



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Passer d'une scène à une autre sans perdre les données de la 1ère!

Subject: Re: Passer d'une scène à une autre sans perdre les données de la 1ère!

Posté par: Yunshi

Contribution le : 6/11/2007 11:03:02

salut

sinon tu peux te servir des propriétés comme ils te l'ont dit : si jamais tu n'y arrives vraiment pas, tu peux faire les deux espaces différents sur la même scène, je m'explique...

tu fais en sorte que quand ton perso est en collision (sensor) avec une porte et que tu appuies sur la touche prédéfinie pour l'ouvrir, en même temps, bin que ça active des contraintes que tu règles (Loc Z,X,Y).

en fait ça te téléporte à l'endroit désiré avec les contraintes, ça fait comme une scène "coupée". mais si tu te sers d'un ipo pour que ton perso "ouvre" la porte...à

ça donnera un rendu tout moche.

ou encore un autre truc, mais ça entre dans le complexe là : tu n'a qu'à faire comme avant (collision + touche : ouvrir), et bien fais en sorte qu'une ipo s'active sur la porte et sur ton perso. là, en travaillant, ça peut faire que ton perso entre dans la maison et que la porte se referme derrière toi .

si tu penses que c'est foireux ou trop compliqué, laisse tomber c'est pas grave.

moi je m'en sers car je comprends rien aux scripts

bon bin sur ce, j'espère 'avoir quand même aidé un minimum !

bye!