



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Zelda-like (wiimote inside) [nouveau blend p13, video de baston p12]**

**Subject: Re: un jeu de tir a l'arc (wiimote inside)**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 2/1/2008 23:01:35

Citation :

et sinon un moyen d'afficher mon curseur qui serait derriere des poly? je viens d'essayer "draw hidden edge" dans "uv calculation" mais ca marche pas y'a t il une astuce dans ce genre ou je fais fausse route?Quelqu'un avait posté une astuce, avec une histoire d'alpha, mais je ne souviens plus bien du truc ni de l'auteur. D'ailleurs l'exemple choisi était un mignon petit Link en cell shading...

Je vais essayer de retrouver, mais si entre temps l'auteur passe dans le coin on gagnera du temps