



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

Topic: Un projet UE4 avec du Blender

Subject: Re: Un projet UE4 avec du Blender

Posté par: dynamique-zak

Contribution le : 30/4/2017 14:53:21

@rikoo: Le principe est de récupérer la position de la surface raytracé pour coller ton personnage à cette surface et faire un look at de cette position (pour l'orientation du perso). Pour détecter le sol tu fais du tracing aussi.

Rolix: Merci à toi, après je ne vais pas trop en rajouter, la c'était parce que c'était assez rapide à intégrer :)