



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Animation Saut différée

Subject: Re: Animation Saut différée

Posté par: Redstar

Contribution le : 28/4/2019 9:43:09

Salut MaGe,

Pour exécuter ton animation, tu dois effectivement utiliser un senseur Delay.

Maintenant, pour faire fonctionner ton animation "par étape", je pense que tu devrais utiliser les "states" du contrôleur. Ce qui est bien avec les states des contrôleurs, c'est que tu peux les ajouter et les retirer temporairement.

Donc, par exemple, disons que pendant 5 sec, tu fais animer la préparation du saut, puis tu fais faire le saut après ces 5 sec.

Concrètement, tu fais ajouter une state dans la principale (la state 1 par défaut) qui contient ces 5 sec et la première partie de l'action (frame 0 à 10). Puis, une fois ces 5 sec passées, tu rajoutes un second state pour le saut et tu retires la state de préparation du saut en même temps.

Ainsi, à chaque fois que tu cliques, tu auras un cycle bien programmé. Tu devras juste faire en sorte qu'il y ait un laps de temps entre le moment où tu as cliqué et le moment où tu devras re-cliquer une nouvelle fois.

Si tu n'as pas compris quelque-chose, dis-le moi.