



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Orientation objet

Subject: Re: Orientation objet

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 11/4/2016 16:30:00

Je viens de tester ton blend. C'est du bon boulot je te remercie de passer du temps sur mon problème

. Malheureusement quand on tourne les 2 rotations , le cylindre s'inverse encore a 180° chez moi :(.

Mon jeu commence a être lourd en logic. Maintenant je n'utilise plus les animations sauf pour les armatures ou quelques rares exceptions . J'ai eu un gros souci de ralentissement a une époque a cause des animations car j'en mettais partout (ouverture de porte, ascenseur, le train atterrissage de mon avion...). Une ouverture de porte ça n'a l'air de rien comme ça, mais quand plusieurs animation fonctionne en même temps et que la scène est lourde, ça joue beaucoup sur le fps .

En écrivant ça je viens de penser a une solution. Elle m'as l'air trop simple pour que ça marche mais je vais essayer de suite !