



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Gestion nombreuses herbes

Subject: Re: Gestion nombreuses herbes

Posté par: Sziuny

Contribution le : 7/9/2017 9:53:19

Hello,

Dans le même esprit, tu peux utiliser les plans d'herbe comme évoqué par Melo, y mettre le point de pivot à la base et juste jouer sur la déformation du mesh via shape key ou autre (je ne suis pas du tout au fait des faisabilités du blendergame)

Aussi pour encore économiser en poly/texture, les plans peuvent être utilisés en billboard (orienté vers la caméra en gros), c'est old school mais sur l'herbe lointaine ça suffit largement

Enfin, la texture en 1024 me semble un peu grande pour un brin d'herbe, à voir si tu ne peux pas utiliser de mipmap pour optimiser tout ça (c'est peut être déjà ce que tu fais)

Sinon un coup de tondeuse à gazon et hop :P