



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

**Topic: Suivre un objet "addé"**

**Subject: Re: Suivre un objet "addé"**

Posté par: Azerblue

Contribution le : 12/6/2016 9:33:08

Bonjour,

Perso, je ne vois pas comment faire ça en passant par les briques logiques.

Mais j'ai pensé que tu pourrais déplacer la balle plutôt que d'en créer une nouvelle. C'est possible de le faire avec les briques logiques, même si ça reste plus limité qu'en python(et utiliser python sera moins gourmand!).

Tu peux passer par les animations pour replacer la balle à des positions prédéterminées, et il est possible d'utiliser les contraintes pour donner la position d'un seul objet prédéfini à la balle.(je sais pas si c'est clair...

)

Après ça reste une idée!

Ah, oui je donne cette idée parce qu'en remplaçant la balle, tu n'auras plus le problème que tu rencontres actuellement.