



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 20/2/2021 9:25:32

Bonjour, je suis encore sur des scripts et mon dernier qui me prend la tête concerne la caméra, et si cela continue je vais m'arrêter là.

Le perso tourne bien mais mon "empty" qui sert de pivot à la caméra ne copie pas les rotations de mon personnage lorsque je le souhaite.

```
# zoom # to, from, dist, string, normal, poly, uv camera_ray =
camera_pivot.rayCastTo(camera_pivot_Y, camera_zoom, "") # camera_ray =
camera_pivot.rayCast(camera_pivot_Y.worldPosition, camera_pivot.worldPosition, camera_zoom, "",
1, 0, 0) bge.render.drawLine(camera_pivot.worldPosition, camera_pied.worldPosition, [ 1.0, 1.0,
1.0]) bge.logic.mouse.visible = True # bge.render.showMouse(1) if camera_zoom < 10:
    camera.lens = 20+(camera_zoom*13) # 18.64mm = 135° # 5156.49mm = 1° camera.perspective
= True # perspective camera_pivot.worldOrientation = claris_global_rotation
    camera_pivot.worldPosition = claris_hair_global_position if camera_zoom == 0:
        camera_pivot_X[rotation X] = 0 camera_pivot_Z[rotation Z] = 0 if
camera_zoom > 0: if camera_zoom <= 5: # tps camera_pivot_X[rotation X] =
interface_rotation[0]*0.5 camera_pivot_Z[rotation Z] = interface_rotation[1] if
camera_zoom >= 6: # adv camera_pivot_X[rotation X] = interface_rotation[0]
    camera_pivot_Z[rotation Z] = interface_rotation[1]
    camera_pivot_Y[zoom] = camera_zoom if camera_zoom == 10:
camera.perspective = False # orthographic camera_pied.worldOrientation =
camera_pivot_Y.worldOrientation camera_pied.worldPosition = camera_pivot_Y.worldPosition # if
camera_ray == None: # if camera_ray != None: camera_pied.worldPosition = camera_ray[1].hit
    cont.activate(camera_Y) cont.activate(camera_X) cont.activate(camera_Z)
```