



Beschreibung

Eine Collision Box oder Collision Mask ist der Bereich von einem Sprite, der beachtet wird, wenn eine Kollision mit einem anderen passiert.



In diesem Beispiel ist die Collision Box oder Collision Mask zu größer angesetzt als die Grafik in unserem Sprite. Deswegen sieht es so aus, dass unser Frosch schwebt.

Um das anzupassen, gehen wir zunächst im Object Panel auf "Edit Object". Unter den Animationen gehen wir dann auf den "Edit collision mask" Button. Dann öffnet sich ein neues Fenster bei dem ihr die rot markierte Collision Mask bearbeiten könnt.

Wenn ihr dann auf den Button "Use Custom Collision Mask" klickt, habt ihr die Möglichkeit die Eckpunkte der Collision Mask oder auch Vortex genannt, so anzupassen, dass diese so nah wie möglich an eurem Frosch sind.

Wichtig:

Achtet darauf, dass ihr beim Editor der Collision Box die Einstellung "Share same collision mask for all animations" aktiviert habt, ansonsten kann es zu Fehlern beim Wechseln der Animationen kommen.



Ziele

In dieser Einheit solltet ihr gelernt haben was eine Collision Box oder Collision Maske ist und wie ihr diese anpassen könnt.



Aufgabe

Passt die Collision Maske eurer Spielfigur und weiterer Elemente an.