



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: [\[W.I.P.\]- UTDM le jeu -\[W.I.P.\]](#)

Subject: [Re: \[W.I.P.\]- UTDM -\[W.I.P.\]](#)

Posté par: [Monster_kill](#)

Contribution le : [29/8/2007 15:34:54](#)

C'est un peu hors sujet mais je vais te répondre quand même. Crée une nouvelle scène et sur le premier calque ajoute un empty. Vas ensuite sur le deuxième calque et crée ta balle colorée. Nomme-là "balle" et dans le panneau "Logic" (F4), active le bouton actor, dynamic, rigid body et bounds. Retourne sur le premier calque et sélectionne l'empty. Dans le panneau "logic" (F4) ajoute un sensor, un controller et un actuator. Choisis dans le sensor : "Keyboard" et mets par exemple "Space". Ensuite sur l'actuator : "Edit object" puis choisis en dessous "Add object". Là où il y a marqué "OB :", clique dessus et rentre le nom de ta balle. Relie le sensor au controller et ce dernier à l'actuator par les petits points situés aux extrémités de ces 3 derniers.

Appuie sur P, et lorsque tu appuieras sur Espace, l'empty créera une balle.

Voici un [exemple](#).

@+