



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Gestion nombreuses herbes

Subject: Re: Gestion nombreuses herbes

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 7/9/2017 10:28:45

J'utilise en effet des plans avec de l'alpha et de la transparence pour l'herbe. Quand je dis 48 vertices il s'agit de 12 fois 4 vertices (les plans)

L'animation est faite avec les shape keys et le pivot est bien au niveau de la base. Par contre je n'utilise pas le billboard.

En fait, le problème n'est pas vraiment à ce niveau mais plutôt dans la gestion massive d'herbes. Mon environnement est assez grand à vrai dire.