



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Suivre un objet "addé"

Subject: Re: Suivre un objet "addé"

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 29/3/2017 6:35:12

J'ai eu ce genre de problème moi aussi. Il y a beaucoup d'incohérences avec les objets add d'un autre calque malheureusement.

Si je me souviens bien de mes quelques recherches, il y a une histoire d'ID propre à chaque objets, créés ou non, et ce sont ces derniers qu'il faut récupérer.

Les assignations dans les briques logiques pour suivre un objet provenant d'un autre calque ne fonctionneront pas car elle se base sur l'ID de l'objet alors que lorsqu'on utilise un add object c'est comme si il était un .001, .002, .003 etc... En fait ce n'est pas l'objet d'origine même si c'est le premier.

Enfin bref, c'est le concept que j'ai constaté et c'est assez pénible.