



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Convertir une Valeur d'IPO en dLoc

Subject: Convertir une Valeur d'IPO en dLoc

Posté par: Mc

Contribution le : 18/10/2010 14:19:05

Bonjour ,

Je travaille sur la version 2.54 de blender et j'ai quelques questions :

J'aimerais convertir des valeurs d'ipo en valeurs relatives , exactement comme ce script permettait de faire :

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?p=1351865>

mais il n'est plus compatible. Donc y a-t-il un moyen de faire une courbe dLoc dans les nouvelles versions?

Concrètement voila mon problème :

J'ai différentes animations d'un personnage (avant - arrière - droite - gauche) (toutes sur place) , les transitions entre ces différentes anims dans le jeu ; se font via la fonction 'blendin' de l'actuator 'action' ; j'aimerais donc faire correspondre ces transitions douces ; à mon Empty qui déplace mon perso dans l'espace.

Merci d'avance pour vos lumières.