



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: VMCV City 2010**

**Subject: Re: "simulation" de conduite d'&#039;autobus**

Posté par: rezuz

Contribution le : 29/3/2010 16:52:08

Pour faire ton cligno, je sais pas si tu marche en GLSL j'ai pas lût le début et j'ai pas télécharger le blend.

Si t'est en GLSL. Tu fait une animation qui change l'émit de ta texture de t'est cligno : active ObColor ( un bouton au dessus du nom de ta texture)

Ouvre ton ipo Curve Creator ==> onglet matérialisme

Tu met une ligne horizontale pour R G B de façon a ce que la couleur soit Orange sombre ( les couleurs marche entre 0 et 1 avec blender). Tu met une ligne horizontale a 1 pour alpha( sinon tu voit rien )

Tu met une valeur émit asser élevé de 0 a 11 frame( temp du cligno) et tu fait descendre cette droite a 0 a 11 frame et tu la laisse a 0 jusqu'à 21.

Maintenant il ne te reste plus qua lancer l'iPo au moyen des Logic bric avec ping pong.

Et normalement la sa clignote quand tu appuis.

Pour laisser clignoter tu fait une proprety qui va se mettre a 1 quand tu va apuiyer et tu dit que quand cette prop est a 1 ==> active cligno

quand tu r'appuis ==> prop = 0 ==> deactive cligno.

Désolé jainpas pût tester j'ai écris sa avec mon téléphone . C'est assez long a faire

Si tu n'a pas tout compris, je te pris d'attendre que j'ai un ordinateur sous ma disposition pour t'expliquer plus en détail.