

### Création d'une caméra FPS (vue à la première personne)

Ce document présente une méthode simple pour créer une caméra « vue à la première personne » classique où la souris est utilisée pour contrôler l'orientation du personnage.

---

**Notez que vous pouvez utiliser les notions présentées dans ce document avec d'autres types de caméra (vue de haut, vue de derrière, etc.).**

1- Commencez par ouvrir votre projet réalisé la semaine dernière (terrain avec personnage qui se déplace).

---

2- Créez une caméra: **Menu GameObject > Create Other > Camera** et nommez-la **CameraFPS**.

---

3- Placez cette caméra en vue « première personne », c'est-à-dire dans la tête ou sur l'épaule de votre personnage.



4- Il faut ensuite « parenter » la caméra créée avec le personnage. Pour ce faire, prenez la **CameraFPS** dans l'onglet **Hierarchy** et glissez-la sur votre personnage.



5- Importez le script **MouseLook.cs** qui se trouve sur diff\_pub. Vous pouvez glisser le fichier directement dans l'onglet projet ou encore passer par le menu **Assets > Import New Asset...** et choisir le fichier à importer.

Glissez ensuite ce nouveau script dans le dossier **GestionCamera** de votre onglet projet.



6- Glissez le script **MouseLook.cs** de l'onglet projet vers l'onglet **Hierarchy** et déposez-le sur votre personnage.

Sélectionnez ensuite votre personnage dans l'onglet **Hierarchy**. Dans l'inspecteur, repérez le script que vous venez de déposer et changez la valeur du paramètre **Axes** pour **MouseX**. Cette opération

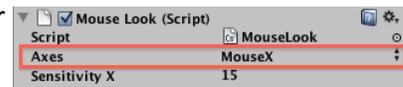
---

## 582-CC1 Introduction à la création de jeux vidéo

---

fera en sorte que le déplacement horizontal de la souris fasse pivoter votre personnage (et votre caméra) vers la gauche ou la droite, autour de l'axe Y.

---



7- Glissez de nouveau le script **MouseLook.cs** de l'onglet projet vers l'onglet **Hierarchy**, mais déposez-le cette fois sur la **CameraFPS**.

Sélectionnez ensuite votre caméra dans l'onglet **Hierarchy**. Dans l'inspecteur, repérez le script que vous venez de déposer et changez la valeur du paramètre **Axes** pour **MouseY**. Cette opération fera en sorte que le déplacement vertical de la souris fasse pivoter la caméra de haut en bas sans que le personnage fasse la même chose, ce qui n'est pas souhaitable ici...

---

