



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Des questions concernant mon jeu de moto

Subject: Re: Des questions concernant mon jeu de moto

Posté par: Prosopopus

Contribution le : 7/8/2014 19:59:13

Je crois le problème de collision est causé par un sol trop high poly.

J'émetts cette hypothèse car sur un sol low poly je n'ai quasiment plus ces problèmes de collisions...

Pourtant le premier sol "high poly" n'était pas spécialement dense car la distance entre vertices est d'environ 24 unités blender.

Je pensais même que d'avoir des "petites" faces allait aider pour les collisions.

Sinon, pour la distance entre vertices du sol "low poly" est de 296 unités blender.

Est ce que cette hypothèse tient la route?

Merci d'avance pour vos réponse.