



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Zelda-like (wiimote inside) [nouveau blend p13, video de baston p12]

Subject: Re: un jeu de tir a l'arc (wiimote inside)

Posté par: sebz

Contribution le : 17/1/2008 20:07:40

J'ai quelques problèmes avec mon animation dans le gameblender:

-j'aimerais savoir à quelle vitesse les frames de l'animation sont affichés ...je m'explique:
mon animation fait 30 frames de long, ma simu tourne à 60fps, donc théoriquement elle devrait se jouer 2 fois en 1 sec

, mais je n'ai pas l'impression que c'est le cas.

du coup, j'ai l'impression que mon cycle de marche saccade

je vous mets [le blend](#) si vous voulez

J'ai fait deux cycles de marche et de course (provisoires)

-2eme question, est-il possible de combiner deux rotations différentes sur un même bone?
ex: j'appuie sur A l'os tourne sur l'axe X, sur B, l'os tourne sur l'axe Y, et si j'appuie sur A et B l'os tourne sur les 2 axes et dessine une diagonale?

edit :

je me suis répondu à la 2eme question

: il suffisait de supprimer les courbes ipos de l'os correspondant aux axes sur lequel on ne veut pas de rotation
ainsi, les actions correspondantes se superposent au lieu de se concurrencer

par contre j'ai toujours ce problème de saccade que je n'arrive pas à résoudre :
j'ai sûrement fait une petite erreur quelque part...

re-edit: je sais pas pourquoi je poste, j'ai pas besoin de vous

.
plus sérieusement, j'ai réussi à avoir un cycle assez fluide en modifiant mes "key"
d'animation...

La prochaine fois j'essayerais de me plaindre un peu moins vite