



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

**Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels**

**Subject: Re: Portal BGE - Version 1.7 - 7 niveaux fonctionnels**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 5/12/2010 20:27:26

Map, j'ai fait des tests, mais la modification de mesh en temps réel est impossible : on ne peut pas faire plus que déplacer les vertice et ça, ça suffit pas.

Pour ta technique, gui36fr, je vois assez mal comment la mettre en place en fait...

Je vais voir un peu ce que je peux faire pour l'affichage des portails qui n'est pas au point non plus.