



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Circuit porte conteneur

Subject: Re: [WIP] Circuit porte conteneur

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 14/5/2015 22:49:21

Oui j'ai bien compris ce que tu veux me dire, je me suis mal exprimé :

Actuellement il n'y pas de parenté entre les roues et la voiture mais le script indique la position des roues par rapport à l'origine de la voiture.

tire position

```
tire_0_Pos = [ -2.0, 3.0, 0.0] # front driver's tire
```

```
tire_1_Pos = [ 2.0, 3.0, 0.0] # front passenger's tire
```

```
tire_2_Pos = [ -2.0, -3.0, 0.0] # rear driver's tire
```

```
tire_3_Pos = [ 2.0, -3.0, 0.0] # rear passenger's tire
```

Mes roues sont par exemple à 50 m de la voiture, si je lance le BGE, elle se retrouve bien sous la voiture. Le script fait bien son travail.

Maintenant, sans dupliquer la voiture et ses roues, si je parente simplement les roues à la voiture (en prenant soin cette fois-ci de les positionner correctement) ça déconne complètement, car le script n'est pas pensé pour ça.

Enfin je pense, mes connaissances du BGE sont très limitées.