



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Realtime Shadows. Le fin mot de l'histoire ?

Subject: Re: Realtime Shadows. Le fin mot de l'histoire ?

Posté par: ebrain

Contribution le : 19/8/2008 22:32:44

Citation :

Mc a écrit:

Aucune SVN ne permet actuellement ce que l'on peut voir dans ces vidéos ?

En effet, le Blender Apricot est un projet qui a été développé à part. La fusion se fera à un moment où à un autre mais il y a une inconnue : quand...

Citation :

Mc a écrit:

Le cas échéant, quelles 'bidouilles' permette de générer ces ombres ?

Je suis tombé sur des méthodes par python qui permettaient de faire des soit disant ombres dynamiques. La réalité est que c'est souvent très lourd et que ça bug pas mal, rien de très propre en somme. Une technique par exemple consistait à faire un double du Mesh qui produit l'ombre, le mettre en noir, et ensuite un script aplatisait et déformait sa bound box pour adapter la géométrie à l'angle de la "lampe"

.

Le mieux est encore d'attendre je pense.

@+