



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Suivre un objet "addé"

Subject: Suivre un objet "addé"

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 7/6/2016 10:42:33

Bonjour à tous,

Désolé par avance si le sujet a déjà été abordé (c'est même obligatoire qu'il l'ait été, vu que c'est primordial dans un jeu) mais vu que les termes de blender sont en anglais eh bien, lorsqu'on cherche, on tombe sur des résultats en anglais...(non pas que je sois nul en anglais, mais quand il s'agit d'essayer de comprendre un truc, c'est quand même plus facile en français, surtout avec des termes techniques!)

Bref,

Après de longues pérégrinations sur le web donc, j'ai finalement cru comprendre que "tracker" ou "seeker" (suivre ou rechercher en frenchie) un objet qui vient d'un autre calque est impossible en briques logiques...c'est ballot, moi qui voulait un game play made in logic bricks! Mais passons...

Du coup, pas le choix, case python? vraiment?

C'est pourtant tout bête ce que je veux faire, je veux qu'un cube suive une sphère qui vient d'un autre layer...rien de bien méchant dit comme ça. Mais le cube suit la sphère...originale, qui est dans l'autre scène!

D'où mon appel à l'aide, est-on vraiment obligé de passer par python pour un truc aussi bateau??

Personne n'aurait une petite astuce dans sa botte par hasard?

J'essaye de contourner le problème depuis ce matin, mais je me casse bien les dents là, j'attaque les gencives

Jeanne, Au Secours!

(Vous voyez je deviens fou, je parle à des statues comme certains!)

Voici le petit blend de test sur lequel je me prend la tête si le coeur vous en dit:

http://www.mediafire.com/download/rh78t55u3on73n/scene_bebete.rar

