



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Questions liées au GE // après la transparence, la caméra...

Subject: Questions liées au GE // après la transparence, la caméra...

Posté par: Salvator

Contribution le : 11/9/2007 18:36:24

Bonjour à toutes et à tous,

je me tourne vers vous suite à mes nombreuses recherches restées vainement infructueuses...

Après avoir travaillé avec acharnement à l'étude des techniques de modélisation, de texturage, de dépliage d'UV, et d'animation de base, je me suis penché sur l'étude du Game Engine, puisque ses fonctions permettent de faciliter l'animation via "Record Game Physics to IPO" ce qui permet un gain de temps considérable.

Alors, ma question porte sur la transparence, j'ai écumé les forums à la recherche de ma réponse, mais suis resté totalement à sec...

J'ai atterri sur la page :

<http://www.continuousphysics.com/mediawiki-1.5.8/index.php?title=PhysicsContest2007> où on peut télécharger les fichiers et admirer les merveilles en pressant la touche P...

Tout ça pour en arriver à ma question : j'aimerais pouvoir réaliser une glissière sur laquelle glisse une boule et qu'on puisse voir la boule par transparence à travers la glissière comme c'est le cas dans le fichier de Samuel Muse. J'ai essayé d'analyser le fichier original pour trouver quels sont les paramètres à effectuer, j'ai constaté qu'il y avait un texturage UV, mais je n'ai pas trouvé comment était "programmée" la transparence, il y a bien "tex", "collisio" et "alpha" d'enclenché dans le panneau d'édition (F9), mais lorsque je reproduis le meme paramétrage et que j'appuye sur la touche "P", je n'ai que mes yeux pour pleurer le résultat qui ne m'offre aucune transparence.

Quelqu'un saurait il me dire où je pourrais trouver les explications nécessaires à la réalisation de ce phénomène (et si possible en français, mon anglais étant très pauvre).

Merci d'avance !