



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Redstar

Contribution le : 18/8/2019 18:37:24

Oui, c'est bon

Deux choses: le sensors collision sur tes petits gravats ne servent à rien, en l'état, tu peux éventuellement les supprimer ou y ajouter un "end object". J'ai découvert un truc avec la sphère: bizarrement, la collision se fait bien avec "collision bound", mais on dirait qu'il faille mettre le radius à 1.0 pour une meilleure détection par les cubes...

Ok, tu as maintenant un blend de test plus ou moins bon et optimisé. On va passer aux choses sérieuses.

Tu vas reprendre la vidéo que tu as postée tout au début de ton topic. Je vais supprimer mon commentaire pour que tu ne triche pas. Tu vas me décrire ce que tu aura observer et me dire ce que tu dois faire pour arriver au même résultat. L'idée, c'est que tu pense comme celui qui a publié la vidéo. Le top du top sera que tu explique pourquoi il a fait comme ça et pas autrement, sur base de ce que tu as fait dans le blend test, mes explications et ton bon sens.

À toi de jouer et prends le temps qu'il faudra, mais tu dois comprendre ce qu'il a fait avant d'aller plus loin.