## BLENDER : TUTO 13 : PISTE, OBSTACLES FIXES, CHRONO

## Charger le fichier Auto1.blend

On ajoute une piste (un plan)

View...Top...Add...Mesh...Plane...S pour agrandir View...Front....G pour le placer sous la voiture Properties...Material...New...Vert par exemple Properties...Physics...Conserver Static

On ajoute 2 obstacles fixes (2 cones, un circuit élémentaire) View...Top...Add...Mesh...Cone...S pour l'agrandir View...Front...G pour le placer sur la piste Properties...Material...New...Bleu par exemple Properties...Physics...Conserver Static View...Top..Shift D pour le dupliquer...G pour le placer

P pour tester le circuit, en particulier la sortie de piste...

Echap pour arrêter

« Sortie de piste »

Activer la voiture...Properties....Physics... Dynamic....Régler Radius si la voiture s'enfonce trop ...P pour tester le circuit, en particulier la sortie de piste...Echap pour arrêter

Tester éventuellement Rigid body au lieu de Dynamic...P pour voir...Echap pour arrêter

## Chronometre

Add...Text...G pour le placer Edit Mode...Effacer « Text » et remplacer par « Chrono » Object Mode

> Cliquer Add Text Game Property Choisir Timer

P pour tester le jeu Echap pour l'arrêter

Sauvegarder le fichier Save as... Auto2.blend

▼ Properties		
( <del>4</del>	Add Text Game Property	
( <del>4</del>	Add Game Property	

×	Remove Text Game Property		
Text	Timer	See Text Object	

==; 〒型▼●●●◇/▽●図 ≒ 🖌				
🔊 🎝 🕨 🥥 Cube				
▼ Physics				
Physics Type:	Dynamic	÷		
Actor Ghost	Use Material Force I	Field I		
Invisible	No Sleeping			
Attributes:	Anisotropic Friction			
Mass: 1.000	• 1.000			
Radius: 1.579	1.000			
Form Factor: 0.4	00 ) 1.000			