



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Orientation objet

Subject: Re: Orientation objet

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 10/4/2016 19:54:59

Citation :

Tout ce que je peux te proposer, c'est de mettre ton plan HUD en dynamique, supprimer la gravité et appliquer la rotation dynamique sur le plan en même temps que pour l'avion.

J'ai déjà essayé de faire des trucs dans le même genre mais comme tu l'as dit c'est imprécis et c'est un truc qui va déconner tout les 4 matins :(. Dans le même style j'avais aussi penser a mettre la boussole dans une autre scene et d'appliquer le mouvement a la camera et tout mais ça devient de la bidouille et j'ai assez de bidouille comme ça dans mon jeu :D .

Je s'en que ça va être rajouté dans ma liste de chose a faire :(j'en écris 10 dedans pour 1 que je supprime quand j'ai enfin la solution...).