



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: ebrain

Contribution le : 28/1/2009 21:54:31

Citation :

teragon a écrit:

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 !

Je ne comprends pas grand chose à ce que tu as écrit, j'ai l'impression que tu es totalement hors sujet par rapport au sujet initial... Je n'ai strictement pas capté de quel tutoriel tu parlais, en revanche j'ai cru comprendre que ce qui te gênait c'était la disparition du plan émetteur de particules, et que si tu avais un peu cherché avant de poster ce message médiocre tu aurais trouvé qu'il faut cocher le bouton Emitter.

@+