



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Character wrapper - code python

Subject: Re: Character wrapper - code python

Posté par: Bibi09

Contribution le : 12/8/2019 4:31:32

Salut RedStar,

J'avais vu ta question mais étant pas expert en BGE, je pensais que quelqu'un d'autre pourrait t'aider. Apparemment, ce n'est pas le cas.

Je sais pas si ça pourra te faire avancer, le problème semblant plus mathématique que dépendant du BGE a première vue.

Est-ce que tu pourrais mieux décrire l'arbre de scène, en particulier pour le personnage et l'objet tracké ? Sont-ils sous des noeuds transformés ?

Je ne comprends pas ce calcul :

```
direction = own.orientation*Vector((0, 0, 0)) wrapper.walkDirection = direction
```

Ça doit te rendre un vecteur nul (0,0,0) si on parle bien d'un produit vectoriel. Or, je ne vois pas comment ça peut faire une direction et donc fonctionner.

Aucune idée pour ta dernière question...