

# BLENDER : TUTO 12 : ANIMATION INTERACTIVE

Charger le fichier Auto.blend



Remplacer dans le menu « Blender Render » par « Blender Game »

Remplacer l'écran « Default » par l'écran « Game Logic »

Activer la voiture



Marche avant :

Add...Sensor...Keyboard...Key = Fleche Haute (Up arrow)

Add...Controller...And

Add...Actuator...Motion...Loc Y = +0,1

Relier le sensor au controller et le controller à l'actuator

Marche arrière :

Add...Sensor...Keyboard...Key = Fleche Basse (Down arrow)

Add...Controller...And

Add...Actuator...Motion...Loc Y = -0,1

Relier le sensor au controller et le controller à l'actuator

A droite :

Add...Sensor...Keyboard...Key = Fleche Droite (Right arrow)

Add...Controller...And

Add...Actuator...Motion...Rot Z = -1

Relier le sensor au controller et le controller à l'actuator

A gauche :

Add...Sensor...Keyboard...Key = Fleche Gauche (Left arrow)

Add...Controller...And

Add...Actuator...Motion...Rot Z = +1

Relier le sensor au controller et le controller à l'actuator

P pour jouer...Tester les marches avant, arrière, droite, gauche avec les flèches

Echap pour arrêter le jeu

Sauvegarder le fichier

Save as... auto1.blend