



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: mouvement de jeu

Subject: Re: mouvement de jeu

Posté par: Oli-

Contribution le : 26/6/2010 12:01:01

En fait si j'ai bien compris tu as une animation "attaquer" et une "parer". Tu veux qu'à n'importe quel moment de l'animation "attaquer" ton personnage puisse faire une transition fluide vers l'animation "parer" ?

Si c'est ça, ça m'intéresse aussi, mais je crois que c'est impossible, il faudrait pouvoir contrôler les bones avec un script et à ma connaissance, on ne peut pas (...pas encore ?)