



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Cs (zones sol, hélicoptère)**

**Subject: Re: Test BG**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 21/12/2008 19:24:40

Bonjour, merci c'est une bonne astuce.

J'avais pensé à ce genre de système mais en utilisant le déplacement d'os et non d'un modèle entier je ne sais pas si c'est possible je n'ai rien trouvé dans les briques, il faut peut-être passer par du script pour ce genre de chose?

Enfin j'ai tenté de parenté ma caméra avec un os de l'armature mais cela ne fonctionne pas et je suis donc aussi sur le travail d'une méthode pour caméra dynamique suivant animation.