



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Simuler une boîte en carton**

**Subject: Simuler une boîte en carton**

Posté par: Mr\_Sim

Contribution le : 23/7/2020 11:01:39

Bonjour à tous,

Je me retrouve dans une impasse, d'habitude je trouve les réponses sur internet mais là je le retrouve impuissant et je galère un peu, j'espère donc recevoir un peu d'aide :)

Voici mon problème :

Je souhaite simuler une boîte en carton creuse dont les deux portes peuvent s'ouvrir, le tout en tant que rigidbody. Mon objectif en gros est de simuler la chute d'une boîte en carton qui s'ouvre et libère son contenu sur le sol.

Ce que j'ai fait, c'est que j'ai d'abord créé la boîte en carton creuse à partir d'un cube, puis j'ai créé à part les deux portes que j'ai positionné en haut de la boîte.

Ce que j'espérais réaliser, c'était d'ajouter une contrainte qui lie les deux portes à la boîte tout en les autorisant à effectuer des rotations libres. Et c'est là que je galère.

pour la première porte, j'ai créé un empty pour en faire un axe de rotation, et j'essaie donc de lier l'empty à la boîte puis la porte à l'empty. Problème : je n'y arrive pas. J'arrive à lier l'empty à l'origine de la boîte, mais ce n'est pas ce que je veux, je veux qu'il soit lié au bord de l'ouverture de la boîte, et c'est là que je sèche.

Du coup j'espère obtenir ici quelques astuces pour arriver à mes fins, voir carrément une autre méthode.

merci !