



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Gestion nombreuses herbes**

**Subject: Re: Gestion nombreuses herbes**

Posté par: Redstar

Contribution le : 7/9/2017 12:18:29

Personnellement, le mieux que je puisse conseiller, c'est de faire des groupements de plusieurs mesh en un seul objet (arbre, plantes, etc.) et ensuite leur mettre un LOD.

J'ai fais générer une grille qui me sert de canevas pour séparer ces différents groupe, c'est super pratique.

Ce qui m'inquiète, c'est le process animation: tu devra, à mon avis, les désactiver selon la distance. Je ne pense pas que tu puisse filtrer par matériaux tes objets pour python.

Si on rajoutes les shapekeys + les armatures là ou ton personnage se trouve, la question est: "ce sera fluide ou pas" ?

Pour le rendu final, j'ai deux scènes: la première contient tout mes objets "finaux" et la deuxième est une instance de tout ces objets finaux (il y a juste la camera et l'empty pour ajouter mon personnage).