



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender game engine fracture

Subject: Re: Blender game engine fracture

Posté par: Redstar

Contribution le : 4/9/2019 12:42:24

Il y a "scale" et "scale":

Le premier scale, c'est l'action de redimensionner, avec la touche S (en edit comme en objet mode). Le second, c'est les dimensions réelles ou à l'échelle 1:1 (si je ne dis pas de bêtises).

Le deuxième scale, doit rester à 1 et ne doit jamais changer. Si tu dois redimensionner un objet, le mieux est de passer par "l'edit mode". Si tu dois redimensionner plusieurs objets, tu le fais en objet mode mais tu fais ensuite un "apply scale" pour remettre à 1.

Tu peux supprimer la deuxième colonne de brique logique qui relie l'ajout de "group.001" sur la boule et toute la brique logique du sol.

Après tout ça, tu devrais avoir quelque chose de stable.