

≡ 02

Checagem de horizontalidade

Utilizando apenas a localização da colisão com o raio, podemos nos teleportar para qualquer ponto de qualquer objeto, o que não é desejado na maioria dos casos. Como checar se a superfície que receberá o teleporte está próxima do plano horizontal?

Seleciona uma alternativa

A Checando se o output 'Set World Location' identificou a superfície como piso, parede ou teto, de acordo com o ângulo visualizado em relação à câmera.

B Checando se a componente 'Normal' da colisão (Out Hit) está próxima ao eixo 'Z' absoluto do mundo, utilizando o 'Dot Product' (produto escalar) para esta operação.

C Checando se o material dos pisos possuem resistência suficiente para suportar o peso do avatar ou se o material das paredes possui viscosidade para impedir a aderência dos escaladores.