



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Rubik's Cube

Subject: Re: Rubik's Cube

Posté par: *_The_Beginner_*

Contribution le : 6/6/2008 20:44:46

Citation :

Avec un seul empty ça doit marcher.

Bas non car il est faut un par axe car si l'empty est pas en face de l'axe de rotation le cube partira en sucette

.....

A moins que je le mette au milieu du cube

J'suis bête

[edit : Voilà où j'en suis mais toujours ces pu**** de problèmes de rotations relatives et ça bloque tout. Bon j'ai mis quelques propriétés ajouter un gros empty au milieu du cube que j'ai animé mais toujours pas

, j'vous laisse un de mes dernières copies