



**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: Blob4

Contribution le : 17/11/2009 22:02:53

Mike Pan a refait sa page web et des fichiers ne semblent plus accessibles.

Donc pour les skymaps il faut aller là:

<http://blenderartists.org/forum/showthread?t=24038>

Et il y a aussi des maps là (dont certains en dome faciles à utiliser):

[http://www.tutorialsforblender3d.com/Textures/Textures\\_index.html](http://www.tutorialsforblender3d.com/Textures/Textures_index.html) (en plus un site kitu question tutos)

Pour le fichier d'exemple avec le brouillard je l'ai mis là:

<http://hostit.warrenberberd.org/dl.php?file=5ac077485511f66c2c9ad3262bf21516>

En occurrence, c'était plus un test pour un effet "bloom" en GLSL, càd on peut enlever le filtre 2D dans l'empty et le brouillard est toujours là. Le "bloom" ca veut dire que la lumière fait une sorte de radiance duveteuse.

Et moi je voudrais demander, quelqu'un comprend comment est fait le brouillard dans ce fichier ? Je vois qu'il y a comme un effet de proximité, comme s'il avait utilisé les Nodes pour que quand la caméra se rapproche la couleur change. Mais il n'y a aucun "material" affecté, je ne comprends rien.