



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Cs (vaisseau)**

**Subject: Re: Cs (vaisseau)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 24/2/2021 19:24:09

Bonjour, j'ai utilisé plusieurs empty car pensait que mon code bugerait moins avec mais ce n'est pas le cas.

J'ai un empty "pivot" qui doit suivre la position du personnage et, lors du zoom de 0 à 4 suivre la rotation du personnage, lors du zoom de 5 à 9 avoir une rotation indépendante, et le zoom 10 pour des cameras fixe.

Un empty "X" qui tourne (en animation) sur son axe Z en suivant les gauche et droite de la souris ou du stick droit;

Un empty "Y" qui tourne (en animation) sur son axe X en suivant les haut et bas de la souris ou du stick droit.

Un empty "Z" qui plus ou moins proche (en animation) du personnage en fonction du zoom de 0 à 10.

Pardon mais je vais faire une bonne pause maintenant, certains dirons encore, mais il est aussi possible que j'arrête complètement car là j'ai vraiment été trop gavé par cette saloperie de code, et après avoir recommencé le projet au moins 5 fois en 12 ans ça me gonfle sévère.