



Forum: Hors Sujet !!

Topic: qbit

Subject: Re: qbit

Posté par: Redstar

Contribution le : 16/7/2019 19:14:22

L'actuator qu'il te faut c'est "motion". Ton objet "qbit", assure-toi que son point d'origine est au centre de la sphère.

En mode edit, déplace ton qbit a ras de ta sphère UV.

Après, tu configures la rotation de ton qbit à ta guise.

Pourquoi tu veux faire fusionner deux qbit ?