



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Questions techniques sur le bge.**

**Subject: Re: Questions techniques sur le bge.**

Posté par: Redstar

Contribution le : 19/6/2016 8:58:49

Bonjour,

Je suis à la recherche d'une méthode python qui me permettra de faire animer une armature dans le champs de vision de la camera.

ça me permettra d'optimiser au maximum le process "animation" et gratter quelques fps.

Mais parmi ces 3 méthodes, je ne sais pas laquelle peut convenir:

```
getScreenPosition(object) getScreenVect(x, y) getScreenRay(x, y, dist=inf, property=None)
```

La 3e me semble la plus intéressante mais je ne comprends pas l'intérêt des arguments x et y.

Je veux que ça prenne l'entièreté de la camera en compte. Si je mets la hauteur et la largeur de la camera, ça peut marcher (je sous entend `bge.render.getWindowWidth()` et `height`) ?