



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau

Subject: Re: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 9/2/2009 21:09:42

Citation :

Grâce à ebrain, j'ai pu aboutir à une version finie de mon script de feuilles mortes (mais pas finale hein, c'est loin d'être optimisé) :Vraiment super ! Je suis à 59 fps chez moi, même au bout de 5 ou 6 minutes.

Ce qui est cool, c'est qu'on peut facilement transposer le système à de la neige, des cendres, etc... sans même changer la physique.

En ajoutant un paramètre 'time' aux particules, on peut avoir un système qui fonctionne indéfiniment sans ajouter de géométrie exponentielle. Évidemment c'est un peu moins réaliste, mais ça peut mieux coller selon les cas.

Autre chose, j'ai pas essayé, mais si les feuilles sont en dynamiques, elles devraient réagir à un joueur ou un ennemi qui traverse le tas de feuilles ?