



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Mat9999

Contribution le : 4/9/2019 11:21:31

Pourquoi as-tu fais une boule aussi grosse : J'ai mis le scale à 1

Pourquoi une boule, touchant une autre boule, qui elle seule a la propriété "mur", doit générer "group.001": J'ai cru que c'était ce qu'il fallait faire dans le message 68, quatrième paragraphe.

Pourquoi supprimes-tu le sol au contact d'un objet ayant la propriété "sol", alors que cet objet n'existe pas : Je n'étais pas au courant

Pourquoi le scale de tout tes cubes, sur le calque 3, ont un scale différent de 1 : Parce que sinon, il sont beaucoup trop gros et ça mouline énormément.

Pourquoi as-tu deux objets vide derrière ton mur, calque 1 : je n'avais pas vu, je l'ai aient supprimer