

**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives****Topic: Cs (vaisseau)****Subject: Re: Cs (vaisseau)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 31/1/2021 5:30:02

Bonjour, je suis allé demander sur le site blender artists comment optimiser mon mode et j'ai surtout retenu que puisque j'y gérais 5 matériaux il prenait les ressources de 5 et non un.

J'ai donc réfléchi un peu en regardant les nodes disponibles et utilise maintenant un seul matériau avec un mélange par texture, et je gère aussi le niveau de détail des textures en sous groupe dans le node.

Donc dans le nœud, j'ai changé chaque shader pour un groupe, puis dans chaque groupe j'ai configuré leurs trois échelles de texture, regroupé tout cela pour le dupliquer et faire de même pour la map normale, et enfin désaturé un peu le groupe de couleurs car les trois textures utilisées pour les échelles saturaient trop en se chevauchant.

