



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: mecha warrior demo

Subject: Re: mecha warrior demo

Posté par: moaaa

Contribution le : 18/4/2015 7:54:01

doudoulita :

pour l'instant je vois pas trop l'intérêt mais oui je peut le faire:

[URL=http://www.hostingpics.net/viewer.php?id=532041capturemecha.jpg][IMG]http://img11.hostingpics.net/thumbs/mini_532041capturemecha.jpg[/IMG][URL]

hooker :

pour le tir est pas encore ré-implémenté mais se sera a peu près la même que l'ancienne version:

<http://www.mediafire.com/download/145jc5a1ry9a54f/mecha21.blend>

pour la vitesse je réfléchi a une fonction de réglage mais est pas gagner

tibo:

pour les traces de pas a priori je vais utiliser ça:

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?212869-realtime-texture-painting&highlight=texture+bump+paint>

pour l'instant il n'y a qu'une partie du script parce qu'il faut que je réfléchisse au sol avant mais je réutilise les collisions callback de se script pour la marche

sinon je suis étonner que cela marche avec d'autres version que la 2.74

oui ma fonction de blocage de la tête est un peu pourri si quelqu'un a une meilleure idée je suis preneur

stev:

je regarde ton fichier et je te dit se que j'en pense a ma prochaine réponse

voila sinon au prochain coup on devra pouvoir tourner sur place (se qui est plus compliqué qu'il n'y paraît

)

ps: si quelqu'un se sens l'âme d'un artiste et qu'il se gêne pas pour améliorer la bête