



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: mouvement de jeu

Subject: Re: mouvement de jeu

Posté par: Ernack13

Contribution le : 25/6/2010 21:01:34

De rien, c'est toujours un plaisir d'aider

edit: Si je comprend bien, tu veux mélanger plusieurs animations basiques (sauter, attaquer, esquiver etc...) afin que le joueur doit faire des gestes complexes pour répondre à une situation difficile (un homme attaque donc il esquive mais il doit en même temps courir en visant avec son arme un second adversaire)

Ai-je bien compris ? Si oui, Pierre2911 avait raison :

Citation :

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

sinon va voir du côté des animations non linéaires (NLA) (

http://wiki.blender.org/index.php/Doc:FR/Manual/Animation/Armatures/Non_Linear_Animation)

J'espère t'avoir aidé !