



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: probleme collision

Subject: probleme collision

Posté par: mark

Contribution le : 17/8/2015 17:01:50

Bonjour,

J'ai un mesh simple dans ma scene que je déplace au clavier.

Il devrait heurter un cube, mais au lieu de ça il le traverse, alors que le cube est en "static". Par contre si je passe ce cube en "rigid body", celui-ci rebondit quand mon mesh le touche.

Je voudrais donc que mon mesh ne traverse pas le cube ni ne le fasse bouger, mais se cogner dessus.