



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels

Subject: Re: Portal BGE

Posté par: Bobibou

Contribution le : 20/10/2010 19:40:32

Encore une maj : <http://www.mediafire.com/?xaprvxzvba6di6i>

Donc maintenant, on peut passer dans les deux sens, à condition de prendre un peu de recul.

On peut aussi changer le portail prévu avec le clic droit.

Citation :

lorsque tu touches juste le bord du portail tu es directement téléporté.

En fait, j'aimerais à terme faire en sorte que la téléportation ne s'effectue que si le joueur se dirige vers l'intérieur du portail. Donc on pourrait longer le portail en le touchant sans pour autant être téléporté.

Citation :

À part ça, trouve que ton perso glisse trop

Oui, c'est toujours des déplacements en linéaire, il faut que je trouve autre chose... Enfin Force ça glisse aussi et je vais tout de même pas utiliser loc.

Citation :

Je n'ai pas bien compris lorsque tu as parlé de l'orientation du joueur : l'axe z local est orienté vers le bas ?

Ça m'aiderait car j'ai peut-être une astuce plus ou moins bonne pour effectuer la réorientation du perso... ou pas

Ben le problème c'est que le cube Joueur doit toujours avoir son axe local Z aligné à l'axe global Z. Donc seule la rotation autour de cet axe pourra lui être transmise. Le reste de la rotation devra affecter la caméra. Mais là encore, il y a des contraintes : aucune rotation n'est possible autour de l'axe local Z de la caméra (roulis) et elle tourne selon l'axe global Z de la même façon que le cube Joueur (ils sont parentés). Ne reste que l'axe local X qui peut être modifié. En gros, on doit pouvoir prévoir toutes les rotations possibles avec une rotation d'axe global Z et une rotation d'axe local X. C'est parfaitement possible (c'est le système longitude/latitude), mais galère à calculer...

En fait, je pense ne pas avoir la moindre valeur d'angle dans mes calculs, parce que l'orientation d'un objet n'est pas définie par trois angles, mais par une matrice représentant les vecteurs unitaires d'un repère. C'est assez galère en somme, surtout pour moi qui n'ai jamais étudié les matrices et rotations dans l'espace en cours.

Mais j'espère m'en sortir !

Merci beaucoup pour le feedback !