



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Gestion nombreuses herbes

Subject: Gestion nombreuses herbes

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 7/9/2017 8:35:36

Salut à tous.

Actuellement, en train de faire une grande map je me heurte à un problème de performance concernant l'herbe.

J'ai à peu près 2 000 objets représentant de l'herbe ayant chacun 48 vertices (plusieurs touffes à chaque fois)

Il s'agit de la même géométrie et du même material dupliqués avec une texture 1024px.

Ils sont tous animés avec des shapes keys pour représenter une légère brise. Ils ont donc une ligne de briques logique.

Ils sont tous évidemment en no collision en ce qui concerne la physique.

Je n'utilise pas le clipping de la caméra.

Voilà la situation :D

Désormais et étant donné que la perf en prend un coup à cause de tout ces petits vertices qui gigotent, je souhaite trouver des astuces pour alléger sans altérer l'aspect graphique.

J'ai pensé à un script pour virer toutes ces lignes de briques logiques. Du style, si tel objet à cette propriété, exécuter tel animation. Je devrais donc leur mettre à tous cette propriété. Je me demande si je pourrais pas identifier autre chose comme le material ce qui m'éviterais d'ajouter une property. J'aurais besoin de votre avis.

Sinon j'ai aussi pensé à réunir toutes mes herbes en un mesh unique. Ce qui fonctionne car l'animation en shape key est sauvegardée mais le problème est que je ne pourrais plus y toucher ensuite. Je pourrais plus en ajouter à moins de refaire à chaque fois l'animation pour chaque herbes ajoutées. Là aussi j'ai besoin d'avis.

Autre idée, faire en sorte que l'animation des herbes ne démarrent qu'à partir d'une certaine distance ou carrément ne les faire apparaître qu'à partir de cette certaine distance.

Bref, je cherche des solutions et des astuces pour gérer ce problème en évitant les trucs bateaux du genre, faut supprimer tu en as de trop