



Forum: Hors Sujet !!

Topic: qbit

Subject: Re: qbit

Posté par: Redstar

Contribution le : 17/7/2019 8:50:51

Alors, pour le HUD, tu dois créer une nouvelle scène, idéalement avec les mêmes paramètres que la scène où tu es ("copy settings").

Ensuite, l'actuator "scene", en mode overlay, te permet d'avoir un HUD.

Petite information:

Dans ta scène HUD, tu dois mettre ta caméra en "orthographique", car tu n'aura besoin que de deux axes, puisque c'est du 2D.

Pour créer des boutons dans ton HUD, un simple plan (et texturé, idéalement) suffit.

Avant d'aller plus loin, peux-tu me dire ce que tu dois faire à partir du HUD ? Je veux dire, quelle bouton fait quoi, concrètement ?