



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Une question de rigid body pour le gameblender

Subject: Re: Une question de rigid body pour le gameblender

Posté par: ebrain

Contribution le : 19/8/2008 22:36:01

Je sais par expérience que le moteur de jeu de Blender n'est pas le plus rapide qu'il ait été donné de voir...

Il faut bien penser que si pour un simple mur il faut calculer la physique pour 50 éléments, ça va très vite ramer

.

A l'extrême limite tu peux le faire de manière très localisée et avec peu d'éléments, mais bon.

@+