



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 : 1/11/2019 9:10:05

Pour être précis:

La camera est parentée à un empty, placé au centre du cube principal de mon personnage (celui qui subit les collision & déplacements). Cet empty est parenté à un plan, au même endroit mais en mode "vertex", afin qu'il ne subisse pas de rotation avec le reste. Ce plan, enfin, est parenté (en mode standard) au cube principal.

Quand je me déplace, mon cube principal s'oriente via un "track-to", ce qui veut dire que tout les objets parentés voient leurs orientations "world" changer, sauf l'empty, qui subit la rotation du mouselook, parce qu'il est parenté en mode "vertex". L'empty voit seulement sa position "world" changer, et sa rotation sur l'axe Z est en "world" quand on bouge la souris.

Et donc, je cherche à contraindre cet empty à pouvoir tourner avec une limite et selon une variable de 0 à 45. Mais cet empty, peut-être dans n'importe quel orientation ! Donc, si je suis à 15°, quand je vise avec l'arc, je dois contraindre une rotation d'une plage de 45 à 90°, pour que ce soit ajusté à la direction de mon armature, car celle-ci se réfère à ma variable pour s'orienter.

Dans mon blend test, j'ai simplifié car c'est juste la configuration de la rotation que j'ai besoin.

[J'ai corrigé mon blend car j'ai remarqué une petite erreur mais le problème reste le même.](#)