



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (zones sol, hélicoptère)

Subject: Re: Test BG

Posté par: cray

Contribution le : 12/3/2009 15:51:40

Citation :

comme si il était coincé dans le mur...

Je pense que l'utilisation d'une simple plane pour la détection des collisions sous ton personnage (il me semble que c'est ce que tu utilises?) peut être source de nombreuses erreurs.

Etant donné que tu n'utilises pas de box pour tes collisions (face, côtés, dessus), il n'y a rien qui empêche ton personnage de rentrer dans le mur lorsque tu sautes dessus.

Il suffit ensuite que la propriété de ton mur empêche ton ray (sur -Z) de détecter la propriété du sol, pour la fonction saut soit également bloquée.

Enfin, j'avance en aveugle là.

Citation :

j'ai utilisé un sensor touch et un ray +y (pour le mur)

Je ne comprends pas pourquoi tu utilises deux sensors?

Le ray te permet déjà de définir une propriété à détecter, ainsi qu'une distance.

Citation :

mais mon personnage ne fait pas l'action demandé

Si tu n'es pas plus précis dans la description de ton problème ou si tu ne proposes pas de .blend, il va être très difficile de t'aider.