



[Forum: The Blender Clan 'tchat](#)

Topic: Blender 2.5x : actus, tests, feedback...

Subject: Re: Blender 2.50 et ...

PostÃ© par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 19/10/2007 9:41:46

je confirme juste que rigid body c'est les lois physiques pour les objets solides, et c'est déjà dans blender alors même si on améliore le réalisme, ce sera pas une grande amélioration