



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

**Topic: Suivre un objet "addé"**

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

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 28/3/2017 16:30:31

Hello!

Plutôt que de rouvrir un topic, profitons de celui ci pour un problème assez similaire.

J'ai essayé d'appliquer le petit script de Groland24 mais sans succès, étant toujours aussi nul en python...

En fait, je cherche à ce que ma caméra suive mon personnage qui vient d'un 2ème calque. Cette question du spawn est moult fois posée sur le net mais pas toujours avec la réponse adéquat. IL me semble que ce n'est pas faisable en briques.

Si vous avez des pistes, merci d'en faire profiter

S'il le faut je posterai le blend sur lequel je suis.

Blenderment,

RatedJosh.