



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Programmer un archer à cheval

Subject: Re: Programmer un archer à cheval

Posté par: Redstar

Contribution le : 31/10/2019 9:12:47

Je suis sur une piste:

J'ai une animation qui tourne le torse du personnage à partir de 45° vers 90° sur la droite, en 30 frames. J'ai une variable avec un int sur lequel l'animation sera mappée.

Donc je dois faire en sorte que quand je déplace ma souris vers la gauche ou vers la droite, j'incrémente ou décréménte de 1, 0.5, 0.1 ma variable.

Le problème: étant donné que mon personnage est dans un environnement 3D, se déplacer veut dire changer aussi de son orientation, ce qui signifie que le 45-90° peut-être 135-180° ! Et si je demande à ma camera de s'orienter à 45° arbitrairement si son orientation réelle ne correspond pas, j'aurai alors une incohérence visuellement.

Donc, faire en sorte que son orientation soit adapté par rapport à celle du personnage.

peut-être du style "orientation personnage" - "orientation personnage" + 30 ?

(Je note ma réflexion pour ne pas oublier et au cas où je ne trouverai pas)