



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Redstar

Contribution le : 13/8/2019 9:31:14

C'est exact, theo29270

.

Mat9999, tu manque d'un peu d'observation et c'est normal, ça viendra avec le temps.

Pour te faciliter la tâche, et c'est un point important, c'est de nommer tes objets: dans un jeu, tu dois pouvoir retrouver ce dont tu as besoin quand tu en as besoin. Si tu aurai nommé tes objets instanciés, par exemple, de "mur fragmenté" et "gravats", tu aurai vu tout de suite, je pense, que tes gravats, génèrent l'objet instancié "gravats". Trouves-tu cela logique ?

Si tu te dis que non, alors tu as identifié la boucle.

C'est pour cela que, quelque soit le projet crée, il ne faut jamais laisser les objets avec des noms génériques. Que ce soit un objet-empty, ou un objet-mesh (oui, parce que le mesh, tu peux le nommer aussi, important de le faire).

Corrige tout ça et envois-nous le blend. Si tout est correct, je te parlerai de l'optimisation.

Après, j'ai un exercice à te faire faire.