



**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 : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 19/11/2012 13:30:23

Citation :

\_tibo\_ a écrit:

Je pensais qu'augmenter la masse de la caisse donnerait un mouvement plus réaliste, mais non.

Je me demande s'il ne serait pas plus simple de se passer de rigid body, et de tricher en utilisant un parentage à la volée (actuator Parent).

J'ai aussi essayé de changer le Damping et un peu tous ces trucs, y compris dans le panneau des matériaux.

Mais je n'ai rien obtenu de concluant.

Effectivement le parentage serait une option, mais si je garde le RigidBody, je peux ajouter des problèmes "réels"

dans la simulation, genre obstacle, support défectueux, etc.

Mais je ne sais pas encore si c'est une bonne idée.