

BLENDER : TUTO 14 : OBSTACLES A EJECTER OBSTACLES A FAIRE DISPARAITRE

Charger le fichier Auto2.blend

Objets à éjecter

View...Top..Add...Mesh...Cube...S pour la taille...G pour l'emplacement
View...Front...G pour le placer
Properties...Material...New...Diffuse...Jaune par exemple
Properties...Physics...Rigid Body
Shift D pour le dupliquer...G pour le placer

Objets à faire disparaître

View...Top...Add...Mesh...Cylindre...S pour la taille...G pour la placer
View...Front...G pour le placer
Properties...Material...New...Diffuse...Noir par exemple
Properties...Physics...Sensor

Cylindre toujours activé

Add...Sensor...Collision

Add...Controller...And

Add...Actuator...Edit Object...End Object

Relier le sensor et le controller puis le controller et l'actuator

Shift D pour le dupliquer...G pour le placer

P pour tester le jeu

Echap pour arrêter

Sauvegarder le fichier

Save Auto3.blend

Compter les points : Add..Text...Edit Mode...Effacer « Text »
Et remplacer par « Score »...Object Mode
Cliquer Add Game Property...Choisir Integer
Score actif... Add Actuator...Property...
Cliquer sur la case Property. Choisir Text
Cliquer sur la case Value...Afficher 100
Score actif +cylindre actif (avec shift)...Relier
le controller et l'actuator property

P pour tester le jeu

Echap pour arrêter

Sauvegarder le jeu

Save Auto4.blend