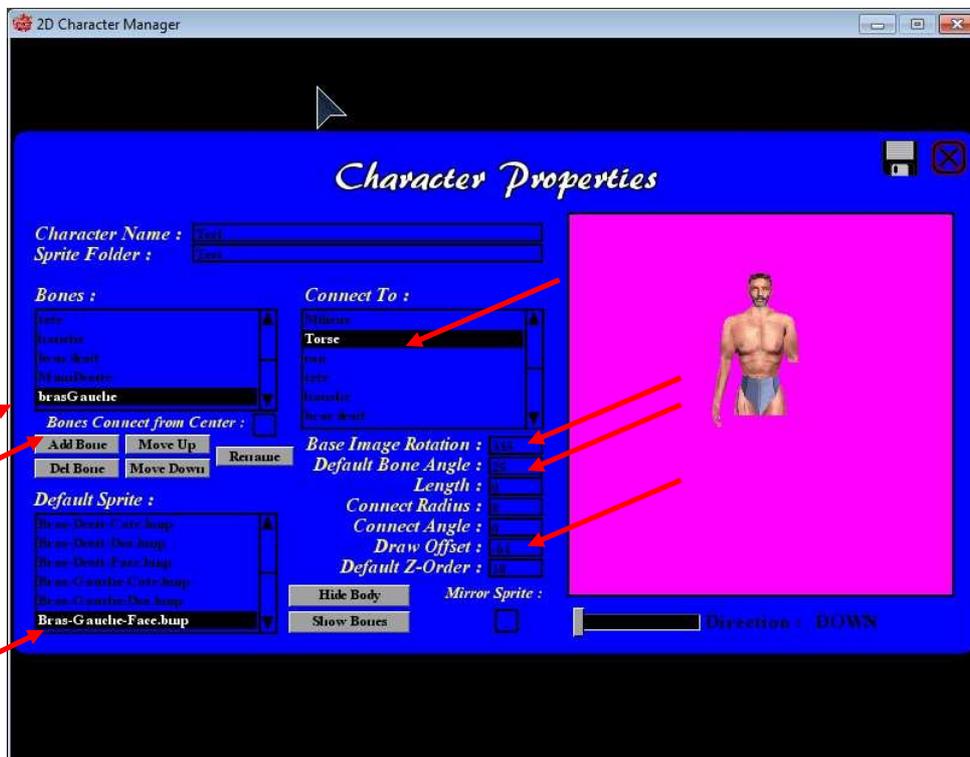
Ici pour que le bras droit soit ajuster au torse 1^{er} valeur : 27, la 2eme :333 (le cumul doit toujours faire 360° en général)

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.

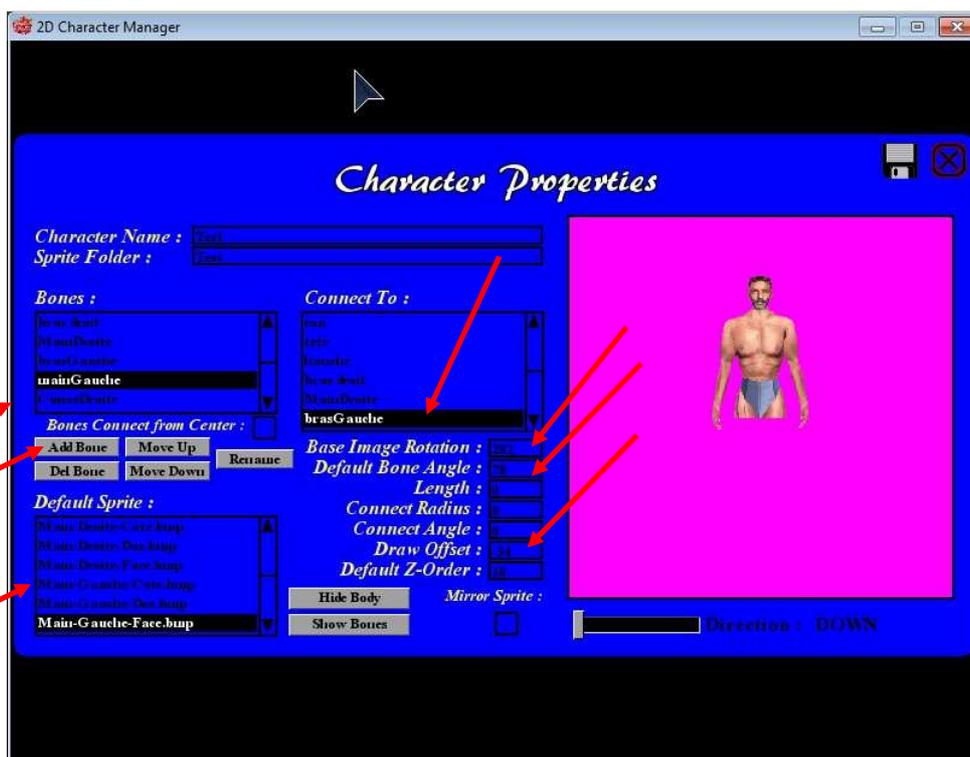


La main droite relié au bras droit la valeur Draw offset peut etre regler avec la souris en maintenant l'objet

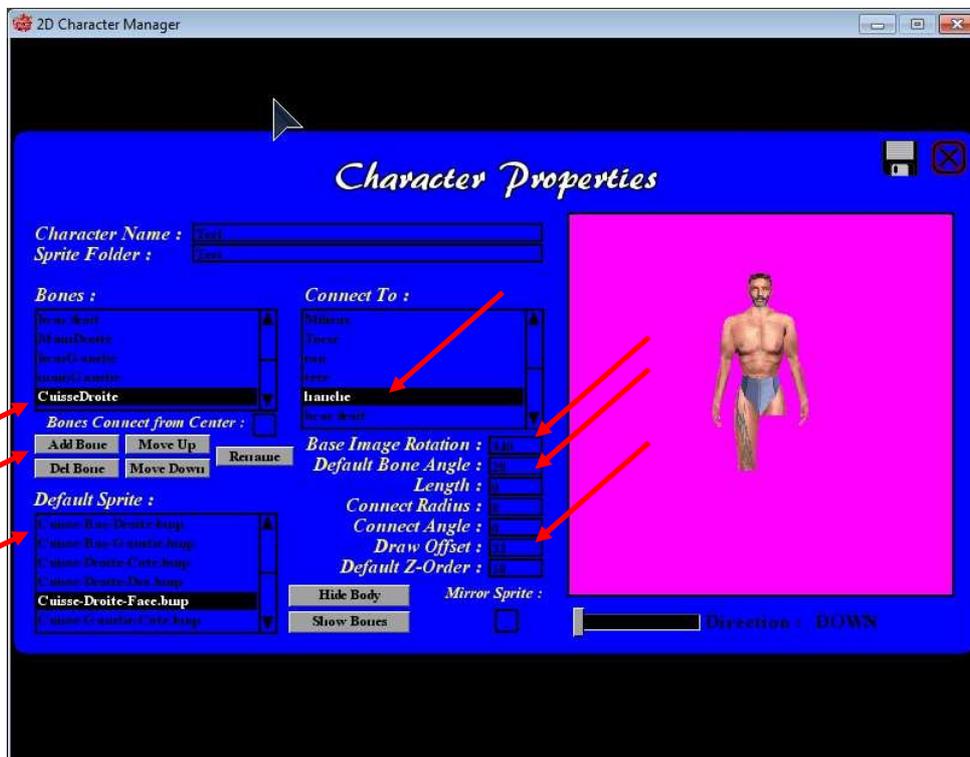
Et l'objet etre incliner en maintenant en plus la touche « SHIFT »



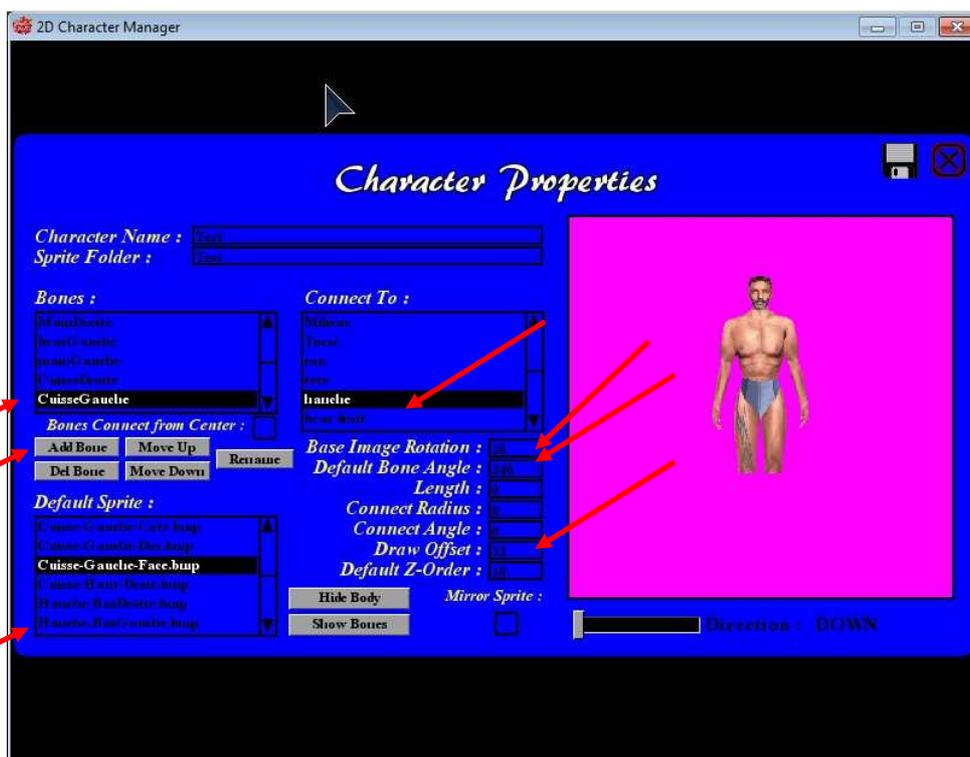
Bras gauche relié au torse



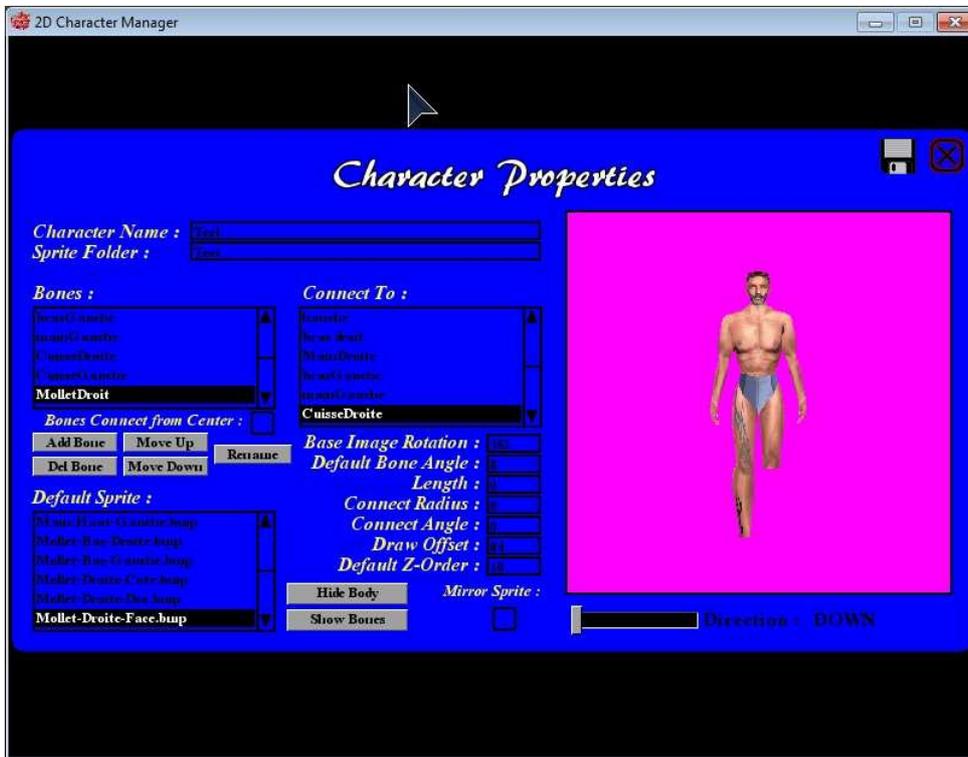
Main gauche relié au bras gauche



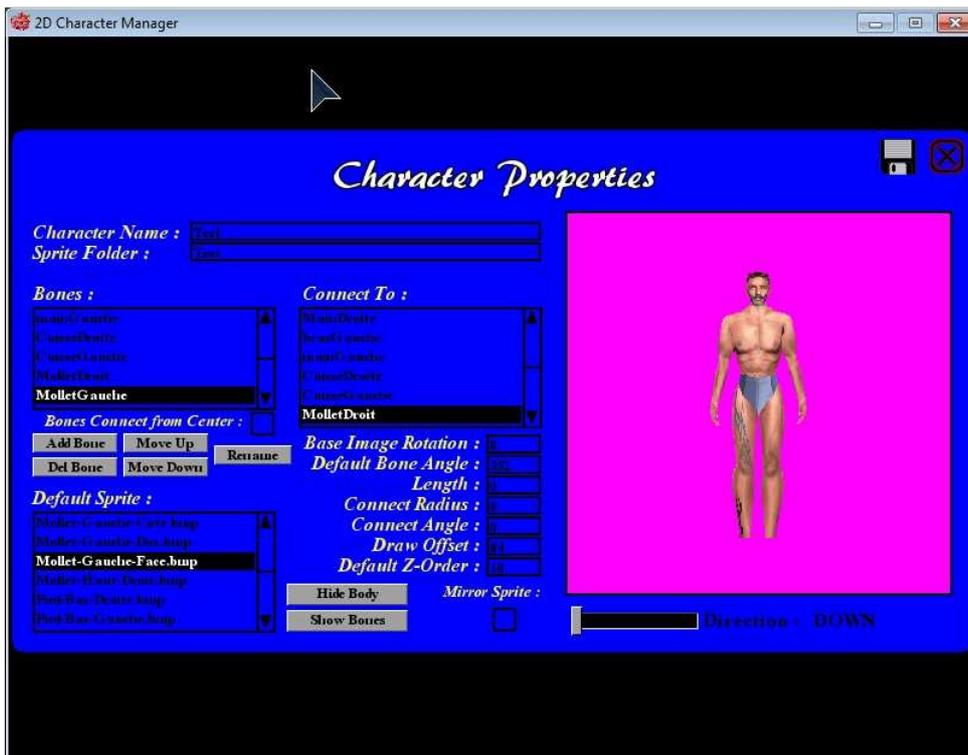
Cuisse droite relié aux hanches



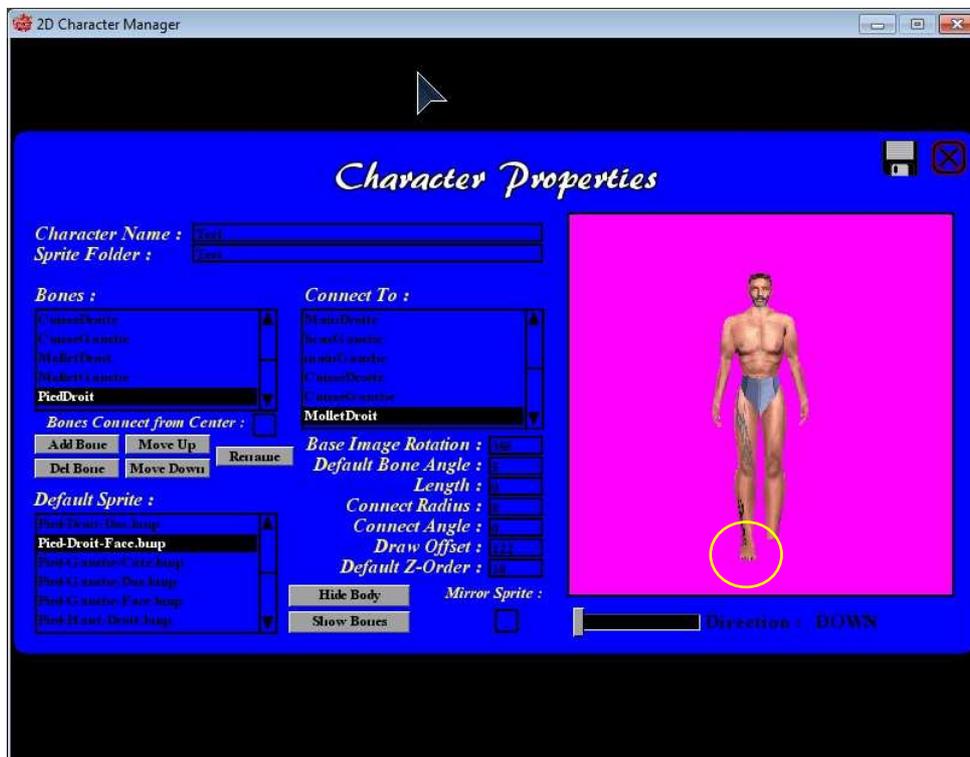
Cuisse Gauche relié aux hanches



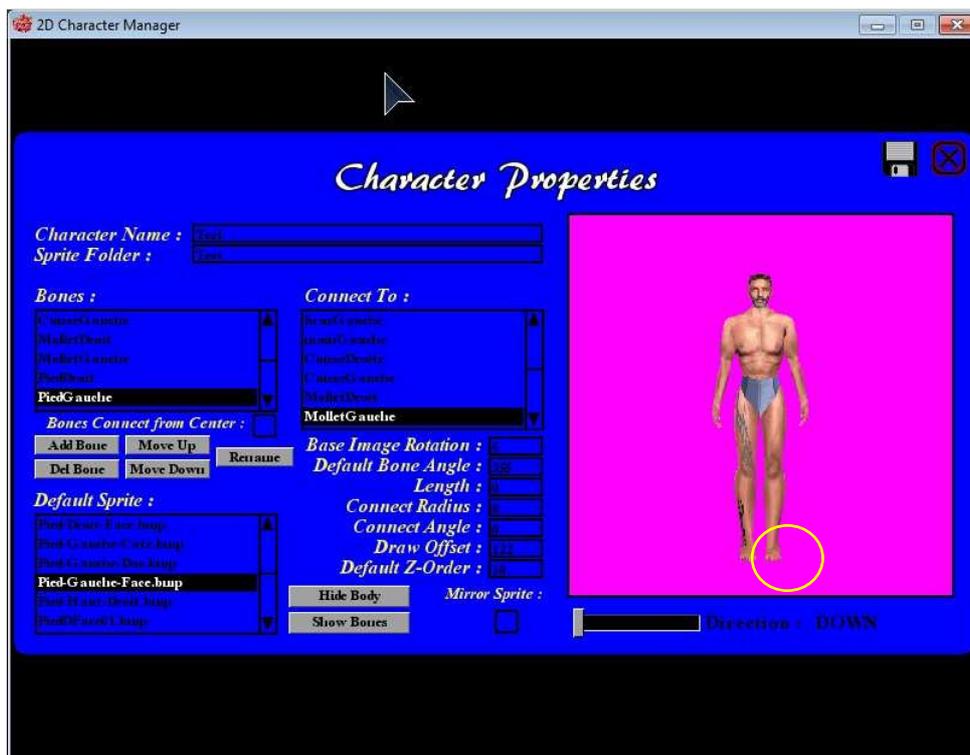
Mollet droit relié a la jambe droite



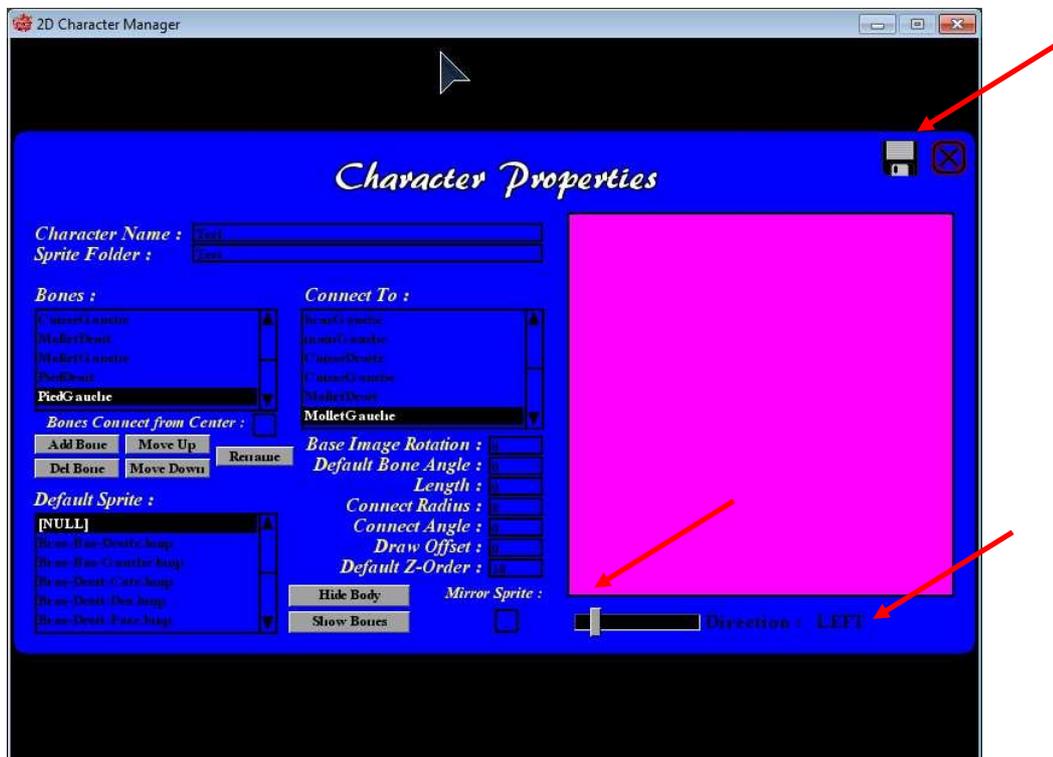
Mollet gauche relié a la jambe gauche



Pied droit relié au mollet droit

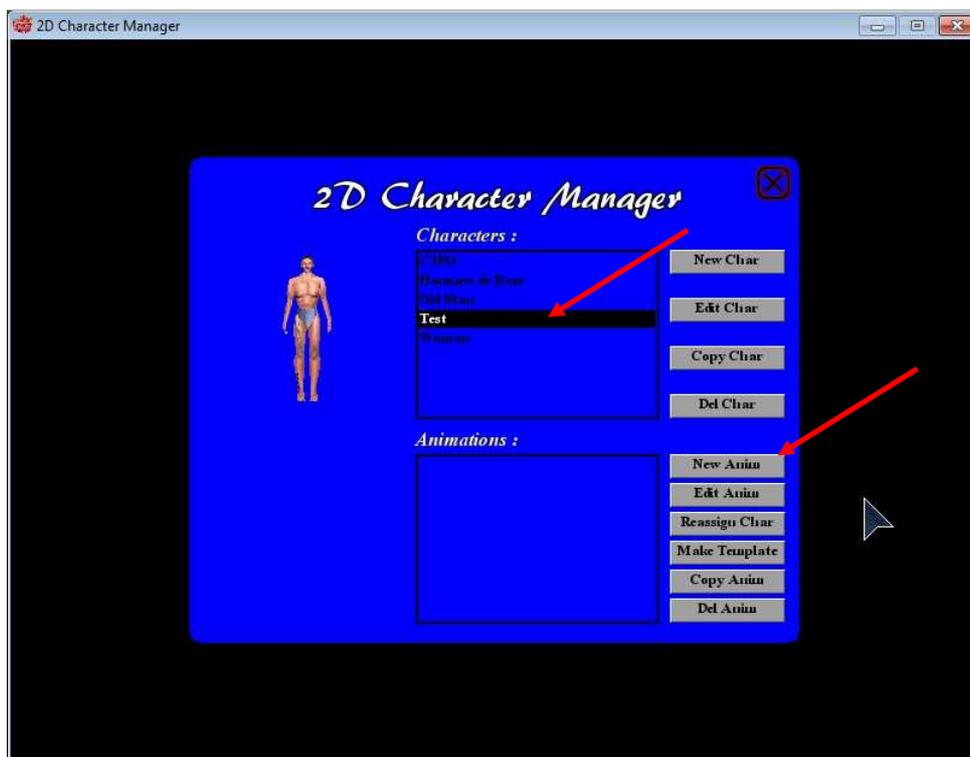


Pied Gauche relié au mollet gauche

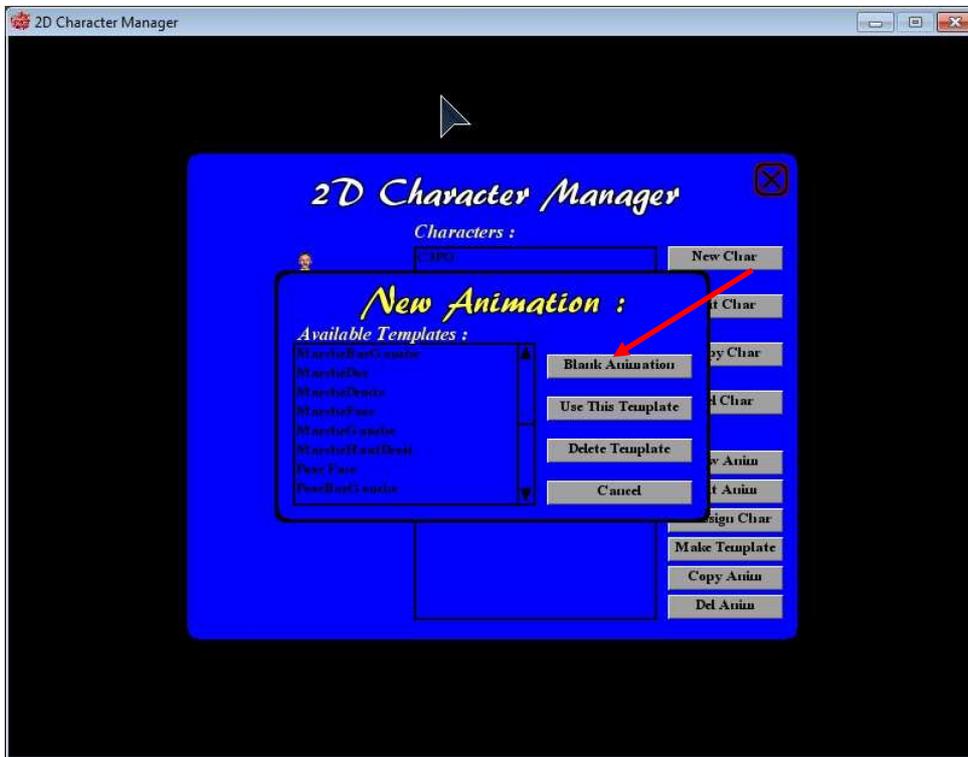


Voilà sauvegarder et faire cela pour toutes les directions

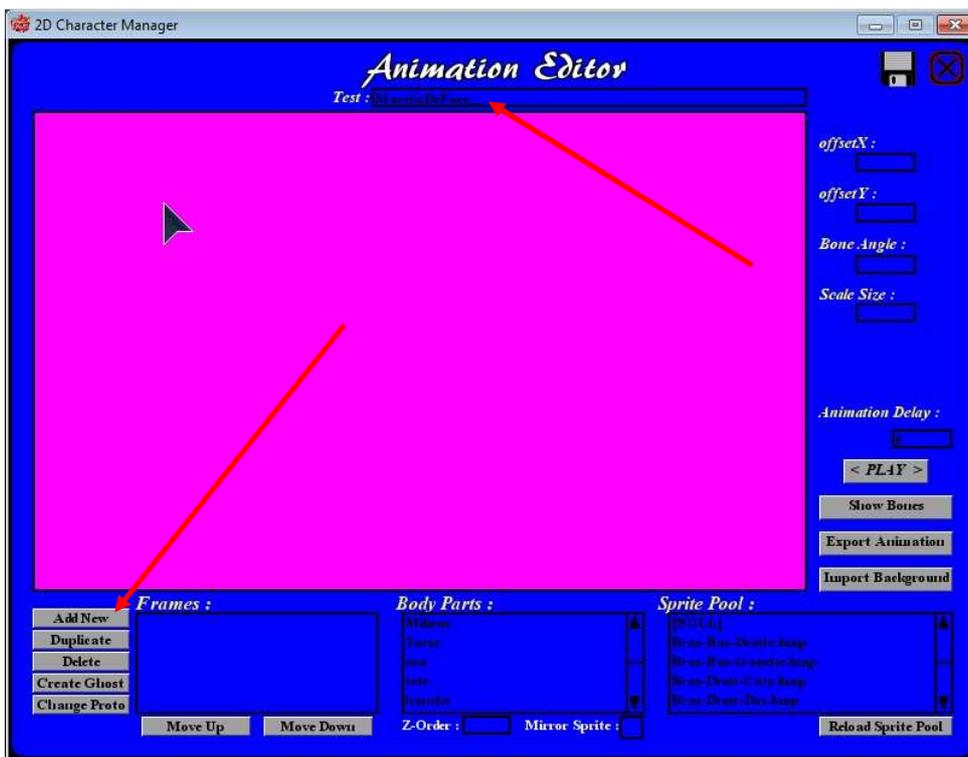
La galère passé ; la suite est plus simple a gérer



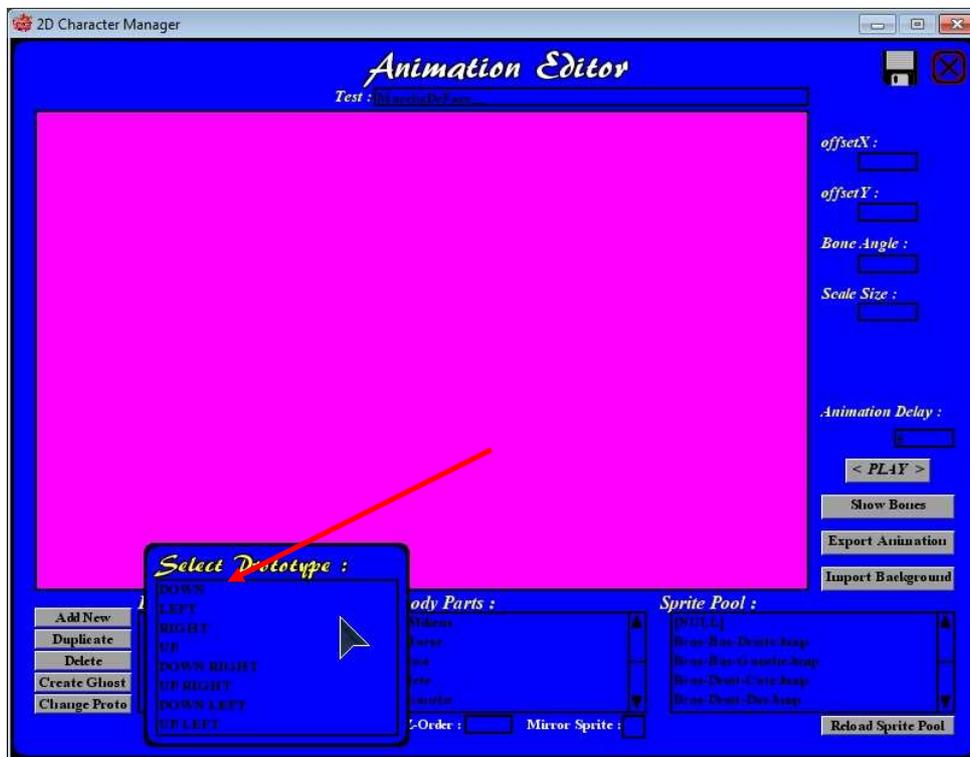
Choisir votre personnage et créer une nouvelle animation



Faire une nouvelle animation



Nommer l'animation et faire Add New



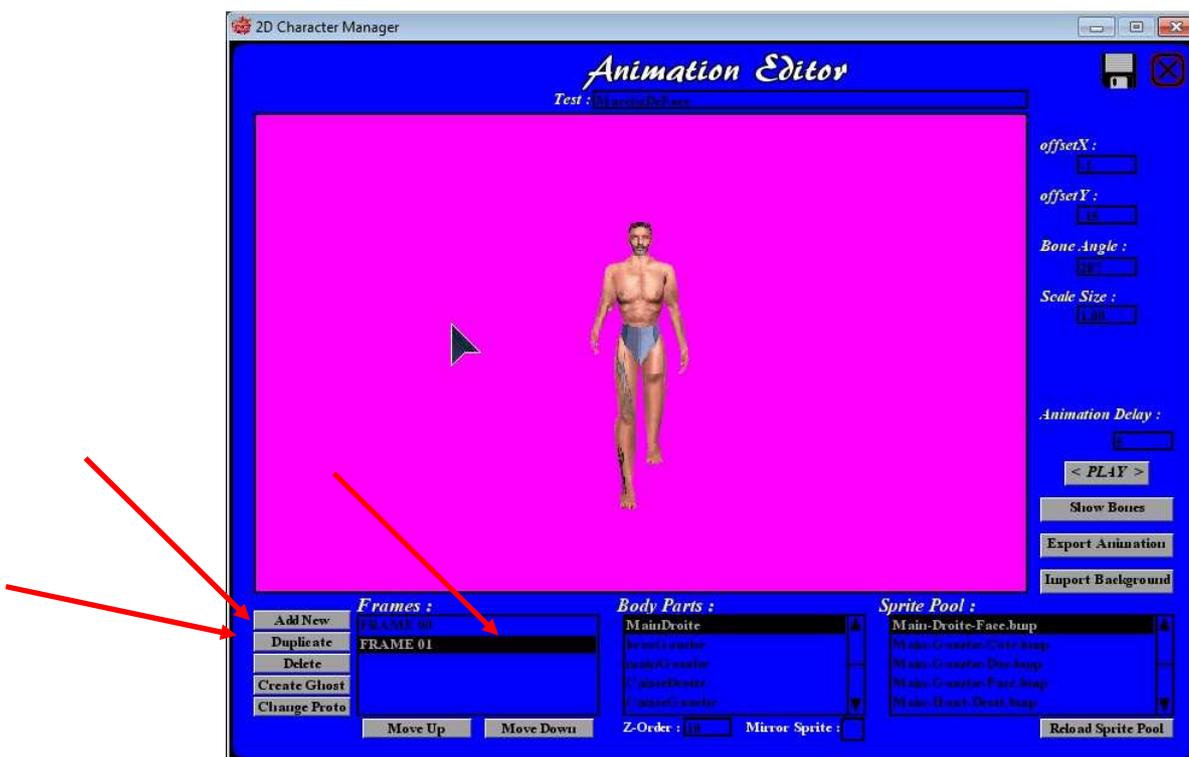
Choisir la direction (exemple down pour la vue de face)



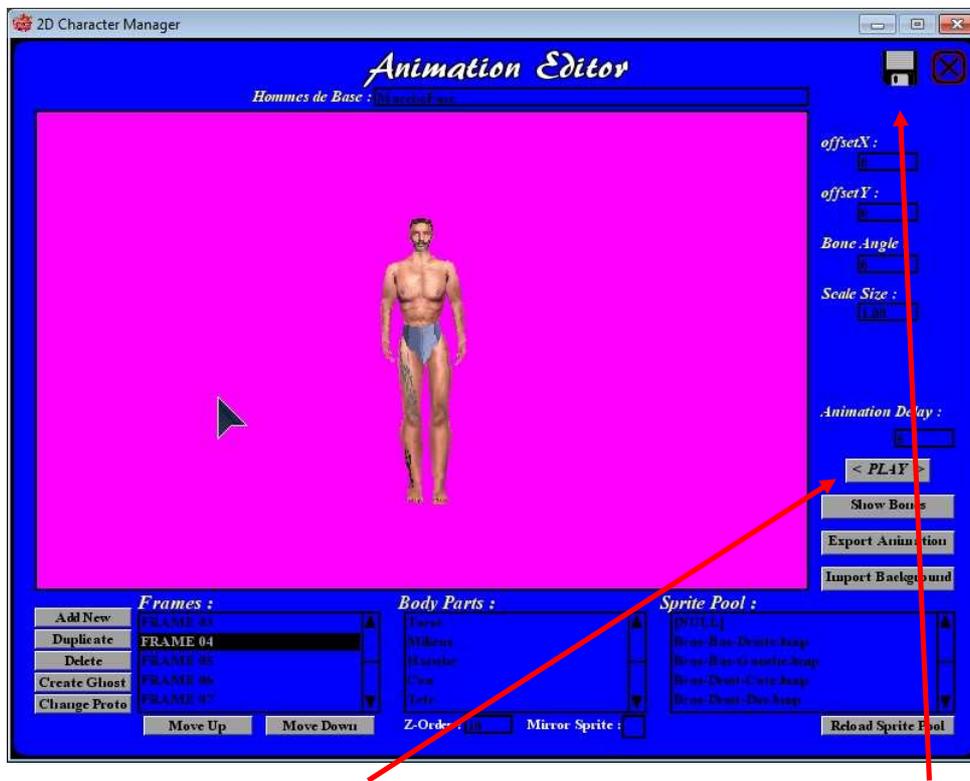
Le personnage s'affiche tout seul



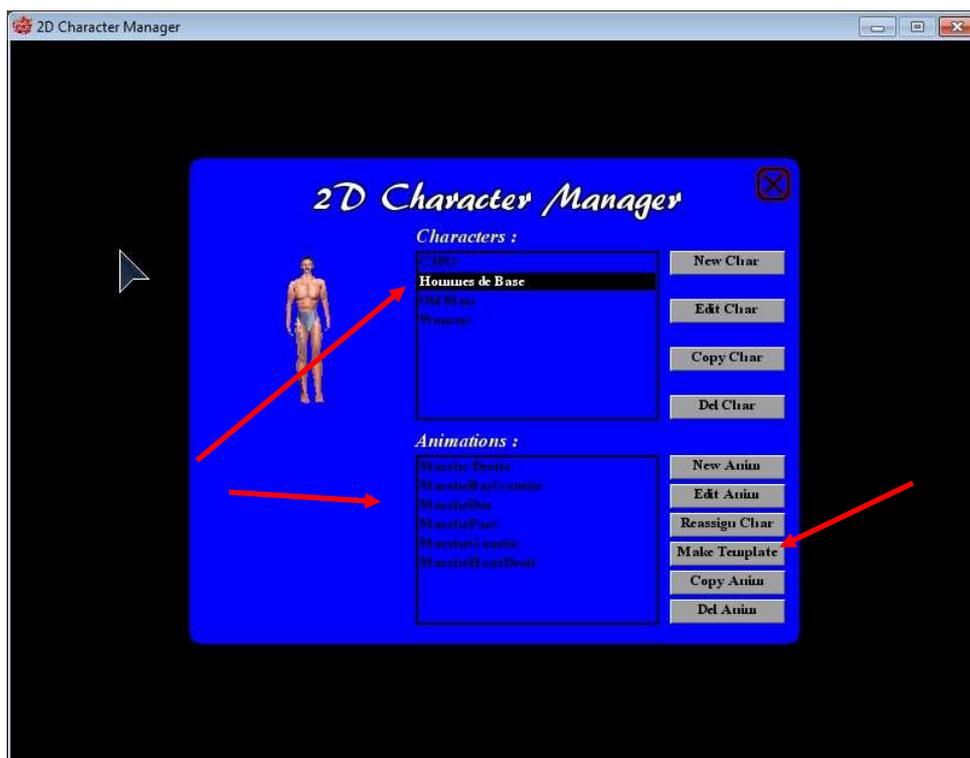
Animer votre personnage en bougeant les parties du corps à la souris et ajouter autant de Frame que vous voulez



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

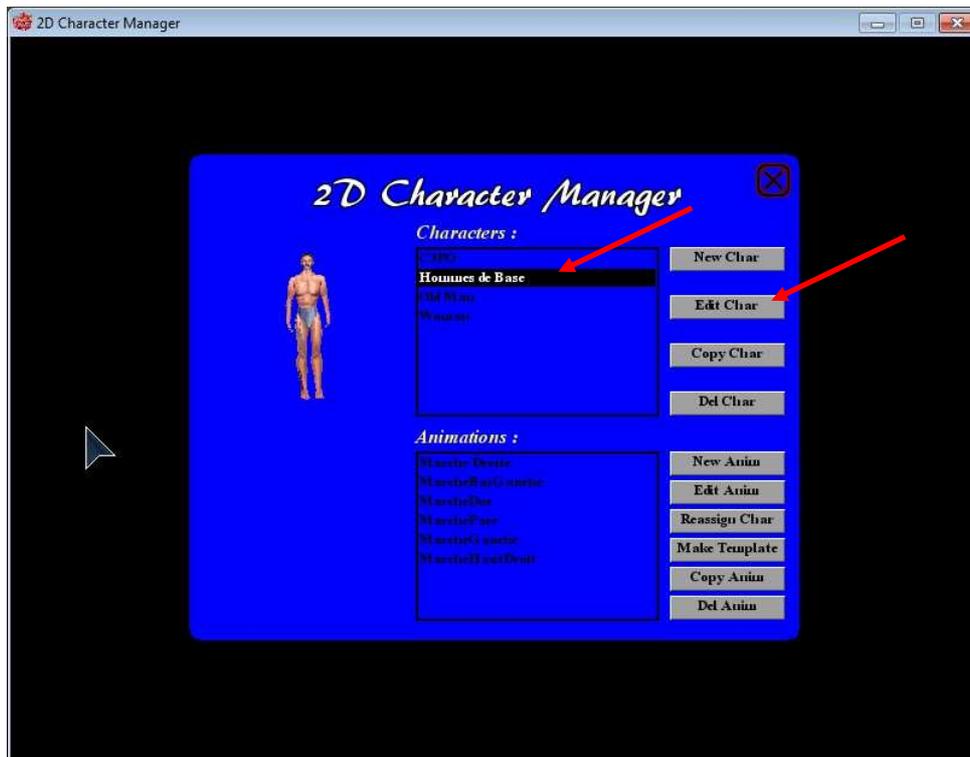


Cliquer sur Play pour lancer l'animation et si c'est ok la sauvegarder faire cela pour toutes les vues que vous voulez haut , droite , gauche , bas droit, haut gauche etc...

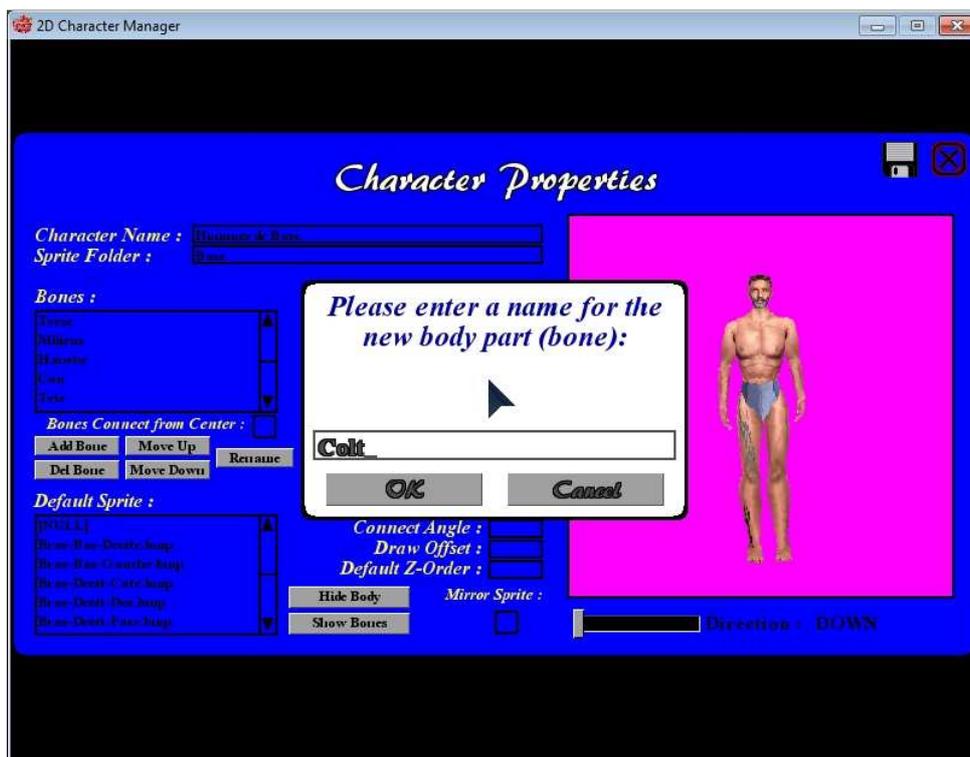


Une fois toutes vos animations faites vous pouvez les sauvegarder en tant que template pour les rappeler pour un autre personnage (evidemment il y aura surement des retouches a faire mais le gros du travail sera sauvegardé)

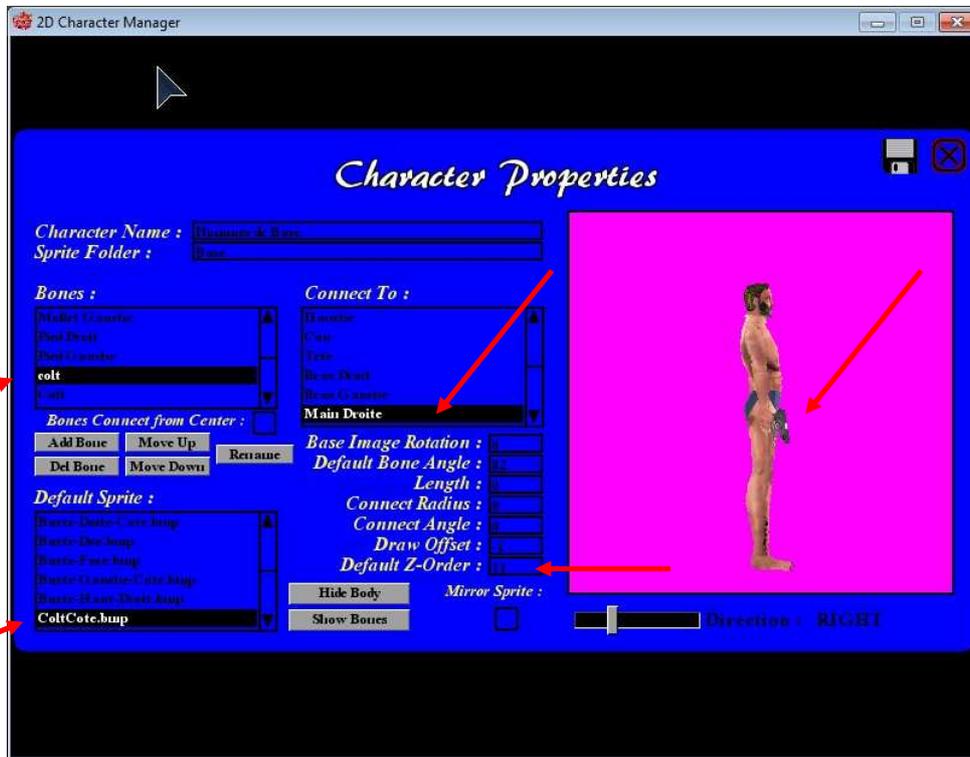
Rajout d'Objets sur un personnage (par exemple un pistolet)



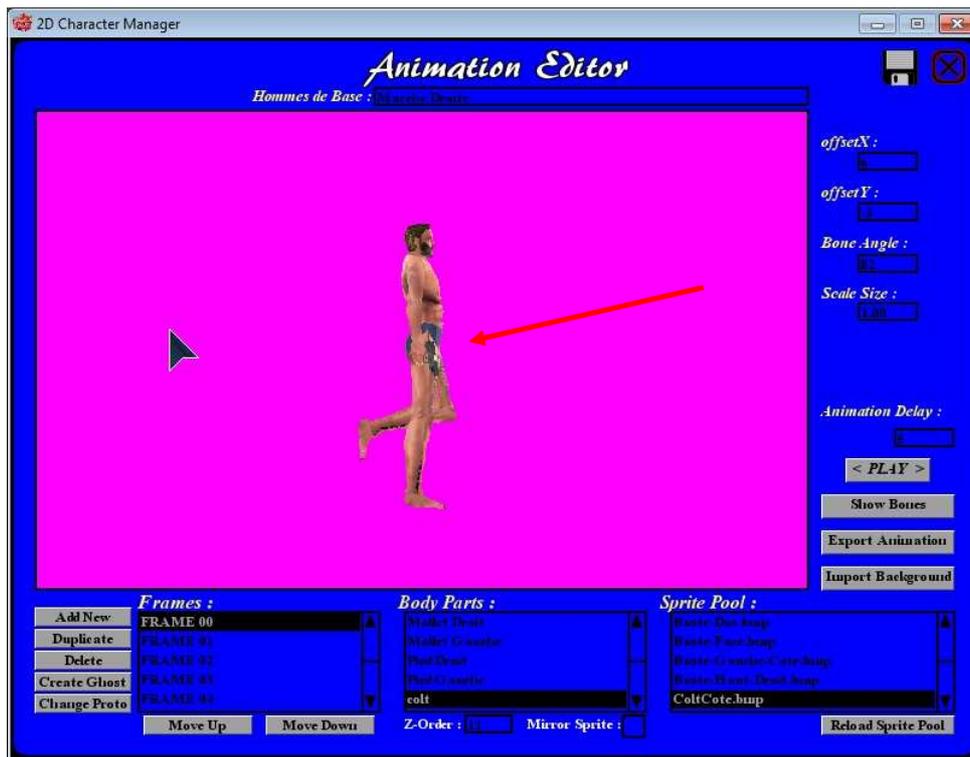
Choisir son personnage et l'editer



Créer une nouvelle partie du corps (par exemple colt)



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



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