



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Hook

Contribution le : 20/3/2020 14:36:10

Le bone root déplace tout et justement au moment du bake tu laisses le déplacement, ce n'est plus du tout du surplace.

Du coup j'exporte avec le mouvement et dans Unity il interprète le mouvement de ce root bone et s'en sert pour déplacer l'objet réellement. Donc sur l'anim de marche là où dans mon script je lui disais auparavant "Déplace toi de temps d'unité si la touche est pressée" maintenant il se déplace suivant l'animation. Et le seul moyen d'accélérer sa vitesse de déplacement c'est d'accélérer l'animation en elle même, car c'est bien elle qui s'occupe du déplacement (Et du coup plus d'effet glissade comme je le disais)