



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

**Topic: recherche exemple python pour blender**

**Subject: Re: recherche exemple python pour blender**

Posté par: noals

Contribution le : 16/7/2015 10:59:53

Citation :

Voilà ce que j'ai compris: "Bonjour, pouvez-vous faire mon taf à ma place?"  
ben normalement y'a juste quelques lignes à écrire pour faire ça, c'est juste que je ne sais pas exactement lesquelles, c'est mon premier script...

si j'essaye l'exemple de [worldPosition](#) :

```
import bpy  
import bge  
controleur = bge.logic.getCurrentController()  
mesh = cont.owner  
mesh.worldPosition = [10.0, 10.0, 0.0]
```

sans oublier de mettre un sensor always et un controleur python avec mon script liés au mesh, il ne se passe rien quand je fais "P". (en sachant que mon mesh est positionné au centre dans la scène)

donc après j'présume que je dois faire une boucle pour que le changement de position soit effectif pendant le run-time mais j'sais pas trop non comment faire non plus.

disons que je comprends plus ou moins le principe et ce que je dois faire (j'ai déjà fait un peu de c++) mais je ne connais pas les termes exact ou la méthode à employer avec python et blender, donc j'aurai bien aimé un petit exemple fonctionnel qui m'aurait servit de base. après je vois [ici par exemple](#) que j'ai l'embarra du choix pour faire mumuse avec mon mesh. (merci pour le lien)

là en gros, j'veux changer ou attribuer une position à mon mesh pendant le run-time et une fois que je sais comment faire ça, j'devrais être capable de me débrouillé pour la suite.