



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

**Topic: probleme de navmesh**

**Subject: Re: probleme de navmesh**

Posté par: Coal111

Contribution le : 9/12/2016 15:58:15

Je viens également de refaire le test sur un nouveau blend (je me disais que y avait ptet un soucis avec le miens)

Résultats : sur un navmesh immense, le path finding fonctionne uniquement dans la mesure où le navmesh est un plan carré tout simple ou avec un ou deux murs extrudés. Dès que le chemin est un peu plus complexe que ça, plus rien. (le seek fonctionne en revanche)

Pour ce test, en termes de "manipulation", j'ai simplement cliqué sur "build navigation mesh" (les paramètres par défauts convenant ici).

Et naturellement indiqué le navmesh dans les options du steering.

EDIT - voila le liens vers un blend ultra simple qui souffre du problème dont je parle.

[dl ici](#)