



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: panzergame

Contribution le : 18/5/2016 20:54:52

Citation :

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 !

Un mesh partagé est un mesh qui utilise un matériau partagé, si tu mets un matériau unique par mesh alors dans le rendu cela fera comme si il y avait 1000 meshes différents.

Globalement il faut réduire le nombre de changements d'états fait lors du rendu d'un mesh ou d'un matériau. Pour résumer il faut réutiliser au maximum.

Hook pour les armatures pourrais-tu utiliser plusieurs armatures par LOD et remplacer l'armature du zombie ainsi que son mesh parenté avec un système de LOD maison ?