



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Rubik's Cube

Subject: Re: Rubik's Cube

Posté par: Zelouille

Contribution le : 3/6/2008 18:56:16

Citation :

quand tu dis "dynamique" tu veux dire qu'il faut cocher le bouton "physique" ??

Oui, les boutons "Actor" et "Dynamic" du panel "Logic".

D'où la baisse de la gravité à "0" pour ne pas qu'il tombe.

Citation :

Malheureusement ça marche pas car il y a de nombreuses secousses du à je ne sais quoi et je n'arrive toujours pas faire bouger les cubes convenablement.

S'il y a des secousses, c'est est que tu as oublié de cocher le bouton "Ghost".

Citation :

Comment faire pour que le cube ne refasse pas l'animation et reparte de sa nouvelle position ??

Essaie avec les IPO delta (dRot / dLoc), elles sont compatibles avec le GE maintenant.