Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Zelda-like (wiimote inside) [nouveau blend p13, video de baston p12]

Subject: Re: un jeu de tir a l'arc (wiimote inside)

PostÃ© par: Zelouille

Contribution le : 10/2/2008 17:53:12

Pourquoi n'utiliserais-tu pas un mesh parent dédié aux collision ?
J'en profite pour recoller ce shéma :
[boite de collision] <-- [armature] <-- [mesh du perso] ^ ^ ^
collision: oui collision : non collision : non mesh simple logique d'actions
logique de mouvements
légende :
parent <-- enfant

De cette manière, tu pourra bien mieux régler ta boite de collision.