



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (zones sol, hélicoptère)

Subject: Re: Test BG

Posté par: sbkodama

Contribution le : 12/3/2009 16:55:27

Bonjour Cray,

Les collisions de mon personnage ne sont pas gérées par un plan mais par l'armature dynamique de radius 1, avec un centre au niveau des pieds.

J'utilise deux sensors pour que l'un prenne en compte le mur et l'autre le "non-sol", je n'utilise pas de propriété sur mon mur mais les matériaux car mon mur et le sol étaient le même objet.

J'ai un peu réglé le problème en divisant mon objet décors en deux avec un objet pour les sols et un objet pour les murs.

J'ai l'impression que ça ne prend en compte que la première matière d'un objet, est-ce vrai?