



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

**Topic: Personnage catapulté**

**Subject: Re: Personnage catapulté**

Posté par: Redstar

Contribution le : 20/4/2019 9:01:15

Si j'interprète bien, ton cube en forme de vase doit être le "character". Je vois que tu as séparé le personnage de celui-ci, qui est en "rigid-body".

Je suppose que tu avais parenté l'armature au cube ? C'est donc le personnage que tu dois mettre en "no collision" en plus de l'armature.

J'en profite pour faire une remarque au sujet des modifieurs ajoutés à ton perso:

Seul le modifieur "armature" est toléré pour le BGE, les autres te poseront problème si tu vas plus loin.