



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: mouselook RTS

Subject: Re: mouselook RTS

Posté par: youle

Contribution le : 28/4/2014 13:31:39

Oui!

Sauf que dans mon cas ça implique forcément de faire un script (à moins de mettre 200 briques logiques!)

(parce qu'il faut que je travaille avec les axes locaux de la caméra dans mon script initial au lieu de travailler avec les axes "globaux"

)

Enfin je suis pas sûr mais je crois...