



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (zones sol, hélicoptère)

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

Posté par: sbkodama

Contribution le : 1/1/2013 8:56:57

Bonjour, j'ai tenté de prendre exemple sur un ragdoll jouable où les membres suivent constamment des objets "vides" qui permettent l'animation, malheureusement je n'ai pas réussi à adapter à mon ragdoll...

Je suis donc encore à la recherche d'idées ou remarque concernant l'animation d'un personnage joueur ragdoll.

Pour le moment mon personnage fait 12 unités de haut debout et sa partie "bassin", qui est quasiment son centre, inclut deux sensors "near" qui détectent ou non les objets "décors" et "cibles" dans un rayon de 25 unités.

Le "bassin" envoie des "raycast" à six "pivots" placés à 25 unités au dessus, dessous, devant, derrière, gauche, droite, pour détecter ou non des "objets", "hits", "normales", "polygones", des "décors" et "cibles" à moins de 25 unités.

Puis si il ne détecte pas de "hit" devant ou dessous et en détecte derrière, dessus, à gauche ou droite il tourne en bas.

Si allongé il en détecte dessous il tourne en bas et si il en détecte devant il aligne +y avec la "normale" de cette direction.

Et si accroupi/debout il en détecte devant il tourne en haut et si il en détecte dessous il aligne -z avec la "normale" de cette direction.

Enfin des forces locales sont également appliquées lors de ces rotations et alignements pour, soit aider la réorientation, soit placé le bassin à une hauteur spécifique en fonction de allongé, accroupi et debout.