



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Camera 1personne traverse les murs /et plan incliné**

**Subject: Camera 1personne traverse les murs /et plan incliné**

Posté par: steph79

Contribution le : 26/5/2009 12:09:26

Salut

je pose cette question , je seche...

C'est pour une visite realtime

j'ai une camera (static) actor activé avec ses options (les loc pour les mouvements- pour avancer + un empty (dynamique et parenté) et le VueSouris.py

le probleme c'est que je passe à travers les meshes de décors, ils ne sont pas en double épaisseur, alors qu'avant ça avait l'air de fonctionner (ma camera rebondissait contre les murs), les mesh decor sont en static mais "marcher" sur les mesh ca fonctionne

edit: ce qui est bizar c'est que dans un autre blend j'ai le meme systeme de camera (logic) et la elle rebondit contre les murs

edit2 j'ai passé un de mes meshdecor dans le blend ou la camera fonctionne et la ca va, j'ai plus qu'à tout transferer...

y va me reste bcp de cheveux...halte au blend corrompu