



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [W.I.P.] - UTDM le jeu - [W.I.P.]

Subject: Re: [W.I.P.] - UTDM - [W.I.P.]

Posté par: Zelouille

Contribution le : 26/7/2007 12:55:45

La physique du camion reste encore un peu foireuse.

Dans Blender 2.43, il était possible d'appliquer à un acteur une friction [b]Anisotropique[b] dans le Panel "Logic" (F4): c'est à dire des friction différentes suivant les axes X, Y et Z.

Avec ceci tu aurais pu éviter que le camion ne dérape trop sur les coté (tout en lui permettant de ne pas s'arreter dès que tu lâche l'accélérateur).

Malheureusement cette fonction semble avoir disparu dans la 2.44.

Ensuite, pour éviter de rouler sur le dos, peut-être pourrais-tu rajouter un objet enfant sous le camion qui détectera la collision avec la route.