



Forum: Questions & Réponses

Topic: casser un texte sur collision

Subject: Re: casser un texte sur collision

Posté par: lcq92

Contribution le : 2/1/2014 16:40:47

Créer un texte. Dans les options met une extrusion de .1 par ex.
Enfin configure ton texte quoi (police, texte en lui même, bevel..)

Convertis ton text en Mesh (Alt+C) et fracture le avec le Cell-Fracture Add-on. (Active cet add-on en faisant Ctrl+Alt+U --> Add-ons --> recherche cell fracture et coche le !

Ensuite select ton Mesh, fais barre espace et recherche cell fracture. Clique. Et la configure les options. Tu peux te documenter sur le net, mais limites, les options de bases passent pas mal, ça dépend de ce que tu veux!

Au fait avant, assigne 2 matériaux à ton mesh et dans les options cell fracture, mais material index à 1

Coche aussi Next layer c'est plus simple!

Voilà fracture, attend, ensuite va dans la Layer 2 (appuie sur 2 (touche "é")

Et met une plane au pied ou en dessous de ton texte, va dans Blender Game. tout en haut de la fenêtre va dans Game -> record animation.

Vérifie que dans l'onglet physics de la plane (dernier onglet) tu a bien Physics : Static (c'est de base normalement)

Et quand tout est prêt appuie sur ta touche "P"

Ça ce fracture! Attend suffisamment pour ta longueur de l'anim que tu veux, et ensuite fait Echap!

Voilà! Maintenant, quand tu fait Play (Alt+A) ton texte ce fracture! :)

Bonne année!