



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: mouvement de jeu**

**Subject: Re: mouvement de jeu**

Posté par: pierre2911

Contribution le : 26/6/2010 14:38:51

Si ! c'est possible !

Le bouton "Blendin" dans l'actuator action il sert à quoi ?

La valeur mise est le temps en frame de la transition entre la pose courante et l'action déclenchée a ce moment là.