



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 18/5/2016 16:23:38

Citation :

Edit: J'en profite du coup par rapport à cette histoire d'animation, dans certains jeu à une certaine distance les animations deviennent sacadées comme une sorte de LOD des animations, serait il possible de faire par exemple aller l'animation de 3 frames en 3 frames au lieu de 1, j'imagine que ça pourrait réduire de beaucoup les performances consommées non ? Oui tu peux réduire le nombre de frame rendu. Si tu travailles avec les logics briques tu mets la valeur "3" dans "skip" de ton sensors qui active ton actuators action . Et oui ça va beaucoup améliorer les perfs.

Et je confirme que ce sont le nombre de matériaux utilisés qui bouffe beaucoup plus de perf que les poly.

J'ai testé :

-1000 objets (1 000 000 de faces au total) qui avaient tous la même texture , j'étais à 60fps.

-1000 objets (simple cube donc 6000 faces au total) avec chacun leur matériaux, mon pc crachait des flammes !