



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

**Topic: Probleme pour faire de l'eau volumetrique**

**Subject: Re: Probleme pour faire de l'eau volumetrique**

Posté par: lucky

Contribution le : 22/11/2011 20:49:13

Bon je vais essayer de t'aider mais il faut reconnaître qu'il est difficile de bien cerner ce que tu veux.

Pour faire en sorte que le personnage flotte dans l'eau, tu peux ajouter une force de répulsion sur l'axe +Z, pour diminuer l'effet de la gravité. En gros : un sensor collision est lié à une variable booléenne qui s'active lorsque la collision avec l'eau est bonne. Ensuite, un sensor définit une force sur l'axe Z lorsque la variable est à 1.

Les rigid/ soft bodies n'ont rien à voir avec ça, ces paramètres gèrent le comportement et les déformations de l'objet lors des collision avec son environnement.

Tu devrais trouver des tutos Game Blender sur le net (->google).

N'hésite pas à mettre des apostrophes dans tes messages... Ce sera plus facile pour te lire.

Bon courage