

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

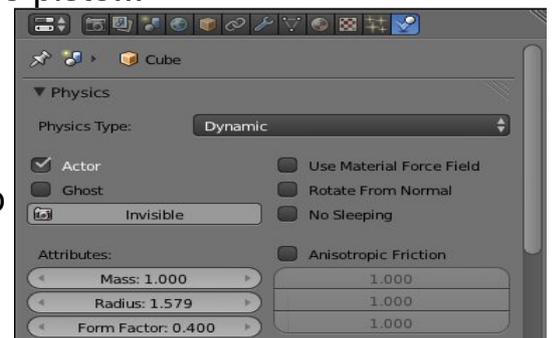
« Sortie de piste »

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 »

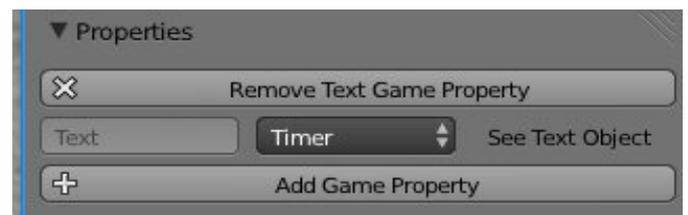
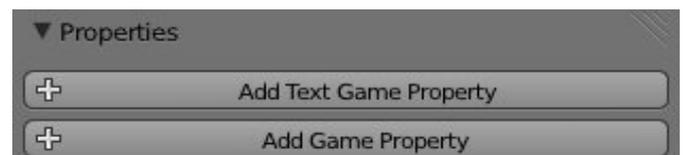
Object Mode

Cliquer Add Text Game Property

Choisir Timer

P pour tester le jeu

Echap pour l'arrêter



Sauvegarder le fichier

Save as... Auto2.blend