



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

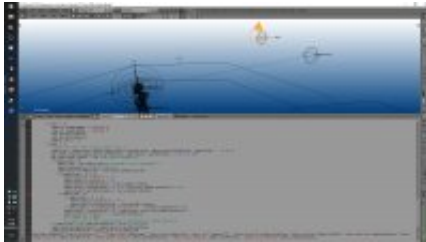
Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 2/3/2021 11:00:43

Oui il n'a pas été beaucoup modifié depuis, mais inutile de me reparler de "process" ou autre.



Edit : trop blasé par le bug je n'avais pas sauvegarder pour que les actuators de rotation "cont.activate(camera_X)" et (camera_Z) soient toujours actifs j'ai du les rebasculer après le "camera_pied.worldposition" en fin de script.