



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Questions techniques sur le bge.**

**Subject: Re: Questions techniques sur le bge.**

Posté par: panzergame

Contribution le : 19/6/2016 9:32:14

@Redstar: Les armatures sont déjà animées que si elles sont visibles.

Si tu veux simuler ce comportement (le frustum culling) il faut que tu utilise les fonctions dans KX\_Camera:

sphereInsideFrustum boxInsideFrustum pointInsideFrustum