



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (zones sol, héliport)

Subject: Re: Test BG

Posté par: sbkodama

Contribution le : 2/3/2009 7:54:19

Bonjour, merci de vos réponses.

Pour les collisions je n'utilise pas de mesh mais seulement mon armature et son radius (placé au niveau des pieds), j'ai tenté en mettant des bound mais je crois me rappeler que cela ne change rien. Avant j'utilisais les mesh de mon perso pour les collisions mais sachant qu'il prend la pose de base cela ne va pas, la pose de base de mon perso ayant les bras tendus et ayant aussi une animation accroupi logiquement plus basse que les autres.

En ce qui concerne les caméra, je préfère plus les caméras "classiques" depuis certains jeux et j'utilise donc un système de caméra dynamique que je trouve bien plus intéressant à regarder, bien qu'il soit tout de même possible de passer en caméra libre en appuyant sur clic gauche.