



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Moteur de jeu et animation [Rigid body]

Subject: Re: Moteur de jeu et animation [Rigid body]

Posté par: forxav

Contribution le : 14/6/2006 11:16:31

L'anim est assez bizarre, les dés tombent très lentement et certains font plein de tour avant de s'arrêter alors que d'autres s'arrête pratiquement nette.....ça change quoi de mettre ces valeurs??

Citation :

avec en plus un lien sur les briques logiques avec les valeurs:

->[Always>And>lpo/play/force](#)