



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Gestion nombreuses herbes

Subject: Re: Gestion nombreuses herbes

Posté par: Sziuny

Contribution le : 7/9/2017 12:04:25

Dans un temps reculé (ça date de la 2.48, c'est dire !) on utilisait des instances pour faire des brins d'herbe, ça permettait de gagner en performances sur les petites machines
En gros on fonctionnait un peu comme les systèmes de particules, on crée l'objet de référence et on place des empty la ou on veut faire apparaître de l'herbe

Je ne sais pas si ça peut t'aider mais ça reste une piste