



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

**Topic: Spin Attack**

**Subject: Re: Spin Attack**

Posté par: pLeet

Contribution le : 7/4/2017 13:12:01

Bonjour my3l3ctro,

En général dans un jeu, on découpe le plus possible l'architecture du joueur. On a un objet parent qui s'occupe du déplacement du joueur (c'est cet objet là qui se déplace, et qui s'occupe des collisions primaires avec le terrain et décors). A cet objet, on lie la camera, ainsi que le modèle 3d du personnage. Etant donné que tu applique l'animation sur ce modèle 3d et non sur l'objet empty ta camera restera à la bonne position pendant que ton personnage effectuera ses animations. L'animation de ton personnage ne doit pas influencer son mouvement dans la scène.

Voici la hiérarchie qui est généralement utilisé (dans ce cas, c'est directement tiré d'un de mes projets) : [image](#)

Bonne continuation !