



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Parentage sans rotation

Subject: Parentage sans rotation

Posté par: martin2nis

Contribution le : 11/12/2008 12:37:28

Bonjour,

je fais du gameblender et je me heurte à un problème

:j'aimerais faire en sorte que la caméra soit parentée à une sphère qui avance lorsqu'elle tourne, mais quand je fais parent, quand la sphère tourne la caméra aussi.

ps: le jeu se déroulerait en 2D donc, un actuator Camera ne conviendrait pas.

Voilà. Merci d'avance !!!