



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender game engine fracture**

**Subject: Re: Blender game engine fracture**

Posté par: Redstar

Contribution le : 9/8/2019 14:55:16

Le scale du boulet n'est pas à 1. et ton mur de base est censé être de la même taille que le mur fracturé.

Supprime les deux objets sans mesh que tu a crée derrière le mur, diminue le linV à -20 de l'actuator qui génère le boulet. Vérifier aussi, dans le sensor collision de ton mur et des autres mur, que tu a bien mentionner la bonne propriété.

Ensuite, tu dois redéfinir le point d'origine des groupes. Dans l'onglet propriété, le sous onglet "object" (cube orange), tu as "groups".

Sélectionne tout tes blocs de ton mur fragmenté, fais un ctrl + S -> "cursor to selected" puis dans groups, tu clique sur la petite flèche vers le bas -> "set offset to cursor". Tu fais pareil pour les cubes du bloc fragmenté.

Vérifie bien, tu devrai d'ailleurs le constater avant de faire les modification, dans tes deux objets instancié, que l'empty est au centre des ensemble d'objets.

Si tu arrive au même niveau que moi, ton jeu va planter quand tu l'essaiera. Sais-tu pourquoi ?