



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau

Subject: Re: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau

Posté par: LadeHeria

Contribution le : 10/10/2009 14:21:29

Personne?? Personnellement je pense qu'il faut utiliser le canal alpha de l'objet en ZTransp et mettre les courbes IPO sur le matériaux mais ça marche pas super bien (on voit des lignes)...