



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: Redstar

Contribution le : 2/2/2021 13:29:04

Citation :

Le seul modifier que j'utilise est le modifier "displace" pour paramétré...

Fais une copie-sauvegarde de ton/tes terrain(s) ayant ce modifier, place-le dans un calque non-exploité puis applique le modifier sur le ou les terrains que tu utilises.

La présence de modifiors peuvent provoquer des pertes de performances. Les modifiors des bones ne sont pas concernés.

Idéalement, limite toi à un sun et un hémi (opposé au sun) pour le rebond de la lumière via le sol et arrange-toi pour la partie lune. Exploite le shadow généré par le sun, tu peux faire les réglages nécessaires.

Pour l'ombre, ton sun doit suivre le joueur.

Je t'invite à regarder comment j'ai géré ça sur mon jeu bêta "Tales & Legends", regarde "Richeseau" ou "camp roron".

Dans le jeu "Zelda: breath of the wild", moi je vois bien qu'il n'y a qu'un sun, car la transition entre avant-minuit et après-minuit est flagrant.

Essaye de trouver un équilibre entre le nombre de sun que tu exploite, le rendu et les performances globaux. Ça sera du chipotage, mais c'est un mal nécessaire.

Exploite aussi le LOD intégré à blender, plus besoin de faire de scripts (panel properties, objects, level of details, juste en dessous du nom d'un l'objet préalablement sélectionné).

Le clipping de la camera aussi...

À ce moment là, je pense que tu gagnera beaucoup.