



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Une question de rigid body pour le gameblender

Subject: Une question de rigid body pour le gameblender

Posté par: POP123

Contribution le : 19/8/2008 21:23:29

Bonjour a tous! Aujourd'hui je poste un nouveau sujet pour poser une question a propos des nouveaux systèmes qu'il y a dans beaucoup de nouveaux jeux . Voila , je voudrais savoir comment faire un système d'objet dynamiques pour les jeux .EXEMPLE : un mur sur un champ de bataille fps ,on se protège derrière celui-ci ,un ennemi nous tir dessus et le mur se casse selon le tir et l'endroit du choc .Moi je pensais modéliser un mur le subdiviser en plusieurs fois puis séparer quelques polygones du mur pour en faire un maillage et puis leur attribuer un mode rigide body pour que une fois qu'on tir dessus ils dégagent tous.

Dites moi si vous avez une autre idée ou si vous aimez !