



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: VMCV City 2010

Subject: Re: "simulation" de conduite d'autobus

Posté par: meltingman

Contribution le : 28/3/2010 2:55:10

.. je vois que tu fait des effort en orthographe, c'est bien

.

m'enfin, tu devrais quand même te relire 2 fois avant de poster don.

bon, pour revenir à tes questions, et sur le clignotant principalement, je te conseille de le faire avec un mesh qui change de couleur.

ton clignotant peu avoir une courbe lpo qui "s'éteint" et "s'allume" en faisant varier la couleur Et l'EMIT.

Ensuite si tu tient à faire un rendu/GAME réaliste, tu peu toujours ajouter une lampe à

l'extérieur de ton mesh parenté au bus, qui va éclairer autour d'un rayon assez petit (pour simuler le clignotant quoi).

En mode GLSL pour que ça soit pris en compte (la lampe).

++