



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Questions techniques sur le bge.

Subject: Re: Questions techniques sur le bge.

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 24/6/2016 17:08:03

Citation :

Je suis maintenant sur blender 2.75 et j'ai remarqué le système LOD "Hysteresis" dans la scène et dans un objet. Je ne comprends pas bien son effet.

Si tu mets "Hysteresis" a 10% et 100 en distance ça veut dire que si tu t'approche a moins de 100 de l'objet il faudra que tu recule jusqu'à 110 de distance pour que le lod se désactive. (ou s'approcher a - de 90 et reculé jusqu'à 100 pour reprendre son état , je sais plus

).

Ça évite que si on se trouve a 99.999 de l'objet que ça change de mesh des qu'on bouge un manometre

.

édit :

Au sujet des animation.

Dans mon jeux j'ai fait un système de liste. Toute les nouvelles animations (d'armature) sont ajouté dans une liste.

Pour chaque animations il y a une variable qui la lit virtuellement pour savoir a quel frame en est l'animation même si elle n'est pas encore joué.

Quand le perso passe devant la camera (avec les frustum comme Panzergame a dit) je joue les animation dans l'ordre en la démarrant a la frame ou elle devrait être grace a la variable.

Si une animation a été joué quand le perso n'était pas visible (mort par exemple), je joue seulement la dernière frame de l'animation pour pas le voir mourir seulement quand je le vois.

C'est encore en teste mais pour l'instant ça fonctionne bien. Avant se système, mes persos marchaient couché car je les ai bien vu mourir mais ils étaient pas devant la camera quand ils ressuscitaient !

J'espère que ce que j'ai baragouiné a été compréhensible