



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: cycle de marche d'un tux

Subject: cycle de marche d'un tux

Posté par: supertux

Contribution le : 22/11/2011 18:57:22

Bonjour,

J'aurais voulu armaturer ce mesh de tux: [TUX](#) mais ce ne fût que des échecs alors j'aurais aimé que quelq'un d'entre vous me l'armature et me crée un cycle de marche si ce n'est pas trop vous demander

Voilà merci de m'aider car j'aurais voulu créer un T.P.S. (Third Personne Shooter => jeu de tir a la troisieme personne) dans un univers en 3D avec une multitude de niveaux...

Voilà merci de me répondre au plus vite...

[