

Programming

Welche Arten von Collidern gibt es in Unity?

- In Unity gibt es drei **Primitive Collider**, sowie einen **Mesh Collider**.
- **Box Collider** (Primitive Collider): Quaderförmiger Collider.
- **Sphere Collider** (Primitive Collider): Kugelförmiger Collider.
- **Capsule Collider** (Primitive Collider): Collider aus zwei Halbkugeln, die über einen Zylinder miteinander verbunden sind.
- **Mesh Collider**: Der Collider übernimmt die Form des zugehörigen **GameObjects**.

Eindeutige ID: #2415

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-12-04 20:22