



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: BGE, shadows et textures alpha

Subject: BGE, shadows et textures alpha

Posté par: benicourt

Contribution le : 29/4/2013 9:48:08

Bonjour,

J'arrive bien à modéliser une feuille d'arbre et à projeter à l'ombre sur le sol en mode render, avec le bon découpage de l'ombre autour de la feuille

Par contre, quand je suis sous le Game Engine, c'est le plan qui correspond à la feuille qui ombre le sol (un gros carré).

Savez-vous ce que j'ai manqué.

J'ai consulté la vidéo : <http://www.youtube.com/watch?v=Vqi1hLq4Btl> Mais j'y arrive pas, quand je met le mode "Opaque", je n'ai plus d'ombre du tout ! Ca fonctionne si je pars de 0 avec juste un plan et une feuille comme dans l'exemple, mais si je pars de mon arbre, cela ne fonctionne plus.

Par avance, merci de votre aide.

Greg

Pour info, vous trouverez ici un exemple qui fonctionne et l'autre qui ne fonctionne pas avec l'arbre: [Télécharger le RAR](#)

PS: ai recommencé l'expérience. Avant de mettre des animations en place, tout fonctionnait - l'ombre était bien découpée. Dès que j'ai mis l'animation, le problème est revenu. Que faire ? Peut-on baker un ombrage sous forme de texture animée ?