



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Redstar

Contribution le : 20/3/2020 14:21:37

C'est vrai que les states, c'est super pratique, j'ai abordé la même logique quand j'ai du découper mon script pour l'optimisation.

Citation :

...ce qui améliore vachement le réalisme du déplacement et évite l'effet "glisse" sur le sol.

Je n'arrive pas à comprendre: ok, tu fais un bone root qui déplace la base de l'armature, hormis les membres. Mais comment se fait-il que tu n'aie pas de glissements, alors que, quand tu bake l'animation, tu ignores le déplacement de ce même bone root, exact ?

Au final, ça revient à faire le cycle de marche sur place. Comment est-ce possible alors ?