



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau**

**Subject: Re: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau**

Posté par: *\_tibo\_*

Contribution le : 28/1/2009 14:26:39

Bonne idée ce thread.

Pour le jour/nuit, on peut éventuellement utiliser un filtre 2D. Par exemple, en se basant sur le filtre "sepia" mais en changeant un peu ses paramètres, le résultat devrait être convaincant.

Ca peut également marcher pour les saisons, pour donner une ambiance générale : désaturer légèrement les couleurs pour donner un temps grisâtre, etc.

Quelques autres effets qui pourraient être intéressants : de la neige, des feuilles mortes (comme la pluie mais avec une physique différente ?), des bourrasques de vent, du brouillard, des rayons de soleil.