



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 : 19/1/2008 11:42:37

merci, mais je viens d'essayer et ça n'affecte en rien la simu sous blender: les animations se jouent toujours a la meme vitesse

j'ai également changé le nombre de fps dans l'onglet "format" en dessous de "game framing setting" mais rien n'y fait

je precise ce que je veux faire:

j'ai un cycle de course qui fait 36 frames, or, quand je le joue dans la simu l'animation parait fluide mais pas assez rapide...

je reduis donc la taille de mon action avec S et je passe de 36 a 18 frames pour le cycle:

mais evidemment dans la simu ("P"), l'animation apparait plus rapide mais saccadée (le compteur indique 60 fps mais il ne doit afficher une frame de l'anim toute les x fps)

illustration avec une video :[cycle course](#)

comment faire pour afficher une frame de l'anim pour chaque frame du jeu?