



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: Redstar

Contribution le : 1/2/2021 7:27:10

Salut,

Seul bémol que je vois, c'est que tu es contraint d'utiliser un seul matériel, tu ne peux pas différencier côté lumière deux types de matériaux bien distinct voire faire des flaques d'eau sur le sol.

Est-ce que cette solution désature ton "Rasterizer" un peu ou significativement ?

Je me suis un peu informé au sujet du canal "vertex color", après ce que je comprends, on y applique une coordonnée couleur sur chaque vertice de l'objet "au lieu d'une texture ou matériel", après le manuel.

Donc je ne vois pas à quoi sert exactement cette fonction dans le BGE. Mais visiblement, après ce que tu montre, tu semble appliquer ta texture en fonction du vertex color plutôt que l'UV.

Donc concrètement, si tu as 100.000 vertices tout objets confondu ça fait la texture 100.000 fois appliqué + le réglage du size...

Je pense comprendre, interprété ainsi, que ton Rasterizer est saturé... je suis même étonné que ça ne plante pas.

Tu te souviens de la méthode que je t'avais expliqué il y a un bon moment avec des masques N&B ? J'ai appliqué 4-5 matériaux dans le système nodal, je n'ai pas remarqués de baisse de performances. Je ne pense donc pas que la quantité de matériaux soient problématique.