



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Programmer un archer à cheval

Subject: Re: Programmer un archer à cheval

Posté par: Bibi09

Contribution le : 31/10/2019 20:14:00

Hello,

Je n'ai pas regardé ton blend encore car j'ai Blender 2.8 installé.

J'en déduis que ta caméra est "libre" et n'est pas attachée au personnage qui, lui, peut tourner sur son cheval à 360°.

A mon avis, tu dois envisager la rotation Globale (World) du buste.

Tu connais son orientation Locale donc, qui est de 45°-90° par exemple. Comme ton personnage est ancré dans le monde 3D, tu peux en déduire sa rotation World.

Pour ce faire, tu dois calculer la rotation du personnage et de tous ses parents. Par exemple : rotation du personnage + rotation du cheval (en admettant que le cheval est directement sous le nœud root de ta scène 3D).

Si ton cheval est orienté à 180° et ton perso doit tourner à 50°, tu auras donc une rotation World de $180+50 = 230^\circ$ pour ta caméra. Pour autant, tu sais que ton personnage aura tourné de seulement 50° dans son référentiel, ce qui te permet d'utiliser ton incrémentation.