



**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 : 23/10/2010 9:30:10

Citation :

L'inversion (-rot si j'ai bien compris ce que tu me demandes) est parce que la vue du joueur est inversé; un portail à l'autre (s'il rentre en "marche arrière", quand il ne regarde pas le portail il en ressort en le regardant, pareil dans l'autre sens, donc il faut inverser). Et le angle = ... - phi est pour la symétrie par rapport à la normale. Heu je pensais plutôt à rot.invert(), mais si tu dis que -rot fait la même chose, ça sera plus simple.

edit : Bah non, ça marche pas, "-rot"...Faut faire rot.invert()

Citation :

La division par mod (le module du projeté (sa longueur, si tu préfères)) est pour agrandir le projeté si son module n'est pas égal à 1 (produit en croix) : (avec x et y les coordonnées du projeté (donc z=0) et x, y et z les coordonnées de la normale)

$x = x \cdot \text{module}(x, y, z) / \text{module}(x, y) = x \cdot 1 / \text{module}(x, y) = x / \text{module}(x, y)$

$y = y \cdot \text{module}(x, y, z) / \text{module}(x, y) = y / \text{module}(x, y)$

On a donc:

$\text{module}(x, y)^2 = (x)^2 + (y)^2 = x^2 / (x^2 + y^2) + y^2 / (x^2 + y^2) = (x^2 + y^2) / (x^2 + y^2) = 1$

Or la racine carré de 1 est 1 : le projeté est correcte

Ou là !

A froid, je te suis pas, mais j'essayerais de faire un dessin.

Et merci encore pour le code, je vais tester ça. Mais pour les objets en général, y a-t-il pas un moyen de conserver la force sans tous ces calculs ? Parce que Warwick ne se prend pas la tête avec tout ça...

edit : J'ai testé, et il y a un problème : le cos de cmath donne une complexe, et une force doit être donnée par des float...Et float() ne fonctionne pas pour la conversion. Que faire ?