



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 1/2/2021 8:31:57

Bonjour,

en effet le matériau est unique et ne permet pas beaucoup de diversité de sous matériaux mais cela est suffisant pour mon groupe de sables.

Pour optimiser un peu plus j'ai supprimé les nodes "rgb to bw", "rgb curve" et "separate rgb" d'intérieur des deux groupes couleur et normal pour recréer un seul de ces lots de nodes en dehors des groupes, j'ai également supprimé le lot de nœuds d'échelle de texture intermédiaire dans tous les groupes de texture pour ne conserver pour l'instant que les échelles éloigné et rapproché.

Oui, j'ai une amélioration des performances avec les nodes prenant environ 15fps au lieu de 40 avant.

concernant l'utilisation du vertex color, les textures sont toujours appliqué avec l'uv ("uv naturel" paramétré en bas de la toute première node "Geometry").

Les canaux noir, bleu, vert, rouge, blanc sont utilisés pour doser chaque mélange (reliés au "factor" de chaque nodes "mix" des groupes color et normal).

Vu la baisse de ressource permise par l'utilisation de textures au lieu de matériaux, je pense que ce qui prend le plus de ressource est ce qui est affiché au travers des mélanges, le nombre de texture totale plus que le nombre de polygone coloré (2 textures proche et lointaine multipliés par chaque 5 genres de sable (10) plus le même nombre de textures de normal (20)).

Oui on a rappelé la technique du noir et blanc sur blender artists également, mais je vais rester avec des textures colorées pour l'instant, j'ai essayé moins de couleurs dans gimp il y a quelques temps et même si ce n'était pas de beaucoup, leur qualité n'était pas aussi bonne qu'avec leur pleine couleur.

J'ai encore besoin d'optimiser mais cela doit probablement être d'une autre façon, car maintenant mon problème est de passer de 40fps en regardant le sol à 20 fps en volant au-dessus de la zone artificielle.