



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?**

**Subject: Re: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : comment faire bouger un objet ?**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 4/10/2011 11:41:28

Je dois vraiment être tarte.

On peut choisir un Actuator de type F-Curve, mais on ne peut pas dire quelle F-Curve on veut utiliser.

On ne peut pas choisir d'Actuator de type Action, alors qu'il me semblait que c'était possible avec la 2.49.

Au point où j'en suis, j'avoue que je ne serais pas contre un fichier d'exemple.

Avis aux experts qui ne savent pas quoi faire cet après-midi

[edit]

Ah si, en fait l'actuator s'appelle "Shape Action" et on peut choisir une action... qui ne fonctionne pas.

Si j'avais eu autant de problèmes quand j'ai commencé avec la 3D, je crois que je serais resté unidéiste.