



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: teragon

Contribution le : 28/1/2009 21:39:55

Bonsoir tout le monde !

J'ai jeté un coup d'œil sur la rubrique "particule : feu/flamme/fumée" et ça m'a tout l'air bien sympa comme idée mais est-ce que quelqu'un est parvenu à le faire ? moi j'ai essayé en commençant par le "Particle Basic" comme dit sur le site mais déjà là, ça coince dès le moment où on active les paramètres Halo, Tex et Add. Soit disant on voit le plane texturé comme sur le screen, mais chez moi il disparaît tout simplement !