



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: VMCV City 2010

Subject: Re: "simulation" de conduite d'autobus

Posté par: rezuz

Contribution le : 29/3/2010 19:47:55

Je te conseille de ne pas utiliser trop de lampes sa consomme beaucoup de puissance. Moi qui est un ordi qui tient vraiment très bien la route au bout de 6-7 lampes, je ne tourne plus qu'à 25 voir 20 fps. (sa dépend de la puissance de ta lampe, ...)

blender va calculer la luminosité a chaque frames car elle change en fonction de l'orientation de la camera, de la position de la lampe, de la position des objets. Sa fait beaucoup de chose a calculer

Ma solution est peut être moins joli mais beaucoup moins gourmande en ressource. Parce que si je compte 1 lampe pour la lumière general. Deux phares, 2 cligno, 2 freins (qui s'allument en rouge lorsqu'on freine) sa fait 7

si tu veut tu peut mettre un genre de halo, tu peut te débrouiller avec un plan qui s'ajoute avec une image de halo Orange en alpha.

Bon après tu fait se que tu veut

mais après il faudra optimiser le tout quand tu aura ta ville, ... Parce que ce n'est pas tout le monde qui va pouvoir avoir un jeu fluide. Avec juste 7 lampes et les scripts qui vont avec pour le déplacement de la voiture, je pense que mon ancien ordinateur tournerait a 7-5 fps