



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 13:58:51

Citation :

tibo a écrit:

edit : en verrouillant les rotations (dans le panneau Physics), le mouvement est déjà beaucoup moins "funky". Bon ok c'est un cache misère..

Déjà essayé aussi, pas convaincu.

Et pour éviter de trop secouer le RigidBody, je suis en train d'essayer de réduire les vitesses pour prendre et déposer un caisse.

L'idéal serait toujours de pouvoir modifier dans le script les positions des clés de chaque Action.

comme ça c'est la F-Curve qui pourrait prédéterminer les phases d'accélération et de freinage.

Le problème actuel, c'est qu'avec des F-Curves fixes, supposons sur 100 Frames, la Property travaille aussi

sur 100 Frames, mais si je veux aller de la coordonnée 10 à la 12, je n'ai pas besoin

d'autant de Frames que pour aller

de 2 60, par exemple. Et si la Property qui gère l'Action se trouve vers le milieu de la F-Curve,

alors ça démarre comme

un dragster et ça freine comme un moustique sur une vitre.

J'ai donc (en attendant) utilisé des F-Curve linéaires, pour ensuite essayé de changer la Property de façon "fluide".