



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Rubik's Cube

Subject: Re: Rubik's Cube

Posté par: jonaga

Contribution le : 7/6/2008 14:18:31

Pas évident ton problème!

J'ai plusieurs propositions :

Tout d'abords, ne pas utiliser d'IPO pour la rotation de "Changeur" mais un motion de 45°, tu pourras voir ensuite pour que le mouvement soit fluide.

Pour les cubes, j'aurais bien vu un IPO tout simple, si le cube touche l'objet qui tourne, ils sont parenté à Changeur, sinon ils ne sont pas parentés.

Du coup il resterais juste à gérer comment pivote Changeur en fonction de "rang", les cubes suivront tout seuls...

J'ai eu quelques problèmes avec le parentage des cubes du fait que tu as appliqué un scale aux cubes en mode select, du coup quand ils se parentent à "Changeur" qui lui à un Scale différent, les cubes se redimensionnent. Tu peut soit changer le scale des cubes ou réduire celui de l'empty (plus facile

).

Comment voyais tu le fonctionnement des rotations, ça aiderait à partir dans la même voie que toi