



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Cs (zones sol, hélicoptère)**

**Subject: Cs île (interface & ragdoll, python)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 28/12/2012 6:41:13

Bonjour, voici mes dernières mises à jour :

- J'ai revu mes contraintes rigid bodies joint 6dof, car j'ai cru comprendre qu'elles utilisent des radians et non des degrés...

- j'ai réussi à quasiment faire aligner mon personnage avec le sol, malheureusement une des cuisses se plie souvent vers l'avant et empêche le personnage de complètement s'aligner en position allongée...

- un script pour la configuration des claviers+souris et manette 360 qui utilise cinq senseurs, souris, clavier, joystick-stick, joystick-bouton, joystick-croix, au lieu d'une centaine de senseurs, contrôleurs, actionneurs, pour ma version en briques logiques.

Le script fait en sorte que les deux interfaces clavier+souris et manette 360 soient utilisables en passant directement de l'un à l'autre, sans temps mort, sans avoir à appuyer ou à changer quoi que ce soit dans les options de jeu. La seule contrainte est que les deux interfaces ne peuvent être utilisées en même temps, l'orientation avec la souris pourrait être perturbée par l'orientation avec le stick droit (ou inverse), l'orientation est donc limitée à une interface à la fois et le compromis fait est que la souris oriente quand les sticks droit et gâchettes sont en zone morte (au centre).