



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Orientation objet**

**Subject: Re: Orientation objet**

Posté par: Redstar

Contribution le : 10/4/2016 14:59:04

Salut,

Bon... je renonce à chipoter avec les rotations, je n'y arrive pas...

Tout ce que je peux te proposer, c'est de mettre ton plan HUD en dynamique, supprimer la gravité et appliquer la rotation dynamique sur le plan en même temps que pour l'avion.

Mais même avec les bons réglages, c'est imprécis.

J'avais une autre idée mais la contrainte "force" m'empêche de te la donner car je suppose que tu veux garder l'effet...