



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)

Subject: Re: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)

Posté par: Redstar

Contribution le : 15/11/2017 12:36:39

Pour que ça tienne, tu dois les parenter à ton objet principal (un cube ou la coque du navire).

Assure toi que seul le cube ou la coque soit en mode "dynamique", le reste doit être en "no collision".

Pourquoi ? Parce que si tu fait chevaucher deux objets "physiques", il y aura rejet. Par contre, tu peux mettre deux objet physiques ensemble si l'un d'entre eux est éloigné de l'autre ou qu'il aie l'option "ghost" activé.

Citation :

ça marche mais après plus moyen de rien faire avec mon modèle... et je n'arrive pas à texturer tout l'ensemble ou chaque élément séparément.

C'est à dire ? Pas d'inspirations ou manque de théorie ? Si c'est manque de théorie, tu trouvera la réponse dans le tutoriel.