



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 20:12:53

J'ai l'impression que ça t'a permis de cerner le souci dans ton code.

Si ton souci était que tu mettais seulement le delta pour Z, alors oui ça posait clairement problème.

La valeur que contient le vecteur Euler après la conversion (matrice > Euler) est très importante si tu as besoin de te baser dessus.

N'hésite pas à revenir pour dire si ça marche ou pas ! :)