



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: TestBG2.49 RenduGLSL :)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 22/7/2009 21:56:31

Bonjour, voici trois images d'un nouveau modèle.

Pour finir, j'aurais souhaité connaître le nombre limité de frames d'une courbe ipo et la résolution limite du buffer?

J'ai également un problème concernant le background, remarquant qu'une ipo world n'est pas reconnu par le game engine j'ai donc tenté un actuator "add background scène", j'ai créé une nouvelle scène où un plan est muni d'un matériau animé via courbe ipo, mais cette courbe ipo ne se lance pas non plus, une astuce pour un background animé?

Merci et bon Blender.