



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: Redstar

Contribution le : 25/2/2021 11:03:23

Je trouve que tu cherches à faire compliqué alors que tu peux simplifier la chose. Le problème que tu rencontre là, ce n'est pas vraiment le code qui est responsable, c'est ta logique avant tout.

Comme tu le dis, peut-être as-tu besoin de faire une pause mais je t'assure que si tu adoptes la même logique dans un autre moteur, tu aura des souci aussi, quelque soit le domaine. En principe, tu dois avoir un "process" qui gère le zoom de la camera, donc simplement rapprocher ou reculer celui-ci et un autre "process" qui gère la rotation de ton personnage.

Je ne comprends pas l'intérêt d'un empty qui tourne via une animation que je suppose être en "propriété".

N'oublie pas que la manette de jeu est comme le clavier/souris mais sous une forme physiquement différente, donc tu dois te fier au mode souris-clavier et "adapter" pour la manette, mais pas penser "manette".

[Vas chercher mon petit projet Darwin.](#) Regarde comment j'ai réalisé ces deux process dans le blend "database", peut-être que cela te donnera des pistes.

Si tu ne trouve pas, demande moi.