



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: Hook

Contribution le : 19/5/2016 11:05:04

Salut !

tonycheuh:

Pour le skip ça déclenche seulement l'animation toute les 3 frames, par contre ça à une grosse influence sur les fps; alors que j'ai testé un système qui saute des frames (anim controlé par une property que j'incrémentais de 3 en 3) aucun changement au niveau des perfs, j'abandonne donc cette piste.

Merci pour ton retour de teste sur les matériaux, mes zombies utilisent tous le même et je n'ai pas de problème de rasterizer, juste les animations.

panzergame:

C'est une piste ! je vais essayer de simplifier l'armature de base et voir si les performances varient, si c'est le cas je ferais comme tu dis avec une armature différente par LOD, j'espère que ça va pas me poser de problème pour le démembrement vu qu'il y aura plusieurs objets par zombies, je verrais bien

Merci encore des retours !