



**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 : 13/11/2019 17:25:35

Je comprends mieux pour les axes.

Par contre, j'ai beau le tourner dans tous les sens, je ne comprends pas pourquoi Z serait "bloqué" à cause de la réaffectation de "rotcam3".

D'après ce que tu as dit, et en suivant la logique suivante (peut-être fondée sur des hypothèses fausses) :

1. On récupère "rotcam3" sous forme d'Euler. Donc si Z a été modifié avant (ie. rotation du personnage), on a bien sa nouvelle valeur dans "rot\_eul".

```
rotcam3 = scene.objects[rot_cam3]; rot_eul = rotcam3.worldOrientation.to_euler()
```

2. Tu changes la valeur pour l'axe Y.

```
rot_eul[1] = rotcam3.startRotation[1] + math.radians(rotcam3.rot_arcY - 80) # définis coordonnée z via radian
```

3. Les axes X et Z n'ont pas changé depuis (1), ils conservent donc leurs valeurs qui étaient en (1). Y a été mis à jour. On applique la matrice de rotation à "rotcam3" qui a donc changé uniquement pour l'axe Y.

```
rotcam3.worldOrientation = rot_eul.to_matrix() # applique le changement et converti en matrice
```

En tout cas, j'ai du mal à comprendre car il me manque probablement quelques infos.

Par exemple, est-ce que c'est toi qui calcules la valeur du Z ou c'est Blender qui te la fournit par le jeu des liens/contraintes ?

Pour faire plus simple peut-être, est-ce que les blends pour le cheval s'appliquent ici ?

J'ai retesté ta dernière solution (post #25) et je peux bouger latéralement et de haut en bas en visant. Donc je ne suis pas sûr d'être bien au point.

Ou bien peux-tu faire un blend minimaliste avec le problème ? J'ai besoin de "tester" pour voir et surtout comprendre les bugs en fait, j'ai beaucoup de mal avec de l'abstrait (que ce soit là, dans mon taf, etc).