



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Circuit porte conteneur

Subject: Re: [WIP] Circuit porte conteneur

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 11/5/2015 11:05:59

Bonjour,

merci pour vos commentaires

A) concernant les conteneurs :

Je n'ai utilisé les conteneurs 102 faces. Pour raison pratique je n'en utilise qu'un type pour la construction du circuit.

Pour le moment chez moi c'est très fluides (gtx 7760).

Une fois que je serais certain de la disposition des conteneurs je verrais pour l'optimisation :

- Utiliser le duplicated link aux maximums
- Je pense utiliser bien sur les 6 faces pour les parties du tracé les moins visibles. Mais est ce vraiment utile si j'utilise le duplicated link ?
- Peut-être utiliser les matériaux nodaux, pour le moment le matériaux des conteneur est composé :
 - d'une diffuse (5 * 4 couleurs) soit 20 textures
 - d'une spéculaire (5 textures)
 - d'une normal (1 texture la même pour tous)
- Toutes autres propositions est le bienvenue.

B) Concernant le manque de visibilité

Je pensais utiliser des graffitis sur certains conteneur pour donner la direction. Je le connais par cœur et forcément je ne m'en rend pas trop compte que les conteneur vide sont pas simple à voir... Alors de même pourquoi pas indiquer les passages dans ces conteneurs par des flèches tagués

Genre ceci :

<http://www.featurepics.com/online/Graffiti-Arrow-Picture394978.aspx>

C) La camera

Ça on verra plus tard... mais vraiment plus tard. Ça ne va pas être de la tarte à mettre en place...