



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Redstar

Contribution le : 8/8/2019 11:29:12

Ok, j'espère que tu as bien fait ça car c'est important pour la suite

Etape 2 - configuration:

Change ou rajoute une fenêtre et sélectionne "logic". Ouvre le panel des propriétés (N). Sur ta boule, crée une propriété "projectile".

Ajoutes un senseur "collision" avec comme propriété "mur", connecte-le à un contrôleur "and" qui sera connecté sur un actuator "motion" en indiquant dans "linV" une valeur de 5, selon l'axe de l'empty qui générera la boule.

Tu l'aura compris, "dès que la boule touchera le mur, il recevra une impulsion contraire pour donner l'effet de rebond".

Sur le mur entier: une propriété "mur", un senseur collision, avec "tap" activé, avec "projectile" comme propriété, un contrôleur "and", deux actuators "edit object" dont un en add object et l'autre en end object. Dans le add object, tu spécifie l'objet instancié du mur fracturé.

- Par défaut, un senseur envoie deux impulsions selon son type. Dans le cas d'une collision, tu as une impulsion pour le contact avec la propriété (la boule) et une autre de fermeture quand il n'est plus en contact avec la boule. "Tap" permet de se limiter à la première impulsion et ignore la seconde. Si tu ne fais pas ça, tu vas générer deux fois un objet, à condition que la source ne soit pas supprimée.

Sur l'empty, un "keyboard" avec la touche "espace", un "and" et un "add object" avec ta boule, spécifier la linV à 50 et le time à "60".

- Quand ta boule sera générée, elle aura une vitesse de départ de 50 et aura une durée de vie de 1 sec (60 milliseconde) puis sera supprimée automatiquement.

Vas à ton mur fracturé, celui sur lequel tu as créé un groupe. Sélectionne un cube parmi les autres. Une propriété "mur" et "ready", un collision avec and et add + end object en indiquant le second objet instancié. Rajoute un senseur "delay" et propriété, "delay" à 30. Pour le senseur propriété, spécifie "ready" et juste en dessous écris "True", connecte le sur le "and" avec collision.

Delay, tu le connecte sur un nouveau contrôleur and et un actuator "propriété", ou tu spécifie la propriété "ready" en "True". Ensuite, tu sélectionne tout tes cubes du mur fracturé (A), puis tu sélectionne celui où tu as rajouté les briques logiques. "Object" -> "game" -> "copy logic brick" & "replace properties".

- Au contact de la boule, le premier mur va générer un mur fracturé et va se supprimer lui-même. La

propriété délai, empêche la réaction à la boule, ce qui te permet de lancer une deuxième pour activer l'effet, sinon, tout s'active en même temps et ce ne sera pas logique.

Tu refais la manipulation pour le second niveau du mur pour les gravats. À ce niveau là, tu devrai avoir ce que tu recherche par rapport à la vidéo mais il manque de l'optimisation, qui sera la dernière étape.