



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Sauvegarder des propriétés : modifier un script python via le GE

Subject: Re: Sauvegarder des propriétés : modifier un script python via le GE

Posté par: Speedlight

Contribution le : 9/7/2011 22:36:35

EDIT: Et je viens de remarquer que j'ai créé le raccourcis "x, y, z = 0, 1, 2" pour rien. (p1)

Raaaah ! "Could not insert forum post"