



**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: Oom9

Contribution le : 28/1/2009 21:11:59

Citation :

Monster\_kill a écrit:

Bonjour,

Bonne idée de ta part de regrouper divers ressources utiles pour plus tard.

Pour la méthode jour/nuit, voilà ma contribution :

Le contenu est simple : Vous avez une structure simple qui reçoit la lumière, puis une lampe servant de source lumineuse. Lorsque vous allez sur le panneau Lamp Buttons après avoir sélectionné la lampe. Vous avez un paramètre permettant de régler l'énergie de la lampe.

Dans le blend d'exemple, à la frame 1 j'ai mis l'énergie à 1.0 puis j'ai entré une clé d'animation en utilisant la touche "i" SACHANT QUE LE POINTEUR DE VOTRE SOURIS DOIT ETRE DANS LA ZONE DES BOUTONS (et non pas dans la fenêtre 3D) puis "Energy". A la frame 30 j'ai mis l'énergie à 0.0 puis validé en insérant une clé.

Ensuite, je suis allé sur le panneau Logic toujours sur la lampe et me suis arrangé pour que l'animation joue un effet jour/nuit comme demandé.

Voilà

@+

mais purée c'est pas con, ça

pour les nuages: <http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/content/?id=108>

sinon, je sais pas pasque je ne me sers pas souvent de ces machins mizzares

