



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: granarc

Contribution le : 29/1/2009 8:00:50

La méthode de Mk pour le jour/nuit est, je pense, largement suffisante. Après, voilà deux solutions pour faire changer la lampe en fonction de l'heure (pour pouvoir par exemple reprendre au moment exact où on s'est arrêté) :

- faire une animation d'au moins 24 étapes et contrôler l'avancement avec un Actuator IPO en Property
- changer dynamiquement l'énergie et la couleur de la lampe en Python ([voir la doc](#))

Bien sûr, ça peut être optimisé, parce que l'éclairage par lampe peut consommer beaucoup pour un grand terrain (c'est recalculé à chaque frame je crois).

Donc le truc ça serait de baker les ombres sur les Vertex Colors (voir tuto de l'île dans le BAM #7) puis de faire un genre de texture masque en niveau de gris sur tous les objets, ou pourquoi pas même directement sur la caméra. (edit: je viens de trouver [cette vidéo](#) qui peut être intéressante)

Enfin bon, à cogiter

Edit: Sinon par rapport au reste :

La pluie : la première solution me semble être la meilleure

Le feu : on peut aussi utiliser les textures animées (un tuto est donné dans le topic de marksman "Quelques questions sur GameBlender")

Les saisons : dur dur à mettre en place si c'est en temps réel

A mon avis, si on veut mettre en place un système de saisons, il faut faire une carte pour chacune et changer à chaque solstice/équinoxe, mais bon du coup ça change d'un coup avec un temps d'attente au milieu

Citation :

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.

La neige : ben comme la pluie non ? (mais avec une texture de neige évidemment)

)

Les feuilles mortes : y'a un tuto dans le BAM #2 qui explique comment animer des plumes qui tombent, je pense que ça peut s'adapter facilement à des feuilles

Les bourrasques du vent : du genre faire bouger les arbres

?? Peut-être qu'avec les Softbodies...

Le brouillard : Mist

[Et même en couleur avec les GLSL...](#)

Les rayons de soleil : un plan avec une texture alpha devrait suffire je pense (et dans [cette autre vidéo](#) il y apparemment un truc pour les faire plus réalistes avec les GLSL).

Enfin bon voilà, avec du temps et de la patience (et les vidéos de YoFrankie), je pense qu'on peut faire beaucoup de chose dans le GE