



**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: cray

Contribution le : 17/11/2009 22:50:33

Salut Blob,

merci pour les liens, j'ai appliqué les modifications.

Citation :

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" d'affecté, je ne comprends rien.

Là il ne fallait pas chercher plus loin :

Shading(F5) -> World buttons -> Mist / Stars / Physics -> Mist

Edit : Grillé