



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?

Subject: Re: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : comment faire bouger un objet ?

Posté par: moaaa

Contribution le : 12/6/2012 12:55:21

entre mon dernier post et celui ci la gestion des armature a changer

mais tu a de la chance je suis entrain de refaire mon mecha avec le nouveau système:

<http://www.mediafire.com/?1pkb5akj579mvqd>

dans le premier exemple que je t'ai donné il n'y avait que l'accès direct au bones donc la oui t'est obligé de rester appuyer sur la touche pour que cela fonctionne

dans celui que je te donne maintenant les jambes fonctionnent avec des actions

donc là cela dépend du mode de lecture de l'action tu peut très bien définir j'appui sur une touche (KX_INPUT_JUST_ACTIVATED) je lance mon action en mode loop (KX_ACTION_MODE_LOOP ou 1)

puis j'appui sur une autre touche pour l'arrêter
stopAction(layer=0)

bien sur c'est juste un exemple tu peut faire cela d'un tas d'autres façons

les explications qui vont bien:

http://www.blender.org/documentation/blender_python_api_2_63_11/bge.types.html?highlight=playaction#bge.types.KX_GameObject.playAction

http://www.blender.org/documentation/blender_python_api_2_63_11/bge.logic.html#sensor-status

edit:

et envoi un exemple de ton fichier de coordonnées (avec des coordonnées bidon hein ca on s'en f***)

pour que je puisse te montrer comment l'exploiter