



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

Topic: mouvement de jeu

Subject: Re: mouvement de jeu

Posté par: pierre2911

Contribution le : 24/6/2010 21:01:30

peut être une solution au lieu de répondre toutes les 5 minutes.

D'ailleurs , Upper 15 minutes après est signe de flood,
Il n'y a pas 15 000 personnes pour te répondre.

Si tu veux jouer ton ipo que sur une seule partie du corps que tu animes , pendant que le reste du corps joue une autre ipo, alors il faut que les clés que tu utilise pour la jambe qui se lève soient **UNIQUEMENT** sur la jambe.

Exemple : quand le personnage court , un ipo "courir jambe droite" et un ipo "courir reste du corps" se jouent , puis pour que la jambe droite se lève , tu fais jouer l'ipo "lever jambe droite", donc l'ipo "courir reste du corps" reste actif.

Pierre2911