



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Redstar

Contribution le : 9/8/2019 11:53:35

Plusieurs problèmes:

Ton mur principal, ton premier niveau de mur fragmenté et ton second niveau on des scales différent de 1.

Dans le BGE, le scale des objets doit toujours être à 1, sinon, tu rencontrera des soucis comme actuellement.

Donc, dans un premier temps, sélectionnes ton premier mur, object -> apply -> scale.

Tu dois faire la même chose pour ton mur fragmenté et pour le bloc fragmenté.

Pour le mur fragmentés, tu vas avoir un message d'erreur du genre "cannot apply multi user...". Ça, c'est à cause du fait que plusieurs objets partagent un même mesh. C'est pour cela que, quand tu as des objets qui partagent un même mesh, le plus sécurisé est de faire tes modifications de forme en "edit mode" et jamais en "object mode".

Ensuite, je vois que "ready" n'est pas en booléen et le nom de la propriété "mur" pour le bloc fragmenté est "Mur". Attention: les ensors sont sensible à la casse, ça veux dire que mur est différent de Mur et donc, l'impulsion ne se fera pas.

Corrige déjà tout ça.

Pour ta question, si tu veux dire réaliser un petit bâtiment, normalement oui.