



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Redstar

Contribution le : 18/8/2019 7:52:28

Quelques petites imperfections:

Le plan qui fait office de sol, n'a pas son scale à 1, je vois que tu as agrandi le boule, diminue donc sa vitesse de départ de -50 à -10.

Ensuite, tu ne semble pas avoir compris pour le fragmente des murs: Ton mur fragmenté, là où tu as des briques cubiques, tu as retiré la suppression de ceux-ci et la génération de group.001. C'était seulement sur les petits gravas, (qui constitue group.001) que tu devais les retirer (et qui formait ta boucle).

Aussi, essaie de respecter la forme des cubes cassés, c'est très important côté cohérence: la forme générale de "group.001" ne correspond pas aux cubes qui constituent "group".

On va passer à l'étape suivante:

Étape 3 - optimisation:

Comme tu le constatera, tu vas avoir pas mal de latence après collision de la boule. Cela est dû au fait qu'il y a beaucoup trop d'objets en tant que "rigid body". Pour pallier à ces problèmes, tu as deux possibilités:

À l'impact au sol, tu peux envisager de les supprimer (collision = sol -> end object).

Où, tu peux aussi utiliser un déclencheur (si collision = sol -> propriété "true") pour désactiver le rigid body après un délai de x seconde (délai = 60 -> dynamic - disable rigid body).

On va faire simple dans ce test, on ira plus loin pour les choses sérieuses.

Quand cette étape sera terminée, tu aura ton exercice d'analyse, qui te permettra de passer aux choses sérieuses.