

03

Gravidade e Colisão

Nossa bola de futebol foi colocada em campo, mas inicialmente não se movimenta, ficando fixa no ar. Como fazer para que ela simule gravidade e colisão com os objetos ao redor?

Selecione uma alternativa

A Podemos ativar a gravidade da bola habilitando o 'Bounce Around' na guia 'Details' da bola de futebol.

B Podemos ativar a gravidade da bola habilitando o 'Simulate Physics' na guia 'Details' da bola de futebol.

C Podemos ativar a gravidade da bola habilitando o 'Simulate Physics' no Lightmass Settings.